Ref. Ares(2024)1099572 - 14/02/2024

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Digital Guidelines and Toolkits for Facilitators

Deliverable No: 6

Promoting Employability of Young Student-Athletes through "Competence Hub" on Sport Innovation

COMPATH – 101050955

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

PROMOTING EMPLOYABILITY OF YOUNG STUDENT-ATHLETES THROUGH ‘‘COMPETENCE HUB’’ ON SPORT INNOVATION 1

INTRODUCTION 4

AI IN SPORTS 5

I. Guidelines **5**

II. Toolkit **7**

DATA ANALYTICS IN SPORTS 9

I. Guidelines **9**

II. Toolkit **10**

DRONE TECHNOLOGY IN SPORTS 13

I. Guidelines **13**

II. Toolkit **15**

FAN ENGAGEMENT AND EXPERIENCE THROUGH DIGITAL TOOLS 17

I. Guidelines **17**

II. Toolkit **19**

INTERNET OF THINGS (IOT) IN SPORTS 21

I. Guidelines **21**

II. Toolkit **23**

VR AND AR IN SPORTS 25

I. Guidelines **25**

II. Toolkit: **27**

ESPORTS AND SPORT-FOCUSED GAMING 29

I. Guidelines **29**

II. Toolkit: **31**

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

WEARABLE TECHNOLOGY IN SPORTS 33

I. Guidelines **33**

II. Toolkit: **35**

SPORT-ADAPTED LITERACY SKILLS 37

I. Guidelines: **37**

II. Toolkit: **39**

SPORT-ADAPTED LEARNING SKILLS WORKSHOP 41

I. Guidelines: **41**

II. Toolkit: **43**

ENTREPRENEURIAL MINDSET FOR SPORTS BUSINESSES 46

I. Guidelines **46**

II: Toolkit: **48**

CAREER PLANNING AND ENTERING TO TECHNOLOGY-ORIENTED SPORTS BUSINESSES 51

I. Guidelines: **51**

II. Toolkit: **52**

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Introduction

In a dynamic environment where sports, technology, entrepreneurship, and innovation converge, there has never been a greater demand for individuals with specialised knowledge and abilities. In acknowledgement of this, a collection of workshops has been thoughtfully curated to accommodate a wide spectrum of participants, including young professionals, athletes, coaches, and individuals transitioning careers. With the intention of bridging the gap between passion and profession, these workshops provide perspectives on the ever-changing world of sports from a variety of angles, including technology, business, and literacy skills.

Workshop Modules

Each workshop module is crafted with specific goals in mind, focusing on areas such as sport-oriented technology skills, sport-adapted 21st century skills, entrepreneurial mindset for sports businesses, and career planning in technology-oriented sports businesses. These modules are not just about imparting knowledge; they are about igniting passion, fostering creativity, enhancing critical thinking, and equipping participants with the tools to navigate and succeed in the multifaceted sports industry.

Guidelines for Facilitators

The guidelines provided for each workshop module serve as a roadmap for facilitators, outlining the objectives, structure, and key activities designed to engage and educate participants. From energising icebreakers and interactive discussions to hands-on activities and reflective evaluations, each element of the workshop is purposefully chosen to maximise learning outcomes and participant engagement.

Toolkit for Facilitators

Accompanying the guidelines, the toolkit for facilitators offers a comprehensive set of resources, technology recommendations, additional resources, and facilitator notes. These tools are intended to support the facilitation process, ensuring that each workshop is informative, interactive, and impactful. Whether it's leveraging technology for sports performance analysis, exploring entrepreneurial ventures in sports, or planning a career at the intersection of sports and tech, the toolkit provides everything a facilitator needs to deliver a successful workshop.

Workshop modules that prioritise innovation, practicality, and real-world application are considered to be at the vanguard of educational endeavours within the sports industry. These events provide participants with an opportunity to delve into their interests, cultivate fresh proficiencies, and envision their future within the perpetually expanding domain of sports. These guidelines and toolkits provide a systematic framework for facilitators to follow in order to conduct captivating and impactful workshops, thereby enabling the development of future leaders in the sports industry.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

AI in Sports

Target Audience: Trainers, teachers, lecturers, and experts who will facilitate workshops on Artificial Intelligence (AI) in Sports for young student-athletes.

I. Guidelines

A. Introduction:

- Briefly explain the COMPATH project and its goals, emphasizing the importance of equipping young student-athletes with AI knowledge and skills.
- Highlight the growing influence of AI in the sports industry and its potential to revolutionize various aspects, from training and performance analysis to fan engagement and business operations.
- Set expectations for the workshop, outlining the learning objectives and the active participation required from both facilitators and participants.

B. Workshop Structure:

1. Energizer (5 minutes)

- **Objective:** Engage and prepare participants for the AI sports journey.
- **Activity:** "Guess the AI": Participants guess sports scenarios enhanced by AI. This could involve showing images, videos, or written descriptions. Encourage discussion and brainstorming about potential AI applications in each scenario.
- **Materials:** Projector, images, or descriptions of AI sports scenarios.

2. Main Activity (40 minutes)

- **Objective:** Deepen knowledge of AI in sports and its practical applications.
- **Activity 1: "AI Tech Talk" (20 minutes):**
    - Deliver a concise and engaging lecture on the fundamentals of AI, explaining key concepts like machine learning, algorithms, and data analysis.
    - Use clear and concise language, avoiding overly technical jargon.
    - Showcase real-world examples of how AI is being used in different sports domains (e.g., training optimization, injury prediction, personalized coaching).
    - Encourage questions and discussions throughout the lecture.
- **Activity 2: "AI Coach" (10 minutes):**
    - Organize interactive demonstrations of practical AI tools used in sports training and injury prevention. This could involve using online platforms, mobile apps, or other relevant software.
    - Divide participants into small groups and assign different tools for exploration.
    - Facilitate discussions about the functionalities, benefits, and limitations of each tool.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Activity 3: "Fan Engagement Workshop" (10 minutes):**
    - Guide participants in brainstorming and creating AI-driven strategies for enhancing fan experiences in sports. This could involve using virtual assistants, chatbots, personalized content recommendations, or other innovative approaches.
    - Encourage creativity and out-of-the-box thinking.
    - Have participants present their ideas to the group and facilitate constructive feedback.

3. Evaluation (10 minutes)

- **Objective:** Assess participants' understanding of AI applications in sports.
- **Activity: "AI in Action":**
    - Conduct a short quiz with questions testing key knowledge gained from the workshop.
    - Alternatively, have participants present their proposed AI sports project ideas (developed in the "Fan Engagement Workshop") to the group, focusing on the AI implementation and its potential impact.
- **Materials:** Quiz sheets, presentation tools (optional).

4. Dissemination (Post-Class Activity)

- **Objective:** Extend learning beyond the workshop and encourage real-world application.
- **Activity: "AI Sports Visionary":**
    - Provide participants with a template or guidelines to develop a proposal for an AI project in their specific sports field.
    - Encourage them to research existing technologies, identify potential applications, and outline their proposed solutions.
    - Offer optional support and resources for project development.
- **Materials:** Proposal template, internet access for research.

C. Specific to AI in Sports:

- **Background knowledge:** Ensure you have a strong understanding of AI applications in sports and can answer questions about specific technologies and use cases.
- **Ethical considerations:** Address ethical concerns surrounding AI in sports, such as data privacy, bias, and fairness. Encourage discussions about responsible AI development and use.
- **Real-world examples:** Use case studies, videos, and guest speakers to showcase real-world applications of AI in sports and inspire participants.
- **Hands-on experience:** Provide opportunities for participants to experiment with AI tools and apply their learning to practical scenarios.
- **Career connection:** Highlight career opportunities in the field of sports technology and how understanding AI can be beneficial.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Resources:** Share additional resources for further learning, such as articles, online courses, and industry reports.

D. Additional Tips:

- Adapt the workshop based on your audience and specific needs.
- Connect with other facilitators and experts in the field to share best practices.
- Stay up-to-date on the latest advancements in AI and sports technology.
- Be open to feedback and continuously improve your workshops.

II. Toolkit

This toolkit aims to provide facilitators with a clear and concise guide to conducting the AI in Sports module, ensuring they have the necessary materials, technology, resources, and preparation to deliver an engaging and informative workshop.

Materials

- **Projector and Screen**: To display images, videos, or descriptions of AI-enhanced sports scenarios during the Energizer activity.
- **Quiz Sheets**: For the evaluation phase to assess participants' understanding of AI applications in sports.
- **Proposal Template**: For the "AI Sports Visionary" post-class activity, guiding participants in developing their own AI project proposals.

Technology

- **Online Platforms and Mobile Apps**: Practical AI tools used in sports training, injury prevention, and fan engagement. Facilitators should familiarize themselves with a selection of these tools prior to the workshop.
- **Presentation Software**: Needed for the "AI Tech Talk" and for participants to present their ideas during the "Fan Engagement Workshop" and evaluation phase.

Additional Resources

- **Articles and Industry Reports**: Provide a curated list of resources for further reading on AI applications in sports, focusing on training optimization, injury prediction, and fan engagement strategies.
- **Online Courses**: Recommend online courses that offer deeper insights into AI, machine learning, and their specific applications in the sports industry.
- **Case Studies**: Gather and share real-world examples of AI in sports to illustrate practical applications and inspire innovative thinking among participants.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Facilitator Notes

- **Background Preparation**: Facilitators should ensure a solid understanding of AI fundamentals and their applications in sports to confidently answer questions and lead discussions.
- **Ethical Considerations**: Be prepared to address ethical issues related to AI in sports, including data privacy, bias, and fairness. Encourage an open dialogue about responsible AI use.
- **Engagement Strategies**: Use the "Guess the AI" activity to kickstart the workshop with high energy and foster an interactive learning environment. Encourage active participation and critical thinking throughout the session.
- **Real-World Application**: Emphasize hands-on experience with AI tools during the "AI Coach" activity. This practical exploration will enhance participants' understanding and encourage creative thinking.
- **Career Insights**: Highlight the relevance of AI skills in the sports industry's job market, pointing out emerging career paths and the importance of continuous learning.
- **Feedback and Iteration**: Encourage feedback from participants to refine and improve the workshop's effectiveness. Stay adaptable and open to adjusting content and teaching methods based on the audience's needs and responses.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Data Analytics in Sports

Target Audience: Trainers, teachers, lecturers, and experts who will facilitate workshops on Data Analytics in Sports for young student-athletes.

I. Guidelines

A. Introduction:

- Briefly introduce the COMPATH project and its goals, emphasizing the growing importance of data analysis in the sports industry.
- Highlight how data analysis is used to optimize performance, develop strategies, and gain a competitive edge in various sports.
- Set clear expectations for the workshop, outlining the learning objectives, active participation requirements, and assessment methods.

B. Workshop Structure:

1. Energizer (5-10 minutes)

- **Objective:** Introduce the theme and get participants excited about data analytics.
- **Activity:** "Data-Driven Decisions": Conduct a short, interactive quiz or game using sports trivia that incorporates data analysis. For example, pose questions about famous sports strategies that were data-driven and briefly discuss the rationale behind them.
- **Materials:** Projector for quiz questions or prepared handouts, pens/pencils.

2. Main Activity (30-40 minutes)

- **Objective:** Provide core information and hands-on experience with sports data analysis.
- **Activity:** "Game Strategists": Divide participants into groups and provide each group with a simplified set of sports data relevant to a specific game scenario. Guide them through analyzing the data and using it to make strategic decisions for the game. Encourage discussion and justification of their strategies.
- **Materials:** Datasets, laptops/tablets (if available) or printed data charts, whiteboards, markers.

3. Evaluation (10-15 minutes)

- **Objective:** Assess understanding and encourage reflection.
- **Activity:** "Reflection and Quiz": Facilitate a group discussion on how data analytics can be applied in different sports or their areas of interest. Then, administer a short quiz to evaluate knowledge gained from the workshop.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Materials:** Quiz handouts or an online quiz platform.

4. Dissemination (Post-Class Activity)

- **Objective:** Promote application and knowledge sharing.
- **Activity:** "Personalized Tracker": Encourage participants to create a basic data tracking method for their own training or a sport they follow. This could involve tracking training times, distances, heart rate, etc. Ask them to share their insights and methods in the next session.
- **Materials:** Guidelines handout on basic data tracking and analysis.

C. Specific to Data Analytics in Sports:

- **Focus on the "why" and "how" of data analytics:** Explain why data is valuable in sports and how it can be used to improve performance, strategy, and decision-making.
- **Use relatable examples:** Choose sports examples relevant to your audience and their interests.
- **Start with simplified data and tools:** Begin with basic datasets and analysis methods to avoid overwhelming participants.
- **Promote data literacy:** Guide participants through interpreting data, identifying trends, and drawing conclusions.
- **Address ethical considerations:** Discuss data privacy, responsible data usage, and potential biases in sports analytics.
- **Connect to real-world applications:** Showcase how data analytics is used in professional sports and provide resources for further exploration.

D. Additional Tips:

- Partner with data scientists or sports analytics professionals to enhance your expertise.
- Invite guest speakers or athletes who use data analytics in their field.
- Emphasize the practical applications of data analysis for participants' specific sports or interests.
- Encourage peer learning and collaboration among participants.
- Be open to feedback and continuously improve your workshops.

II. Toolkit

This toolkit is designed to provide facilitators with a structured approach to delivering the Data Analytics in Sports module, equipped with the necessary materials, technology, resources, and insights to ensure a successful and impactful learning experience.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Materials

- **Projector and Screen**: For displaying quiz questions or sports trivia related to data analytics during the Energizer activity.
- **Datasets**: Simplified sports data for the "Game Strategists" main activity, which could be presented in digital format or printed charts.
- **Laptops/Tablets**: If available, for analyzing datasets during group activities. Alternatively, printed data charts can be used.
- **Whiteboards and Markers**: For groups to display their analysis and strategic decisions.
- **Quiz Handouts or Online Quiz Platform**: For the evaluation phase to assess participants' understanding and application of data analytics in sports.

Technology

- **Data Analysis Tools**: Basic software or online platforms that can be used for sports data analysis. Facilitators should select and familiarize themselves with user-friendly tools suitable for beginners.
- **Presentation Software**: Needed for introducing the workshop topics, showcasing examples of data-driven decisions in sports, and facilitating the group discussions.

Additional Resources

- **Guidelines Handout on Basic Data Tracking and Analysis**: To assist participants in creating a personalized tracker for their training or a sport they follow.
- **Articles and Case Studies**: Provide a list of resources focusing on successful applications of data analytics in sports. This should include examples relevant to the interests of the participants.
- **Online Courses and Tutorials**: Recommend resources for those interested in deepening their knowledge of sports data analysis, including both free and paid options.

Facilitator Notes

- **Understanding the Basics**: Ensure you have a solid foundation in sports data analytics to effectively guide participants through the activities and answer their questions.
- **Ethical Considerations**: Be prepared to discuss the importance of data privacy, responsible use of data, and awareness of potential biases in sports analytics.
- **Interactive Learning**: Use the "Data-Driven Decisions" energizer to spark interest and the "Game Strategists" activity to provide hands-on experience. These activities should be designed to foster engagement, critical thinking, and collaboration.
- **Real-World Relevance**: Highlight how data analytics is applied in professional sports to improve performance and decision-making. Use current and relatable examples to illustrate these applications.
- **Data Literacy**: Focus on developing participants' abilities to interpret data, identify patterns, and make informed decisions based on their analysis.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Career Opportunities**: Discuss how skills in data analytics can open up career paths in sports management, coaching, performance analysis, and other related fields.
- **Feedback and Improvement**: Encourage participants to provide feedback on the workshop and be open to adjusting the content and approach based on their responses and learning needs.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Drone Technology in Sports

Target Audience: Trainers, teachers, lecturers, and experts who will facilitate workshops on Drone Technology in Sports for young student-athletes.

I. Guidelines

A. Introduction

- Briefly introduce the COMPATH project and its goals, highlighting the growing use of drones in various industries, including sports.
- Spark curiosity by showcasing real-world examples of how drones are transforming sports training, broadcasting, and fan engagement.
- Set clear expectations for the workshop, outlining the learning objectives, active participation requirements, and assessment methods.

B. Workshop Structure

1. Energizer (5-10 minutes)

- **Objective:** Boost energy and introduce the topic with an interactive experience.
- **Activity:** "Paper Drone Challenge": Divide participants into small groups and challenge them to create paper airplanes (representing drones) with the best flight distance, simulating drone aerodynamics optimization. Discuss design choices and adaptations during the activity.
- **Materials:** Paper for airplanes, open space for flying, tape to mark distances.

2. Main Activity (30-40 minutes)

- **Objective:** Educate participants on drone technology and its diverse applications in sports.
- **Activity:** "Exploring the Droneverse":
    - Begin with a dynamic presentation covering the evolution of drones in sports, their mechanics, and software operation.
    - Engage participants in a hands-on virtual simulation where they can experience "piloting" a drone virtually.
    - Conclude with interactive discussions around case studies showcasing drones' roles in athletic training, performance analysis, and fan engagement.
- **Materials:** Projector, computer, drone simulation software, case study handouts.

3. Evaluation (10-15 minutes)

- **Objective:** Assess knowledge acquisition and encourage reflection.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Activity:** "Interactive Quiz and Match": Conduct a fun and engaging quiz session using scenario-based questions and matching exercises to validate participants' understanding of key concepts. Encourage participation through show of hands, online polling, or small group discussions.
- **Materials:** Printed quizzes or digital devices for online polling.

4. Dissemination (Post-Class Activity)

- **Objective:** Encourage knowledge application and sharing.
- **Activity:** "Drone Innovation Challenge": Task participants with creating short videos or presentations showcasing innovative applications of drones in their specific sports discipline. Guide them to share their creations on a designated platform.
- **Materials:** Access to video editing or presentation software, guidelines for content creation (focusing on creativity and practical application), platform details for sharing.

C. Specific to Drone Technology in Sports

- **Focus on the "what" and "how" of drone technology:** Explain the different types of drones, their functionalities, and how they operate in sports settings.
- **Use relatable examples:** Showcase real-world cases of drone use in various sports disciplines relevant to your audience.
- **Start with basic concepts:** Begin with introductory explanations of drone technology before delving into advanced applications.
- **Balance technical aspects with practical applications:** Provide a clear understanding of drone technology while emphasizing its benefits and potential uses in sports.
- **Address regulatory considerations:** Discuss legal frameworks and safety regulations governing drone use in sports.
- **Promote ethical discussions:** Encourage participants to consider the ethical implications of drone use in sports, such as privacy concerns and fair play.

D. Additional Tips

- Partner with drone pilots or industry experts to enhance your expertise.
- Incorporate virtual reality or augmented reality experiences for a more immersive learning experience.
- Connect participants with potential drone service providers or organizations using drones in sports.
- Encourage peer learning and collaboration among participants to share ideas and experiences.
- Be open to feedback and continuously improve your workshops based on participant needs.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

II. Toolkit

This toolkit aims to equip facilitators with the necessary resources, technology, and preparation to deliver an engaging and informative workshop on Drone Technology in Sports.

Materials

- **Paper for Airplanes**: For the "Paper Drone Challenge" energizer, simulating the basics of aerodynamics in drone technology.
- **Open Space**: Required for participants to test their paper airplane (drone models) flight distances.
- **Tape**: To mark distances for the "Paper Drone Challenge" and measure performance.
- **Projector and Computer**: For dynamic presentations on the evolution and mechanics of drones, and to run drone simulation software during the main activity.
- **Drone Simulation Software**: To provide a hands-on virtual drone piloting experience. Facilitators should select accessible software that simulates the drone flight experience effectively.
- **Case Study Handouts**: Detailing real-world applications of drones in sports, focusing on training, performance analysis, and fan engagement.

Technology

- **Video Editing or Presentation Software**: For the "Drone Innovation Challenge" post-class activity, allowing participants to create and share their innovative drone application ideas.
- **Digital Devices**: For interactive quizzes and match activities, facilitating engagement and assessment through online polling or digital quizzes.

Additional Resources

- **Guidelines for Content Creation**: To assist participants in developing their "Drone Innovation Challenge" projects, focusing on creativity, practical application, and the potential impact on sports.
- **Platform Details for Sharing**: Information on where participants can upload and share their video or presentation projects, fostering a community of innovation and feedback.

Facilitator Notes

- **Understanding Drone Technology**: Facilitators should have a comprehensive understanding of different drone types, functionalities, and their applications in sports to confidently guide discussions and answer questions.
- **Regulatory and Ethical Considerations**: Be prepared to discuss the legal and ethical aspects of drone use in sports, including safety regulations, privacy concerns, and the implications for fair play.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Interactive and Engaging Learning**: Utilize the "Paper Drone Challenge" and virtual drone simulations to provide interactive and hands-on learning experiences, making the technology accessible and engaging.
- **Real-World Relevance**: Use case studies and real-world examples to demonstrate the practical applications and benefits of drones in sports, making the content relevant and exciting for participants.
- **Encouraging Innovation**: Through the "Drone Innovation Challenge," foster creativity and practical problem-solving skills, encouraging participants to think about innovative uses of drones in their specific sports disciplines.
- **Collaboration and Peer Learning**: Promote an environment of peer learning and collaboration, encouraging participants to share ideas and feedback on each other's projects.
- **Feedback for Continuous Improvement**: Solicit feedback from participants to refine and enhance the workshop experience, staying adaptable and responsive to the learning needs of the group.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Fan Engagement and Experience through Digital Tools

Target Audience: Trainers, teachers, lecturers, and experts who will facilitate workshops on Fan Engagement and Experience through Digital Tools for young student-athletes.

I. Guidelines

A. Introduction

- Briefly introduce the COMPATH project and its goals, emphasizing the growing importance of fan engagement in the sports industry.
- Spark excitement by highlighting recent success stories of digital fan engagement initiatives across various sports.
- Set clear expectations for the workshop, outlining the learning objectives, active participation requirements, and assessment methods.

B. Workshop Structure

1. Energizer (5-10 minutes)

- **Objective:** Introduce the theme and generate interest in digital fan engagement.
- **Activity:** "Digital Fan Detectives": Conduct an interactive quiz where participants guess the digital tools used in successful fan engagement campaigns based on short case study snippets. Encourage discussion about the effectiveness of each approach.
- **Materials:** Presentation slides or handouts with case study snippets.

2. Main Activity (30-40 minutes)

- **Objective:** Provide hands-on experience with designing digital fan engagement campaigns.
- **Activity:** "Campaign Creators": Divide participants into groups and challenge them to create a mock digital campaign for a specific sport or team. This could involve using social media platforms, mobile apps, virtual reality experiences, or other innovative tools.
    - Guide participants through the campaign planning process, including defining target audience, setting goals, selecting relevant digital tools, and outlining key performance indicators (KPIs) for measuring success.
    - Encourage exploration of various sample platforms and tools to inspire their campaign ideas.
- **Materials:** Campaign design worksheets, example case studies, access to sample digital tool platforms (optional).

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

3. Evaluation (10-15 minutes)

- **Objective:** Assess understanding and encourage reflection on the impact of digital tools.
- **Activity:** "Impact & Reflection":
    - Facilitate a group discussion on the potential impact and effectiveness of different digital tools and strategies used in the mock campaigns. Encourage critical thinking and debate about ethical considerations related to data collection and usage.
    - Conclude with a short quiz testing participants' knowledge of key concepts and best practices in digital fan engagement.
- **Materials:** Quiz questions on digital fan engagement and ethical considerations.

4. Dissemination (Post-Class Activity)

- **Objective:** Apply learnings to real-world scenarios.
- **Activity:** "Fan Activation Challenge": Challenge participants to develop a mini-project aimed at engaging the fanbase of a local sports team or community organization. Guide them to:
    - Define a specific target audience and engagement goals.
    - Choose at least two relevant digital tools to implement their plan.
    - Outline clear steps for execution, measurement, and evaluation.
- **Materials:** Project outline template, access to digital tool demos or descriptions.

C. Specific to Fan Engagement and Digital Tools:

- **Focus on the "why" and "how" of digital tools:** Explain how digital tools can enhance fan engagement, build stronger communities, and personalize fan experiences.
- **Use relatable examples:** Showcase real-world case studies of successful digital fan engagement campaigns relevant to your audience's sports or interests.
- **Start with basic platform understanding:** If needed, provide beginners' overviews of social media platforms, mobile apps, and other relevant tools.
- **Emphasize creative brainstorming:** Encourage participants to think outside the box and explore innovative ways to use digital tools.
- **Address ethical considerations:** Discuss responsible data usage, privacy concerns, and fair practices in digital fan engagement strategies.
- **Connect to future trends:** Highlight emerging technologies and their potential impact on fan engagement in the sports industry.

D. Additional Tips:

- Invite guest speakers from sports teams, marketing agencies, or technology companies to share their expertise.
- Organize hands-on demonstrations of different digital tools and platforms.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Challenge participants to think beyond their specific sports and discuss fan engagement across different sports leagues or industries.
- Encourage peer learning and collaboration among participants to share ideas and experiences.
- Be open to feedback and continuously improve your workshops based on participant needs.

II. Toolkit

This toolkit is designed to support facilitators in delivering an impactful and engaging workshop on Fan Engagement and Experience through Digital Tools. It emphasizes practical application, ethical considerations, and innovative thinking, providing participants with the knowledge and skills to develop effective digital fan engagement strategies. Facilitators are encouraged to customize the toolkit to fit the specific needs and interests of their participants, ensuring a relevant and memorable learning experience.

Materials

- **Presentation Slides or Handouts**: For the "Digital Fan Detectives" energizer activity, featuring snippets from case studies of successful digital fan engagement campaigns.
- **Campaign Design Worksheets**: To assist groups during the "Campaign Creators" main activity in planning and executing their mock digital campaigns.
- **Example Case Studies**: Showcasing successful digital fan engagement initiatives to provide inspiration and context for participants.
- **Access to Sample Digital Tool Platforms**: (Optional) For participants to explore during the campaign creation process. This could include demos or overview materials for social media platforms, mobile apps, VR experiences, etc.

Technology

- **Digital Devices**: Necessary for accessing online quizzes, digital tool demos, and for conducting research during the campaign planning phase.
- **Software for Video Editing or Presentation**: For participants to create their presentations or videos for the "Fan Activation Challenge" post-class activity.

Additional Resources

- **Project Outline Template**: For the "Fan Activation Challenge," guiding participants to define goals, select tools, and plan their mini-projects.
- **Digital Tool Demos or Descriptions**: Providing an overview of various digital platforms and tools that can be utilized for fan engagement campaigns.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Facilitator Notes

- **Understanding Digital Fan Engagement**: Facilitators should possess a deep understanding of how digital tools can be utilized to enhance fan experiences and engagement, including the latest trends and technologies in the field.
- **Ethical and Privacy Considerations**: Be prepared to lead discussions on the responsible use of data, privacy issues, and ethical practices in digital fan engagement, highlighting the importance of transparency and consent.
- **Interactive and Practical Learning**: Employ interactive quizzes and hands-on campaign planning activities to make learning engaging and applicable, encouraging participants to apply concepts in real-world contexts.
- **Creative and Innovative Thinking**: Foster an environment that encourages creativity and innovation, prompting participants to explore novel ways of using digital tools for fan engagement.
- **Critical Reflection and Discussion**: Facilitate discussions that allow participants to critically evaluate different strategies and tools, considering their effectiveness, ethical implications, and potential for innovation.
- **Real-World Application**: Through the "Fan Activation Challenge," encourage participants to apply workshop learnings to real-world scenarios, providing a practical framework for planning and executing fan engagement projects.
- **Collaboration and Peer Learning**: Promote a collaborative learning environment where participants can share ideas, feedback, and experiences, enriching the learning experience for all.
- **Continuous Improvement**: Solicit feedback from participants to refine and improve future workshops, staying adaptable to the needs and interests of the audience.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Internet of Things (IoT) in Sports

Target Audience: Trainers, teachers, lecturers, and experts who will facilitate workshops on Internet of Things (IoT) in Sports for young student-athletes.

I. Guidelines

A. Overall Workshop Goals:

- Spark curiosity and engagement about the potential of IoT in sports.
- Equip participants with a solid understanding of IoT concepts and applications in sports settings.
- Encourage critical thinking and analysis of existing IoT solutions.
- Inspire creativity and empower participants to envision future applications of IoT in sports.
- Promote responsible and ethical use of IoT technology in the sports industry.

B. Workshop Structure:

1. Energizer (5-10 minutes)

- **Objective:** Introduce the theme and engage participants.
- **Activity:** "Sensor Challenge":
    - Divide participants into small teams.
    - Provide each team with a "mystery box" containing everyday objects and scenario instructions.
    - Scenarios could involve optimizing athlete performance, fan engagement, or safety.
    - Challenge teams to build a makeshift "sensor system" using the objects to collect relevant data.
    - Encourage creativity and discussion about system functionality and data transmission.
    - Facilitate a short group discussion: Reflect on challenges faced, potential data collection, and real-world applications.

2. Main Activity (30-40 minutes)

- **Objective:** Explore diverse IoT applications and foster critical thinking.
- **Activity:** "IoT Champions":
    - Present diverse case studies showcasing successful IoT implementations in different sports settings (e.g., athlete tracking, smart stadiums).
    - Divide participants into small groups and assign each group a case study.
    - Provide worksheets with guiding questions prompting analysis of:
        - Technology used and its impact on data collection and analysis.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

        - Benefits and challenges for athletes, coaches, fans, and organizations.
        - Ethical considerations and potential future developments.
        - Encourage group discussion and collaboration.
    - Each group presents their case study analysis, highlighting key insights and sparking further discussion.

3. Evaluation (10-15 minutes)

- **Objective:** Assess understanding and encourage reflection.
- **Activity:** "Think & Share":
    - Conduct a short quiz (multiple choice, open-ended questions) on key IoT concepts and sports applications.
    - Facilitate a group discussion prompting reflection on:
        - Surprises about the potential of IoT in sports.
        - Important ethical considerations for using IoT in sports.
        - Potential applications of IoT in participants' own sports environments.

4. Dissemination (Post-Class Activity)

- **Objective:** Encourage application of learnings and creative solutions.
- **Activity:** "IoT in Action - Design Challenge":
    - Provide an online platform or template for participants to submit ideas for an IoT-powered solution to a specific sports-related problem or opportunity.
    - Offer guiding questions to prompt exploration of:
        - Target audience and specific challenge/opportunity.
        - Technology selection and data flow considerations.
        - Potential benefits and impact on stakeholders.
    - Organize a virtual or in-person showcase of submitted ideas, encouraging peer feedback and further development.

C. Specific to IoT in Sports:

- **Focus on the "what" and "how" of IoT:** Explain the basics of IoT technology, its components, and how it works in sports contexts.
- **Use relatable examples:** Showcase real-world case studies of successful IoT implementations in various sports disciplines relevant to your audience.
- **Start with simple applications:** Begin with easily understandable examples before delving into complex technical details.
- **Balance technical aspects with practical applications:** Provide a clear understanding of technology while emphasizing its benefits and potential uses in sports.
- **Address ethical considerations:** Discuss data privacy, security concerns, and responsible use of information gathered through IoT in sports.
- **Promote critical thinking and problem-solving:** Encourage participants to analyze existing solutions, identify challenges, and propose innovative applications.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

D. Additional Tips for Facilitators:

- Emphasize real-world applications and impact of IoT with diverse use cases.
- Use clear and concise language when discussing technical concepts.
- Encourage active participation, questions, and open discussions throughout the workshop.
- Provide ongoing support and guidance for participants' post-workshop challenges.
- Adapt the workshop content and activities to the specific interests and needs of your participants.
- Incorporate interactive elements like online tools, simulations, or guest speakers to enhance engagement.
- Remember to address ethical considerations and responsible data practices throughout the workshop.

II. Toolkit

This toolkit is structured to empower facilitators with the resources, technology, and guidance needed to deliver a dynamic and educational workshop on IoT in Sports. It emphasizes hands-on activities, critical analysis, and innovative thinking, providing participants with a comprehensive understanding of IoT's potential in sports.

Materials

- **"Mystery Boxes"**: Each box should contain everyday objects to be used in the "Sensor Challenge" energizer, simulating makeshift sensor systems for various sports scenarios.
- **Scenario Instructions**: Detailed descriptions of scenarios where IoT can optimize athlete performance, enhance fan engagement, or improve safety, for use in the "Sensor Challenge."
- **Worksheets for Case Study Analysis**: Prepared worksheets with guiding questions to facilitate critical analysis of IoT applications in sports during the "IoT Champions" activity.
- **Case Studies on IoT in Sports**: A selection of case studies highlighting successful IoT implementations in various sports settings, such as athlete tracking systems and smart stadium technologies.

Technology

- **Online Platform or Template**: For participants to submit their IoT-powered solution ideas in the "IoT in Action - Design Challenge" post-class activity. This platform should allow for easy submission, review, and feedback on ideas.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Digital Devices**: Necessary for accessing online resources, conducting research, and participating in virtual showcases of project ideas.

Additional Resources

- **Guiding Questions for Design Challenge**: A set of questions designed to help participants thoroughly explore their IoT solution ideas, focusing on the challenge/opportunity, technology selection, and potential impact.
- **List of IoT Tools and Platforms**: Provide information on various IoT tools and platforms that can be used in sports contexts, including both hardware (sensors, wearables) and software (data analysis platforms).

Facilitator Notes

- **Foundation in IoT Concepts**: Facilitators should have a strong grasp of IoT technology, including how sensors collect data and how this data can be used in sports settings, to guide discussions and answer questions effectively.
- **Ethical and Privacy Considerations**: Be prepared to lead discussions on the ethical use of IoT in sports, including considerations around data privacy and security. Highlight the importance of responsible data practices.
- **Interactive Learning Approach**: Use the "Sensor Challenge" and "IoT Champions" activities to foster an interactive and engaging learning environment. Encourage creativity, collaboration, and practical problem-solving.
- **Critical Thinking and Analysis**: Promote critical thinking by challenging participants to analyze the benefits and limitations of IoT applications in sports, considering both technical aspects and potential ethical concerns.
- **Real-World Applications**: Highlight real-world applications of IoT in sports to demonstrate the technology's impact and potential. Use case studies that are relevant and inspiring to the workshop participants.
- **Encouragement of Innovative Thinking**: Through the "IoT in Action - Design Challenge," encourage participants to think innovatively about how IoT can address specific problems or create new opportunities in sports.
- **Adaptability and Personalization**: Adapt the workshop content and activities to meet the specific interests and needs of your participants. This may include focusing on particular sports or levels of technical complexity.
- **Engagement with Technology**: Where possible, incorporate hands-on experiences with IoT devices or simulations to provide a tangible understanding of the concepts discussed.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

VR and AR in Sports

I. Guidelines

Target Audience: Trainers, teachers, lecturers, and experts who will facilitate workshops on Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) in Sports for young student-athletes.

Overall Workshop Goals:

- Spark interest and excitement about VR and AR applications in sports.
- Equip participants with a solid understanding of VR and AR concepts and their potential impact on sports.
- Encourage critical thinking and analysis of existing VR/AR solutions in sports.
- Inspire creativity and empower participants to envision future uses of VR/AR in their own sports environments.
- Promote responsible and ethical implementation of VR/AR technology in the sports industry.

Workshop Structure:

1. **Energizer (5-10 minutes)**
    - **Objective:** Introduce the theme and engage participants in an immersive experience.
    - **Activity:** "Blindfolded Obstacle Course":
        - Set up a small obstacle course.
        - Divide participants into pairs: one "VR user" blindfolded and guided by the verbal instructions of their "AR guide" teammate.
        - This mimics the immersive and guided nature of VR experiences.
        - Encourage communication, teamwork, and reflection on the challenges and potential of VR/AR navigation.
2. **Main Activity (30-40 minutes)**
    - **Objective:** Explore diverse VR/AR applications and foster critical thinking.
    - **Activity:** "VR/AR Sports Exploration":
        - Present lecture videos or interactive presentations showcasing various uses of VR/AR in sports (e.g., athlete training, rehabilitation, fan engagement).
        - Pause after each section for discussion, questions, and personal connections to participants' own sports.
        - Utilize VR/AR demos (apps, headsets) if available to provide hands-on experience.
        - Encourage critical analysis through discussion prompts like:

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

        - Benefits and limitations of VR/AR for athletes, coaches, and fans.
        - Ethical considerations and responsible use of these technologies.
        - Potential future applications in specific sports environments.
3. **Evaluation (10-15 minutes)**
    - **Objective:** Assess understanding and stimulate reflection.
    - **Activity:** "VR/AR Sports Quiz & Discussion":
        - Conduct a short quiz covering key VR/AR concepts and their applications in sports.
        - Facilitate group discussions reflecting on:
            - Surprises or new insights gained about VR/AR in sports.
            - Important ethical considerations for using these technologies.
            - Ways VR/AR could be applied in participants' own sports environments.
4. **Dissemination (Post-Class Activity)**
    - **Objective:** Solidify learning and encourage creative problem-solving.
    - **Activity:** "VR/AR Sports Challenge":
        - Assign participants to create a proposal for a VR/AR application in their chosen sport.
        - Encourage ideas that address specific challenges, enhance training, or improve fan engagement.
        - Provide guiding questions to prompt exploration of:
            - Target audience and specific problem/opportunity addressed.
            - VR/AR technology considerations and data flow.
            - Potential benefits and impact on stakeholders.
            - Accessibility and ethical implications.
        - Organize a platform for participants to share their proposals, receive feedback, and further develop their ideas.

Specific to VR and AR in Sports:

- **Focus on the "what" and "why" of VR/AR:** Explain the basics of these technologies, their functionalities, and how they are changing the sports landscape.
- **Use relatable examples:** Showcase real-world case studies of successful VR/AR implementations in various sports disciplines relevant to your audience.
- **Start with accessible concepts:** Begin with introductory explanations before delving into complex technical details.
- **Balance technical aspects with practical applications:** Provide a clear understanding of technology while emphasizing its benefits and potential uses in different areas of sports (e.g., training, rehabilitation, fan engagement).
- **Address ethical considerations:** Discuss privacy concerns, accessibility issues, and responsible use of VR/AR technology in sports.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Encourage critical thinking and problem-solving:** Challenge participants to analyze existing uses, identify potential challenges, and propose innovative applications of VR/AR in sports.

Additional Tips:

- Invite guest speakers from organizations using VR/AR in sports, research institutions, or athletes using these technologies for training.
- Partner with industry experts to enhance your expertise and offer hands-on demonstrations of VR/AR equipment.
- Incorporate interactive simulations where participants can experience VR/AR firsthand, if possible.
- Encourage peer learning and collaboration among participants to share ideas and experiences.
- Be open to feedback and continuously improve your workshops based on participant needs.

II. Toolkit:

This toolkit is designed to equip facilitators with the necessary resources, technology, and guidance to deliver a dynamic and impactful workshop on VR and AR in Sports. It emphasizes hands-on experiences, critical analysis, and creative problem-solving, providing participants with a comprehensive understanding of how these technologies can transform the sports industry.

Materials

- **Obstacle Course Setup**: Equipment and space to set up a small, safe obstacle course for the "Blindfolded Obstacle Course" energizer activity, including blindfolds for the "VR users."
- **Lecture Videos/Interactive Presentations**: Curated content showcasing the various applications of VR and AR in sports, such as athlete training enhancements, rehabilitation processes, and ways to boost fan engagement.
- **VR/AR Demos**: Access to VR/AR applications, software, or headsets that can provide hands-on experience. This could include demos related to sports training, fan experiences, or virtual tours of sports facilities.
- **Quiz Materials**: Questions covering key concepts of VR and AR applications in sports for the evaluation phase, which can be delivered in printed form or through digital platforms.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Technology

- **VR/AR Equipment**: If available, various VR headsets and AR devices for demonstration and hands-on experiences. This might include consumer-grade VR headsets (like Oculus Rift, HTC Vive, or similar) and smartphones or tablets with AR apps.
- **Online Platform for Proposal Sharing**: A digital platform where participants can submit and share their VR/AR sports application proposals, facilitating peer review and feedback.

Additional Resources

- **Guiding Questions for Proposal Development**: A document or digital file containing questions designed to help participants develop their VR/AR application proposals, focusing on identifying the target audience, addressing specific problems, considering technology and data flow, and evaluating potential impacts.
- **Case Studies on VR/AR in Sports**: A collection of case studies or examples of successful VR and AR implementations in sports, providing inspiration and context for participants' projects.

Facilitator Notes

- **Understanding VR and AR**: Ensure a solid foundational knowledge of VR and AR technology, including their functionalities and how they can be applied in sports contexts, to guide discussions and answer questions effectively.
- **Ethical and Accessibility Considerations**: Prepare to lead discussions on the ethical use of VR/AR in sports, including privacy, data security, and ensuring accessibility for all users. Highlight the importance of designing inclusive technologies.
- **Interactive Learning Approach**: Use the "Blindfolded Obstacle Course" and "VR/AR Sports Exploration" activities to foster an engaging and immersive learning environment. Encourage participation, teamwork, and reflection on the experiences.
- **Critical Analysis and Innovation**: Promote critical thinking by encouraging participants to analyze the benefits and limitations of current VR/AR applications in sports. Challenge them to think creatively about future applications and ethical implications.
- **Real-World Applications**: Highlight real-world applications and emerging trends in VR/AR to demonstrate the potential impact on sports training, rehabilitation, and fan engagement. Use relatable and recent case studies to make the technology relevant to participants.
- **Collaboration and Peer Feedback**: Encourage a collaborative learning environment where participants can share ideas, provide feedback on each other's proposals, and learn from one another's insights and creativity.
- **Continuous Improvement and Adaptation**: Be open to feedback from participants and willing to adapt the workshop content and activities to better meet their needs and interests. Stay updated on the latest developments in VR/AR technology to keep the workshop current and informative.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

eSports and Sport-Focused Gaming

I. Guidelines

Target Audience: Trainers, teachers, lecturers, and experts who will facilitate workshops on eSports and sport-focused gaming for young people interested in the industry.

A. Overall Workshop Goals:

- Spark interest and excitement about the world of eSports and sport-focused gaming.
- Equip participants with a solid understanding of the eSports landscape, its impact, and potential benefits.
- Encourage critical thinking and analysis of the industry's diverse roles and opportunities.
- Foster creativity and inspire participants to envision their own involvement in eSports, whether as players, developers, or viewers.
- Promote responsible gaming practices and ethical considerations within the eSports ecosystem.

B. Workshop Structure:

1. **Energizer (5-10 minutes)**
    - **Objective:** Introduce the theme and engage participants through interactive gameplay.
    - **Activity:** "Mock eSports Tournament":
        - Organize a quick, accessible game or app-based competition (e.g., mobile racing, fighting games).
        - Keep it short and fun, highlighting teamwork, strategy, and friendly competition.
        - Briefly discuss the experience and how it mirrors similar elements in eSports.
2. **Main Activity (30-40 minutes)**
    - **Objective:** Explore the eSports landscape and its key features.
    - **Activity:** "eSports Deep Dive":
        - Use engaging lecture videos or presentations covering various aspects of eSports:
            - History and growth of the industry.
            - Structure of tournaments and leagues.
            - Career paths within eSports (players, developers, analysts, etc.).
            - Impact on traditional sports and fan engagement.
        - Pause after each section for discussions, encouraging personal connections to participants' interests.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

        - Incorporate interactive elements like guest speaker Q&A, short documentaries, or infographics.
3. **Evaluation (10-15 minutes)**
    - **Objective:** Assess understanding and stimulate reflection on personal perspectives.
    - **Activity:** "eSports Exploration":
        - Conduct a quiz or facilitate a group discussion based on the covered topics.
        - Focus on open-ended questions like:
            - What surprised you most about eSports?
            - What ethical considerations are important in eSports?
            - How could you see yourself engaging with eSports (playing, spectating, building careers)?
        - Encourage diverse viewpoints and respectful debate.
4. **Dissemination (Post-Class Activity)**
    - **Objective:** Encourage deeper learning and personal initiative.
    - **Activity:** "eSports Innovation Challenge":
        - Have participants develop a proposal or presentation on a new eSports concept or event.
        - Encourage ideas that explore:
            - New game formats or technologies for eSports.
            - Innovative ways to engage fans and build communities.
            - Solutions to address challenges like accessibility or inclusivity.
        - Provide clear guidelines and offer access to relevant research materials.
        - Organize a platform for participants to share their ideas, receive feedback, and refine their proposals.

C. Specific to eSports and Sport-Focused Gaming:

- **Focus on the "what" and "why" of eSports:** Explain the basics of eSports, its structure, competitive gameplay, and its growing popularity.
- **Use relatable examples:** Showcase real-world case studies of successful eSports leagues, franchises, and player stories relevant to your audience.
- **Balance technical elements with practical applications:** Provide a foundational understanding of technology and infrastructure while emphasizing the economic impact, marketing opportunities, and social connections within eSports.
- **Address ethical considerations:** Discuss responsible gaming, data privacy, potential addiction concerns, and fair play practices in eSports.
- **Promote critical thinking and problem-solving:** Encourage participants to analyze existing trends, identify potential challenges, and propose innovative ways to engage with eSports in different settings.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Connect eSports to traditional sports:** Highlight the symbiotic relationship between the two, exploring shared values, audience crossover, and potential collaborative opportunities.

D. Additional Tips for Facilitators:

- Emphasize real-world examples and success stories to enhance engagement.
- Balance technical explanations with clear, accessible language for young audiences.
- Encourage active participation, questions, and open discussions throughout the workshop.
- Provide ongoing support and guidance for participants' post-workshop exploration.
- Adapt the workshop content and activities to the specific interests and age group of participants.
- Incorporate diverse multimedia elements to keep the learning experience dynamic and engaging.
- Remember to address responsible gaming practices, ethical considerations, and potential risks throughout the workshop.

II. Toolkit:

This toolkit is structured to empower facilitators with the necessary resources, technology, and insights to deliver a dynamic and impactful workshop on eSports and sport-focused gaming. It emphasizes the importance of understanding the eSports landscape, fostering creativity, and promoting ethical gaming practices.

Materials

- **Game or App for Mock Tournament**: Select a widely accessible, age-appropriate game or app that can be used for the energizer activity, ideally one that reflects popular eSports genres.
- **Lecture Videos/Presentations**: Curated content covering the history, growth, structure, and career opportunities within eSports, as well as its impact on traditional sports and fan engagement.
- **Quiz Materials**: Questions that cover the topics discussed during the workshop, focusing on understanding, reflection, and ethical considerations in eSports.
- **Guidelines for eSports Innovation Challenge**: A document or digital resource outlining the expectations, objectives, and criteria for the post-class innovation challenge, encouraging creativity and critical thinking.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Technology

- **Digital Devices**: Necessary for participating in the mock eSports tournament, accessing lecture videos or presentations, and conducting research for the eSports innovation challenge.
- **Online Platform for Idea Sharing**: A digital forum or platform where participants can submit their eSports concept or event proposals, facilitating peer feedback and collaborative learning.

Additional Resources

- **Case Studies on Successful eSports Leagues and Players**: A collection of stories and examples showcasing the variety and depth of career paths, technological advancements, and community engagement strategies within eSports.
- **Research Materials on eSports**: Access to articles, reports, and databases that provide further information on the current trends, challenges, and opportunities in the eSports industry.

Facilitator Notes

- **Foundational Knowledge of eSports**: Facilitators should possess a solid understanding of the eSports industry, including its history, major players, and technological infrastructure, to guide the workshop effectively.
- **Ethical Gaming Practices**: Be prepared to discuss the importance of ethical considerations in eSports, such as fair play, data privacy, and the mental health implications of gaming, including potential addiction and strategies for responsible gaming.
- **Interactive and Engaging Learning**: Utilize the "Mock eSports Tournament" and "eSports Deep Dive" activities to foster an interactive learning environment. Encourage participation, teamwork, and critical reflection on the experiences.
- **Critical Analysis and Creative Thinking**: Promote critical thinking by encouraging participants to analyze the structure and impact of eSports. Challenge them to think creatively about future developments and ethical implications.
- **Real-World Applications**: Highlight real-world examples and success stories to demonstrate the potential career paths and opportunities within the eSports ecosystem. Use case studies to make the content relevant and inspiring to participants.
- **Collaboration and Peer Feedback**: Encourage a collaborative learning environment where participants can share ideas, provide feedback on each other's proposals, and learn from one another's insights and creativity in the "eSports Innovation Challenge."
- **Adaptability and Inclusivity**: Ensure the workshop content and activities are adaptable to the interests and technical levels of the participants, promoting inclusivity and accessibility within the eSports community.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Wearable Technology in Sports

Target Audience: Trainers, coaches, athletes, or anyone interested in the impact of wearable technology on sports performance and training.

I. Guidelines

A. Overall Workshop Goals:

- Spark curiosity and excitement about the potential of wearable technology in sports.
- Equip participants with a solid understanding of different wearable devices and their applications.
- Develop critical thinking skills to analyze data and interpret its significance for performance improvement.
- Foster discussions on ethical considerations related to data privacy and responsible use.
- Inspire participants to explore how wearable technology can enhance their own training experiences.

B. Workshop Structure:

1. **Energizer (5-10 minutes)**
    - **Objective:** Introduce the theme and engage participants through an interactive activity.
    - **Activity:** "Tech Detectives":
        - Hide various wearable devices around the workshop space.
        - Divide participants into small teams and provide clues that relate to specific device functionalities.
        - Teams race to find the devices and decipher their applications in sports.
        - Debrief the activity, highlighting the diverse types and purposes of wearables.
2. **Main Activity (30-40 minutes)**
    - **Objective:** Provide hands-on experience with wearable technology and its applications in various sports.
    - **Activity:** "Data-Driven Athletes":
        - Divide into groups, assigning each group a specific sport and a data set from a real-world wearable application (e.g., heart rate during sprints, sleep patterns of elite athletes).
        - Provide access to online tools or apps for data visualization and analysis.
        - Challenge groups to identify trends, interpret the data's significance, and propose training strategies based on their findings.
        - Each group presents their analysis and recommendations, fostering discussion and knowledge sharing.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

3. **Evaluation (10-15 minutes)**
    - **Objective:** Assess understanding and encourage reflection on potential impact.
    - **Activity:** Group Discussion:
        - Facilitate a group discussion on:
            - Potential benefits and limitations of wearable technologies in sports.
            - Ethical considerations related to data privacy and use.
            - The future landscape of wearable technology in sports performance.
        - Administer a short quiz covering key concepts and applications.
4. **Dissemination (Post-Class Activity)**
    - **Objective:** Encourage participants to apply learnings in their own training practices.
    - **Activity:** "My Personal Power-Up":
        - Challenge participants to choose a specific aspect of their training to track using a wearable device (e.g., recovery metrics, sleep quality).
        - Encourage them to monitor their chosen performance indicator for a week using a personal device or app.
        - Participants then submit a brief report summarizing their findings and reflecting on how the data insights impacted their training or mindset.

C. Specific to Wearable Technology in Sports:

- **Focus on the "what" and "how" of wearable tech:** Explain the basics of various wearables used in sports, their functionalities, and potential benefits for different aspects (e.g., training, performance analysis, injury prevention).
- **Use relatable examples:** Showcase real-world case studies of successful wearable technology implementations in sports disciplines relevant to your audience.
- **Start with accessible concepts:** Begin with introductory explanations before delving into complex technical details.
- **Balance technical aspects with practical applications:** Provide a clear understanding of technology while emphasizing its impact on training, performance improvement, and athlete well-being.
- **Address ethical considerations:** Discuss data privacy concerns, security issues, and responsible use of wearable technology in sports.
- **Promote critical thinking and problem-solving:** Encourage participants to analyze existing applications, identify potential challenges, and propose innovative ways to use wearable technology in sports.

D. Additional Tips for Facilitators:

- Emphasize real-world applications and success stories with diverse sports examples.
- Balance technical explanations with clear, accessible language for your audience.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Encourage active participation, questions, and open discussions throughout the workshop.
- Provide ongoing support and guidance for participants' post-workshop exploration.
- Adapt the workshop content and activities to the specific interests and needs of your participants.
- Integrate multimedia elements like short videos, demos, or guest speaker sessions to enhance engagement.
- Remember to address ethical considerations, data privacy, and responsible use of wearables throughout the workshop.

II. Toolkit:

This toolkit provides facilitators with a comprehensive framework to deliver a workshop on Wearable Technology in Sports. It emphasizes the importance of understanding wearable devices, analyzing performance data, and considering ethical implications.

Materials

- **Wearable Devices**: A selection of wearable technology devices to hide for the "Tech Detectives" energizer, such as fitness trackers, heart rate monitors, and sleep trackers.
- **Clue Cards**: Cards with hints or descriptions related to the functionalities of the wearable devices used in the energizer activity.
- **Data Sets**: Real-world data from wearable technology applications in sports, tailored to various sports disciplines for the "Data-Driven Athletes" activity.
- **Online Tools/Apps for Data Analysis**: Access to software or applications that can visualize and analyze sports performance data, facilitating group work in interpreting data significance.

Technology

- **Digital Devices**: Tablets, laptops, or smartphones for groups to access online data analysis tools and apps during the main activity.
- **Presentation Equipment**: Projector, screen, and speakers for displaying lecture videos, presentations, and facilitating group presentations.

Additional Resources

- **Case Studies on Wearable Technology**: A compilation of examples showing how wearable technology has been successfully implemented across different sports, highlighting benefits in training, performance analysis, and injury prevention.
- **Quiz Questions**: A set of questions to evaluate participants' understanding of wearable technology concepts, applications, and ethical considerations.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Facilitator Notes

- **Foundational Knowledge of Wearable Technology**: Facilitators should have a thorough understanding of the types of wearable devices available, their applications in sports, and how they can be used to enhance athlete performance and training.
- **Ethical and Privacy Considerations**: Prepare to lead discussions on the responsible use of data collected by wearable devices, emphasizing the importance of data privacy, security, and ethical issues in sports.
- **Interactive and Practical Learning**: Utilize the "Tech Detectives" and "Data-Driven Athletes" activities to foster an interactive learning environment. Encourage teamwork, critical thinking, and hands-on experience with data analysis.
- **Critical Analysis and Discussion**: Encourage participants to engage in discussions about the potential benefits and limitations of wearable technologies, as well as the future landscape of these technologies in sports.
- **Application of Learnings**: Through the "My Personal Power-Up" post-class activity, motivate participants to apply the workshop learnings to their own training practices, facilitating personal exploration and reflection on the use of wearable technology.
- **Adaptability and Accessibility**: Ensure the workshop content and activities are adaptable to the interests, technical levels, and sports disciplines of the participants, promoting an inclusive and engaging learning experience.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Sport-Adapted Literacy Skills

Target audience: This workshop is designed for athletes, coaches, parents, or anyone interested in improving their literacy skills in the context of sports.

I. Guidelines:

A. Overall goals:

- To raise awareness of the importance of critical thinking and responsible information consumption in the sports world.
- To develop participants' information literacy, media literacy, and technology literacy skills in the context of sports.
- To empower participants to navigate the increasingly complex sports information landscape effectively.

B. Workshop structure:

Energizer (5-10 minutes):

- Use the "Fact or Fiction?" activity to introduce the theme of the workshop and get participants thinking critically about sports information.
- Debrief the activity by discussing the importance of questioning information, identifying biases, and verifying sources.

Main Activity (40-45 minutes):

- Set up three skill stations focusing on information literacy, media literacy, and technology literacy.
- Participants rotate through the stations in small groups, completing activities and discussing their findings.
- Facilitate group discussions after each station to solidify learning and encourage critical thinking.

Evaluation (10-15 minutes):

- Use a short quiz to assess participants' understanding of key concepts covered in the workshop.
- Facilitate a group reflection activity where participants discuss real-life situations where they encountered misleading sports information and how they navigated them.

Dissemination (Post-workshop activity):

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Assign a challenge where participants choose a specific sports-related topic, research it using reliable sources, and present their findings and evaluation of the sources used.
- Offer an optional extension activity where participants explore career paths that leverage strong sports-adapted literacy skills and research educational or training opportunities.

C. Specific to Sport-Adapted Literacy Skills:

- **Focus on the "why" and "how" of sport-adapted literacy:** Explain the importance of critical thinking, responsible information consumption, and leveraging technology effectively in the fast-paced sports world.
- **Use relatable examples:** Showcase current and relevant real-world case studies where strong literacy skills made a difference in sports (e.g., analyzing training programs, identifying media bias, using data analysis tools).
- **Balance theory with practice:** Provide clear explanations of key concepts (information literacy, media literacy, technology literacy) before diving into hands-on activities at the skill stations.
- **Emphasize skill development and application:** Equip participants with practical tools and strategies to critically evaluate information, identify credible sources, and responsibly use technology in the sports context.
- **Address ethical considerations:** Discuss potential biases in sports media, responsible commentary on social platforms, and ethical use of data and wearable technology in sports.
- **Encourage critical thinking and problem-solving:** Challenge participants to analyze real-life scenarios, identify misleading information, and propose solutions for responsible information consumption.

D. Additional Tips:

- Invite guest speakers from sports journalism, data analysis, or sports psychology fields to share their experiences and expertise.
- Partner with educational institutions or libraries to offer resources and guidance on navigating various information sources.
- Incorporate online quizzes, polls, and interactive simulations to assess understanding and make the learning experience engaging.
- Encourage collaboration and peer learning during group discussions and activities.
- Be open to feedback and continuously improve your workshops based on participant needs.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

II. Toolkit:

This toolkit is designed to assist facilitators in delivering a comprehensive workshop on Sport-Adapted Literacy Skills, emphasizing critical thinking, ethical information consumption, and effective use of technology in the sports context. By equipping participants with the necessary skills and knowledge, the workshop aims to enhance their ability to navigate the complex information landscape of the sports world responsibly and effectively.

Materials

- **"Fact or Fiction?" Activity Cards**: Prepared statements related to sports information, some true and some false, for the energizer activity.
- **Skill Station Materials**: Handouts, guides, and activity instructions for each of the three literacy skill stations: Information Literacy, Media Literacy, and Technology Literacy.
- **Case Studies**: Real-world examples showcasing the application and importance of sport-adapted literacy skills in various scenarios within the sports world.
- **Quiz Materials**: Questions covering key concepts of sport-adapted literacy to assess participants' understanding during the evaluation phase.

Technology

- **Digital Devices**: Tablets or laptops for participants to use at the Technology Literacy station and for accessing online resources during the research challenge.
- **Presentation Equipment**: Projector and screen for displaying instructions, examples, and debriefing materials throughout the workshop.

Additional Resources

- **Guide on Reliable Sports Information Sources**: A curated list of credible websites, databases, and tools that participants can use for the post-workshop challenge and beyond.
- **Career Pathways Handout**: Information on careers that value strong literacy skills in sports, including educational and training opportunities related to these paths.

Facilitator Notes

- **Understanding Sport-Adapted Literacy**: Facilitators should have a comprehensive understanding of the nuances of information literacy, media literacy, and technology literacy specifically adapted to the sports context to guide discussions effectively.
- **Critical Thinking Emphasis**: Be prepared to lead discussions on the importance of questioning information, identifying biases, and the ethical considerations of consuming and sharing sports information.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Interactive Learning**: Utilize the "Fact or Fiction?" energizer and skill station rotations to foster an interactive learning environment. Encourage active participation, reflection, and critical analysis of information.
- **Real-World Application**: Through the use of case studies and the post-workshop challenge, encourage participants to apply what they've learned in real-world scenarios, enhancing their understanding and skills in navigating the sports information landscape.
- **Collaboration and Peer Learning**: Promote collaborative learning during group discussions and station activities. Encourage participants to share their experiences, insights, and strategies for evaluating sports information.
- **Adaptability and Inclusivity**: Ensure the workshop content and activities are accessible and relevant to the diverse interests and backgrounds of participants. Tailor discussions and examples to resonate with the specific audience, whether they're athletes, coaches, or sports enthusiasts.
- **Continuous Improvement**: Solicit feedback from participants to refine and improve future workshops. Be open to adapting content and teaching methods based on participants' needs and the evolving sports information landscape.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Sport-Adapted Learning Skills Workshop

Target Audience: This workshop is designed for athletes, coaches, parents, or anyone interested in understanding and leveraging the transferable skills gained through sports participation.

I. Guidelines:

A. Overall Goals:

- Raise awareness of the valuable transferable skills developed through sports, including critical thinking, creativity, collaboration, and communication.
- Equip participants with practical tools and strategies to enhance and apply these skills in various contexts, including career preparation.
- Foster confidence and empower participants to utilize their unique skillset for success beyond the sports field.

B. Workshop Structure:

1. **Energizer (5-10 minutes):**
    - **Objective:** Engage participants and introduce key themes through an interactive activity.
    - **Activity:** "Sports Skills Challenge":
        - Divide participants into small teams and present real-world sports scenarios requiring critical thinking, creativity, collaboration, and communication.
        - Examples: overcoming an obstacle in a game, devising a new training strategy, coordinating a complex play.
        - Teams discuss and propose solutions, highlighting the importance of these skills in achieving success.
        - Facilitate a brief discussion exploring how these skills translate to professional settings.
2. **Main Activity (30-40 minutes):**
    - **Objective:** Deepen understanding and provide tools for developing sport-adapted learning skills.
    - **Activity:** "Skill Stations":
        - Set up four stations, each focusing on a core skill: critical thinking, creativity, collaboration, and communication.
        - Design activities and challenges at each station that utilize sports analogies and relatable scenarios.
        - Examples: analyzing game tactics (critical thinking), designing a new sports product (creativity), role-playing team exercises (collaboration), delivering persuasive presentations (communication).

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Rotate participants through stations, allowing them to engage in different activities and discussions.
- Debrief each station, sharing key takeaways and practical tips for applying these skills in everyday life and career preparation.

3. **Evaluation (10-15 minutes):**
    - **Objective:** Assess learning and encourage reflection on personal development.
    - **Activity:** Group Discussion and Assessment:
        - Facilitate a discussion around:
            - Leveraging sports skills in career aspirations.
            - Strategies for developing critical thinking, creativity, collaboration, and communication skills.
        - Distribute a short quiz or worksheet to solidify key concepts and assess understanding.
4. **Dissemination (Post-Class Activity):**
    - **Objective:** Encourage continuous learning and application of acquired skills.
    - **Activity:** "My Skills Game Plan":
        - Challenge participants to create a personalized action plan for developing their sport-adapted learning skills.
        - The plan should include specific goals, strategies, and resources for enhancing critical thinking, creativity, collaboration, and communication.
        - Encourage sharing action plans with peers or mentors for feedback and support.

C. Additional Resources:

- **Infographics:** "Bridging the Gap: From Sports Skills to Employability"
- **Case studies:** "Athlete Success Stories: Leveraging Sports Skills in Diverse Careers"
- **Online resources and articles:** Transferable skills development, career planning
- **Facilitator Notes:**
    - Create an inclusive and encouraging learning environment.
    - Use relatable examples and analogies to illustrate skill application.
    - Encourage active participation, open discussion, and critical thinking.
    - Adapt activities and content to the target audience.

D. Specific to Sport-Adapted Learning Skills:

- **Focus on the "what" and "why" of sport-adapted learning skills:** Explain the concept of transferable skills, highlighting the valuable abilities developed through sports participation that translate to various professional settings.
- **Use relatable examples:** Showcase real-world case studies of athletes who have successfully leveraged their sports skills in diverse careers.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Balance theory with practice:** Provide clear explanations of the core skills (critical thinking, creativity, collaboration, communication) before diving into hands-on activities at the skill stations.
- **Emphasize skill development and application:** Equip participants with practical tools and strategies to identify, improve, and showcase their sport-adapted learning skills.
- **Connect sports analogies to career contexts:** Use relatable scenarios and sports examples to illustrate how these skills can be applied in professional situations (e.g., game tactics for strategic thinking, teamwork in sports mirroring collaboration in projects).
- **Promote self-reflection and career exploration:** Encourage participants to identify their existing skills, analyze their career aspirations, and develop strategies for bridging the gap between the two.

E. Additional Tips:

- Invite guest speakers from diverse industries who have transitioned their sport-adapted skills to successful careers.
- Partner with career development organizations or professional networks to offer resources and guidance.
- Incorporate online assessments or career planning tools to help participants identify their strengths and explore potential career paths.
- Encourage peer learning and collaboration through group discussions and activities.
- Be open to feedback and continuously improve your workshops based on participant needs.

II. Toolkit:

This toolkit equips facilitators with a structured approach to conducting a Sport-Adapted Learning Skills workshop, emphasizing the valuable skills gained through sports participation and their applicability in broader professional contexts. By combining theoretical insights with practical exercises, the workshop aims to inspire participants to use their sports experiences for career success and personal growth.

Materials

- **Sports Scenarios Cards**: For the "Sports Skills Challenge," cards detailing real-world sports situations that require critical thinking, creativity, collaboration, and communication.
- **Skill Station Setup Guides**: Detailed instructions and materials needed for activities at each of the four skill stations: Critical Thinking, Creativity, Collaboration, Communication.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Infographics and Case Studies**: "Bridging the Gap: From Sports Skills to Employability" infographics and "Athlete Success Stories: Leveraging Sports Skills in Diverse Careers" case studies to illustrate the workshop's key themes.
- **Quiz/Worksheet**: To consolidate learning and facilitate the evaluation phase, focusing on the application of sport-adapted learning skills in various settings.

Technology

- **Digital Devices**: Tablets or laptops for interactive activities, especially at the Technology Literacy station or for accessing online career planning tools.
- **Presentation Equipment**: For displaying infographics, case studies, and facilitating group discussions.

Additional Resources

- **Online Resources and Articles**: A curated list of materials on transferable skills development, career planning, and examples of athletes who have transitioned into diverse professional roles.
- **Career Planning Tools**: Access to online assessments or resources that help participants identify their strengths and potential career paths.

Facilitator Notes

- **Relatable and Engaging Content**: Ensure that the examples, scenarios, and activities are relatable to the participants' experiences in sports, making abstract concepts tangible and understandable.
- **Interactive and Collaborative Learning**: Foster an environment that encourages active participation, teamwork, and open dialogue. The skill stations should be designed to engage participants in hands-on, practical exercises that mirror real-life applications.
- **Self-Reflection and Personal Development**: Guide participants through self-assessment and reflection exercises, helping them recognize their unique skills and how these can be articulated and applied in their career aspirations.
- **Adaptability to Audience Needs**: Tailor the workshop content and delivery to match the specific interests, backgrounds, and professional goals of the participants, ensuring relevance and impact.
- **Continuous Feedback and Improvement**: Seek participant feedback to refine and enhance the workshop, making adjustments as necessary to better meet the needs and expectations of future audiences.

Dissemination Strategy

- **"My Skills Game Plan" Templates**: Provide participants with a framework for developing their personalized action plans, including goal setting, strategy formulation, and resource identification for skill enhancement.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Peer Feedback Mechanism**: Establish a system for sharing and reviewing action plans among participants or with mentors, facilitating constructive feedback and encouragement.
- **Follow-up Sessions**: Plan for subsequent sessions or check-ins to review progress on action plans, address challenges, and celebrate achievements.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Entrepreneurial Mindset for Sports Businesses

Target Audience: This workshop is designed for individuals interested in starting or growing a sports business, including athletes, sports enthusiasts, entrepreneurs, and business professionals.

I. Guidelines

A. Overall Goals:

- Ignite participants' passion for entrepreneurial thinking in the sports industry.
- Equip participants with a foundational understanding of the entrepreneurial mindset and its key characteristics.
- Develop practical skills for identifying opportunities, creating value, and navigating challenges in the sports business landscape.
- Foster a growth mindset, resilience, and the courage to take calculated risks.

B. Workshop Structure:

1. **Energizer (5-10 minutes):**
    - **Objective:** Spark creativity and introduce the theme of entrepreneurial thinking.
    - **Activity:** "Sports Business Brainstorm":
        - Individually, participants brainstorm and write down as many innovative sports business ideas as possible in five minutes. Encourage wild and creative thinking.
        - Briefly discuss as a group, highlighting the diversity and potential of entrepreneurial ideas in sports.
2. **Main Activity (40-45 minutes):**
    - **Objective:** Deepen understanding of the entrepreneurial mindset and its application in sports.
    - **Activity:** "Entrepreneurship in Sports Journey":
        - Present a series of short videos followed by interactive tasks related to each video:
            - Video 1: Introduction to the entrepreneurial mindset - What does it mean to be an entrepreneur in the sports industry?
                - Task: Individually reflect and write down personal strengths and weaknesses relevant to entrepreneurship.
            - Video 2: Identifying opportunities in the sports market - How to spot gaps and unmet needs.
                - Task: In small groups, identify a current challenge or opportunity in the sports industry and brainstorm potential solutions.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

        - Video 3: Creating value for athletes, fans, and stakeholders - Building a successful business model.
            - Task: Each group develops a brief one-page value proposition for their identified opportunity.
        - Video 4: Embracing challenges and navigating uncertainty - Resilience and adaptability in the sports business.
            - Task: Groups discuss potential challenges their business idea might face and brainstorm strategies to overcome them.
    - Facilitate group discussions after each video and task, encouraging active participation and knowledge sharing.
3. **Evaluation (5-10 minutes):**
    - **Objective:** Assess understanding and encourage reflection on learnings.
    - **Activity:** Choose one of the following:
        - **Group Discussion:** Facilitate a discussion around:
            - Key takeaways from the videos and activities.
            - Participants' self-assessment of their entrepreneurial potential.
            - How they can apply the entrepreneurial mindset in their own sports business endeavors.
        - **Self-Assessment Questionnaire:** Distribute a questionnaire assessing participants' understanding of key concepts and their ability to apply them to real-world sports business scenarios.
4. **Dissemination (Post-Class Activity):**
    - **Objective:** Encourage continued learning and application of the entrepreneurial mindset.
    - **Activity:** "My Sports Business Pitch":
        - Challenge participants to develop a mini-business plan or elevator pitch for a sports business idea.
        - The plan/pitch should address the identified opportunity, value proposition, target market, and potential challenges.
        - Participants can share their pitches in the next session or submit them online for feedback.
        - Provide guidelines and resources for market research, competitor analysis, and business plan development.

C. Additional Resources:

- **Infographics:** Visual summaries of the entrepreneurial journey in sports, key mindset traits, and common business models.
- **Worksheets:** Templates for brainstorming ideas, value proposition development, and mini-business plan outlines.
- **References:** Curated list of articles, case studies, and podcasts on successful sports businesses, entrepreneurial journeys, and navigating challenges.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

D. Specific to Entrepreneurial Mindset in Sports Businesses:

- **Focus on the "what" and "why" of the entrepreneurial mindset:** Explain the key characteristics (e.g., opportunity recognition, calculated risk-taking, resilience, adaptability) and how they translate to success in the sports industry.
- **Use relatable examples:** Showcase real-world case studies of successful sports entrepreneurs, highlighting their journeys, challenges, and mindset traits.
- **Balance theory with practice:** Provide clear explanations of core concepts before diving into interactive activities that allow participants to apply their learning.
- **Emphasize action and self-reflection:** Encourage participants to identify potential sports business opportunities, assess their own entrepreneurial potential, and develop action plans for fostering their mindset.
- **Connect sports-specific challenges to mindset solutions:** Address unique challenges in the sports industry (e.g., funding, competition, regulations) and how an entrepreneurial mindset can help navigate them.
- **Promote collaboration and peer learning:** Create opportunities for participants to share ideas, learn from each other's experiences, and offer constructive feedback.

E. Additional Tips:

- Invite guest speakers from the sports industry who have entrepreneurial experience.
- Partner with business incubators or sports industry organizations to offer resources and mentorship.
- Incorporate online tools and resources for exploring business ideas, market research, and developing business plans.
- Be prepared to answer questions about funding, legal aspects, and specific sports industry nuances.
- Offer ongoing support and guidance beyond the workshop, especially for the post-class activity.

II: Toolkit:

This toolkit is designed to empower facilitators in delivering an Entrepreneurial Mindset for Sports Businesses workshop, blending theoretical insights with practical exercises to inspire and equip participants with the skills and confidence to pursue entrepreneurial endeavors in the sports industry.

Materials

- **Brainstorming Notepads and Pens**: For the "Sports Business Brainstorm" energizer activity, allowing participants to jot down their innovative ideas.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Short Video Series**: Curated videos that cover various aspects of entrepreneurship within the sports industry, including defining the entrepreneurial mindset, identifying market opportunities, creating value, and navigating challenges.
- **Interactive Task Materials**: Instructions and resources for tasks related to each video segment, designed to deepen participants' understanding and application of entrepreneurial concepts.
- **Group Discussion and Self-Assessment Tools**: Questions for facilitating group discussions and a questionnaire for the evaluation phase, focusing on key takeaways and self-reflection on entrepreneurial potential.

Technology

- **Digital Devices**: Tablets or laptops for accessing online videos, conducting market research, and developing business pitches.
- **Presentation Equipment**: Necessary for showing videos and facilitating group presentations of business ideas and value propositions.

Additional Resources

- **Infographics and Worksheets**: Visual summaries of the entrepreneurial journey in sports and templates for brainstorming, value proposition development, and mini-business plan outlines.
- **Curated Reference List**: A selection of articles, case studies, and podcasts that provide insights into successful sports businesses and the entrepreneurial journey.

Facilitator Notes

- **Engaging and Relevant Content**: Ensure the workshop content, including videos and tasks, is engaging, informative, and directly applicable to the sports industry, encouraging participants to think critically and creatively.
- **Interactive Learning Environment**: Foster an environment that encourages active participation, collaboration, and peer learning. The "Entrepreneurship in Sports Journey" activity should be interactive, allowing participants to apply concepts in real-time.
- **Reflective and Action-Oriented Approach**: Guide participants through reflection on their strengths, weaknesses, and potential as entrepreneurs in the sports industry. The "My Sports Business Pitch" post-class activity should encourage practical application of workshop learnings.
- **Support and Resources**: Provide participants with the tools, guidance, and resources needed to explore entrepreneurial opportunities, develop business ideas, and navigate the complexities of starting and running a sports business.
- **Adaptability to Participant Needs**: Tailor the workshop to meet the diverse interests and backgrounds of participants, ensuring content is accessible and relevant to everyone from athletes and coaches to parents and sports enthusiasts interested in entrepreneurship.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Dissemination Strategy

- **"My Sports Business Pitch" Guidelines**: Offer detailed instructions and criteria for developing and presenting business plans or pitches, encouraging clarity, creativity, and feasibility.
- **Online Forum or Platform**: Create a space for participants to share their business pitches, receive feedback, and engage with peers and mentors for support and collaboration.
- **Follow-Up Sessions or Workshops**: Plan for subsequent meetings or workshops to review business pitches, discuss progress, and address emerging challenges, providing ongoing support to aspiring sports entrepreneurs.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Career Planning and Entering to Technology-Oriented Sports Businesses

Target Audience: This workshop is designed for individuals interested in exploring career opportunities in the intersection of sports and technology, such as students, young professionals, or career changers.

I. Guidelines:

A. Overall Goals:

- Raise awareness of the exciting and growing field of sports technology.
- Provide participants with a comprehensive understanding of the diverse career paths available in this industry.
- Help participants identify their transferable skills and how they can be applied to sports tech roles.
- Encourage participants to take proactive steps towards career development in the sports tech industry.

B. Workshop Structure:

- **Energizer (5 minutes):**
  - **Objective:** Spark interest and introduce the theme of sports technology.
  - **Activity:** "Sports Tech Quickfire":
    - Participants brainstorm and name as many sports tech innovations or gadgets as they can in 30 seconds.
    - Briefly discuss the diverse applications of technology in sports and the vast career possibilities.
- **Main Activity (40 minutes):**
  - **Objective:** Provide an in-depth understanding of the sports tech industry and career planning.
  - **Activity:** "Navigating the Sports Tech Landscape":
    - **Facilitator-led discussion:** Introduce key trends, emerging technologies, and the impact of sports tech on various aspects of the industry (e.g., athlete performance, fan engagement, broadcasting).
    - **Group activities:**
      - Divide participants into groups and assign each group a specific area of sports tech (e.g., wearables, data analytics, esports).

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

        - Provide worksheets with prompts to identify key skills required in each area, research relevant job titles, and discuss potential career paths.
        - Groups share their findings and insights with the larger group.
    - **Evaluation (10 minutes):**
        - **Objective:** Assess understanding and encourage self-reflection.
        - **Activity:** "Skills and Career Match":
            - Participants complete a self-assessment worksheet to identify their skills, interests, and values.
            - Based on their self-assessment, they match their profile with potential career paths in sports tech using provided resources or a matching quiz.
            - Facilitate a brief discussion about individual findings and next steps.
    - **Dissemination (Post-Class Activity):**
        - **Objective:** Encourage continued learning and action planning.
        - **Activity:** "My Sports Tech Journey":
            - Challenge participants to develop a personal action plan outlining steps they will take to pursue a career in sports tech.
            - The plan should include specific goals, such as acquiring new skills, seeking educational opportunities, networking with industry professionals, or building a relevant portfolio.
            - Participants can share their action plans with peers or mentors for feedback and support.

II. Toolkit:

This toolkit provides facilitators with a structured approach to conducting a workshop focused on exploring career opportunities in the technology-oriented sports business sector. By combining theoretical insights with practical exercises, the workshop aims to inspire participants to pursue their interests in sports tech actively.

Materials

- **Sports Tech Quickfire Cards**: Cards or slides with names and images of various sports tech innovations for the energizer activity.
- **Industry Trends and Technologies Overview**: A facilitator-led presentation that outlines current trends, emerging technologies, and their impact across different areas of the sports industry.
- **Worksheets for Group Activities**: Worksheets designed to guide group discussions on specific sports tech areas, including prompts for identifying necessary skills, exploring job titles, and mapping potential career paths.
- **Self-Assessment Worksheets**: Tools for participants to evaluate their skills, interests, and values in relation to career opportunities in sports tech.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Career Path Resources**: Information on various sports tech career paths, including job descriptions, required skills, and educational pathways.

Technology

- **Digital Devices**: Tablets or laptops for group research activities and individual assessments.
- **Presentation Equipment**: Projector and screen for displaying presentations, videos, and facilitating group discussions.

Additional Resources

- **Sports Tech Case Studies**: Real-world examples of successful professionals and companies in the sports tech field to illustrate career paths and industry impact.
- **Online Career Planning Tools**: Links to career assessment quizzes, networking platforms, and educational resources tailored to the sports tech industry.
- **Action Plan Template**: A structured template for participants to develop their personalized action plans for entering the sports tech industry.

Facilitator Notes

- **Engaging and Informative Content**: Ensure the workshop content is current, relevant, and engaging, sparking participants' interest in sports technology and its career opportunities.
- **Interactive Learning Approach**: Foster an environment that encourages active participation, critical thinking, and collaborative learning through group activities and discussions.
- **Personalized Career Exploration**: Guide participants through a process of self-discovery and career exploration, helping them identify how their skills and interests align with opportunities in sports tech.
- **Action-Oriented Planning**: Encourage participants to think strategically about their career development, emphasizing the importance of setting specific, actionable goals for entering the sports tech field.
- **Adaptability to Participant Needs**: Tailor the workshop to meet the diverse backgrounds and interests of participants, whether they are students, young professionals, or career changers interested in the intersection of sports and technology.

Dissemination Strategy

- **"My Sports Tech Journey" Plan Sharing**: Organize a platform or session where participants can share their action plans, receive feedback, and support each other in pursuing their career goals in sports tech.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- **Follow-Up Resources and Support**: Provide participants with access to ongoing resources, mentorship opportunities, and community forums to continue their learning and networking after the workshop.

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 or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Digitale Leitlinien und Toolkits für Moderatoren

Beitrag Nr.: 6

Förderung der Beschäftigungsfähigkeit junger Sportstudenten durch den "Competence Hub" für Sportinnovation

COMPATH - 101050955

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

FÖRDERUNG DER BESCHÄFTIGUNGSFÄHIGKEIT JUNGER SPORTSTUDENTEN DURCH DEN "COMPETENCE HUB" FÜR SPORTINNOVATION 1

EINFÜHRUNG 4

AI IM SPORT 6

I. Leitlinien 6

II. Werkzeugkasten 8

DATENANALYSE IM SPORT 10

I. Leitlinien 10

II. Werkzeugkasten 12

DROHNENTECHNOLOGIE IM SPORT 14

I. Leitlinien 14

II. Werkzeugkasten 16

FANBINDUNG UND -ERFAHRUNG DURCH DIGITALE TOOLS 18

I. Leitlinien 18

II. Werkzeugkasten 20

INTERNET DER DINGE (IOT) IM SPORT 23

I. Leitlinien 23

II. Werkzeugkasten 25

VR UND AR IM SPORT 28

I. Leitlinien 28

II. Werkzeugkasten: 30

ESPORTS UND SPORTLICH ORIENTIERTE SPIELE 33

I. Leitlinien 33

II. Werkzeugkasten: 35

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

WEARABLE TECHNOLOGY IM SPORT 38

I. Leitlinien **38**

II. Werkzeugkasten: **40**

SPORTANGEPASSTE LESE- UND SCHREIBFÄHIGKEITEN 43

I. Leitlinien: **43**

II. Werkzeugkasten: **45**

WORKSHOP FÜR SPORTANGEPASSTE LERNTECHNIKEN 47

I. Leitlinien: **47**

II. Werkzeugkasten: **50**

UNTERNEHMERISCHE DENKWEISE FÜR SPORTUNTERNEHMEN 52

I. Leitlinien **52**

II: Werkzeugkasten: **55**

KARRIEREPLANUNG UND EINSTIEG IN TECHNOLOGIEORIENTIERTE SPORTBUSINESSES 57

I. Leitlinien: **57**

II. Werkzeugkasten: **58**

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Einführung

In einem dynamischen Umfeld, in dem Sport, Technologie, Unternehmertum und Innovation zusammentreffen, gab es noch nie eine größere Nachfrage nach Personen mit speziellen Kenntnissen und Fähigkeiten. Aus diesem Grund wurde eine Reihe von Workshops zusammengestellt, die ein breites Spektrum von Teilnehmern ansprechen, darunter junge Berufstätige, Sportler, Trainer und Personen, die sich in der Übergangsphase ihrer Karriere befinden. Mit der Absicht, die Kluft zwischen Leidenschaft und Beruf zu überbrücken, bieten diese Workshops Perspektiven auf die sich ständig verändernde Welt des Sports aus einer Vielzahl von Blickwinkeln, einschließlich Technologie, Wirtschaft und Lese- und Schreibfähigkeiten.

Workshop-Module

Jedes Workshop-Modul ist auf bestimmte Ziele ausgerichtet und konzentriert sich auf Bereiche wie sportorientierte technologische Fähigkeiten, an den Sport angepasste Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts, unternehmerische Denkweise für Sportunternehmen und Karriereplanung in technologieorientierten Sportunternehmen. Jahrhunderts, unternehmerisches Denken für Sportunternehmen und Karriereplanung in technologieorientierten Sportunternehmen. Bei diesen Modulen geht es nicht nur um die Vermittlung von Wissen, sondern auch darum, die Leidenschaft zu wecken, die Kreativität zu fördern, das kritische Denken zu verbessern und die Teilnehmer mit den Werkzeugen auszustatten, die sie benötigen, um sich in der vielseitigen Sportbranche zurechtzufinden und erfolgreich zu sein.

Leitlinien für Moderatoren

Die Richtlinien für jedes Workshop-Modul dienen als Fahrplan für die Moderatoren und beschreiben die Ziele, die Struktur und die wichtigsten Aktivitäten, die die Teilnehmer ansprechen und weiterbilden sollen. Von anregenden Eisbrechern und interaktiven Diskussionen bis hin zu praktischen Aktivitäten und reflektierenden Bewertungen ist jedes Element des Workshops gezielt ausgewählt, um die Lernergebnisse und das Engagement der Teilnehmer zu maximieren.

Toolkit für Moderatoren

Begleitend zu den Leitlinien bietet das Toolkit für Moderatoren eine umfassende Sammlung von Ressourcen, Technologieempfehlungen, zusätzlichen Ressourcen und Hinweisen für Moderatoren. Diese Hilfsmittel sollen den Moderationsprozess unterstützen und sicherstellen, dass jeder Workshop informativ, interaktiv und wirkungsvoll ist. Ganz gleich, ob es um die Nutzung von Technologien für die Analyse von Sportleistungen, die Erkundung von unternehmerischen Unternehmungen im Sport oder die Planung einer Karriere an der

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Schnittstelle von Sport und Technologie geht, das Toolkit bietet alles, was ein Moderator für die Durchführung eines erfolgreichen Workshops benötigt.

Workshop-Module, bei denen Innovation, Praxisnähe und reale Anwendung im Vordergrund stehen, gelten als Vorreiter der Bildungsbemühungen in der Sportbranche. Diese Veranstaltungen bieten den Teilnehmern die Möglichkeit, ihre Interessen zu vertiefen, neue Fähigkeiten zu entwickeln und sich ihre Zukunft im ständig wachsenden Bereich des Sports vorzustellen. Diese Leitlinien und Toolkits bieten einen systematischen Rahmen für Moderatoren, um fesselnde und wirkungsvolle Workshops durchzuführen und so die Entwicklung zukünftiger Führungskräfte in der Sportbranche zu ermöglichen.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

KI im Sport

Zielpublikum: Trainer, Lehrer, Dozenten und Experten, die Workshops zum Thema Künstliche Intelligenz (KI) im Sport für junge Sportstudenten leiten werden.

I. Leitlinien

A. Einleitung:

- Erläutern Sie kurz das COMPATH-Projekt und seine Ziele und betonen Sie dabei, wie wichtig es ist, jungen Sportschülern KI-Wissen und -Fähigkeiten zu vermitteln.
- Beleuchten Sie den wachsenden Einfluss der KI in der Sportbranche und ihr Potenzial, verschiedene Aspekte zu revolutionieren, von Training und Leistungsanalyse bis hin zu Fanbindung und Geschäftsabläufen.
- Legen Sie die Erwartungen an den Workshop fest, indem Sie die Lernziele und die aktive Beteiligung von Moderatoren und Teilnehmern umreißen.

B. Struktur des Workshops:

1. Energizer (5 Minuten)

- **Zielsetzung:** Die Teilnehmer für die KI-Sportreise zu begeistern und darauf vorzubereiten.
- **Aktivität:** "Errate die KI": Die Teilnehmer erraten Sport-Szenarien, die durch KI verbessert wurden. Dazu können Bilder, Videos oder schriftliche Beschreibungen gezeigt werden. Fördern Sie die Diskussion und das Brainstorming über mögliche KI-Anwendungen in jedem Szenario.
- **Materialien:** Projektor, Bilder oder Beschreibungen von AI-Sportszenarien.

2. Hauptaktivität (40 Minuten)

- **Zielsetzung:** Vertiefung der Kenntnisse über KI im Sport und ihre praktischen Anwendungen.
- **Aktivität 1: "AI Tech Talk" (20 Minuten):**
  - Halten Sie eine prägnante und ansprechende Vorlesung über die Grundlagen der KI und erklären Sie Schlüsselkonzepte wie maschinelles Lernen, Algorithmen und Datenanalyse.
  - Verwenden Sie eine klare und prägnante Sprache und vermeiden Sie übermäßigen Fachjargon.
  - Beispiele aus der Praxis zeigen, wie KI in verschiedenen Sportbereichen eingesetzt wird (z. B. Trainingsoptimierung, Verletzungsvorhersage, personalisiertes Coaching).
  - Ermutigen Sie während des Vortrags zu Fragen und Diskussionen.
- **Aktivität 2: "AI Coach" (10 Minuten):**

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

    - Organisieren Sie interaktive Demonstrationen praktischer KI-Tools für das Sporttraining und die Verletzungsprävention. Dabei könnten Online-Plattformen, mobile Apps oder andere einschlägige Software zum Einsatz kommen.
    - Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen ein und weisen Sie ihnen verschiedene Werkzeuge zur Erkundung zu.
    - Erleichtern Sie Diskussionen über die Funktionen, Vorteile und Grenzen der einzelnen Tools.
- **Aktivität 3: "Workshop zum Engagement der Fans" (10 Minuten):**
    - Leiten Sie die Teilnehmer beim Brainstorming und der Entwicklung von KI-gesteuerten Strategien zur Verbesserung des Fanerlebnisses im Sport an. Dies könnte den Einsatz von virtuellen Assistenten, Chatbots, personalisierten Inhaltsempfehlungen oder anderen innovativen Ansätzen beinhalten.
    - Ermutigen Sie zu Kreativität und unkonventionellem Denken.
    - Lassen Sie die Teilnehmer ihre Ideen vor der Gruppe präsentieren und ermöglichen Sie konstruktives Feedback.

3. Bewertung (10 Minuten)

- **Zielsetzung:** Beurteilung des Verständnisses der Teilnehmer für KI-Anwendungen im Sport.
- **Aktivität: "KI in Aktion":**
    - Führen Sie ein kurzes Quiz mit Fragen durch, die das im Workshop erworbene Schlüsselwissen testen.
    - Alternativ können die TeilnehmerInnen ihre vorgeschlagenen KI-Sportprojektideen (die sie im "Fan Engagement Workshop" entwickelt haben) der Gruppe vorstellen, wobei sie sich auf die KI-Implementierung und deren mögliche Auswirkungen konzentrieren.
- **Materialien:** Quizblätter, Präsentationsmittel (optional).

4. Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)

- **Zielsetzung:** Das Lernen über den Workshop hinaus zu erweitern und die Anwendung in der Praxis zu fördern.
- **Tätigkeit: "AI Sports Visionary":**
    - Geben Sie den Teilnehmern eine Vorlage oder einen Leitfaden an die Hand, um einen Vorschlag für ein KI-Projekt in ihrem spezifischen Sportbereich zu entwickeln.
    - Ermutigen Sie sie, bestehende Technologien zu recherchieren, mögliche Anwendungen zu identifizieren und ihre Lösungsvorschläge zu skizzieren.
    - Bieten Sie optionale Unterstützung und Ressourcen für die Projektentwicklung an.
- **Materialien:** Vorschlagsvorlage, Internetzugang für die Recherche.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

C. Spezifisch für KI im Sport:

- **Hintergrundwissen:** Vergewissern Sie sich, dass Sie ein gutes Verständnis für KI-Anwendungen im Sport haben und Fragen zu spezifischen Technologien und Anwendungsfällen beantworten können.
- **Ethische Überlegungen:** Sprechen Sie ethische Bedenken im Zusammenhang mit KI im Sport an, z. B. Datenschutz, Voreingenommenheit und Fairness. Ermutigen Sie zu Diskussionen über die verantwortungsvolle Entwicklung und Nutzung von KI.
- **Beispiele aus der Praxis:** Nutzen Sie Fallstudien, Videos und Gastredner, um reale Anwendungen von KI im Sport vorzustellen und die Teilnehmer zu inspirieren.
- **Praktische Erfahrung:** Bieten Sie den Teilnehmern die Möglichkeit, mit KI-Tools zu experimentieren und das Gelernte auf praktische Szenarien anzuwenden.
- **Berufliche Verbindung:** Beleuchten Sie die Karrieremöglichkeiten im Bereich der Sporttechnologie und wie das Verständnis von KI von Vorteil sein kann.
- **Ressourcen:** Geben Sie zusätzliche Ressourcen zur Weiterbildung weiter, z. B. Artikel, Online-Kurse und Branchenberichte.

D. Zusätzliche Tipps:

- Passen Sie den Workshop an Ihr Publikum und Ihre spezifischen Bedürfnisse an.
- Knüpfen Sie Kontakte zu anderen Moderatoren und Experten in diesem Bereich, um bewährte Verfahren auszutauschen.
- Bleiben Sie auf dem Laufenden über die neuesten Entwicklungen in der KI- und Sporttechnologie.
- Seien Sie offen für Feedback und verbessern Sie Ihre Workshops kontinuierlich.

II. Werkzeugkasten

Dieses Toolkit soll Moderatoren einen klaren und präzisen Leitfaden für die Durchführung des Moduls KI im Sport an die Hand geben und sicherstellen, dass sie über die notwendigen Materialien, Technologien, Ressourcen und Vorbereitungen verfügen, um einen ansprechenden und informativen Workshop durchzuführen.

Materialien

- **Projektor und Leinwand**: Zur Anzeige von Bildern, Videos oder Beschreibungen von KI-unterstützten Sportszenarien während der Energizer-Aktivität.
- **Quiz-Blätter**: Für die Bewertungsphase, um das Verständnis der Teilnehmer für KI-Anwendungen im Sport zu bewerten.
- **Vorschlagsvorlage**: Für die Aktivität "AI Sports Visionary" nach dem Unterricht, die die Teilnehmer bei der Entwicklung ihrer eigenen AI-Projektvorschläge anleitet.

Technologie

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Online-Plattformen und mobile Anwendungen**: Praktische KI-Tools für das Sporttraining, die Verletzungsprävention und die Einbindung von Fans. Die Moderatoren sollten sich vor dem Workshop mit einer Auswahl dieser Tools vertraut machen.
- **Präsentations-Software**: Benötigt für den "AI Tech Talk" und für die Teilnehmer, die ihre Ideen während des "Fan Engagement Workshops" und der Evaluierungsphase präsentieren.

Zusätzliche Ressourcen

- **Artikel und Branchenberichte**: Bieten Sie eine kuratierte Liste von Ressourcen für weitere Lektüre zu KI-Anwendungen im Sport, mit Schwerpunkt auf Trainingsoptimierung, Verletzungsvorhersage und Strategien zur Fanbindung.
- **Online-Kurse**: Empfehlen Sie Online-Kurse, die tiefere Einblicke in KI, maschinelles Lernen und deren spezifische Anwendungen in der Sportbranche bieten.
- **Fallstudien**: Sammeln und teilen Sie reale Beispiele für KI im Sport, um praktische Anwendungen zu veranschaulichen und die Teilnehmer zu innovativem Denken anzuregen.

Anmerkungen des Moderators

- **Hintergrundvorbereitung**: Die Moderatoren sollten über ein solides Verständnis der KI-Grundlagen und ihrer Anwendungen im Sport verfügen, um Fragen sicher beantworten und Diskussionen leiten zu können.
- **Ethische Erwägungen**: Seien Sie darauf vorbereitet, ethische Fragen im Zusammenhang mit KI im Sport anzusprechen, einschließlich Datenschutz, Befangenheit und Fairness. Ermutigen Sie einen offenen Dialog über den verantwortungsvollen Einsatz von KI.
- **Engagement-Strategien**: Nutzen Sie die Aktivität "Errate die KI", um den Workshop mit viel Energie zu beginnen und eine interaktive Lernumgebung zu schaffen. Fördern Sie die aktive Teilnahme und das kritische Denken während der gesamten Sitzung.
- **Anwendung in der realen Welt**: Bei der Aktivität "AI Coach" steht die praktische Erfahrung mit KI-Tools im Vordergrund. Diese praktische Erkundung wird das Verständnis der Teilnehmer verbessern und kreatives Denken fördern.
- **Berufliche Einblicke**: Hervorhebung der Relevanz von KI-Fähigkeiten auf dem Arbeitsmarkt der Sportindustrie, Aufzeigen von neuen Karrierewegen und der Bedeutung von kontinuierlichem Lernen.
- **Feedback und Iteration**: Ermutigen Sie die Teilnehmer zu Feedback, um die Wirksamkeit des Workshops zu verfeinern und zu verbessern. Bleiben Sie anpassungsfähig und offen für die Anpassung von Inhalt und Lehrmethoden auf der Grundlage der Bedürfnisse und Reaktionen des Publikums.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Datenanalyse im Sport

Zielpublikum: Trainer, Lehrer, Dozenten und Experten, die Workshops zum Thema Datenanalyse im Sport für junge Sportstudenten leiten werden.

I. Leitlinien

A. Einleitung:

- Stellen Sie kurz das COMPATH-Projekt und seine Ziele vor und betonen Sie die wachsende Bedeutung der Datenanalyse in der Sportbranche.
- Zeigen Sie auf, wie die Datenanalyse genutzt wird, um die Leistung zu optimieren, Strategien zu entwickeln und einen Wettbewerbsvorteil in verschiedenen Sportarten zu erzielen.
- Legen Sie klare Erwartungen für den Workshop fest, indem Sie die Lernziele, die Anforderungen an die aktive Teilnahme und die Bewertungsmethoden umreißen.

B. Struktur des Workshops:

1. Energizer (5-10 Minuten)

- **Zielsetzung:** Einführung in das Thema und Sensibilisierung der Teilnehmer für die Datenanalytik.
- **Aktivität:** "Datengestützte Entscheidungen": Führen Sie ein kurzes, interaktives Quiz oder Spiel mit Sporttrivialitäten durch, das die Datenanalyse einbezieht. Stellen Sie zum Beispiel Fragen über berühmte Sportstrategien, die datengestützt waren, und erörtern Sie kurz die dahinter stehenden Überlegungen.
- **Materialien:** Projektor für Quizfragen oder vorbereitete Handouts, Stifte.

2. Hauptaktivität (30-40 Minuten)

- **Zielsetzung:** Vermittlung von grundlegenden Informationen und praktischen Erfahrungen mit der Analyse von Sportdaten.
- **Aktivität:** "Spielstrategen": Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein und geben Sie jeder Gruppe einen vereinfachten Satz von Sportdaten, die für ein bestimmtes Spielszenario relevant sind. Führen Sie die TeilnehmerInnen durch die Analyse der Daten und die Verwendung dieser Daten, um strategische Entscheidungen für das Spiel zu treffen. Ermutigen Sie die Teilnehmer zur Diskussion und Begründung ihrer Strategien.
- **Materialien:** Datensätze, Laptops/Tablets (falls vorhanden) oder gedruckte Datentabellen, Whiteboards, Stifte.

3. Bewertung (10-15 Minuten)

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Zielsetzung:** Das Verständnis beurteilen und zum Nachdenken anregen.
- **Aktivität:** "Reflexion und Quiz": Leiten Sie eine Gruppendiskussion darüber an, wie Datenanalyse in verschiedenen Sportarten oder ihren Interessensgebieten angewendet werden kann. Führen Sie anschließend ein kurzes Quiz durch, um das im Workshop erworbene Wissen zu bewerten.
- **Materialien:** Quiz-Handouts oder eine Online-Quiz-Plattform.

4. Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)

- **Zielsetzung:** Förderung der Anwendung und des Wissensaustauschs.
- **Aktivität:** "Personalisierter Tracker": Ermutigen Sie die Teilnehmer, eine grundlegende Methode zur Datenerfassung für ihr eigenes Training oder eine Sportart, die sie verfolgen, zu entwickeln. Dies könnte die Aufzeichnung von Trainingszeiten, Distanzen, Herzfrequenz usw. beinhalten. Bitten Sie sie, ihre Erkenntnisse und Methoden in der nächsten Sitzung vorzustellen.
- **Materialien:** Leitfaden zur grundlegenden Datenerfassung und -analyse.

C. Spezifisch für Datenanalyse im Sport:

- **Konzentrieren Sie sich auf das "Warum" und "Wie" der Datenanalyse:** Erklären Sie, warum Daten im Sport wertvoll sind und wie sie zur Verbesserung von Leistung, Strategie und Entscheidungsfindung genutzt werden können.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Wählen Sie Sportbeispiele, die für Ihre Zielgruppe und deren Interessen relevant sind.
- **Beginnen Sie mit vereinfachten Daten und Werkzeugen:** Beginnen Sie mit einfachen Datensätzen und Analysemethoden, um die Teilnehmer nicht zu überfordern.
- **Fördern Sie die Datenkompetenz:** Führen Sie die Teilnehmer durch die Interpretation von Daten, das Erkennen von Trends und das Ziehen von Schlussfolgerungen.
- **Ethische Überlegungen anstellen:** Diskutieren Sie über Datenschutz, verantwortungsvolle Datennutzung und potenzielle Verzerrungen in der Sportanalyse.
- **Verbindung zu realen Anwendungen:** Zeigen Sie, wie die Datenanalyse im Profisport eingesetzt wird, und stellen Sie Ressourcen für weitere Untersuchungen bereit.

D. Zusätzliche Tipps:

- Arbeiten Sie mit Datenwissenschaftlern oder Sportanalytikern zusammen, um Ihr Fachwissen zu erweitern.
- Laden Sie Gastredner oder Sportler ein, die in ihrem Bereich Datenanalysen einsetzen.
- Betonung der praktischen Anwendungen der Datenanalyse für die spezifischen Sportarten oder Interessen der Teilnehmer.
- Förderung von Peer-Learning und Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern.
- Seien Sie offen für Feedback und verbessern Sie Ihre Workshops kontinuierlich.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

II. Werkzeugkasten

Dieses Toolkit soll Moderatoren einen strukturierten Ansatz für die Durchführung des Moduls "Datenanalyse im Sport" an die Hand geben, der mit den erforderlichen Materialien, Technologien, Ressourcen und Erkenntnissen ausgestattet ist, um eine erfolgreiche und wirkungsvolle Lernerfahrung zu gewährleisten.

Materialien

- **Projektor und Leinwand**: Zur Anzeige von Quizfragen oder Sporttrivialitäten im Zusammenhang mit der Datenanalyse während der Energizer-Aktivität.
- **Datensätze**: Vereinfachte Sportdaten für die Hauptaktivität "Spielstrategen", die in digitalem Format oder als gedruckte Tabellen präsentiert werden können.
- **Laptops/Tablets**: Falls vorhanden, für die Analyse von Datensätzen während der Gruppenaktivitäten. Alternativ können auch ausgedruckte Datentabellen verwendet werden.
- **Whiteboards und Stifte**: Für Gruppen, um ihre Analysen und strategischen Entscheidungen darzustellen.
- **Quiz-Handouts oder Online-Quiz-Plattform**: Für die Evaluierungsphase, um das Verständnis und die Anwendung der Datenanalyse im Sport zu bewerten.

Technologie

- **Werkzeuge zur Datenanalyse**: Grundlegende Software oder Online-Plattformen, die für die Analyse von Sportdaten verwendet werden können. Die Moderatoren sollten benutzerfreundliche Tools auswählen und sich mit ihnen vertraut machen, die für Anfänger geeignet sind.
- **Präsentations-Software**: Wird für die Einführung in die Workshop-Themen, die Präsentation von Beispielen für datengestützte Entscheidungen im Sport und die Moderation der Gruppendiskussionen benötigt.

Zusätzliche Ressourcen

- **Leitfaden Handout zur grundlegenden Datenerfassung und -analyse**: Zur Unterstützung der Teilnehmer bei der Erstellung eines personalisierten Trackers für ihr Training oder eine Sportart, die sie betreiben.
- **Artikel und Fallstudien**: Stellen Sie eine Liste von Ressourcen zur Verfügung, die sich auf erfolgreiche Anwendungen der Datenanalyse im Sport konzentrieren. Dazu sollten Beispiele gehören, die für die Interessen der Teilnehmer relevant sind.
- **Online-Kurse und Tutorials**: Empfehlen Sie Ressourcen für diejenigen, die ihr Wissen über die Analyse von Sportdaten vertiefen möchten, darunter sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Optionen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Anmerkungen des Moderators

- **Verstehen Sie die Grundlagen**: Vergewissern Sie sich, dass Sie über eine solide Grundlage in der Sportdatenanalyse verfügen, um die Teilnehmer effektiv durch die Aktivitäten zu führen und ihre Fragen zu beantworten.
- **Ethische Überlegungen**: Bereiten Sie sich darauf vor, die Bedeutung des Datenschutzes, den verantwortungsvollen Umgang mit Daten und das Bewusstsein für mögliche Verzerrungen in der Sportanalyse zu diskutieren.
- **Interaktives Lernen**: Verwenden Sie den Energizer "Data-Driven Decisions", um Interesse zu wecken, und die Aktivität "Game Strategists", um praktische Erfahrungen zu sammeln. Diese Aktivitäten sollten so gestaltet sein, dass sie Engagement, kritisches Denken und Zusammenarbeit fördern.
- **Relevanz für die reale Welt**: Zeigen Sie auf, wie Datenanalyse im Profisport eingesetzt wird, um Leistung und Entscheidungsfindung zu verbessern. Verwenden Sie aktuelle und nachvollziehbare Beispiele, um diese Anwendungen zu veranschaulichen.
- **Datenkompetenz**: Der Schwerpunkt liegt auf der Entwicklung der Fähigkeiten der Teilnehmer, Daten zu interpretieren, Muster zu erkennen und auf der Grundlage ihrer Analyse fundierte Entscheidungen zu treffen.
- **Karrieremöglichkeiten**: Diskutieren Sie, wie Fähigkeiten in der Datenanalyse Karrierewege im Sportmanagement, im Coaching, in der Leistungsanalyse und in anderen verwandten Bereichen eröffnen können.
- **Feedback und Verbesserung**: Ermutigen Sie die Teilnehmer, Feedback zum Workshop zu geben, und seien Sie offen dafür, den Inhalt und die Herangehensweise auf der Grundlage ihrer Reaktionen und Lernbedürfnisse anzupassen.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Drohnentechnologie im Sport

Zielpublikum: Trainer, Lehrer, Dozenten und Experten, die Workshops zum Thema Drohnentechnologie im Sport für junge Sportstudenten leiten werden.

I. Leitlinien

A. Einleitung

- Stellen Sie kurz das COMPATH-Projekt und seine Ziele vor und weisen Sie auf den zunehmenden Einsatz von Drohnen in verschiedenen Branchen, einschließlich des Sports, hin.
- Wecken Sie die Neugier, indem Sie Beispiele aus der Praxis zeigen, wie Drohnen das Sporttraining, die Übertragung und das Engagement der Fans verändern.
- Legen Sie klare Erwartungen für den Workshop fest, indem Sie die Lernziele, die Anforderungen an die aktive Teilnahme und die Bewertungsmethoden umreißen.

B. Struktur des Workshops

1. Energizer (5-10 Minuten)

- **Zielsetzung:** Energie gewinnen und mit einem interaktiven Erlebnis in das Thema einführen.
- **Aktivität:** "Papierdrohnen-Herausforderung": Teilen Sie die TeilnehmerInnen in kleine Gruppen auf und fordern Sie sie auf, Papierflugzeuge (die Drohnen darstellen) mit der besten Flugdistanz zu entwerfen und dabei die aerodynamische Optimierung der Drohne zu simulieren. Diskutieren Sie während der Aktivität die Designentscheidungen und Anpassungen.
- **Materialien:** Papier für die Flugzeuge, freie Fläche zum Fliegen, Klebeband zum Markieren von Abständen.

2. Hauptaktivität (30-40 Minuten)

- **Zielsetzung:** Aufklärung der Teilnehmer über die Drohnentechnologie und ihre vielfältigen Einsatzmöglichkeiten im Sport.
- **Aktivität:** "Die Erforschung des Droneverse":
    - Beginnen Sie mit einer dynamischen Präsentation über die Entwicklung von Drohnen im Sport, ihre Mechanik und Softwarebedienung.
    - Binden Sie die Teilnehmer in eine praktische virtuelle Simulation ein, in der sie das "Steuern" einer Drohne virtuell erleben können.
    - Den Abschluss bilden interaktive Diskussionen über Fallstudien, die die Rolle von Drohnen im Sporttraining, in der Leistungsanalyse und bei der Einbindung von Fans zeigen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Materialien:** Projektor, Computer, Drohnensimulationssoftware, Fallstudien-Handouts.

3. Bewertung (10-15 Minuten)

- **Zielsetzung:** Bewertung des Wissenserwerbs und Förderung der Reflexion.
- **Aktivität:** "Interaktives Quiz und Match": Führen Sie eine unterhaltsame und fesselnde Quiz-Sitzung mit szenariobasierten Fragen und Zuordnungsübungen durch, um das Verständnis der Teilnehmer für die wichtigsten Konzepte zu überprüfen. Fördern Sie die Teilnahme durch Handzeichen, Online-Abstimmungen oder Diskussionen in kleinen Gruppen.
- **Materialien:** Gedruckte Fragebögen oder digitale Geräte für die Online-Abstimmung.

4. Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)

- **Zielsetzung:** Förderung der Anwendung und Weitergabe von Wissen.
- **Aktivität:** "Drohnen-Innovationswettbewerb": Geben Sie den Teilnehmern die Aufgabe, kurze Videos oder Präsentationen zu erstellen, in denen sie innovative Anwendungen von Drohnen in ihrer spezifischen Sportdisziplin vorstellen. Leiten Sie sie an, ihre Kreationen auf einer bestimmten Plattform zu teilen.
- **Materialien:** Zugang zu Videobearbeitungs- oder Präsentationssoftware, Richtlinien für die Erstellung von Inhalten (mit Schwerpunkt auf Kreativität und praktischer Anwendung), Details zur Plattform für die gemeinsame Nutzung.

C. Besonderheiten der Drohnentechnologie im Sport

- **Konzentrieren Sie sich auf das "Was" und "Wie" der Drohnentechnologie:** Erläutern Sie die verschiedenen Drohnentypen, ihre Funktionen und wie sie im Sport eingesetzt werden.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Zeigen Sie reale Beispiele für den Einsatz von Drohnen in verschiedenen Sportarten, die für Ihr Publikum relevant sind.
- **Beginnen Sie mit grundlegenden Konzepten:** Beginnen Sie mit einführenden Erklärungen zur Drohnentechnologie, bevor Sie sich mit fortgeschrittenen Anwendungen beschäftigen.
- **Gleichgewicht zwischen technischen Aspekten und praktischen Anwendungen:** Vermitteln Sie ein klares Verständnis der Drohnentechnologie und betonen Sie gleichzeitig deren Vorteile und Einsatzmöglichkeiten im Sport.
- **Berücksichtigung rechtlicher Aspekte:** Erörtern Sie die rechtlichen Rahmenbedingungen und Sicherheitsvorschriften für den Einsatz von Drohnen im Sport.
- **Fördern Sie ethische Diskussionen:** Ermutigen Sie die Teilnehmer, sich mit den ethischen Auswirkungen des Einsatzes von Drohnen im Sport zu befassen, z. B. mit Fragen des Datenschutzes und des Fair Play.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

D. Zusätzliche Tipps

- Gehen Sie Partnerschaften mit Drohnenpiloten oder Branchenexperten ein, um Ihr Fachwissen zu erweitern.
- Integrieren Sie Virtual-Reality- oder Augmented-Reality-Erfahrungen für ein intensiveres Lernerlebnis.
- Vermittlung von Kontakten zwischen den Teilnehmern und potenziellen Drohnen-Dienstleistern oder Organisationen, die Drohnen im Sport einsetzen.
- Förderung des Peer-Learnings und der Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern zum Austausch von Ideen und Erfahrungen.
- Seien Sie offen für Feedback und verbessern Sie Ihre Workshops kontinuierlich anhand der Bedürfnisse der Teilnehmer.

II. Werkzeugkasten

Dieses Toolkit soll Moderatoren mit den notwendigen Ressourcen, Technologien und Vorbereitungen ausstatten, um einen ansprechenden und informativen Workshop über Drohnentechnologie im Sport durchzuführen.

Materialien

- **Papier für Flugzeuge**: Für den Energizer "Paper Drone Challenge", der die Grundlagen der Aerodynamik in der Drohnentechnologie simuliert.
- **Freiraum**: Erforderlich, damit die Teilnehmer die Flugdistanzen ihrer Papierflugzeuge (Drohnenmodelle) testen können.
- **Klebeband**: Zum Markieren von Entfernungen für die "Paper Drone Challenge" und zum Messen der Leistung.
- **Projektor und Computer**: Für dynamische Präsentationen über die Entwicklung und die Mechanik von Drohnen und zum Ausführen von Drohnensimulationssoftware während der Hauptaktivität.
- **Software zur Drohnensimulation**: Um eine praktische, virtuelle Drohnenflugerfahrung zu ermöglichen. Die Moderatoren sollten eine zugängliche Software auswählen, die das Flugerlebnis mit der Drohne effektiv simuliert.
- **Fallstudien-Handouts**: Detaillierte Informationen über reale Anwendungen von Drohnen im Sport mit Schwerpunkt auf Training, Leistungsanalyse und Fanbindung.

Technologie

- **Software zur Videobearbeitung oder Präsentation**: Für die "Drohnen-Innovationsherausforderung" nach dem Unterricht, bei der die Teilnehmer ihre innovativen Ideen für Drohnenanwendungen erstellen und präsentieren können.
- **Digitale Geräte**: Für interaktive Quiz- und Spielaktivitäten, die das Engagement und die Bewertung durch Online-Abstimmungen oder digitale Quizze erleichtern.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Zusätzliche Ressourcen

- **Richtlinien für die Erstellung von Inhalten**: Zur Unterstützung der Teilnehmer bei der Entwicklung ihrer "Drone Innovation Challenge"-Projekte, wobei der Schwerpunkt auf Kreativität, praktischer Anwendung und möglichen Auswirkungen auf den Sport liegt.
- **Details zur Plattform für die gemeinsame Nutzung**: Informationen darüber, wo die Teilnehmer ihre Video- oder Präsentationsprojekte hochladen und mit anderen teilen können, um eine Gemeinschaft von Innovation und Feedback zu fördern.

Anmerkungen des Moderators

- **Verständnis der Drohnentechnologie**: Die Moderatoren sollten über ein umfassendes Verständnis der verschiedenen Drohnentypen, Funktionen und Anwendungen im Sport verfügen, um Diskussionen sicher zu leiten und Fragen zu beantworten.
- **Rechtliche und ethische Überlegungen**: Bereiten Sie sich darauf vor, die rechtlichen und ethischen Aspekte des Einsatzes von Drohnen im Sport zu erörtern, einschließlich Sicherheitsbestimmungen, Datenschutzfragen und Auswirkungen auf das Fairplay.
- **Interaktives und fesselndes Lernen**: Nutzen Sie die "Paper Drone Challenge" und virtuelle Drohnensimulationen, um interaktive und praktische Lernerfahrungen zu vermitteln und die Technologie zugänglich und ansprechend zu machen.
- **Relevanz für die reale Welt**: Nutzen Sie Fallstudien und Beispiele aus der Praxis, um die praktischen Anwendungen und Vorteile von Drohnen im Sport zu demonstrieren, und machen Sie die Inhalte für die Teilnehmer relevant und spannend.
- **Ermutigung zur Innovation**: Durch die "Drohnen-Innovations-Challenge" werden Kreativität und praktische Problemlösungsfähigkeiten gefördert, indem die Teilnehmer ermutigt werden, über innovative Einsatzmöglichkeiten von Drohnen in ihren spezifischen Sportdisziplinen nachzudenken.
- **Zusammenarbeit und Peer-Learning**: Fördern Sie ein Umfeld des Peer Learning und der Zusammenarbeit, indem Sie die Teilnehmer ermutigen, Ideen und Feedback zu den Projekten der anderen auszutauschen.
- **Feedback für kontinuierliche Verbesserung**: Holen Sie Feedback von den Teilnehmern ein, um den Workshop zu verfeinern und zu verbessern, und bleiben Sie dabei anpassungsfähig und gehen Sie auf die Lernbedürfnisse der Gruppe ein.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Engagement und Erfahrung der Fans durch digitale Tools

Zielpublikum: Trainer, Lehrer, Dozenten und Experten, die Workshops zum Thema Fan-Engagement und -Erfahrung durch digitale Tools für junge Sportstudenten leiten werden.

I. Leitlinien

A. Einleitung

- Stellen Sie kurz das COMPATH-Projekt und seine Ziele vor und betonen Sie die wachsende Bedeutung des Fan-Engagements in der Sportbranche.
- Wecken Sie die Begeisterung, indem Sie aktuelle Erfolgsgeschichten digitaler Fan-Initiativen in verschiedenen Sportarten vorstellen.
- Legen Sie klare Erwartungen für den Workshop fest, indem Sie die Lernziele, die Anforderungen an die aktive Teilnahme und die Bewertungsmethoden umreißen.

B. Struktur des Workshops

1. Energizer (5-10 Minuten)

- **Zielsetzung:** Einführung in das Thema und Wecken von Interesse an digitalem Fan-Engagement.
- **Aktivität:** "Digitale Fan-Detektive": Führen Sie ein interaktives Quiz durch, bei dem die Teilnehmer anhand von kurzen Fallstudienausschnitten erraten müssen, welche digitalen Tools in erfolgreichen Kampagnen zur Fanbindung eingesetzt wurden. Fördern Sie die Diskussion über die Wirksamkeit der einzelnen Ansätze.
- **Materialien:** Präsentationsfolien oder Handouts mit Ausschnitten aus Fallstudien.

2. Hauptaktivität (30-40 Minuten)

- **Zielsetzung:** Praktische Erfahrung mit der Gestaltung digitaler Fan-Kampagnen.
- **Tätigkeit:** "Kampagnenschöpfer": Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein und fordern Sie sie auf, eine fiktive digitale Kampagne für eine bestimmte Sportart oder Mannschaft zu erstellen. Dabei könnten Social-Media-Plattformen, mobile Apps, Virtual-Reality-Erlebnisse oder andere innovative Tools zum Einsatz kommen.
    - Führen Sie die Teilnehmer durch den Prozess der Kampagnenplanung, einschließlich der Definition der Zielgruppe, der Festlegung von Zielen, der Auswahl relevanter digitaler Tools und der Festlegung wichtiger Leistungsindikatoren (KPIs) zur Erfolgsmessung.
    - Ermutigen Sie sie, verschiedene Beispielplattformen und -tools zu erkunden, um ihre Kampagnenideen zu inspirieren.
- **Materialien:** Arbeitsblätter zur Kampagnengestaltung, Beispielfallstudien, Zugang zu Beispielplattformen für digitale Instrumente (optional).

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

3. Bewertung (10-15 Minuten)

- **Zielsetzung:** Bewertung des Verständnisses und Förderung der Reflexion über die Auswirkungen digitaler Werkzeuge.
- **Aktivität:** "Auswirkungen und Reflexion":
    - Moderieren Sie eine Gruppendiskussion über die potenziellen Auswirkungen und die Effektivität verschiedener digitaler Tools und Strategien, die in den Testkampagnen eingesetzt werden. Fördern Sie kritisches Denken und Diskussionen über ethische Überlegungen im Zusammenhang mit der Datenerfassung und -nutzung.
    - Schließen Sie mit einem kurzen Quiz ab, in dem Sie das Wissen der Teilnehmer über die wichtigsten Konzepte und bewährten Verfahren der digitalen Fanarbeit testen.
- **Materialien:** Quizfragen zu digitalem Fan-Engagement und ethischen Überlegungen.

4. Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)

- **Zielsetzung:** Das Gelernte auf reale Szenarien anwenden.
- **Aktivität:** Herausforderung "Fan-Aktivierung": Fordern Sie die TeilnehmerInnen auf, ein Miniprojekt zu entwickeln, das darauf abzielt, die Fangemeinde eines lokalen Sportteams oder einer Gemeindeorganisation zu aktivieren. Leiten Sie sie dazu an:
    - Definieren Sie eine bestimmte Zielgruppe und Ziele für das Engagement.
    - Wählen Sie mindestens zwei relevante digitale Tools zur Umsetzung ihres Plans.
    - Skizzieren Sie klare Schritte für die Durchführung, Messung und Bewertung.
- **Materialien:** Vorlage für eine Projektskizze, Zugang zu digitalen Werkzeugdemos oder Beschreibungen.

C. Spezifisch für Fan-Engagement und digitale Tools:

- **Konzentrieren Sie sich auf das "Warum" und "Wie" von digitalen Tools:** Erläutern Sie, wie digitale Tools das Engagement der Fans verbessern, stärkere Gemeinschaften aufbauen und die Erfahrungen der Fans personalisieren können.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Zeigen Sie reale Fallstudien erfolgreicher digitaler Fan-Engagement-Kampagnen, die für die Sportarten oder Interessen Ihrer Zielgruppe relevant sind.
- **Beginnen Sie mit einem grundlegenden Verständnis der Plattformen:** Geben Sie Anfängern bei Bedarf einen Überblick über Social-Media-Plattformen, mobile Anwendungen und andere relevante Tools.
- **Legen Sie Wert auf kreatives Brainstorming:** Ermutigen Sie die Teilnehmer, über den Tellerrand hinauszuschauen und innovative Wege zur Nutzung digitaler Tools zu finden.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Ethische Überlegungen anstellen:** Diskutieren Sie über verantwortungsvolle Datennutzung, Datenschutzbelange und faire Praktiken bei digitalen Fanbindungsstrategien.
- **Verbindung zu zukünftigen Trends:** Beleuchten Sie aufkommende Technologien und ihre potenziellen Auswirkungen auf das Engagement der Fans in der Sportbranche.

D. Zusätzliche Tipps:

- Laden Sie Gastredner von Sportmannschaften, Marketingagenturen oder Technologieunternehmen ein, die ihr Fachwissen weitergeben.
- Organisieren Sie praktische Demonstrationen verschiedener digitaler Werkzeuge und Plattformen.
- Fordern Sie die Teilnehmer auf, über ihre eigene Sportart hinaus zu denken und das Engagement der Fans in verschiedenen Sportligen oder Branchen zu diskutieren.
- Förderung des Peer-Learnings und der Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern zum Austausch von Ideen und Erfahrungen.
- Seien Sie offen für Feedback und verbessern Sie Ihre Workshops kontinuierlich anhand der Bedürfnisse der Teilnehmer.

II. Werkzeugkasten

Dieses Toolkit wurde entwickelt, um Moderatoren bei der Durchführung eines wirkungsvollen und ansprechenden Workshops zum Thema Fanbindung und -erfahrung durch digitale Tools zu unterstützen. Der Schwerpunkt liegt auf der praktischen Anwendung, ethischen Überlegungen und innovativem Denken, um den Teilnehmern das Wissen und die Fähigkeiten zu vermitteln, die sie benötigen, um effektive Strategien zur digitalen Fanbindung zu entwickeln. Die Moderatoren werden ermutigt, das Toolkit an die spezifischen Bedürfnisse und Interessen ihrer Teilnehmer anzupassen, um eine relevante und unvergessliche Lernerfahrung zu gewährleisten.

Materialien

- **Präsentationsfolien oder Handouts**: Für die Aktivität "Digitale Fan-Detektive", die Ausschnitte aus Fallstudien erfolgreicher Kampagnen zur digitalen Fanbindung enthält.
- **Arbeitsblätter zur Kampagnengestaltung**: Zur Unterstützung der Gruppen während der Hauptaktivität "Kampagnenschöpfer" bei der Planung und Durchführung ihrer fiktiven digitalen Kampagnen.
- **Beispielhafte Fallstudien**: Präsentation erfolgreicher digitaler Initiativen zur Einbindung von Fans, um den Teilnehmern Inspiration und Kontext zu bieten.
- **Zugang zu Beispielen für digitale Tool-Plattformen**: (optional) Für Teilnehmer, die sich während der Erstellung der Kampagne damit beschäftigen. Dies könnte Demos

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

oder Übersichtsmaterialien für Social-Media-Plattformen, mobile Apps, VR-Erlebnisse usw. umfassen.

Technologie

- **Digitale Geräte**: Erforderlich für den Zugriff auf Online-Quiz, digitale Tool-Demos und für die Durchführung von Recherchen während der Planungsphase der Kampagne.
- **Software zur Videobearbeitung oder Präsentation**: Für die TeilnehmerInnen, um ihre Präsentationen oder Videos für die "Fan-Aktivierungs-Herausforderung" nach dem Unterricht zu erstellen.

Zusätzliche Ressourcen

- **Vorlage für einen Projektplan**: Für die "Fan-Aktivierungs-Herausforderung", die den Teilnehmern hilft, Ziele zu definieren, Werkzeuge auszuwählen und ihre Miniprojekte zu planen.
- **Demos oder Beschreibungen digitaler Tools**: Überblick über verschiedene digitale Plattformen und Tools, die für Kampagnen zur Fanbindung genutzt werden können.

Anmerkungen des Moderators

- **Verständnis für digitales Fan-Engagement**: Die Moderatoren sollten ein umfassendes Verständnis dafür haben, wie digitale Tools eingesetzt werden können, um das Fanerlebnis und die Fanbindung zu verbessern, einschließlich der neuesten Trends und Technologien auf diesem Gebiet.
- **Ethische Überlegungen und Datenschutz**: Bereiten Sie sich darauf vor, Diskussionen über die verantwortungsvolle Nutzung von Daten, Fragen des Datenschutzes und ethische Praktiken beim digitalen Engagement von Fans zu führen und dabei die Bedeutung von Transparenz und Zustimmung hervorzuheben.
- **Interaktives und praktisches Lernen**: Interaktive Quizfragen und praktische Aktivitäten zur Kampagnenplanung machen das Lernen spannend und anwendbar und ermutigen die Teilnehmer, Konzepte in realen Kontexten anzuwenden.
- **Kreatives und innovatives Denken**: Fördern Sie ein Umfeld, das Kreativität und Innovation anregt und die Teilnehmer dazu anregt, neue Wege für die Nutzung digitaler Tools für das Engagement der Fans zu finden.
- **Kritische Reflexion und Diskussion**: Moderation von Diskussionen, die es den Teilnehmern ermöglichen, verschiedene Strategien und Instrumente kritisch zu bewerten und dabei deren Wirksamkeit, ethische Implikationen und Innovationspotenzial zu berücksichtigen.
- **Anwendung in der realen Welt**: Durch die "Fan-Aktivierungs-Herausforderung" werden die Teilnehmer ermutigt, das im Workshop Gelernte auf reale Szenarien anzuwenden, um einen praktischen Rahmen für die Planung und Durchführung von Fan-Engagement-Projekten zu schaffen.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Zusammenarbeit und Peer Learning**: Fördern Sie eine kollaborative Lernumgebung, in der die Teilnehmer Ideen, Feedback und Erfahrungen austauschen können, was die Lernerfahrung für alle bereichert.
- **Kontinuierliche Verbesserung**: Holen Sie das Feedback der Teilnehmer ein, um künftige Workshops zu verfeinern und zu verbessern, und bleiben Sie dabei an die Bedürfnisse und Interessen des Publikums angepasst.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Internet der Dinge (IoT) im Sport

Zielpublikum: Trainer, Lehrer, Dozenten und Experten, die Workshops über das Internet der Dinge (IoT) im Sport für junge Sportstudenten leiten werden.

I. Leitlinien

A. Allgemeine Ziele des Workshops:

- Wecken Sie Neugier und Engagement für das Potenzial des IoT im Sport.
- Die Teilnehmer erhalten ein solides Verständnis der IoT-Konzepte und -Anwendungen im Sportbereich.
- Förderung des kritischen Denkens und der Analyse von bestehenden IoT-Lösungen.
- Kreativität anregen und die Teilnehmer befähigen, sich zukünftige Anwendungen des IoT im Sport vorzustellen.
- Förderung einer verantwortungsvollen und ethischen Nutzung der IoT-Technologie in der Sportbranche.

B. Struktur des Workshops:

1. Energizer (5-10 Minuten)

- **Zielsetzung:** Einführung in das Thema und Einbindung der Teilnehmer.
- **Aktivität:** "Sensor-Herausforderung":
    - Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Teams ein.
    - Geben Sie jedem Team eine "Mystery Box" mit Alltagsgegenständen und Anweisungen für das Szenario.
    - Bei den Szenarien kann es um die Optimierung der Leistung von Sportlern, die Einbindung von Fans oder die Sicherheit gehen.
    - Fordern Sie die Teams auf, ein behelfsmäßiges "Sensorsystem" zu bauen und mit Hilfe der Objekte relevante Daten zu sammeln.
    - Fördern Sie Kreativität und Diskussionen über Systemfunktionen und Datenübertragung.
    - Leiten Sie eine kurze Gruppendiskussion ein: Überlegen Sie, welche Herausforderungen sich stellen, welche Daten gesammelt werden können und welche Anwendungen es gibt.

2. Hauptaktivität (30-40 Minuten)

- **Zielsetzung:** Erkundung verschiedener IoT-Anwendungen und Förderung des kritischen Denkens.
- **Aktivität:** "IoT-Champions":

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- Präsentation verschiedener Fallstudien, die erfolgreiche IoT-Implementierungen in verschiedenen Sportumgebungen zeigen (z. B. Athleten-Tracking, intelligente Stadien).
- Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen ein und weisen Sie jeder Gruppe eine Fallstudie zu.
- Stellen Sie Arbeitsblätter mit Leitfragen zur Verfügung, die zur Analyse auffordern:
  - Die verwendete Technologie und ihre Auswirkungen auf die Datenerfassung und -analyse.
  - Vorteile und Herausforderungen für Sportler, Trainer, Fans und Organisationen.
  - Ethische Überlegungen und mögliche zukünftige Entwicklungen.
  - Fördern Sie Gruppendiskussionen und Zusammenarbeit.
- Jede Gruppe stellt ihre Fallstudienanalyse vor, hebt die wichtigsten Erkenntnisse hervor und regt eine weitere Diskussion an.

3. Bewertung (10-15 Minuten)

- **Zielsetzung:** Das Verständnis beurteilen und zum Nachdenken anregen.
- **Aktivität:** "Denken und Teilen":
  - Führen Sie ein kurzes Quiz (Multiple-Choice-Fragen, offene Fragen) zu den wichtigsten IoT-Konzepten und Sportanwendungen durch.
  - Moderieren Sie eine Gruppendiskussion, die zum Nachdenken anregt:
    - Überraschungen über das Potenzial des IoT im Sport.
    - Wichtige ethische Überlegungen zum Einsatz des IoT im Sport.
    - Mögliche Anwendungen des IoT in der eigenen Sportumgebung der Teilnehmer.

4. Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)

- **Zielsetzung:** Förderung der Anwendung des Gelernten und kreativer Lösungen.
- **Aktivität:** "IoT in Aktion - Design Challenge":
  - Bereitstellung einer Online-Plattform oder -Vorlage für Teilnehmer zur Einreichung von Ideen für eine IoT-gestützte Lösung für ein bestimmtes sportbezogenes Problem oder eine Gelegenheit.
  - Bieten Sie Leitfragen an, um die Erkundung zu fördern:
    - Zielpublikum und spezifische Herausforderung/Gelegenheit.
    - Überlegungen zur Technologieauswahl und zum Datenfluss.
    - Potenzieller Nutzen und Auswirkungen auf die Beteiligten.
  - Organisieren Sie eine virtuelle oder persönliche Präsentation der eingereichten Ideen, um das Feedback der anderen Teilnehmer und die weitere Entwicklung zu fördern.

C. Speziell für das IoT im Sport:

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Konzentration auf das "Was" und "Wie" des IoT:** Erläutern Sie die Grundlagen der IoT-Technologie, ihre Komponenten und wie sie im Sportkontext funktioniert.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Präsentieren Sie reale Fallstudien von erfolgreichen IoT-Implementierungen in verschiedenen Sportarten, die für Ihr Publikum relevant sind.
- **Beginnen Sie mit einfachen Anwendungen:** Beginnen Sie mit leicht verständlichen Beispielen, bevor Sie sich in komplexe technische Details vertiefen.
- **Gleichgewicht zwischen technischen Aspekten und praktischen Anwendungen:** Vermitteln Sie ein klares Verständnis der Technologie und betonen Sie gleichzeitig ihre Vorteile und Einsatzmöglichkeiten im Sport.
- **Ethische Überlegungen anstellen:** Diskutieren Sie Datenschutz, Sicherheitsbedenken und die verantwortungsvolle Nutzung von Informationen, die durch das IoT im Sport gesammelt wurden.
- **Förderung des kritischen Denkens und der Problemlösungskompetenz:** Ermutigen Sie die Teilnehmer, bestehende Lösungen zu analysieren, Herausforderungen zu erkennen und innovative Anwendungen vorzuschlagen.

D. Zusätzliche Tipps für Moderatoren:

- Hervorhebung der realen Anwendungen und Auswirkungen des IoT mit verschiedenen Anwendungsfällen.
- Verwenden Sie bei der Erörterung technischer Konzepte eine klare und prägnante Sprache.
- Ermutigen Sie zur aktiven Teilnahme, zu Fragen und offenen Diskussionen während des gesamten Workshops.
- Laufende Unterstützung und Beratung für die Herausforderungen der Teilnehmer nach dem Workshop.
- Passen Sie den Inhalt und die Aktivitäten des Workshops an die spezifischen Interessen und Bedürfnisse Ihrer Teilnehmer an.
- Binden Sie interaktive Elemente wie Online-Tools, Simulationen oder Gastredner ein, um das Engagement zu erhöhen.
- Denken Sie daran, während des gesamten Workshops ethische Überlegungen und verantwortungsvolle Datenpraktiken anzusprechen.

II. Werkzeugkasten

Dieses Toolkit ist so aufgebaut, dass es Moderatoren die Ressourcen, Technologien und Anleitungen an die Hand gibt, die sie für die Durchführung eines dynamischen und lehrreichen Workshops zum Thema IoT im Sport benötigen. Der Schwerpunkt liegt auf praktischen Aktivitäten, kritischer Analyse und innovativem Denken, um den Teilnehmern ein umfassendes Verständnis für das Potenzial des IoT im Sport zu vermitteln.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Materialien

- **"Geheimnisvolle Boxen"**: Jede Box sollte alltägliche Gegenstände enthalten, die in der "Sensor Challenge"-Energieschaltung verwendet werden, um behelfsmäßige Sensorsysteme für verschiedene Sportszenarien zu simulieren.
- **Szenario-Anweisungen**: Detaillierte Beschreibungen von Szenarien, in denen IoT die Leistung von Athleten optimieren, die Einbindung von Fans verbessern oder die Sicherheit erhöhen kann, zur Verwendung in der "Sensor Challenge".
- **Arbeitsblätter für die Analyse von Fallstudien**: Vorbereitete Arbeitsblätter mit Leitfragen zur Erleichterung der kritischen Analyse von IoT-Anwendungen im Sport während der Aktivität "IoT Champions".
- **Fallstudien zum IoT im Sport**: Eine Auswahl von Fallstudien, die erfolgreiche IoT-Implementierungen in verschiedenen Sportumgebungen hervorheben, z. B. Systeme zur Verfolgung von Athleten und intelligente Stadiontechnologien.

Technologie

- **Online-Plattform oder Vorlage**: Für TeilnehmerInnen, die ihre IoT-gestützten Lösungsideen im Rahmen der "IoT in Action - Design Challenge" nach dem Unterricht einreichen. Diese Plattform sollte eine einfache Einreichung, Überprüfung und Rückmeldung zu den Ideen ermöglichen.
- **Digitale Geräte**: Erforderlich für den Zugriff auf Online-Ressourcen, die Durchführung von Recherchen und die Teilnahme an virtuellen Präsentationen von Projektideen.

Zusätzliche Ressourcen

- **Leitfragen für die Design Challenge**: Eine Reihe von Fragen, die den Teilnehmern helfen sollen, ihre IoT-Lösungsideen gründlich zu untersuchen und sich dabei auf die Herausforderung/Chance, die Technologieauswahl und die potenziellen Auswirkungen zu konzentrieren.
- **Liste der IoT-Tools und -Plattformen**: Bereitstellung von Informationen über verschiedene IoT-Tools und -Plattformen, die im Sportkontext eingesetzt werden können, einschließlich Hardware (Sensoren, Wearables) und Software (Datenanalyseplattformen).

Anmerkungen des Moderators

- **Grundlagen in IoT-Konzepten**: Die Moderatoren sollten ein gutes Verständnis der IoT-Technologie haben, einschließlich der Art und Weise, wie Sensoren Daten sammeln und wie diese Daten im Sportbereich genutzt werden können, um Diskussionen zu leiten und Fragen effektiv zu beantworten.
- **Ethische Überlegungen und Datenschutz**: Seien Sie darauf vorbereitet, Diskussionen über die ethische Nutzung des IoT im Sport zu führen, einschließlich Überlegungen

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

zum Datenschutz und zur Sicherheit. Weisen Sie auf die Bedeutung eines verantwortungsvollen Umgangs mit Daten hin.

- **Interaktiver Lernansatz**: Nutzen Sie die Aktivitäten "Sensor Challenge" und "IoT Champions", um eine interaktive und ansprechende Lernumgebung zu schaffen. Fördern Sie Kreativität, Zusammenarbeit und praktische Problemlösungen.
- **Kritisches Denken und Analyse**: Fördern Sie kritisches Denken, indem Sie die Teilnehmer auffordern, die Vorteile und Grenzen von IoT-Anwendungen im Sport zu analysieren und dabei sowohl technische Aspekte als auch mögliche ethische Bedenken zu berücksichtigen.
- **Real-World-Anwendungen**: Zeigen Sie reale Anwendungen des IoT im Sport auf, um die Auswirkungen und das Potenzial der Technologie zu demonstrieren. Verwenden Sie Fallstudien, die für die Workshop-Teilnehmer relevant und inspirierend sind.
- **Ermutigung zu innovativem Denken**: Durch die "IoT in Action - Design Challenge" werden die Teilnehmer ermutigt, innovativ darüber nachzudenken, wie das IoT spezifische Probleme lösen oder neue Möglichkeiten im Sport schaffen kann.
- **Anpassungsfähigkeit und Personalisierung**: Passen Sie den Inhalt und die Aktivitäten des Workshops an die spezifischen Interessen und Bedürfnisse Ihrer Teilnehmer an. Dazu kann auch die Konzentration auf bestimmte Sportarten oder technisch komplexe Bereiche gehören.
- **Beschäftigung mit Technologie**: Wenn möglich, sollten Sie praktische Erfahrungen mit IoT-Geräten oder Simulationen einbeziehen, um ein greifbares Verständnis der besprochenen Konzepte zu vermitteln.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

VR und AR im Sport

I. Leitlinien

Zielpublikum: Trainer, Lehrer, Dozenten und Experten, die Workshops zu Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) im Sport für junge Sportstudenten leiten werden.

Allgemeine Workshop-Ziele:

- Interesse und Begeisterung für VR- und AR-Anwendungen im Sport wecken.
- Vermitteln Sie den Teilnehmern ein solides Verständnis von VR- und AR-Konzepten und deren potenziellen Auswirkungen auf den Sport.
- Förderung des kritischen Denkens und der Analyse von bestehenden VR/AR-Lösungen im Sport.
- Kreativität anregen und die Teilnehmer befähigen, sich künftige Einsatzmöglichkeiten von VR/AR in ihrem eigenen Sportumfeld vorzustellen.
- Förderung des verantwortungsvollen und ethischen Einsatzes von VR/AR-Technologie in der Sportbranche.

Struktur des Workshops:

1. **Energizer (5-10 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Einführung in das Thema und Einbindung der Teilnehmer in ein intensives Erlebnis.
    - **Aktivität:** "Hindernislauf mit verbundenen Augen":
        - Bauen Sie einen kleinen Hindernisparcours auf.
        - Teilen Sie die Teilnehmer in Paare ein: ein "VR-Nutzer" mit verbundenen Augen, der sich von den verbalen Anweisungen seines "AR-Guides" leiten lässt.
        - Dies imitiert die immersive und geführte Natur von VR-Erlebnissen.
        - Förderung von Kommunikation, Teamarbeit und Reflexion über die Herausforderungen und das Potenzial der VR/AR-Navigation.
2. **Hauptaktivität (30-40 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Erkundung verschiedener VR/AR-Anwendungen und Förderung des kritischen Denkens.
    - **Aktivität:** "VR/AR-Sporterkundung":
        - Präsentation von Vortragsvideos oder interaktiven Präsentationen, die verschiedene Einsatzmöglichkeiten von VR/AR im Sport vorstellen (z. B. Training von Athleten, Rehabilitation, Einbindung von Fans).
        - Machen Sie nach jedem Abschnitt eine Pause, um zu diskutieren, Fragen zu stellen und persönliche Bezüge zu den eigenen Sportarten der Teilnehmer herzustellen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

        - Nutzen Sie VR/AR-Demos (Apps, Headsets), falls verfügbar, um praktische Erfahrungen zu vermitteln.
        - Fördern Sie die kritische Analyse durch Diskussionsanregungen wie:
            - Vorteile und Grenzen von VR/AR für Sportler, Trainer und Fans.
            - Ethische Überlegungen und verantwortungsvolle Nutzung dieser Technologien.
            - Mögliche künftige Anwendungen in spezifischen Sportumgebungen.
3. **Bewertung (10-15 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Beurteilung des Verständnisses und Anregung zum Nachdenken.
    - **Aktivität:** "VR/AR-Sport-Quiz und Diskussion":
        - Führen Sie ein kurzes Quiz über die wichtigsten VR/AR-Konzepte und ihre Anwendungen im Sport durch.
        - Moderation von Gruppendiskussionen zum Nachdenken über:
            - Überraschungen oder neue Erkenntnisse über VR/AR im Sport.
            - Wichtige ethische Überlegungen zum Einsatz dieser Technologien.
            - Möglichkeiten, wie VR/AR in der eigenen Sportumgebung der Teilnehmer eingesetzt werden könnte.
4. **Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)**
    - **Zielsetzung:** Das Lernen festigen und kreative Problemlösungen fördern.
    - **Aktivität:** "VR/AR-Sport-Herausforderung":
        - Beauftragen Sie die Teilnehmer, einen Vorschlag für eine VR/AR-Anwendung in der von ihnen gewählten Sportart zu erstellen.
        - Fördern Sie Ideen, die sich mit spezifischen Herausforderungen befassen, das Training verbessern oder das Engagement der Fans steigern.
        - Stellen Sie Leitfragen, um die Erkundung zu fördern:
            - Zielpublikum und spezifisches Problem/Gelegenheit, die angesprochen wird.
            - Überlegungen zur VR/AR-Technologie und zum Datenfluss.
            - Potenzieller Nutzen und Auswirkungen auf die Beteiligten.
            - Zugänglichkeit und ethische Implikationen.
        - Organisieren Sie eine Plattform, auf der die Teilnehmer ihre Vorschläge vorstellen, Feedback erhalten und ihre Ideen weiterentwickeln können.

Speziell für VR und AR im Sport:

- **Konzentrieren Sie sich auf das "Was" und "Warum" von VR/AR:** Erklären Sie die Grundlagen dieser Technologien, ihre Funktionalitäten und wie sie die Sportlandschaft verändern.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Präsentieren Sie reale Fallstudien von erfolgreichen VR/AR-Implementierungen in verschiedenen Sportarten, die für Ihr Publikum relevant sind.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Beginnen Sie mit verständlichen Konzepten:** Beginnen Sie mit einführenden Erklärungen, bevor Sie sich in komplexe technische Details vertiefen.
- **Gleichgewicht zwischen technischen Aspekten und praktischen Anwendungen:** Vermitteln Sie ein klares Verständnis der Technologie und betonen Sie gleichzeitig ihre Vorteile und Einsatzmöglichkeiten in verschiedenen Bereichen des Sports (z. B. Training, Rehabilitation, Fanbindung).
- **Ethische Überlegungen anstellen:** Diskutieren Sie Fragen des Datenschutzes, der Zugänglichkeit und des verantwortungsvollen Einsatzes von VR/AR-Technologie im Sport.
- **Förderung des kritischen Denkens und der Problemlösungsfähigkeit:** Fordern Sie die Teilnehmer auf, bestehende Anwendungen zu analysieren, potenzielle Herausforderungen zu identifizieren und innovative Anwendungen von VR/AR im Sport vorzuschlagen.

Zusätzliche Tipps:

- Laden Sie Gastredner von Organisationen ein, die VR/AR im Sport einsetzen, von Forschungseinrichtungen oder von Sportlern, die diese Technologien für ihr Training nutzen.
- Arbeiten Sie mit Branchenexperten zusammen, um Ihr Fachwissen zu erweitern und praktische Vorführungen von VR/AR-Geräten anzubieten.
- Integrieren Sie nach Möglichkeit interaktive Simulationen, bei denen die Teilnehmer VR/AR aus erster Hand erleben können.
- Förderung des Peer-Learnings und der Zusammenarbeit zwischen den Teilnehmern zum Austausch von Ideen und Erfahrungen.
- Seien Sie offen für Feedback und verbessern Sie Ihre Workshops kontinuierlich anhand der Bedürfnisse der Teilnehmer.

II. Werkzeugkasten:

Dieses Toolkit soll Moderatoren mit den notwendigen Ressourcen, Technologien und Anleitungen ausstatten, um einen dynamischen und wirkungsvollen Workshop zu VR und AR im Sport durchzuführen. Der Schwerpunkt liegt auf praktischen Erfahrungen, kritischer Analyse und kreativen Problemlösungen, um den Teilnehmern ein umfassendes Verständnis dafür zu vermitteln, wie diese Technologien die Sportbranche verändern können.

Materialien

- **Aufbau eines Hindernisparcours**: Ausrüstung und Platz, um einen kleinen, sicheren Hindernisparcours für die Energizer-Aktivität "Hindernisparcours mit verbundenen Augen" einzurichten, einschließlich Augenbinden für die "VR-Nutzer".
- **Vortragsvideos/Interaktive Präsentationen**: Kuratierte Inhalte, die die verschiedenen Anwendungen von VR und AR im Sport vorstellen, wie z. B. die Verbesserung des

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Trainings von Athleten, Rehabilitationsprozesse und Möglichkeiten zur Steigerung der Fanbindung.

- **VR/AR-Demos**: Zugang zu VR/AR-Anwendungen, Software oder Headsets, die praktische Erfahrungen ermöglichen. Dies könnte Demos in Bezug auf Sporttraining, Fan-Erlebnisse oder virtuelle Touren durch Sporteinrichtungen umfassen.
- **Quiz-Materialien**: Fragen zu Schlüsselkonzepten von VR- und AR-Anwendungen im Sport für die Bewertungsphase, die in gedruckter Form oder über digitale Plattformen bereitgestellt werden können.

Technologie

- **VR/AR-Ausrüstung**: Falls vorhanden, verschiedene VR-Headsets und AR-Geräte für Demonstrationen und praktische Erfahrungen. Dazu können VR-Headsets für Verbraucher (wie Oculus Rift, HTC Vive oder ähnliche) und Smartphones oder Tablets mit AR-Apps gehören.
- **Online-Plattform für den Austausch von Vorschlägen**: Eine digitale Plattform, auf der die Teilnehmer ihre Vorschläge für VR/AR-Sportanwendungen einreichen und austauschen können, um eine gegenseitige Überprüfung und Rückmeldung zu ermöglichen.

Zusätzliche Ressourcen

- **Leitfragen für die Entwicklung von Vorschlägen**: Ein Dokument oder eine digitale Datei mit Fragen, die den Teilnehmern bei der Entwicklung ihrer VR/AR-Anwendungsvorschläge helfen sollen, wobei der Schwerpunkt auf der Identifizierung der Zielgruppe, der Bewältigung spezifischer Probleme, der Berücksichtigung von Technologie und Datenfluss und der Bewertung der potenziellen Auswirkungen liegt.
- **Fallstudien zu VR/AR im Sport**: Eine Sammlung von Fallstudien oder Beispielen für erfolgreiche VR- und AR-Implementierungen im Sport, die Inspiration und Kontext für die Projekte der Teilnehmer bieten.

Anmerkungen des Moderators

- **Verständnis von VR und AR**: Sicherstellung eines soliden Grundwissens über VR- und AR-Technologien, einschließlich ihrer Funktionen und wie sie im Sportkontext eingesetzt werden können, um Diskussionen zu leiten und Fragen effektiv zu beantworten.
- **Ethische Überlegungen und Zugänglichkeit**: Bereiten Sie sich darauf vor, Diskussionen über die ethische Nutzung von VR/AR im Sport zu führen, einschließlich Privatsphäre, Datensicherheit und Gewährleistung der Zugänglichkeit für alle Nutzer. Weisen Sie auf die Bedeutung der Entwicklung inklusiver Technologien hin.
- **Interaktiver Lernansatz**: Nutzen Sie die Aktivitäten "Hindernislauf mit verbundenen Augen" und "VR/AR Sports Exploration", um eine fesselnde und immersive

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Lernumgebung zu schaffen. Fördern Sie die Teilnahme, die Teamarbeit und die Reflexion über die Erfahrungen.

- **Kritische Analyse und Innovation**: Fördern Sie das kritische Denken, indem Sie die Teilnehmer ermutigen, die Vorteile und Grenzen der aktuellen VR/AR-Anwendungen im Sport zu analysieren. Fordern Sie sie auf, kreativ über zukünftige Anwendungen und ethische Implikationen nachzudenken.
- **Real-World-Anwendungen**: Zeigen Sie reale Anwendungen und aufkommende Trends in VR/AR auf, um die potenziellen Auswirkungen auf das Sporttraining, die Rehabilitation und das Engagement der Fans zu demonstrieren. Verwenden Sie nachvollziehbare und aktuelle Fallstudien, um die Technologie für die Teilnehmer relevant zu machen.
- **Zusammenarbeit und kollegiales Feedback**: Fördern Sie eine kollaborative Lernumgebung, in der die Teilnehmer Ideen austauschen, Feedback zu den Vorschlägen der anderen geben und von den Erkenntnissen und der Kreativität der anderen lernen können.
- **Kontinuierliche Verbesserung und Anpassung**: Seien Sie offen für das Feedback der Teilnehmer und bereit, den Inhalt und die Aktivitäten des Workshops anzupassen, um den Bedürfnissen und Interessen der Teilnehmer besser gerecht zu werden. Halten Sie sich über die neuesten Entwicklungen in der VR/AR-Technologie auf dem Laufenden, um den Workshop aktuell und informativ zu halten.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

eSports und sportlich orientierte Spiele

I. Leitlinien

Zielpublikum: TrainerInnen, LehrerInnen, DozentInnen und ExpertInnen, die Workshops über eSports und sportorientierte Spiele für junge Menschen, die sich für die Branche interessieren, anbieten.

A. Allgemeine Ziele des Workshops:

- Wecken Sie Interesse und Begeisterung für die Welt des eSports und sportlicher Spiele.
- Die Teilnehmer sollen ein solides Verständnis der eSports-Landschaft, ihrer Auswirkungen und potenziellen Vorteile erlangen.
- Förderung des kritischen Denkens und der Analyse der verschiedenen Aufgaben und Möglichkeiten der Branche.
- Kreativität zu fördern und die Teilnehmer zu inspirieren, sich ihr eigenes Engagement im eSport vorzustellen, sei es als Spieler, Entwickler oder Zuschauer.
- Förderung verantwortungsvoller Spielpraktiken und ethischer Überlegungen im eSports-Ökosystem.

B. Struktur des Workshops:

1. **Energizer (5-10 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Einführung in das Thema und Einbeziehung der Teilnehmer durch interaktive Spiele.
    - **Aktivität:** "eSports-Turnier simulieren":
        - Organisieren Sie einen schnellen, leicht zugänglichen Spiel- oder App-basierten Wettbewerb (z. B. mobile Rennen, Kampfspiele).
        - Halten Sie es kurz und unterhaltsam und betonen Sie Teamwork, Strategie und freundschaftlichen Wettbewerb.
        - Erläutern Sie kurz die Erfahrung und wie sie ähnliche Elemente im eSport widerspiegelt.
2. **Hauptaktivität (30-40 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Erkundung der eSports-Landschaft und ihrer wichtigsten Merkmale.
    - **Aktivität:** "eSports Deep Dive":
        - Nutzen Sie ansprechende Vortragsvideos oder Präsentationen zu verschiedenen Aspekten des eSports:
            - Geschichte und Entwicklung der Branche.
            - Struktur von Turnieren und Ligen.
            - Karrierewege im eSport (Spieler, Entwickler, Analysten usw.).
            - Auswirkungen auf den traditionellen Sport und das Engagement der Fans.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

        - Machen Sie nach jedem Abschnitt eine Pause für Diskussionen und fördern Sie persönliche Verbindungen zu den Interessen der Teilnehmer.
        - Binden Sie interaktive Elemente wie Fragen und Antworten von Gastrednern, kurze Dokumentationen oder Infografiken ein.
3. **Bewertung (10-15 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Beurteilung des Verständnisses und Anregung zum Nachdenken über persönliche Perspektiven.
    - **Aktivität:** "eSports-Erkundung":
        - Führen Sie ein Quiz durch oder moderieren Sie eine Gruppendiskussion zu den behandelten Themen.
        - Konzentrieren Sie sich auf offene Fragen wie:
            - Was hat Sie beim eSport am meisten überrascht?
            - Welche ethischen Überlegungen sind im eSport wichtig?
            - Wie könnten Sie sich vorstellen, sich mit eSports zu beschäftigen (spielen, zuschauen, Karriere machen)?
        - Ermutigen Sie zu unterschiedlichen Standpunkten und respektvollen Debatten.
4. **Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)**
    - **Zielsetzung:** Ermutigung zu vertieftem Lernen und Eigeninitiative.
    - **Aktivität:** "eSports Innovation Challenge":
        - Lassen Sie die Teilnehmer einen Vorschlag oder eine Präsentation zu einem neuen eSport-Konzept oder -Event ausarbeiten.
        - Fördern Sie Ideen, die erforschen:
            - Neue Spielformate oder Technologien für den eSport.
            - Innovative Wege zur Einbindung von Fans und zum Aufbau von Gemeinschaften.
            - Lösungen zur Bewältigung von Herausforderungen wie Zugänglichkeit oder Inklusion.
        - Geben Sie klare Leitlinien vor und bieten Sie Zugang zu relevanten Forschungsmaterialien.
        - Organisieren Sie eine Plattform, auf der die Teilnehmer ihre Ideen austauschen, Feedback erhalten und ihre Vorschläge verfeinern können.

C. Speziell für eSports und sportlich orientierte Spiele:

- **Konzentrieren Sie sich auf das "Was" und "Warum" von eSports:** Erläutern Sie die Grundlagen des eSports, seine Struktur, das wettbewerbsorientierte Gameplay und seine wachsende Popularität.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Zeigen Sie reale Fallstudien von erfolgreichen eSports-Ligen, Franchises und Spielergeschichten, die für Ihr Publikum relevant sind.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Gleichgewicht zwischen technischen Elementen und praktischen Anwendungen:** Vermitteln Sie ein grundlegendes Verständnis von Technologie und Infrastruktur und betonen Sie gleichzeitig die wirtschaftlichen Auswirkungen, Marketingmöglichkeiten und sozialen Verbindungen im eSport.
- **Ethische Überlegungen anstellen:** Diskutieren Sie über verantwortungsbewusstes Spielen, Datenschutz, potenzielle Suchtgefahren und faire Spielpraktiken im eSport.
- **Förderung des kritischen Denkens und der Problemlösungsfähigkeit:** Ermutigen Sie die Teilnehmer, bestehende Trends zu analysieren, potenzielle Herausforderungen zu identifizieren und innovative Wege für den Einsatz von eSports in verschiedenen Bereichen vorzuschlagen.
- **Verbinden Sie eSports mit traditionellen Sportarten:** Heben Sie die symbiotische Beziehung zwischen den beiden hervor und untersuchen Sie gemeinsame Werte, Crossover-Zuschauer und potenzielle Möglichkeiten der Zusammenarbeit.

D. Zusätzliche Tipps für Moderatoren:

- Betonen Sie Beispiele aus der Praxis und Erfolgsgeschichten, um das Engagement zu erhöhen.
- Gleichgewicht zwischen technischen Erklärungen und klarer, verständlicher Sprache für ein junges Publikum.
- Ermutigen Sie zur aktiven Teilnahme, zu Fragen und offenen Diskussionen während des gesamten Workshops.
- Fortlaufende Unterstützung und Anleitung der Teilnehmer bei der Erkundung nach dem Workshop.
- Passen Sie den Inhalt und die Aktivitäten des Workshops an die spezifischen Interessen und die Altersgruppe der Teilnehmer an.
- Binden Sie verschiedene Multimedia-Elemente ein, um die Lernerfahrung dynamisch und fesselnd zu gestalten.
- Denken Sie daran, während des gesamten Workshops verantwortungsvolle Spielpraktiken, ethische Überlegungen und potenzielle Risiken anzusprechen.

II. Werkzeugkasten:

Dieses Toolkit ist so aufgebaut, dass es Moderatoren mit den notwendigen Ressourcen, Technologien und Erkenntnissen ausstattet, um einen dynamischen und wirkungsvollen Workshop über eSports und sportorientiertes Gaming durchzuführen. Es betont, wie wichtig es ist, die eSports-Landschaft zu verstehen, die Kreativität zu fördern und ethische Spielpraktiken zu unterstützen.

Materialien

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Spiel oder App für das Mocking Tournament**: Wählen Sie ein weithin zugängliches, altersgerechtes Spiel oder eine App aus, das/die für die Energizer-Aktivität verwendet werden kann, idealerweise eines/eine, das/die beliebte eSports-Genres widerspiegelt.
- **Vortragsvideos/Präsentationen**: Kuratierte Inhalte, die die Geschichte, das Wachstum, die Struktur und die Karrieremöglichkeiten im eSport sowie seine Auswirkungen auf den traditionellen Sport und das Engagement der Fans behandeln.
- **Quiz-Materialien**: Fragen zu den Themen, die während des Workshops besprochen wurden, mit Schwerpunkt auf Verständnis, Reflexion und ethischen Überlegungen im eSport.
- **Richtlinien für den eSports-Innovationswettbewerb**: Ein Dokument oder eine digitale Ressource, das/die die Erwartungen, Ziele und Kriterien für den Innovationswettbewerb nach dem Unterricht umreißt und Kreativität und kritisches Denken anregt.

Technologie

- **Digitale Geräte**: Notwendig für die Teilnahme am eSports-Turnier, den Zugriff auf Vorlesungsvideos oder Präsentationen und die Durchführung von Recherchen für den eSports-Innovationswettbewerb.
- **Online-Plattform für den Ideenaustausch**: Ein digitales Forum oder eine Plattform, auf der die Teilnehmer ihre eSports-Konzepte oder -Veranstaltungsvorschläge einreichen können, was das gegenseitige Feedback und das gemeinsame Lernen erleichtert.

Zusätzliche Ressourcen

- **Fallstudien über erfolgreiche eSports-Ligen und -Spieler**: Eine Sammlung von Geschichten und Beispielen, die die Vielfalt und Tiefe von Karrierewegen, technologischen Fortschritten und Strategien für das Engagement in der Gemeinschaft im eSport aufzeigen.
- **Forschungsmaterialien zu eSports**: Zugang zu Artikeln, Berichten und Datenbanken, die weitere Informationen zu den aktuellen Trends, Herausforderungen und Möglichkeiten in der eSports-Branche liefern.

Anmerkungen des Moderators

- **Grundlegendes Wissen über eSports**: Die Moderatoren sollten über ein solides Verständnis der eSports-Branche, einschließlich ihrer Geschichte, der wichtigsten Akteure und der technologischen Infrastruktur, verfügen, um den Workshop effektiv zu leiten.
- **Ethische Spielpraktiken**: Bereiten Sie sich darauf vor, die Bedeutung ethischer Erwägungen im eSport zu erörtern, z. B. Fair Play, Datenschutz und die Auswirkungen des Spielens auf die psychische Gesundheit, einschließlich des Suchtpotenzials und Strategien für verantwortungsvolles Spielen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Interaktives und fesselndes Lernen**: Nutzen Sie die Aktivitäten "Mock eSports Tournament" und "eSports Deep Dive", um eine interaktive Lernumgebung zu schaffen. Fördern Sie die Teilnahme, die Teamarbeit und die kritische Reflexion der Erfahrungen.
- **Kritische Analyse und kreatives Denken**: Fördern Sie kritisches Denken, indem Sie die Teilnehmer ermutigen, die Struktur und die Auswirkungen von eSports zu analysieren. Fordern Sie sie auf, kreativ über zukünftige Entwicklungen und ethische Implikationen nachzudenken.
- **Anwendungen aus der realen Welt**: Zeigen Sie anhand von realen Beispielen und Erfolgsgeschichten die potenziellen Karrierewege und -möglichkeiten innerhalb des eSports-Ökosystems auf. Verwenden Sie Fallstudien, um den Inhalt für die Teilnehmer relevant und inspirierend zu machen.
- **Zusammenarbeit und gegenseitiges Feedback**: Fördern Sie eine kollaborative Lernumgebung, in der die Teilnehmer Ideen austauschen, Feedback zu den Vorschlägen der anderen geben und von den Erkenntnissen und der Kreativität der anderen in der "eSports Innovation Challenge" lernen können.
- **Anpassungsfähigkeit und Inklusivität**: Sicherstellen, dass der Inhalt und die Aktivitäten des Workshops an die Interessen und das technische Niveau der Teilnehmer angepasst werden können, um die Inklusion und Zugänglichkeit innerhalb der eSports-Gemeinschaft zu fördern.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Wearable Technology im Sport

Zielpublikum: Trainer, Coaches, Athleten und alle, die sich für die Auswirkungen von Wearable Technology auf sportliche Leistungen und Training interessieren.

I. Leitlinien

A. Allgemeine Ziele des Workshops:

- Wecken Sie Neugierde und Begeisterung für das Potenzial von Wearable Technology im Sport.
- Vermittlung eines soliden Verständnisses der verschiedenen tragbaren Geräte und ihrer Anwendungen an die Teilnehmer.
- Entwicklung von Fähigkeiten zum kritischen Denken, um Daten zu analysieren und ihre Bedeutung für die Leistungsverbesserung zu interpretieren.
- Förderung von Diskussionen über ethische Überlegungen im Zusammenhang mit dem Datenschutz und der verantwortungsvollen Nutzung von Daten.
- Inspirieren Sie die Teilnehmer dazu, herauszufinden, wie tragbare Technologien ihre eigenen Trainingserfahrungen verbessern können.

B. Struktur des Workshops:

1. **Energizer (5-10 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Einführung in das Thema und Einbeziehung der Teilnehmer durch eine interaktive Aktivität.
    - **Aktivität:** "Technik-Detektive":
        - Verstecken Sie verschiedene tragbare Geräte im Workshop-Raum.
        - Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Teams ein und geben Sie Hinweise, die sich auf bestimmte Gerätefunktionen beziehen.
        - Die Teams rennen um die Wette, um die Geräte zu finden und ihre Anwendungen im Sport zu entschlüsseln.
        - Besprechen Sie die Aktivität und heben Sie die verschiedenen Arten und Zwecke von Wearables hervor.
2. **Hauptaktivität (30-40 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Praktische Erfahrung mit Wearable Technology und ihren Anwendungen in verschiedenen Sportarten.
    - **Aktivität:** "Datengesteuerte Athleten":
        - Teilen Sie sich in Gruppen auf und weisen Sie jeder Gruppe eine bestimmte Sportart und einen Datensatz aus einer realen Wearable-Anwendung zu (z. B. Herzfrequenz bei Sprints, Schlafverhalten von Spitzensportlern).
        - Bieten Sie Zugang zu Online-Tools oder Anwendungen für die Visualisierung und Analyse von Daten.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

        - Fordern Sie die Gruppen auf, Trends zu erkennen, die Bedeutung der Daten zu interpretieren und auf der Grundlage ihrer Erkenntnisse Schulungsstrategien vorzuschlagen.
        - Jede Gruppe stellt ihre Analysen und Empfehlungen vor und fördert so die Diskussion und den Wissensaustausch.
3. **Bewertung (10-15 Minuten)**
    - **Zielsetzung:** Bewertung des Verständnisses und Förderung der Reflexion über mögliche Auswirkungen.
    - **Aktivität:** Gruppendiskussion:
        - Moderieren Sie eine Gruppendiskussion über:
            - Mögliche Vorteile und Grenzen von tragbaren Technologien im Sport.
            - Ethische Erwägungen im Zusammenhang mit dem Datenschutz und der Datennutzung.
            - Die künftige Landschaft der Wearable Technology in der sportlichen Leistung.
        - Führen Sie ein kurzes Quiz über die wichtigsten Konzepte und Anwendungen durch.
4. **Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht)**
    - **Zielsetzung:** Ermutigung der Teilnehmer, das Gelernte in ihrer eigenen Ausbildungspraxis anzuwenden.
    - **Aktivität:** "Mein persönliches Power-Up":
        - Fordern Sie die Teilnehmer auf, einen bestimmten Aspekt ihres Trainings zu wählen, den sie mit einem tragbaren Gerät verfolgen möchten (z. B. Erholungsdaten, Schlafqualität).
        - Ermutigen Sie sie, den von ihnen gewählten Leistungsindikator eine Woche lang mit einem persönlichen Gerät oder einer App zu überwachen.
        - Die Teilnehmer reichen dann einen kurzen Bericht ein, in dem sie ihre Ergebnisse zusammenfassen und darüber reflektieren, wie sich die Datenerkenntnisse auf ihre Ausbildung oder Denkweise ausgewirkt haben.

C. Spezifisch für Wearable Technology im Sport:

- **Konzentrieren Sie sich auf das "Was" und "Wie" von Wearables:** Erläutern Sie die Grundlagen verschiedener Wearables, die im Sport eingesetzt werden, ihre Funktionen und potenziellen Vorteile für verschiedene Aspekte (z. B. Training, Leistungsanalyse, Verletzungsprävention).
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Präsentieren Sie reale Fallstudien über erfolgreiche Implementierungen von Wearable Technology in Sportarten, die für Ihr Publikum relevant sind.
- **Beginnen Sie mit verständlichen Konzepten:** Beginnen Sie mit einführenden Erklärungen, bevor Sie sich in komplexe technische Details vertiefen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Gleichgewicht zwischen technischen Aspekten und praktischen Anwendungen:** Vermitteln Sie ein klares Verständnis der Technologie und betonen Sie gleichzeitig ihre Auswirkungen auf das Training, die Leistungssteigerung und das Wohlbefinden der Athleten.
- **Ethische Überlegungen anstellen:** Diskutieren Sie Datenschutzbedenken, Sicherheitsfragen und den verantwortungsvollen Einsatz von Wearable Technology im Sport.
- **Förderung des kritischen Denkens und der Problemlösungskompetenz:** Ermutigen Sie die Teilnehmer, bestehende Anwendungen zu analysieren, potenzielle Herausforderungen zu identifizieren und innovative Wege für den Einsatz von Wearable Technology im Sport vorzuschlagen.

D. Zusätzliche Tipps für Moderatoren:

- Betonung von realen Anwendungen und Erfolgsgeschichten mit verschiedenen Sportbeispielen.
- Stimmen Sie technische Erklärungen mit einer klaren, verständlichen Sprache für Ihr Publikum ab.
- Ermutigen Sie zur aktiven Teilnahme, zu Fragen und offenen Diskussionen während des gesamten Workshops.
- Fortlaufende Unterstützung und Anleitung der Teilnehmer bei der Erkundung nach dem Workshop.
- Passen Sie den Inhalt und die Aktivitäten des Workshops an die spezifischen Interessen und Bedürfnisse Ihrer Teilnehmer an.
- Integrieren Sie Multimedia-Elemente wie kurze Videos, Demos oder Gastredner, um das Engagement zu erhöhen.
- Denken Sie daran, während des gesamten Workshops ethische Überlegungen, den Datenschutz und die verantwortungsvolle Nutzung von Wearables anzusprechen.

II. Werkzeugkasten:

Dieses Toolkit bietet Moderatoren einen umfassenden Rahmen für die Durchführung eines Workshops über Wearable Technology im Sport. Es betont, wie wichtig es ist, tragbare Geräte zu verstehen, Leistungsdaten zu analysieren und ethische Aspekte zu berücksichtigen.

Materialien

- **Tragbare Geräte**: Eine Auswahl an tragbaren Technologiegeräten, die für den "Tech Detectives"-Energizer versteckt werden können, wie z. B. Fitness-Tracker, Herzfrequenzmesser und Schlaf-Tracker.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Hinweiskarten**: Karten mit Hinweisen oder Beschreibungen zu den Funktionen der tragbaren Geräte, die bei der Energizer-Aktivität verwendet werden.
- **Datensätze**: Reale Daten aus Anwendungen von Wearable Technology im Sport, zugeschnitten auf verschiedene Sportarten für die Aktivität "Data-Driven Athletes".
- **Online-Tools/Apps für die Datenanalyse**: Zugang zu Software oder Anwendungen, mit denen Sportleistungsdaten visualisiert und analysiert werden können, um die Gruppenarbeit bei der Interpretation der Datenaussage zu erleichtern.

Technologie

- **Digitale Geräte**: Tablets, Laptops oder Smartphones, damit die Gruppen während der Hauptaktivität auf Online-Datenanalysetools und Apps zugreifen können.
- **Präsentationsausrüstung**: Projektor, Leinwand und Lautsprecher für die Wiedergabe von Vorlesungsvideos, Präsentationen und Gruppenpräsentationen.

Zusätzliche Ressourcen

- **Fallstudien zu Wearable Technology**: Eine Zusammenstellung von Beispielen, die zeigen, wie Wearable Technology in verschiedenen Sportarten erfolgreich eingesetzt wurde, und die die Vorteile von Training, Leistungsanalyse und Verletzungsprävention hervorheben.
- **Quizfragen**: Eine Reihe von Fragen, um das Verständnis der Teilnehmer für Konzepte, Anwendungen und ethische Überlegungen im Zusammenhang mit tragbaren Technologien zu bewerten.

Anmerkungen des Moderators

- **Grundlegendes Wissen über Wearable Technology**: Die Moderatoren sollten ein gründliches Verständnis der verfügbaren Arten von Wearables, ihrer Anwendungen im Sport und ihrer Einsatzmöglichkeiten zur Verbesserung der Leistung und des Trainings von Sportlern haben.
- **Ethische Überlegungen und Datenschutz**: Bereiten Sie sich darauf vor, Diskussionen über den verantwortungsvollen Umgang mit den von tragbaren Geräten gesammelten Daten zu führen und dabei die Bedeutung von Datenschutz, Sicherheit und ethischen Fragen im Sport zu betonen.
- **Interaktives und praktisches Lernen**: Nutzen Sie die Aktivitäten "Tech Detectives" und "Data-Driven Athletes", um eine interaktive Lernumgebung zu schaffen. Fördern Sie Teamarbeit, kritisches Denken und praktische Erfahrungen mit der Datenanalyse.
- **Kritische Analyse und Diskussion**: Ermutigen Sie die Teilnehmer zu einer Diskussion über die potenziellen Vorteile und Grenzen von Wearable Technologies sowie über die zukünftige Landschaft dieser Technologien im Sport.
- **Anwendung des Gelernten**: Motivieren Sie die Teilnehmer durch die Aktivität "My Personal Power-Up" im Anschluss an den Kurs, das Gelernte auf ihre eigene

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Trainingspraxis anzuwenden, und fördern Sie so die persönliche Erkundung und Reflexion über den Einsatz von Wearable Technology.

- **Anpassungsfähigkeit und Zugänglichkeit**: Sicherstellen, dass der Inhalt und die Aktivitäten des Workshops an die Interessen, das technische Niveau und die Sportdisziplinen der Teilnehmer angepasst werden können, um eine integrative und ansprechende Lernerfahrung zu fördern.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Sportangepasste Lese- und Schreibfähigkeiten

Zielpublikum: Dieser Workshop richtet sich an Sportler, Trainer, Eltern und alle, die ihre Lese- und Schreibfähigkeiten im Zusammenhang mit dem Sport verbessern möchten.

I. Leitlinien:

A. Allgemeine Ziele:

- Sensibilisierung für die Bedeutung von kritischem Denken und verantwortungsvollem Informationskonsum in der Welt des Sports.
- Entwicklung der Informations-, Medien- und Technologiekompetenz der Teilnehmer im Kontext des Sports.
- Die Teilnehmer sollen in die Lage versetzt werden, sich in der zunehmend komplexen Sportinformationslandschaft zurechtzufinden.

B. Struktur des Workshops:

Energizer (5-10 Minuten):

- Verwenden Sie die Aktivität "Fakt oder Fiktion?", um das Thema des Workshops vorzustellen und die Teilnehmer dazu zu bringen, sich kritisch mit Sportinformationen auseinanderzusetzen.
- Besprechen Sie die Aktivität, indem Sie die Bedeutung des Hinterfragens von Informationen, des Erkennens von Voreingenommenheit und der Überprüfung von Quellen erläutern.

Hauptaktivität (40-45 Minuten):

- Richten Sie drei Stationen zu den Themen Informationskompetenz, Medienkompetenz und Technologiekompetenz ein.
- Die Teilnehmer durchlaufen die Stationen in Kleingruppen, erledigen Aufgaben und besprechen ihre Ergebnisse.
- Führen Sie nach jeder Station Gruppendiskussionen durch, um das Gelernte zu festigen und kritisches Denken zu fördern.

Bewertung (10-15 Minuten):

- Verwenden Sie ein kurzes Quiz, um das Verständnis der Teilnehmer für die im Workshop behandelten Schlüsselkonzepte zu überprüfen.
- Führen Sie eine Gruppenreflexion durch, bei der die Teilnehmer reale Situationen diskutieren, in denen sie auf irreführende Sportinformationen gestoßen sind und wie sie damit umgegangen sind.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Verbreitung (Post-Workshop-Aktivität):

- Geben Sie eine Aufgabe vor, bei der die Teilnehmer ein bestimmtes sportbezogenes Thema auswählen, anhand zuverlässiger Quellen recherchieren und ihre Ergebnisse und die Bewertung der verwendeten Quellen präsentieren.
- Bieten Sie eine optionale Erweiterungsaktivität an, bei der die Teilnehmer Karrierewege erkunden, die starke sportbezogene Lese- und Schreibfähigkeiten nutzen, und nach Bildungs- oder Ausbildungsmöglichkeiten suchen.

C. Speziell auf den Sport abgestimmte Lese- und Schreibfähigkeiten:

- **Konzentrieren Sie sich auf das "Warum" und "Wie" einer dem Sport angepassten Lese- und Schreibkompetenz:** Erläutern Sie die Bedeutung von kritischem Denken, verantwortungsvollem Informationskonsum und der effektiven Nutzung von Technologie in der schnelllebigen Welt des Sports.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Zeigen Sie aktuelle und relevante Fallstudien aus der Praxis, in denen gute Lese- und Schreibfähigkeiten im Sport einen Unterschied gemacht haben (z. B. Analyse von Trainingsprogrammen, Erkennung von Medienverzerrungen, Verwendung von Datenanalysetools).
- **Gleichgewicht zwischen Theorie und Praxis:** Erklären Sie die wichtigsten Konzepte (Informationskompetenz, Medienkompetenz, Technologiekompetenz) klar und deutlich, bevor Sie mit den praktischen Aktivitäten an den Kompetenzstationen beginnen.
- **Betonung der Entwicklung und Anwendung von Fähigkeiten:** Ausstattung der Teilnehmer mit praktischen Werkzeugen und Strategien, um Informationen kritisch zu bewerten, glaubwürdige Quellen zu identifizieren und Technologie im Sportkontext verantwortungsvoll zu nutzen.
- **Ethische Überlegungen anstellen:** Diskutieren Sie mögliche Vorurteile in Sportmedien, verantwortungsvolle Kommentare auf sozialen Plattformen und die ethische Nutzung von Daten und tragbaren Technologien im Sport.
- **Fördern Sie kritisches Denken und Problemlösungen:** Fordern Sie die Teilnehmer auf, reale Szenarien zu analysieren, irreführende Informationen zu erkennen und Lösungen für einen verantwortungsvollen Informationskonsum vorzuschlagen.

D. Zusätzliche Tipps:

- Laden Sie Gastredner aus den Bereichen Sportjournalismus, Datenanalyse oder Sportpsychologie ein, die ihre Erfahrungen und ihr Fachwissen weitergeben.
- Gehen Sie Partnerschaften mit Bildungseinrichtungen oder Bibliotheken ein, um Ressourcen und Anleitungen zur Navigation in verschiedenen Informationsquellen anzubieten.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- Integrieren Sie Online-Quizze, Umfragen und interaktive Simulationen, um das Verständnis zu bewerten und die Lernerfahrung fesselnd zu gestalten.
- Fördern Sie die Zusammenarbeit und das Lernen unter Gleichaltrigen bei Gruppendiskussionen und Aktivitäten.
- Seien Sie offen für Feedback und verbessern Sie Ihre Workshops kontinuierlich anhand der Bedürfnisse der Teilnehmer.

II. Werkzeugkasten:

Dieses Toolkit wurde entwickelt, um Moderatoren bei der Durchführung eines umfassenden Workshops zu sportadäquaten Lese- und Schreibfähigkeiten zu unterstützen, wobei der Schwerpunkt auf kritischem Denken, ethischem Informationskonsum und der effektiven Nutzung von Technologien im Sportkontext liegt. Durch die Ausstattung der Teilnehmer mit den notwendigen Fähigkeiten und Kenntnissen zielt der Workshop darauf ab, ihre Fähigkeit zu verbessern, sich in der komplexen Informationslandschaft der Sportwelt verantwortungsvoll und effektiv zu bewegen.

Materialien

- **"Fakt oder Fiktion?" Aktivitätskarten**: Bereiten Sie Aussagen zu Sportinformationen vor, von denen einige wahr und einige falsch sind, für die Energizer-Aktivität.
- **Materialien für die Kompetenzstationen**: Handouts, Leitfäden und Aktivitätsanweisungen für jede der drei Stationen zur Vermittlung von Lesekompetenz: Informationskompetenz, Medienkompetenz und Technologiekompetenz.
- **Fallstudien**: Beispiele aus der realen Welt, die die Anwendung und Bedeutung von sportartspezifischen Lese- und Schreibfähigkeiten in verschiedenen Szenarien innerhalb der Sportwelt zeigen.
- **Quiz-Materialien**: Fragen zu den wichtigsten Konzepten der sportangepassten Alphabetisierung, um das Verständnis der Teilnehmer während der Evaluierungsphase zu bewerten.

Technologie

- **Digitale Geräte**: Tablets oder Laptops, die die Teilnehmer an der Technology Literacy Station und für den Zugriff auf Online-Ressourcen während des Forschungswettbewerbs verwenden können.
- **Präsentationsausrüstung**: Projektor und Leinwand für die Darstellung von Anleitungen, Beispielen und Nachbesprechungsmaterialien während des Workshops.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Zusätzliche Ressourcen

- **Leitfaden für verlässliche Sportinformationsquellen**: Eine kuratierte Liste von glaubwürdigen Websites, Datenbanken und Tools, die die Teilnehmer für die Zeit nach dem Workshop und darüber hinaus nutzen können.
- **Karrierewege Handout**: Informationen über Berufe, in denen gute Lese- und Schreibfähigkeiten im Sport wichtig sind, einschließlich der entsprechenden Bildungs- und Ausbildungsmöglichkeiten.

Anmerkungen des Moderators

- **Verstehen von an den Sport angepasster Kompetenz**: Moderatoren sollten über ein umfassendes Verständnis der Nuancen von Informations-, Medien- und Technologiekompetenz verfügen, die speziell an den Sportkontext angepasst sind, um Diskussionen effektiv zu leiten.
- **Schwerpunkt auf kritischem Denken**: Bereitschaft zur Leitung von Diskussionen über die Bedeutung des Hinterfragens von Informationen, das Erkennen von Voreingenommenheit und die ethischen Erwägungen bei der Nutzung und Weitergabe von Sportinformationen.
- **Interaktives Lernen**: Nutzen Sie den "Fact or Fiction?"-Energizer und die wechselnden Stationen, um eine interaktive Lernumgebung zu schaffen. Ermutigen Sie zur aktiven Teilnahme, zum Nachdenken und zur kritischen Analyse von Informationen.
- **Anwendung in der realen Welt**: Durch die Verwendung von Fallstudien und die Herausforderung nach dem Workshop werden die Teilnehmer ermutigt, das Gelernte in realen Szenarien anzuwenden, um ihr Verständnis und ihre Fähigkeiten bei der Navigation in der Sportinformationslandschaft zu verbessern.
- **Zusammenarbeit und Peer Learning**: Fördern Sie das gemeinsame Lernen in Gruppendiskussionen und bei Stationsaktivitäten. Ermutigen Sie die Teilnehmer, ihre Erfahrungen, Erkenntnisse und Strategien zur Bewertung von Sportinformationen auszutauschen.
- **Anpassungsfähigkeit und Inklusivität**: Stellen Sie sicher, dass die Inhalte und Aktivitäten des Workshops für die unterschiedlichen Interessen und Hintergründe der Teilnehmer zugänglich und relevant sind. Passen Sie die Diskussionen und Beispiele an das jeweilige Publikum an, egal ob es sich um Sportler, Trainer oder Sportbegeisterte handelt.
- **Kontinuierliche Verbesserung**: Holen Sie das Feedback der Teilnehmer ein, um zukünftige Workshops zu verfeinern und zu verbessern. Seien Sie offen für die Anpassung von Inhalten und Lehrmethoden auf der Grundlage der Bedürfnisse der Teilnehmer und der sich entwickelnden Sportinformationslandschaft.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Workshop für sportangepasste Lernfähigkeiten

Zielpublikum: Dieser Workshop richtet sich an Sportler, Trainer, Eltern und alle, die daran interessiert sind, die übertragbaren Fähigkeiten zu verstehen und zu nutzen, die durch die Teilnahme am Sport erworben wurden.

I. Leitlinien:

A. Allgemeine Ziele:

- Sensibilisierung für die wertvollen übertragbaren Fähigkeiten, die durch Sport entwickelt werden, einschließlich kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit und Kommunikation.
- Ausstattung der Teilnehmer mit praktischen Werkzeugen und Strategien zur Verbesserung und Anwendung dieser Fähigkeiten in verschiedenen Kontexten, einschließlich der Berufsvorbereitung.
- Förderung des Selbstbewusstseins und Befähigung der Teilnehmer, ihre einzigartigen Fähigkeiten für den Erfolg außerhalb des Sportplatzes zu nutzen.

B. Struktur des Workshops:

1. **Energizer (5-10 Minuten):**
    - **Zielsetzung:** Einbindung der Teilnehmer und Einführung in die wichtigsten Themen durch eine interaktive Aktivität.
    - **Aktivität:** "Herausforderung der sportlichen Fähigkeiten":
        - Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Teams ein und präsentieren Sie reale Sportszenarien, die kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit und Kommunikation erfordern.
        - Beispiele: Überwindung eines Hindernisses in einem Spiel, Ausarbeitung einer neuen Trainingsstrategie, Koordinierung eines komplexen Spiels.
        - Die Teams diskutieren und schlagen Lösungen vor, wobei die Bedeutung dieser Fähigkeiten für den Erfolg hervorgehoben wird.
        - Leiten Sie eine kurze Diskussion ein, in der Sie untersuchen, wie sich diese Fähigkeiten auf das berufliche Umfeld übertragen lassen.
2. **Hauptaktivität (30-40 Minuten):**
    - **Zielsetzung:** Vertiefung des Verständnisses und Bereitstellung von Instrumenten für die Entwicklung sportartspezifischer Lernfähigkeiten.
    - **Aktivität:** "Geschicklichkeitsstationen":
        - Bauen Sie vier Stationen auf, die sich jeweils auf eine Kernkompetenz konzentrieren: kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit und Kommunikation.
        - Entwerfen Sie an jeder Station Aktivitäten und Herausforderungen, die auf Sportanalogien und nachvollziehbare Szenarien zurückgreifen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

        - Beispiele: Analyse von Spieltaktiken (kritisches Denken), Entwurf eines neuen Sportprodukts (Kreativität), Rollenspiele im Team (Zusammenarbeit), überzeugende Präsentationen (Kommunikation).
        - Rotieren Sie die Teilnehmer durch die Stationen, damit sie sich an verschiedenen Aktivitäten und Diskussionen beteiligen können.
        - Nachbesprechung jeder Station mit den wichtigsten Erkenntnissen und praktischen Tipps für die Anwendung dieser Fähigkeiten im Alltag und bei der Berufsvorbereitung.
3. **Bewertung (10-15 Minuten):**
    - **Zielsetzung:** Bewertung des Lernens und Förderung der Reflexion über die persönliche Entwicklung.
    - **Aktivität:** Gruppendiskussion und Bewertung:
        - Moderieren Sie eine Diskussion über:
            - Nutzung der sportlichen Fähigkeiten für die Karriereplanung.
            - Strategien zur Entwicklung von kritischem Denken, Kreativität, Zusammenarbeit und Kommunikationsfähigkeiten.
        - Verteilen Sie ein kurzes Quiz oder ein Arbeitsblatt, um die Schlüsselkonzepte zu festigen und das Verständnis zu bewerten.
4. **Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht):**
    - **Zielsetzung:** Förderung des kontinuierlichen Lernens und der Anwendung der erworbenen Fähigkeiten.
    - **Aktivität:** "Mein Skills Game Plan":
        - Fordern Sie die Teilnehmer auf, einen persönlichen Aktionsplan für die Entwicklung ihrer sportartspezifischen Lernfähigkeiten zu erstellen.
        - Der Plan sollte spezifische Ziele, Strategien und Ressourcen zur Förderung von kritischem Denken, Kreativität, Zusammenarbeit und Kommunikation enthalten.
        - Ermutigen Sie dazu, Aktionspläne mit Gleichaltrigen oder Mentoren zu teilen, um Feedback und Unterstützung zu erhalten.

C. Zusätzliche Ressourcen:

- **Infografik:** "Die Kluft überbrücken: Von sportlichen Fähigkeiten zur Beschäftigungsfähigkeit"
- **Fallstudien:** "Erfolgsgeschichten von Athleten: Sportliche Fähigkeiten in verschiedenen Karrieren nutzen"
- **Online-Ressourcen und Artikel:** Entwicklung übertragbarer Fähigkeiten, Karriereplanung
- **Anmerkungen des Moderators:**
    - Schaffung eines integrativen und ermutigenden Lernumfelds.
    - Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele und Analogien, um die Anwendung der Fähigkeiten zu veranschaulichen.
    - Ermutigen Sie zu aktiver Teilnahme, offener Diskussion und kritischem Denken.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- Passen Sie Aktivitäten und Inhalte an das Zielpublikum an.

D. Spezifisch für sportangepasste Lernfähigkeiten:

- **Konzentration auf das "Was" und "Warum" von sportangepassten Lernfähigkeiten:** Erläutern Sie das Konzept der übertragbaren Fähigkeiten und heben Sie die wertvollen Fähigkeiten hervor, die durch die Teilnahme am Sport entwickelt wurden und die sich auf verschiedene berufliche Situationen übertragen lassen.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Zeigen Sie reale Fallstudien von Sportlern, die ihre sportlichen Fähigkeiten in verschiedenen Berufen erfolgreich eingesetzt haben.
- **Gleichgewicht zwischen Theorie und Praxis:** Geben Sie klare Erklärungen zu den Kernkompetenzen (kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit, Kommunikation), bevor Sie mit den praktischen Aktivitäten an den Kompetenzstationen beginnen.
- **Betonung der Entwicklung und Anwendung von Fähigkeiten:** Ausstattung der Teilnehmer mit praktischen Werkzeugen und Strategien zur Identifizierung, Verbesserung und Präsentation ihrer sportartspezifischen Lernfähigkeiten.
- **Verknüpfen Sie Sportanalogien mit beruflichen Kontexten:** Verwenden Sie nachvollziehbare Szenarien und Beispiele aus dem Sport, um zu veranschaulichen, wie diese Fähigkeiten in beruflichen Situationen angewendet werden können (z. B. Spieltaktiken für strategisches Denken, Teamarbeit im Sport als Spiegel für die Zusammenarbeit in Projekten).
- **Förderung der Selbstreflexion und der Berufserkundung:** Ermutigen Sie die Teilnehmer, ihre vorhandenen Fähigkeiten zu ermitteln, ihre Karrierewünsche zu analysieren und Strategien zu entwickeln, um die Kluft zwischen beiden zu überbrücken.

E. Zusätzliche Tipps:

- Laden Sie Gastredner aus verschiedenen Branchen ein, die ihre dem Sport angepassten Fähigkeiten in erfolgreiche Karrieren umgesetzt haben.
- Gehen Sie eine Partnerschaft mit Organisationen für die berufliche Entwicklung oder beruflichen Netzwerken ein, um Ressourcen und Beratung anzubieten.
- Integrieren Sie Online-Beurteilungen oder Karriereplanungstools, um den Teilnehmern zu helfen, ihre Stärken zu erkennen und potenzielle Karrierewege zu erkunden.
- Fördern Sie Peer-Learning und Zusammenarbeit durch Gruppendiskussionen und -aktivitäten.
- Seien Sie offen für Feedback und verbessern Sie Ihre Workshops kontinuierlich anhand der Bedürfnisse der Teilnehmer.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

II. Werkzeugkasten:

Dieses Toolkit bietet Moderatoren einen strukturierten Ansatz für die Durchführung eines Workshops zu sportadaptierten Lernfähigkeiten, in dem die wertvollen Fähigkeiten, die durch die Teilnahme am Sport erworben wurden, und ihre Anwendbarkeit in breiteren beruflichen Kontexten hervorgehoben werden. Durch die Kombination von theoretischen Erkenntnissen und praktischen Übungen soll der Workshop die Teilnehmer dazu inspirieren, ihre Sporterfahrungen für ihren beruflichen Erfolg und ihre persönliche Entwicklung zu nutzen.

Materialien

- **Sport-Szenarien-Karten**: Für die "Sports Skills Challenge", Karten, die reale Sportsituationen beschreiben, die kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit und Kommunikation erfordern.
- **Leitfäden zum Aufbau der Geschicklichkeitsstationen**: Detaillierte Anweisungen und Materialien, die für die Aktivitäten an jeder der vier Kompetenzstationen benötigt werden: Kritisches Denken, Kreativität, Zusammenarbeit, Kommunikation.
- **Infografiken und Fallstudien**: Infografiken "Bridging the Gap: From Sports Skills to Employability" und "Athlete Success Stories: Leveraging Sports Skills in Diverse Careers" Fallstudien zur Veranschaulichung der Hauptthemen des Workshops.
- **Quiz/Arbeitsblatt**: Zur Festigung des Gelernten und zur Erleichterung der Evaluierungsphase, wobei der Schwerpunkt auf der Anwendung von sportartspezifischen Lernfähigkeiten in verschiedenen Situationen liegt.

Technologie

- **Digitale Geräte**: Tablets oder Laptops für interaktive Aktivitäten, insbesondere an der Technology Literacy Station oder für den Zugriff auf Online-Tools zur Karriereplanung.
- **Präsentationsmittel**: Zur Darstellung von Infografiken, Fallstudien und zur Moderation von Gruppendiskussionen.

Zusätzliche Ressourcen

- **Online-Ressourcen und Artikel**: Eine kuratierte Liste von Materialien zur Entwicklung übertragbarer Fähigkeiten, zur Karriereplanung und zu Beispielen von Sportlern, die den Übergang in verschiedene berufliche Rollen geschafft haben.
- **Tools zur Karriereplanung**: Zugang zu Online-Beurteilungen oder Ressourcen, die den Teilnehmern helfen, ihre Stärken und potenziellen Karrierewege zu ermitteln.

Anmerkungen des Moderators

- **Anschauliche und fesselnde Inhalte**: Stellen Sie sicher, dass die Beispiele, Szenarien und Aktivitäten einen Bezug zu den Sporterfahrungen der Teilnehmer haben und abstrakte Konzepte greifbar und verständlich machen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Interaktives und kollaboratives Lernen**: Fördern Sie eine Umgebung, die zu aktiver Teilnahme, Teamarbeit und offenem Dialog anregt. Die Kompetenzstationen sollten so gestaltet sein, dass sie die Teilnehmer in praktische Übungen einbinden, die reale Anwendungen widerspiegeln.
- **Selbstreflexion und persönliche Entwicklung**: Führen Sie die Teilnehmer durch Selbsteinschätzungs- und Reflexionsübungen, die ihnen helfen, ihre einzigartigen Fähigkeiten zu erkennen und herauszufinden, wie sie diese in ihren Berufswünschen zum Ausdruck bringen und anwenden können.
- **Anpassungsfähigkeit an die Bedürfnisse des Publikums**: Passen Sie den Inhalt und die Durchführung des Workshops an die spezifischen Interessen, Hintergründe und beruflichen Ziele der Teilnehmer an, um Relevanz und Wirkung zu gewährleisten.
- **Kontinuierliches Feedback und Verbesserung**: Holen Sie das Feedback der Teilnehmer ein, um den Workshop zu verfeinern und zu verbessern, und nehmen Sie gegebenenfalls Anpassungen vor, um den Bedürfnissen und Erwartungen künftiger Zielgruppen besser gerecht zu werden.

Verbreitungsstrategie

- **"My Skills Game Plan"-Vorlagen**: Bieten den Teilnehmern einen Rahmen für die Entwicklung ihrer persönlichen Aktionspläne, einschließlich der Festlegung von Zielen, der Formulierung von Strategien und der Ermittlung von Ressourcen für die Verbesserung von Fähigkeiten.
- **Peer-Feedback-Mechanismus**: Richten Sie ein System für den Austausch und die Überprüfung von Aktionsplänen unter den Teilnehmern oder mit Mentoren ein, um konstruktives Feedback und Ermutigung zu ermöglichen.
- **Follow-up-Sitzungen**: Planen Sie Folgesitzungen oder Kontrollbesprechungen ein, um die Fortschritte bei den Aktionsplänen zu überprüfen, Herausforderungen anzugehen und Erfolge zu feiern.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Unternehmerische Denkweise für Sportunternehmen

Zielpublikum: Dieser Workshop richtet sich an Personen, die an der Gründung oder dem Ausbau eines Sportunternehmens interessiert sind, darunter Sportler, Sportbegeisterte, Unternehmer und Geschäftsleute.

I. Leitlinien

A. Allgemeine Ziele:

- Wecken Sie die Leidenschaft der Teilnehmer für unternehmerisches Denken in der Sportbranche.
- Den Teilnehmern ein grundlegendes Verständnis der unternehmerischen Denkweise und ihrer wichtigsten Merkmale zu vermitteln.
- Entwickeln Sie praktische Fähigkeiten, um Chancen zu erkennen, Werte zu schaffen und Herausforderungen im Sportgeschäft zu meistern.
- Fördern Sie eine wachstumsorientierte Denkweise, Widerstandsfähigkeit und den Mut, kalkulierte Risiken einzugehen.

B. Struktur des Workshops:

1. **Energizer (5-10 Minuten):**
    - **Zielsetzung:** Förderung der Kreativität und Einführung in das Thema unternehmerisches Denken.
    - **Aktivität:** "Brainstorming im Sportgeschäft":
        - Die Teilnehmer machen ein Brainstorming und schreiben so viele innovative Sportgeschäftsideen wie möglich in fünf Minuten auf. Ermutigen Sie zu wildem und kreativem Denken.
        - Diskutieren Sie kurz in der Gruppe und heben Sie dabei die Vielfalt und das Potenzial unternehmerischer Ideen im Sport hervor.
2. **Hauptaktivität (40-45 Minuten):**
    - **Zielsetzung:** Vertiefung des Verständnisses der unternehmerischen Denkweise und ihrer Anwendung im Sport.
    - **Aktivität:** "Unternehmertum in der Sportreise":
        - Präsentieren Sie eine Reihe von kurzen Videos, gefolgt von interaktiven Aufgaben zu jedem Video:
            - Video 1: Einführung in die unternehmerische Denkweise - Was bedeutet es, ein Unternehmer in der Sportbranche zu sein?
                - Aufgabe: Reflektieren Sie individuell und schreiben Sie persönliche Stärken und Schwächen auf, die für das Unternehmertum relevant sind.
            - Video 2: Erkennen von Chancen auf dem Sportmarkt - Wie man Lücken und unerfüllte Bedürfnisse erkennt.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

        - Aufgabe: Identifizieren Sie in kleinen Gruppen eine aktuelle Herausforderung oder Chance in der Sportindustrie und entwickeln Sie mögliche Lösungen.
    - Video 3: Wertschöpfung für Sportler, Fans und Interessengruppen - Aufbau eines erfolgreichen Geschäftsmodells.
        - Aufgabe: Jede Gruppe entwickelt ein kurzes, einseitiges Nutzenversprechen für ihre identifizierte Chance.
    - Video 4: Herausforderungen annehmen und Unsicherheiten meistern - Widerstandsfähigkeit und Anpassungsfähigkeit im Sportgeschäft.
        - Aufgabe: Die Gruppen diskutieren mögliche Herausforderungen, denen ihre Geschäftsidee gegenüberstehen könnte, und entwickeln Strategien, um diese zu überwinden.
- Leiten Sie nach jedem Video und jeder Aufgabe Gruppendiskussionen ein, um die aktive Teilnahme und den Wissensaustausch zu fördern.

3. **Bewertung (5-10 Minuten):**
    - **Zielsetzung:** Bewertung des Verständnisses und Förderung der Reflexion über das Gelernte.
    - **Tätigkeit:** Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
        - **Gruppendiskussion:** Moderieren Sie eine Diskussion über:
            - Die wichtigsten Erkenntnisse aus den Videos und Aktivitäten.
            - Die Selbsteinschätzung der Teilnehmer zu ihrem unternehmerischen Potenzial.
            - wie sie die unternehmerische Denkweise in ihren eigenen sportlichen Unternehmungen anwenden können.
        - **Fragebogen zur Selbsteinschätzung:** Verteilen Sie einen Fragebogen, mit dem Sie das Verständnis der Teilnehmer für die wichtigsten Konzepte und ihre Fähigkeit, diese auf reale Sportgeschäftsszenarien anzuwenden, bewerten.
4. **Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht):**
    - **Zielsetzung:** Förderung des kontinuierlichen Lernens und der Anwendung der unternehmerischen Denkweise.
    - **Aktivität:** "Mein Sport-Business-Pitch":
        - Fordern Sie die Teilnehmer auf, einen Mini-Businessplan oder einen Elevator Pitch für eine Sportgeschäftsidee zu entwickeln.
        - Der Plan/Pitch sollte auf die identifizierte Gelegenheit, das Wertangebot, den Zielmarkt und die potenziellen Herausforderungen eingehen.
        - Die Teilnehmer können ihre Pitches in der nächsten Sitzung vorstellen oder sie online für ein Feedback einreichen.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- Bereitstellung von Leitlinien und Ressourcen für die Marktforschung, die Analyse von Wettbewerbern und die Entwicklung von Geschäftsplänen.

C. Zusätzliche Ressourcen:

- **Infografiken:** Visuelle Zusammenfassungen des unternehmerischen Weges im Sport, der wichtigsten Eigenschaften von Unternehmern und gängiger Geschäftsmodelle.
- **Arbeitsblätter:** Vorlagen für das Brainstorming von Ideen, die Entwicklung von Wertangeboten und Mini-Geschäftsplanentwürfe.
- **Referenzen:** Kuratierte Liste von Artikeln, Fallstudien und Podcasts über erfolgreiche Sportunternehmen, den Weg des Unternehmers und die Bewältigung von Herausforderungen.

D. Spezifisch für die unternehmerische Denkweise in Sportunternehmen:

- **Konzentration auf das "Was" und "Warum" der unternehmerischen Denkweise:** Erläutern Sie die wichtigsten Merkmale (z. B. Erkennen von Chancen, kalkulierte Risikobereitschaft, Belastbarkeit, Anpassungsfähigkeit) und wie sie sich auf den Erfolg in der Sportbranche auswirken.
- **Verwenden Sie nachvollziehbare Beispiele:** Zeigen Sie reale Fallstudien erfolgreicher Sportunternehmer, die ihren Weg, ihre Herausforderungen und ihre Denkweise beschreiben.
- **Gleichgewicht zwischen Theorie und Praxis:** Geben Sie klare Erklärungen zu den wichtigsten Konzepten, bevor Sie in interaktive Aktivitäten einsteigen, die es den Teilnehmern ermöglichen, das Gelernte anzuwenden.
- **Betonen Sie Aktion und Selbstreflexion:** Ermutigen Sie die Teilnehmer, potenzielle Geschäftsmöglichkeiten im Sportbereich zu identifizieren, ihr eigenes unternehmerisches Potenzial einzuschätzen und Aktionspläne zu entwickeln, um ihre Einstellung zu fördern.
- **Verknüpfung von sportartspezifischen Herausforderungen mit Lösungen durch unternehmerisches Denken:** Sprechen Sie über die besonderen Herausforderungen in der Sportbranche (z. B. Finanzierung, Wettbewerb, Vorschriften) und darüber, wie eine unternehmerische Denkweise helfen kann, diese zu bewältigen.
- **Fördern Sie Zusammenarbeit und Peer-Learning:** Schaffen Sie Möglichkeiten für die Teilnehmer, Ideen auszutauschen, von den Erfahrungen der anderen zu lernen und konstruktives Feedback zu geben.

E. Zusätzliche Tipps:

- Laden Sie Gastredner aus der Sportbranche ein, die über unternehmerische Erfahrung verfügen.
- Gehen Sie Partnerschaften mit Gründerzentren oder Organisationen der Sportbranche ein, um Ressourcen und Mentoring anzubieten.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- Einbindung von Online-Tools und -Ressourcen für die Untersuchung von Geschäftsideen, Marktforschung und die Entwicklung von Geschäftsplänen.
- Bereiten Sie sich darauf vor, Fragen zur Finanzierung, zu rechtlichen Aspekten und zu spezifischen Nuancen der Sportbranche zu beantworten.
- Bieten Sie fortlaufende Unterstützung und Anleitung über den Workshop hinaus an, insbesondere für die Aktivitäten nach dem Unterricht.

II: Werkzeugkasten:

Dieses Toolkit wurde entwickelt, um Moderatoren bei der Durchführung eines Workshops zum Thema Unternehmergeist für Sportunternehmen zu unterstützen. Es verbindet theoretische Erkenntnisse mit praktischen Übungen, um die Teilnehmer zu inspirieren und sie mit den Fähigkeiten und dem Selbstvertrauen auszustatten, die sie benötigen, um unternehmerische Bestrebungen in der Sportbranche zu verfolgen.

Materialien

- **Notizblöcke und Stifte für das Brainstorming**: Für die Aktivität "Sports Business Brainstorming", bei der die Teilnehmer ihre innovativen Ideen aufschreiben können.
- **Kurze Videoreihe**: Zusammengestellte Videos, die verschiedene Aspekte des Unternehmertums in der Sportbranche behandeln, darunter die Definition der unternehmerischen Denkweise, das Erkennen von Marktchancen, die Schaffung von Werten und die Bewältigung von Herausforderungen.
- **Materialien für interaktive Aufgaben**: Anleitungen und Ressourcen für Aufgaben zu den einzelnen Videosegmenten, die das Verständnis und die Anwendung unternehmerischer Konzepte durch die Teilnehmer vertiefen sollen.
- **Werkzeuge für Gruppendiskussionen und Selbsteinschätzung**: Fragen zur Moderation von Gruppendiskussionen und ein Fragebogen für die Auswertungsphase, der sich auf die wichtigsten Erkenntnisse und die Selbstreflexion über das unternehmerische Potenzial konzentriert.

Technologie

- **Digitale Geräte**: Tablets oder Laptops für den Zugriff auf Online-Videos, die Durchführung von Marktforschung und die Entwicklung von Geschäftspräsentationen.
- **Präsentationsausrüstung**: Erforderlich für die Vorführung von Videos und Gruppenpräsentationen von Geschäftsideen und Wertvorschlägen.

Zusätzliche Ressourcen

- **Infografiken und Arbeitsblätter**: Visuelle Zusammenfassungen der unternehmerischen Reise im Sport und Vorlagen für Brainstorming, die Entwicklung von Wertangeboten und Mini-Geschäftspläne.

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- **Kuratierte Referenzliste**: Eine Auswahl von Artikeln, Fallstudien und Podcasts, die Einblicke in erfolgreiche Sportunternehmen und den Weg eines Unternehmers bieten.

Anmerkungen des Moderators

- **Fesselnder und relevanter Inhalt**: Stellen Sie sicher, dass der Inhalt des Workshops, einschließlich der Videos und Aufgaben, ansprechend und informativ ist und direkt auf die Sportbranche anwendbar ist, um die Teilnehmer zu kritischem und kreativem Denken anzuregen.
- **Interaktive Lernumgebung**: Fördern Sie ein Umfeld, das die aktive Teilnahme, die Zusammenarbeit und das Lernen unter Gleichaltrigen fördert. Die Aktivität "Entrepreneurship in Sports Journey" sollte interaktiv sein, damit die Teilnehmer die Konzepte in Echtzeit anwenden können.
- **Reflektierender und handlungsorientierter Ansatz**: Leiten Sie die Teilnehmer bei der Reflexion über ihre Stärken, Schwächen und ihr Potenzial als Unternehmer in der Sportbranche an. Die Aktivität "My Sports Business Pitch" im Anschluss an den Kurs soll die praktische Anwendung der Workshop-Erkenntnisse fördern.
- **Unterstützung und Ressourcen**: Bereitstellung von Instrumenten, Beratung und Ressourcen, die die Teilnehmer benötigen, um unternehmerische Möglichkeiten zu erkunden, Geschäftsideen zu entwickeln und die Komplexität der Gründung und Führung eines Sportunternehmens zu bewältigen.
- **Anpassungsfähigkeit an die Bedürfnisse der Teilnehmer**: Passen Sie den Workshop an die unterschiedlichen Interessen und Hintergründe der Teilnehmer an und stellen Sie sicher, dass die Inhalte für alle zugänglich und relevant sind, von Sportlern und Trainern bis hin zu Eltern und Sportbegeisterten, die sich für Unternehmertum interessieren.

Verbreitungsstrategie

- **Leitfaden "My Sports Business Pitch"**: Bietet detaillierte Anweisungen und Kriterien für die Entwicklung und Präsentation von Geschäftsplänen oder Pitches und fördert Klarheit, Kreativität und Durchführbarkeit.
- **Online-Forum oder Plattform**: Schaffen Sie einen Raum, in dem die Teilnehmer ihre Geschäftsideen vorstellen, Feedback erhalten und sich mit Gleichgesinnten und Mentoren austauschen können, um Unterstützung und Zusammenarbeit zu erhalten.
- **Folgesitzungen oder Workshops**: Planen Sie Folgetreffen oder -workshops ein, um Geschäftsideen zu besprechen, Fortschritte zu erörtern und aufkommende Probleme anzugehen, um aufstrebenden Sportunternehmern kontinuierliche Unterstützung zu bieten.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Karriereplanung und Einstieg in technologieorientierte Sportbusinesses

Zielpublikum: Dieser Workshop richtet sich an Personen, die daran interessiert sind, Karrieremöglichkeiten an der Schnittstelle zwischen Sport und Technologie zu erkunden, z. B. Studenten, junge Berufstätige oder Quereinsteiger.

I. Leitlinien:

A. Allgemeine Ziele:

- Sensibilisierung für den spannenden und wachsenden Bereich der Sporttechnologie.
- den Teilnehmern ein umfassendes Verständnis für die verschiedenen Karrieremöglichkeiten in dieser Branche zu vermitteln.
- Unterstützung der Teilnehmer bei der Ermittlung ihrer übertragbaren Fähigkeiten und der Frage, wie diese auf sporttechnische Aufgaben angewendet werden können.
- Ermutigung der Teilnehmer, proaktive Schritte zur Karriereentwicklung in der Sporttechnologiebranche zu unternehmen.

B. Struktur des Workshops:

- **Energizer (5 Minuten):**
  - **Zielsetzung:** Interesse wecken und in das Thema Sporttechnologie einführen.
  - **Aktivität:** "Schnellfeuer der Sporttechnik":
    - Die Teilnehmer machen ein Brainstorming und nennen so viele sporttechnische Innovationen oder Gadgets, wie sie in 30 Sekunden schaffen.
    - Erläutern Sie kurz die verschiedenen Anwendungen der Technologie im Sport und die vielfältigen Karrieremöglichkeiten.
- **Hauptaktivität (40 Minuten):**
  - **Zielsetzung:** Vermittlung eines umfassenden Verständnisses der Sporttechnologiebranche und der Karriereplanung.
  - **Aktivität:** "Navigieren in der Sporttechnologie-Landschaft":
    - **Vom Moderator geleitete Diskussion:** Vorstellung wichtiger Trends, neuer Technologien und der Auswirkungen von Sporttechnologie auf verschiedene Aspekte der Branche (z. B. Leistung der Athleten, Engagement der Fans, Rundfunkübertragung).
    - **Aktivitäten der Gruppe:**

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

- Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen ein und weisen Sie jeder Gruppe einen bestimmten Bereich der Sporttechnologie zu (z. B. Wearables, Datenanalyse, Esports).
- Stellen Sie Arbeitsblätter mit Aufforderungen zur Verfügung, um die in jedem Bereich erforderlichen Schlüsselqualifikationen zu ermitteln, relevante Berufsbezeichnungen zu recherchieren und mögliche Karrierewege zu diskutieren.
- Die Gruppen teilen ihre Ergebnisse und Erkenntnisse mit der größeren Gruppe.

- **Bewertung (10 Minuten):**
  - **Zielsetzung:** Beurteilung des Verständnisses und Förderung der Selbstreflexion.
  - **Aktivität:** "Fähigkeiten und Karrierematch":
    - Die Teilnehmer füllen ein Arbeitsblatt zur Selbsteinschätzung aus, um ihre Fähigkeiten, Interessen und Werte zu ermitteln.
    - Auf der Grundlage ihrer Selbsteinschätzung gleichen sie ihr Profil mit potenziellen Karrierewegen in der Sporttechnologie ab, indem sie die zur Verfügung gestellten Ressourcen oder ein entsprechendes Quiz nutzen.
    - Moderieren Sie eine kurze Diskussion über die einzelnen Ergebnisse und die nächsten Schritte.
- **Verbreitung (Aktivität nach dem Unterricht):**
  - **Zielsetzung:** Förderung von kontinuierlichem Lernen und Aktionsplanung.
  - **Aktivität:** "Meine sporttechnische Reise":
    - Fordern Sie die Teilnehmer auf, einen persönlichen Aktionsplan zu entwickeln, in dem sie die Schritte aufzeigen, die sie unternehmen werden, um eine Karriere in der Sporttechnologie zu verfolgen.
    - Der Plan sollte konkrete Ziele enthalten, wie z. B. den Erwerb neuer Fähigkeiten, die Suche nach Bildungsmöglichkeiten, die Vernetzung mit Fachleuten aus der Branche oder den Aufbau eines relevanten Portfolios.
    - Die Teilnehmer können ihre Aktionspläne mit Gleichaltrigen oder Mentoren teilen, um Feedback und Unterstützung zu erhalten.

II. Werkzeugkasten:

Dieses Toolkit bietet Moderatoren einen strukturierten Ansatz zur Durchführung eines Workshops, der sich auf die Erkundung von Karrieremöglichkeiten im technologieorientierten Sportbusinesssektor konzentriert. Durch die Kombination von theoretischen Erkenntnissen

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

und praktischen Übungen soll der Workshop die Teilnehmer dazu anregen, ihre Interessen im Bereich Sporttechnologie aktiv zu verfolgen.

Materialien

- **Schnellfeuer-Karten zur Sporttechnologie**: Karten oder Dias mit Namen und Bildern verschiedener sporttechnischer Innovationen für die Energizer-Aktivität.
- **Überblick über Branchentrends und Technologien**: Eine von einem Moderator geleitete Präsentation, die aktuelle Trends, aufkommende Technologien und deren Auswirkungen auf verschiedene Bereiche der Sportindustrie umreißt.
- **Arbeitsblätter für Gruppenaktivitäten**: Arbeitsblätter, die Gruppendiskussionen über bestimmte sporttechnische Bereiche anleiten sollen, einschließlich Aufforderungen zur Ermittlung der erforderlichen Fähigkeiten, zur Erkundung von Berufsbezeichnungen und zur Darstellung möglicher Karrierewege.
- **Arbeitsblätter zur Selbsteinschätzung**: Hilfsmittel für die Teilnehmer, um ihre Fähigkeiten, Interessen und Werte in Bezug auf Karrieremöglichkeiten in der Sporttechnologie zu bewerten.
- **Ressourcen für Karrierewege**: Informationen über verschiedene sporttechnische Berufe, einschließlich Stellenbeschreibungen, erforderliche Fähigkeiten und Ausbildungswege.

Technologie

- **Digitale Geräte**: Tablets oder Laptops für Gruppenforschungsaktivitäten und individuelle Bewertungen.
- **Präsentationsausrüstung**: Projektor und Leinwand zur Vorführung von Präsentationen, Videos und zur Förderung von Gruppendiskussionen.

Zusätzliche Ressourcen

- **Fallstudien zur Sporttechnologie**: Beispiele aus der Praxis von erfolgreichen Fachleuten und Unternehmen im Bereich der Sporttechnologie, die Karrierewege und Auswirkungen auf die Branche veranschaulichen.
- **Online-Tools zur Karriereplanung**: Links zu Karrierebewertungs-Tests, Networking-Plattformen und Bildungsressourcen, die auf die Sporttechnologiebranche zugeschnitten sind.
- **Aktionsplan-Vorlage**: Eine strukturierte Vorlage für die Teilnehmer, um ihre persönlichen Aktionspläne für den Einstieg in die Sporttechnologiebranche zu entwickeln.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

Anmerkungen des Moderators

- **Fesselnder und informativer Inhalt**: Stellen Sie sicher, dass der Inhalt des Workshops aktuell, relevant und fesselnd ist und das Interesse der Teilnehmer an der Sporttechnologie und ihren Karrieremöglichkeiten weckt.
- **Interaktiver Lernansatz**: Fördern Sie ein Umfeld, das die aktive Teilnahme, das kritische Denken und das gemeinsame Lernen durch Gruppenaktivitäten und Diskussionen unterstützt.
- **Personalisierte Berufserkundung**: Führen Sie die Teilnehmer durch einen Prozess der Selbst- und Berufserkundung und helfen Sie ihnen dabei, herauszufinden, wie ihre Fähigkeiten und Interessen mit den Möglichkeiten in der Sporttechnologie übereinstimmen.
- **Handlungsorientiertes Planen**: Ermutigen Sie die Teilnehmer, strategisch über ihre berufliche Entwicklung nachzudenken, und betonen Sie, wie wichtig es ist, sich konkrete, umsetzbare Ziele für den Einstieg in den Bereich der Sporttechnologie zu setzen.
- **Anpassungsfähigkeit an die Bedürfnisse der Teilnehmer**: Passen Sie den Workshop an die unterschiedlichen Hintergründe und Interessen der Teilnehmer an, egal ob es sich um Studenten, junge Berufstätige oder Quereinsteiger handelt, die sich für die Schnittmenge von Sport und Technologie interessieren.

Verbreitungsstrategie

- **Austausch von Plänen "My Sports Tech Journey"**: Organisieren Sie eine Plattform oder Sitzung, auf der die Teilnehmer ihre Aktionspläne austauschen, Feedback erhalten und sich gegenseitig bei der Verfolgung ihrer Karriereziele im Bereich Sporttechnologie unterstützen können.
- **Nachbereitende Ressourcen und Unterstützung**: Bieten Sie den Teilnehmern Zugang zu fortlaufenden Ressourcen, Mentoring-Möglichkeiten und Gemeinschaftsforen, damit sie nach dem Workshop weiter lernen und sich vernetzen können.

Co-funded by
the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Directrices y herramientas digitales para facilitadores

Prestación nº 6

Fomento de la empleabilidad de los jóvenes estudiantes de atletismo a través de un "centro de competencias" sobre innovación deportiva

COMPATH - 101050955

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

FOMENTO DE LA EMPLEABILIDAD DE LOS JÓVENES ESTUDIANTES DE ATLETISMO A TRAVÉS DE UN "CENTRO DE COMPETENCIAS" SOBRE INNOVACIÓN DEPORTIVA 1

INTRODUCCIÓN 4

LA IA EN EL DEPORTE 6

I. Directrices **6**

II. Caja de herramientas **8**

ANÁLISIS DE DATOS EN EL DEPORTE 10

I. Directrices **10**

II. Caja de herramientas **12**

TECNOLOGÍA DE DRONES EN EL DEPORTE 14

I. Directrices **14**

II. Caja de herramientas **16**

PARTICIPACIÓN Y EXPERIENCIA DE LOS AFICIONADOS A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS DIGITALES 18

I. Directrices **18**

II. Caja de herramientas **20**

INTERNET DE LOS OBJETOS (IOT) EN EL DEPORTE 23

I. Directrices **23**

II. Caja de herramientas **25**

RV Y RA EN EL DEPORTE 28

I. Directrices **28**

II. Caja de herramientas: **30**

ESPORTS Y JUEGOS DEPORTIVOS 33

I. Directrices **33**

II. Caja de herramientas: **35**

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

TECNOLOGÍA PORTÁTIL EN EL DEPORTE 38

I. Directrices **38**

II. Caja de herramientas: **40**

ALFABETIZACIÓN ADAPTADA AL DEPORTE 43

I. Directrices: **43**

II. Caja de herramientas: **45**

TALLER DE TÉCNICAS DE APRENDIZAJE ADAPTADAS AL DEPORTE 47

I. Directrices: **47**

II. Caja de herramientas: **49**

MENTALIDAD EMPRESARIAL PARA LAS EMPRESAS DEPORTIVAS 52

I. Directrices **52**

II: Caja de herramientas: **55**

PLANIFICACIÓN DE LA CARRERA PROFESIONAL Y ACCESO A EMPRESAS DEPORTIVAS ORIENTADAS A LA TECNOLOGÍA 57

I. Directrices: **57**

II. Caja de herramientas: **58**

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Introducción

En un entorno dinámico en el que convergen el deporte, la tecnología, el espíritu empresarial y la innovación, nunca ha habido tanta demanda de personas con conocimientos y habilidades especializados. En reconocimiento de ello, se ha seleccionado cuidadosamente una colección de talleres para dar cabida a un amplio espectro de participantes, incluidos jóvenes profesionales, atletas, entrenadores y personas en transición profesional. Con la intención de tender un puente entre la pasión y la profesión, estos talleres ofrecen perspectivas sobre el siempre cambiante mundo del deporte desde diversos ángulos, como la tecnología, los negocios y la alfabetización.

Módulos de talleres

Cada módulo del taller se elabora con objetivos específicos en mente, centrándose en áreas como las habilidades tecnológicas orientadas al deporte, las habilidades del siglo XXI adaptadas al deporte, la mentalidad empresarial para las empresas deportivas y la planificación de la carrera profesional en las empresas deportivas orientadas a la tecnología. En estos módulos no sólo se imparten conocimientos, sino que también se despierta la pasión, se fomenta la creatividad, se potencia el pensamiento crítico y se dota a los participantes de las herramientas necesarias para desenvolverse y triunfar en la polifacética industria del deporte.

Directrices para facilitadores

Las directrices que se ofrecen para cada módulo del taller sirven de hoja de ruta para los animadores, ya que describen los objetivos, la estructura y las actividades clave diseñadas para implicar y educar a los participantes. Desde rompehielos estimulantes y debates interactivos hasta actividades prácticas y evaluaciones reflexivas, cada elemento del taller se elige a propósito para maximizar los resultados del aprendizaje y el compromiso de los participantes.

Herramientas para facilitadores

Junto con las directrices, el kit de herramientas para facilitadores ofrece un amplio conjunto de recursos, recomendaciones tecnológicas, recursos adicionales y notas para el facilitador. Estas herramientas están pensadas para apoyar el proceso de facilitación, garantizando que cada taller sea informativo, interactivo e impactante. Ya se trate de aprovechar la tecnología para el análisis del rendimiento deportivo, de explorar iniciativas empresariales en el deporte o de planificar una carrera profesional en la intersección del deporte y la tecnología, el kit de herramientas proporciona todo lo que un facilitador necesita para impartir un taller con éxito.

Los módulos de talleres que dan prioridad a la innovación, el sentido práctico y la aplicación en el mundo real se consideran a la vanguardia de los esfuerzos educativos dentro de la industria del deporte. Estos eventos brindan a los participantes la oportunidad de profundizar

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

en sus intereses, cultivar nuevas competencias e imaginar su futuro en el ámbito del deporte, en constante expansión. Estas directrices y herramientas proporcionan un marco sistemático que los animadores pueden seguir para llevar a cabo talleres cautivadores e impactantes, permitiendo así el desarrollo de futuros líderes en la industria del deporte.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

La IA en el deporte

Destinatarios: Entrenadores, profesores, conferenciantes y expertos que facilitarán talleres sobre Inteligencia Artificial (IA) en el Deporte para jóvenes estudiantes-deportistas.

I. Directrices

A. Introducción:

- Explicar brevemente el proyecto COMPATH y sus objetivos, haciendo hincapié en la importancia de dotar a los jóvenes estudiantes-atletas de conocimientos y habilidades en materia de IA.
- Destacar la creciente influencia de la IA en la industria del deporte y su potencial para revolucionar diversos aspectos, desde el entrenamiento y el análisis del rendimiento hasta el compromiso de los aficionados y las operaciones comerciales.
- Establezca las expectativas del taller, esbozando los objetivos de aprendizaje y la participación activa que se requiere tanto de los facilitadores como de los participantes.

B. Estructura del taller:

1. Energizer (5 minutos)

- **Objetivo:** Implicar y preparar a los participantes para el viaje deportivo de la IA.
- **Actividad:** "Adivina la IA": Los participantes adivinan escenarios deportivos mejorados por la IA. Se pueden mostrar imágenes, vídeos o descripciones escritas. Fomente el debate y la lluvia de ideas sobre las posibles aplicaciones de la IA en cada escenario.
- **Materiales:** Proyector, imágenes o descripciones de escenarios deportivos de IA.

2. Actividad principal (40 minutos)

- **Objetivo:** Profundizar en el conocimiento de la IA en el deporte y sus aplicaciones prácticas.
- **Actividad 1: "AI Tech Talk" (20 minutos):**
  - Imparta una conferencia concisa y atractiva sobre los fundamentos de la IA, explicando conceptos clave como el aprendizaje automático, los algoritmos y el análisis de datos.
  - Utilice un lenguaje claro y conciso, evitando la jerga demasiado técnica.
  - Mostrar ejemplos reales de cómo se está utilizando la IA en diferentes ámbitos deportivos (por ejemplo, optimización del entrenamiento, predicción de lesiones, entrenamiento personalizado).
  - Fomente las preguntas y los debates a lo largo de la conferencia.
- **Actividad 2: "AI Coach" (10 minutos):**

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

  - Organizar demostraciones interactivas de herramientas prácticas de IA utilizadas en el entrenamiento deportivo y la prevención de lesiones. Esto podría implicar el uso de plataformas en línea, aplicaciones móviles u otro software pertinente.
  - Divida a los participantes en pequeños grupos y asígneles diferentes herramientas para su exploración.
  - Facilite el debate sobre las funcionalidades, ventajas y limitaciones de cada herramienta.
- **Actividad 3: "Taller de compromiso de los fans" (10 minutos):**
  - Guiar a los participantes en la lluvia de ideas y la creación de estrategias basadas en IA para mejorar las experiencias de los aficionados en el deporte. Esto podría implicar el uso de asistentes virtuales, chatbots, recomendaciones de contenido personalizadas u otros enfoques innovadores.
  - Fomentar la creatividad y el pensamiento creativo.
  - Pida a los participantes que presenten sus ideas al grupo y facilite comentarios constructivos.

3. Evaluación (10 minutos)

- **Objetivo:** Evaluar los conocimientos de los participantes sobre las aplicaciones de la IA en el deporte.
- **Actividad: "La IA en acción":**
  - Realice un breve cuestionario con preguntas que pongan a prueba los conocimientos clave adquiridos en el taller.
  - Otra posibilidad es que los participantes presenten al grupo sus ideas de proyectos deportivos de IA (desarrolladas en el "Taller de participación de los aficionados"), centrándose en la aplicación de la IA y su impacto potencial.
- **Material:** Hojas de cuestionario, herramientas de presentación (opcional).

4. Difusión (actividad posterior a la clase)

- **Objetivo:** Extender el aprendizaje más allá del taller y fomentar la aplicación en el mundo real.
- **Actividad: "AI Sports Visionary":**
  - Proporcionar a los participantes una plantilla o directrices para elaborar una propuesta de proyecto de IA en su ámbito deportivo específico.
  - Anímeles a que investiguen las tecnologías existentes, identifiquen las aplicaciones potenciales y esbocen las soluciones que proponen.
  - Ofrecer apoyo y recursos opcionales para el desarrollo de proyectos.
- **Materiales:** Plantilla de propuesta, acceso a internet para investigación.

C. Específicos de la IA en el deporte:

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Conocimientos previos:** Asegúrese de que conoce bien las aplicaciones de la IA en el deporte y de que puede responder a preguntas sobre tecnologías y casos de uso específicos.
- **Consideraciones éticas:** Abordar las preocupaciones éticas que rodean a la IA en el deporte, como la privacidad de los datos, la parcialidad y la imparcialidad. Fomentar el debate sobre el desarrollo y el uso responsable de la IA.
- **Ejemplos del mundo real:** Utiliza casos prácticos, vídeos y ponentes invitados para mostrar aplicaciones reales de la IA en el deporte e inspirar a los participantes.
- **Experiencia práctica:** Ofrecer a los participantes la oportunidad de experimentar con herramientas de IA y aplicar su aprendizaje a situaciones prácticas.
- **Conexión profesional:** Destaque las oportunidades profesionales en el campo de la tecnología deportiva y cómo puede ser beneficioso entender la IA.
- **Recursos:** Comparta recursos adicionales para seguir aprendiendo, como artículos, cursos en línea e informes del sector.

D. Consejos adicionales:

- Adapte el taller en función de su público y sus necesidades específicas.
- Conectar con otros facilitadores y expertos en la materia para compartir las mejores prácticas.
- Manténgase al día de los últimos avances en IA y tecnología deportiva.
- Esté abierto a las opiniones y mejore continuamente sus talleres.

II. Caja de herramientas

Este conjunto de herramientas tiene por objeto proporcionar a los facilitadores una guía clara y concisa para impartir el módulo sobre la IA en el deporte, garantizando que dispongan de los materiales, la tecnología, los recursos y la preparación necesarios para impartir un taller atractivo e informativo.

Materiales

- **Proyector y pantalla**: Para mostrar imágenes, vídeos o descripciones de escenarios deportivos mejorados con IA durante la actividad Energizer.
- **Hojas de preguntas**: Para la fase de evaluación de los conocimientos de los participantes sobre las aplicaciones de la IA en el deporte.
- **Plantilla de propuesta**: Para la actividad posterior a la clase "Visionario de los deportes de IA", que guiará a los participantes en la elaboración de sus propias propuestas de proyectos de IA.

Tecnología

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Plataformas en línea y aplicaciones móviles**: Herramientas prácticas de IA utilizadas en el entrenamiento deportivo, la prevención de lesiones y la participación de los aficionados. Los facilitadores deben familiarizarse con una selección de estas herramientas antes del taller.
- **Software de presentación**: Necesario para la "AI Tech Talk" y para que los participantes presenten sus ideas durante el "Fan Engagement Workshop" y la fase de evaluación.

Recursos adicionales

- **Artículos e informes del sector**: Proporcionar una lista de recursos para leer más sobre las aplicaciones de la IA en el deporte, centrándose en la optimización del entrenamiento, la predicción de lesiones y las estrategias de participación de los aficionados.
- **Cursos en línea**: Recomienda cursos online que ofrezcan conocimientos más profundos sobre IA, aprendizaje automático y sus aplicaciones específicas en la industria del deporte.
- **Casos prácticos**: Recopilar y compartir ejemplos reales de IA en el deporte para ilustrar aplicaciones prácticas e inspirar el pensamiento innovador entre los participantes.

Notas del facilitador

- **Preparación previa**: Los moderadores deben asegurarse de tener un conocimiento sólido de los fundamentos de la IA y sus aplicaciones en el deporte para responder con confianza a las preguntas y dirigir los debates.
- **Consideraciones éticas**: Esté preparado para abordar cuestiones éticas relacionadas con la IA en el deporte, como la privacidad de los datos, la parcialidad y la imparcialidad. Fomente un diálogo abierto sobre el uso responsable de la IA.
- **Estrategias de participación**: Utilice la actividad "Adivina la IA" para iniciar el taller con mucha energía y fomentar un entorno de aprendizaje interactivo. Fomente la participación activa y el pensamiento crítico durante toda la sesión.
- **Aplicación en el mundo real**: Hacer hincapié en la experiencia práctica con herramientas de IA durante la actividad "AI Coach". Esta exploración práctica mejorará la comprensión de los participantes y fomentará el pensamiento creativo.
- **Perspectivas profesionales**: Destacar la relevancia de las habilidades de IA en el mercado laboral de la industria del deporte, señalando las trayectorias profesionales emergentes y la importancia del aprendizaje continuo.
- **Retroalimentación e iteración**: Fomente los comentarios de los participantes para perfeccionar y mejorar la eficacia del taller. Manténgase adaptable y abierto a ajustar el contenido y los métodos de enseñanza en función de las necesidades y las respuestas del público.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Análisis de datos en el deporte

Destinatarios: Entrenadores, profesores, conferenciantes y expertos que impartirán talleres sobre análisis de datos en el deporte para jóvenes estudiantes-deportistas.

I. Directrices

A. Introducción:

- Presente brevemente el proyecto COMPATH y sus objetivos, haciendo hincapié en la creciente importancia del análisis de datos en la industria del deporte.
- Destacar cómo se utiliza el análisis de datos para optimizar el rendimiento, desarrollar estrategias y obtener una ventaja competitiva en diversos deportes.
- Establezca expectativas claras para el taller, esbozando los objetivos de aprendizaje, los requisitos de participación activa y los métodos de evaluación.

B. Estructura del taller:

1. Energizante (5-10 minutos)

- **Objetivo:** Presentar el tema y entusiasmar a los participantes con el análisis de datos.
- **Actividad:** "Decisiones basadas en datos": Organice un breve concurso o juego interactivo utilizando trivialidades deportivas que incorporen el análisis de datos. Por ejemplo, plantee preguntas sobre estrategias deportivas famosas basadas en datos y analice brevemente los fundamentos de las mismas.
- **Materiales:** Proyector para las preguntas del cuestionario o folletos preparados, bolígrafos/lápices.

2. Actividad principal (30-40 minutos)

- **Objetivo:** Proporcionar información básica y experiencia práctica en el análisis de datos deportivos.
- **Actividad:** "Estrategas del juego": Divida a los participantes en grupos y proporcione a cada grupo un conjunto simplificado de datos deportivos relevantes para un escenario de juego específico. Guíeles en el análisis de los datos y en su utilización para tomar decisiones estratégicas para el partido. Fomente el debate y la justificación de sus estrategias.
- **Materiales:** Conjuntos de datos, ordenadores portátiles/tabletas (si están disponibles) o gráficos de datos impresos, pizarras, rotuladores.

3. Evaluación (10-15 minutos)

- **Objetivo:** Evaluar la comprensión y fomentar la reflexión.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Actividad:** "Reflexión y cuestionario Facilite un debate en grupo sobre cómo puede aplicarse el análisis de datos en diferentes deportes o en sus áreas de interés. A continuación, administre un breve cuestionario para evaluar los conocimientos adquiridos en el taller.
- **Materiales:** Volantes del cuestionario o una plataforma de cuestionarios en línea.

4. Difusión (actividad posterior a la clase)

- **Objetivo:** Promover la aplicación y el intercambio de conocimientos.
- **Actividad:** "Rastreador personalizado": Anima a los participantes a crear un método básico de seguimiento de datos para su propio entrenamiento o para un deporte que sigan. Esto podría incluir el seguimiento de los tiempos de entrenamiento, las distancias, la frecuencia cardíaca, etc. Pídeles que compartan sus ideas y métodos en la siguiente sesión.
- **Materiales:** Folleto de directrices sobre seguimiento y análisis de datos básicos.

C. Específicos de la analítica de datos en el deporte:

- **Centrarse en el "por qué" y el "cómo" del análisis de datos:** Explicar por qué los datos son valiosos en el deporte y cómo pueden utilizarse para mejorar el rendimiento, la estrategia y la toma de decisiones.
- **Utiliza ejemplos cercanos:** Elige ejemplos deportivos relevantes para tu público y sus intereses.
- **Comience con datos y herramientas simplificados:** Empiece con conjuntos de datos y métodos de análisis básicos para no abrumar a los participantes.
- **Fomentar el conocimiento de los datos:** Guiar a los participantes en la interpretación de los datos, la identificación de tendencias y la extracción de conclusiones.
- **Abordar las consideraciones éticas:** Discutir la privacidad de los datos, el uso responsable de los datos y los posibles sesgos en la analítica deportiva.
- **Conectar con aplicaciones del mundo real:** Muestre cómo se utiliza el análisis de datos en el deporte profesional y proporcione recursos para una mayor exploración.

D. Consejos adicionales:

- Asóciese con científicos de datos o profesionales del análisis deportivo para mejorar su experiencia.
- Invite a ponentes o deportistas que utilicen el análisis de datos en su campo.
- Hacer hincapié en las aplicaciones prácticas del análisis de datos para los deportes o intereses específicos de los participantes.
- Fomentar el aprendizaje entre iguales y la colaboración entre los participantes.
- Esté abierto a las opiniones y mejore continuamente sus talleres.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

II. Caja de herramientas

Este conjunto de herramientas está diseñado para proporcionar a los facilitadores un enfoque estructurado para impartir el módulo de Análisis de datos en el deporte, equipado con los materiales, la tecnología, los recursos y los conocimientos necesarios para garantizar una experiencia de aprendizaje satisfactoria e impactante.

Materiales

- **Proyector y pantalla**: Para mostrar preguntas de concurso o trivialidades deportivas relacionadas con el análisis de datos durante la actividad Energizer.
- **Conjuntos de datos**: Datos deportivos simplificados para la actividad principal "Estrategas del juego", que podrían presentarse en formato digital o en gráficos impresos.
- **Ordenadores portátiles/tablets**: Si están disponibles, para analizar los conjuntos de datos durante las actividades de grupo. Como alternativa, se pueden utilizar gráficos de datos impresos.
- **Pizarras blancas y rotuladores**: Para que los grupos expongan sus análisis y decisiones estratégicas.
- **Volantes del cuestionario o plataforma de cuestionarios en línea**: Para la fase de evaluación de la comprensión y aplicación de la analítica de datos en el deporte por parte de los participantes.

Tecnología

- **Herramientas de análisis de datos**: Software básico o plataformas en línea que pueden utilizarse para el análisis de datos deportivos. Los facilitadores deben seleccionar y familiarizarse con herramientas fáciles de usar y adecuadas para principiantes.
- **Software de presentación**: Necesario para presentar los temas del taller, exponer ejemplos de decisiones basadas en datos en el deporte y facilitar los debates en grupo.

Recursos adicionales

- **Guía de seguimiento y análisis de datos básicos**: Para ayudar a los participantes a crear un rastreador personalizado para su entrenamiento o un deporte que sigan.
- **Artículos y estudios de casos**: Proporcione una lista de recursos centrados en aplicaciones de éxito de la analítica de datos en el deporte. Debe incluir ejemplos relevantes para los intereses de los participantes.
- **Cursos y tutoriales en línea**: Recomienda recursos para los interesados en profundizar en el análisis de datos deportivos, incluyendo opciones gratuitas y de pago.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Notas del facilitador

- **Comprender los fundamentos**: Asegúrese de tener una base sólida en análisis de datos deportivos para guiar eficazmente a los participantes a través de las actividades y responder a sus preguntas.
- **Consideraciones éticas**: Prepárate para debatir sobre la importancia de la privacidad de los datos, el uso responsable de los datos y la conciencia de los posibles sesgos en el análisis deportivo.
- **Aprendizaje interactivo**: Utilice el dinamizador "Decisiones basadas en datos" para despertar el interés y la actividad "Estrategas de juego" para proporcionar experiencia práctica. Estas actividades deben diseñarse para fomentar el compromiso, el pensamiento crítico y la colaboración.
- **Relevancia en el mundo real**: Destaque cómo se aplica el análisis de datos en el deporte profesional para mejorar el rendimiento y la toma de decisiones. Utilice ejemplos actuales y relacionados para ilustrar estas aplicaciones.
- **Alfabetización en datos**: Se centra en el desarrollo de las capacidades de los participantes para interpretar datos, identificar patrones y tomar decisiones informadas basadas en su análisis.
- **Oportunidades profesionales**: Discutir cómo las habilidades en el análisis de datos pueden abrir trayectorias profesionales en la gestión deportiva, el coaching, el análisis del rendimiento y otros campos relacionados.
- **Retroalimentación y mejora**: Anime a los participantes a hacer comentarios sobre el taller y esté abierto a ajustar el contenido y el enfoque en función de sus respuestas y necesidades de aprendizaje.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Tecnología de drones en el deporte

Destinatarios: Entrenadores, profesores, conferenciantes y expertos que facilitarán talleres sobre tecnología de drones en el deporte para jóvenes estudiantes-deportistas.

I. Directrices

A. Introducción

- Presente brevemente el proyecto COMPATH y sus objetivos, destacando el creciente uso de drones en diversos sectores, incluido el deportivo.
- Despierte la curiosidad mostrando ejemplos reales de cómo los drones están transformando los entrenamientos deportivos, las retransmisiones y la participación de los aficionados.
- Establezca expectativas claras para el taller, esbozando los objetivos de aprendizaje, los requisitos de participación activa y los métodos de evaluación.

B. Estructura del taller

1. Energizante (5-10 minutos)

- **Objetivo:** Aumentar la energía e introducir el tema con una experiencia interactiva.
- **Actividad:** "Desafío del dron de papel": Divida a los participantes en pequeños grupos y desafíelos a crear aviones de papel (que representen drones) con la mejor distancia de vuelo, simulando la optimización de la aerodinámica de los drones. Discuta las opciones de diseño y las adaptaciones durante la actividad.
- **Materiales:** Papel para los aviones, espacio abierto para volar, cinta adhesiva para marcar las distancias.

2. Actividad principal (30-40 minutos)

- **Objetivo:** Educar a los participantes sobre la tecnología de los drones y sus diversas aplicaciones en el deporte.
- **Actividad:** "Explorando el Droneverse":
    - Comience con una presentación dinámica sobre la evolución de los drones en el deporte, su mecánica y el funcionamiento del software.
    - Involucre a los participantes en una simulación virtual práctica en la que podrán experimentar el "pilotaje" virtual de un dron.
    - Concluirá con debates interactivos en torno a estudios de casos que muestren el papel de los drones en el entrenamiento atlético, el análisis del rendimiento y la participación de los aficionados.
- **Materiales:** Proyector, ordenador, software de simulación de drones, folletos de estudio de casos.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

3. Evaluación (10-15 minutos)

- **Objetivo:** Evaluar la adquisición de conocimientos y fomentar la reflexión.
- **Actividad:** "Cuestionario interactivo y emparejamiento": Organice una sesión de preguntas y respuestas divertida y atractiva utilizando preguntas basadas en escenarios y ejercicios de emparejamiento para validar la comprensión de los conceptos clave por parte de los participantes. Fomente la participación levantando la mano, mediante encuestas en línea o debates en pequeños grupos.
- **Materiales:** Cuestionarios impresos o dispositivos digitales para sondeo en línea.

4. Difusión (actividad posterior a la clase)

- **Objetivo:** Fomentar la aplicación y el intercambio de conocimientos.
- **Actividad:** "Reto de innovación con drones": Encarga a los participantes que creen vídeos cortos o presentaciones que muestren aplicaciones innovadoras de drones en su disciplina deportiva específica. Guíales para que compartan sus creaciones en una plataforma designada.
- **Materiales:** Acceso a software de edición de vídeo o presentación, directrices para la creación de contenidos (centradas en la creatividad y la aplicación práctica), detalles de la plataforma para compartir.

C. Específico de la tecnología de drones en el deporte

- **Centrarse en el "qué" y el "cómo" de la tecnología de los drones:** Explica los distintos tipos de drones, sus funcionalidades y cómo funcionan en entornos deportivos.
- **Utilice ejemplos relacionados:** Muestra casos reales de uso de drones en distintas disciplinas deportivas relevantes para tu audiencia.
- **Empiece por los conceptos básicos:** Comience con explicaciones introductorias sobre la tecnología de los drones antes de profundizar en las aplicaciones avanzadas.
- **Equilibrar los aspectos técnicos con las aplicaciones prácticas:** Proporcionar una comprensión clara de la tecnología de los drones al tiempo que se hace hincapié en sus beneficios y usos potenciales en el deporte.
- **Abordar las consideraciones reglamentarias:** Discutir los marcos legales y las normas de seguridad que rigen el uso de drones en el deporte.
- **Promover debates éticos:** Anima a los participantes a considerar las implicaciones éticas del uso de drones en el deporte, como la privacidad y el juego limpio.

D. Consejos adicionales

- Asóciate con pilotos de drones o expertos del sector para mejorar tus conocimientos.
- Incorpore experiencias de realidad virtual o realidad aumentada para una experiencia de aprendizaje más envolvente.
- Poner en contacto a los participantes con posibles proveedores de servicios de drones u organizaciones que utilicen drones en el deporte.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- Fomentar el aprendizaje entre iguales y la colaboración entre los participantes para compartir ideas y experiencias.
- Esté abierto a los comentarios y mejore continuamente sus talleres en función de las necesidades de los participantes.

II. Caja de herramientas

Este kit de herramientas pretende dotar a los facilitadores de los recursos, la tecnología y la preparación necesarios para impartir un taller atractivo e informativo sobre la tecnología de drones en el deporte.

Materiales

- **Papel para aviones**: Para el dinamizador "Paper Drone Challenge", simulando los fundamentos de la aerodinámica en la tecnología de los drones.
- **Espacio abierto**: Necesario para que los participantes prueben las distancias de vuelo de sus aviones de papel (modelos de drones).
- **Cinta**: Para marcar distancias para el "Desafío del dron de papel" y medir el rendimiento.
- **Proyector y ordenador**: Para presentaciones dinámicas sobre la evolución y mecánica de los drones, y para ejecutar software de simulación de drones durante la actividad principal.
- **Software de simulación de drones**: Proporcionar una experiencia práctica de pilotaje virtual de drones. Los facilitadores deben seleccionar un software accesible que simule la experiencia de vuelo de drones de forma eficaz.
- **Folletos de estudios de casos**: Detallando las aplicaciones reales de los drones en el deporte, centrándose en el entrenamiento, el análisis del rendimiento y la participación de los aficionados.

Tecnología

- **Software de edición de vídeo o de presentación**: Para la actividad posterior a la clase "Drone Innovation Challenge", que permite a los participantes crear y compartir sus ideas innovadoras sobre aplicaciones de drones.
- **Dispositivos digitales**: Para cuestionarios interactivos y actividades de emparejamiento, facilitando el compromiso y la evaluación mediante encuestas en línea o cuestionarios digitales.

Recursos adicionales

- **Directrices para la creación de contenidos**: Ayudar a los participantes a desarrollar sus proyectos "Drone Innovation Challenge", centrándose en la creatividad, la aplicación práctica y el impacto potencial en el deporte.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Detalles de la plataforma para compartir**: Información sobre dónde pueden subir y compartir los participantes sus proyectos de vídeo o presentación, fomentando una comunidad de innovación y retroalimentación.

Notas del facilitador

- **Comprensión de la tecnología de los drones**: Los facilitadores deben tener un conocimiento exhaustivo de los diferentes tipos de drones, sus funcionalidades y sus aplicaciones en el deporte para guiar con confianza los debates y responder a las preguntas.
- **Consideraciones reglamentarias y éticas**: Prepárate para debatir los aspectos legales y éticos del uso de drones en el deporte, incluidas las normas de seguridad, las preocupaciones por la privacidad y las implicaciones para el juego limpio.
- **Aprendizaje interactivo y atractivo**: Utilizar el "Paper Drone Challenge" y simulaciones virtuales de drones para proporcionar experiencias de aprendizaje interactivas y prácticas, haciendo que la tecnología sea accesible y atractiva.
- **Relevancia en el mundo real**: Utilice estudios de casos y ejemplos del mundo real para demostrar las aplicaciones prácticas y los beneficios de los drones en el deporte, haciendo que el contenido sea relevante y emocionante para los participantes.
- **Fomentar la innovación**: A través del "Drone Innovation Challenge", fomentar la creatividad y la capacidad práctica de resolución de problemas, animando a los participantes a pensar en usos innovadores de los drones en sus disciplinas deportivas específicas.
- **Colaboración y aprendizaje entre iguales**: Promover un entorno de aprendizaje y colaboración entre iguales, animando a los participantes a compartir ideas y comentarios sobre los proyectos de los demás.
- **Retroalimentación para la mejora continua**: Solicitar la opinión de los participantes para perfeccionar y mejorar la experiencia del taller, adaptándose y respondiendo a las necesidades de aprendizaje del grupo.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Participación y experiencia de los aficionados a través de herramientas digitales

Destinatarios: Entrenadores, profesores, conferenciantes y expertos que facilitarán talleres sobre la participación y la experiencia de los aficionados a través de herramientas digitales para jóvenes estudiantes-deportistas.

I. Directrices

A. Introducción

- Presente brevemente el proyecto COMPATH y sus objetivos, haciendo hincapié en la creciente importancia de la participación de los aficionados en la industria del deporte.
- Despierte el entusiasmo destacando casos de éxito recientes de iniciativas digitales de captación de aficionados en varios deportes.
- Establezca expectativas claras para el taller, esbozando los objetivos de aprendizaje, los requisitos de participación activa y los métodos de evaluación.

B. Estructura del taller

1. Energizante (5-10 minutos)

- **Objetivo:** Presentar el tema y generar interés en la participación digital de los aficionados.
- **Actividad:** "Detectives digitales de fans": Organiza un concurso interactivo en el que los participantes adivinen las herramientas digitales utilizadas en las campañas de captación de fans de éxito basándose en breves fragmentos de casos prácticos. Fomente el debate sobre la eficacia de cada enfoque.
- **Materiales:** Diapositivas de la presentación o folletos con fragmentos de casos prácticos.

2. Actividad principal (30-40 minutos)

- **Objetivo:** Proporcionar experiencia práctica en el diseño de campañas digitales de captación de fans.
- **Actividad:** "Creadores de campañas": Divida a los participantes en grupos y desafíelos a crear una campaña digital simulada para un deporte o equipo específico. Para ello podrían utilizar plataformas de redes sociales, aplicaciones móviles, experiencias de realidad virtual u otras herramientas innovadoras.
    - Guiar a los participantes a través del proceso de planificación de la campaña, incluyendo la definición del público objetivo, el establecimiento de objetivos, la selección de las herramientas digitales pertinentes y la descripción de los indicadores clave de rendimiento (KPI) para medir el éxito.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

  - Fomentar la exploración de diversas plataformas y herramientas de muestra para inspirar sus ideas de campaña.
- **Materiales:** Hojas de trabajo para el diseño de campañas, ejemplos de casos prácticos, acceso a plataformas de herramientas digitales de muestra (opcional).

3. Evaluación (10-15 minutos)

- **Objetivo:** Evaluar la comprensión y fomentar la reflexión sobre el impacto de las herramientas digitales.
- **Actividad:** "Impacto y reflexión":
  - Facilitar un debate en grupo sobre el impacto y la eficacia potenciales de las diferentes herramientas y estrategias digitales utilizadas en las campañas simuladas. Fomentar el pensamiento crítico y el debate sobre las consideraciones éticas relacionadas con la recopilación y el uso de datos.
  - Concluya con un breve cuestionario para evaluar los conocimientos de los participantes sobre los conceptos clave y las mejores prácticas en la captación digital de fans.
- **Materiales:** Preguntas del cuestionario sobre la participación de los seguidores digitales y consideraciones éticas.

4. Difusión (actividad posterior a la clase)

- **Objetivo:** Aplicar lo aprendido a situaciones reales.
- **Actividad:** "Desafío de activación de los aficionados": Rete a los participantes a desarrollar un miniproyecto destinado a involucrar a los seguidores de un equipo deportivo local o de una organización comunitaria. Guíeles para que:
  - Defina un público objetivo específico y unos objetivos de participación.
  - Elegir al menos dos herramientas digitales pertinentes para poner en práctica su plan.
  - Esbozar pasos claros para la ejecución, medición y evaluación.
- **Materiales:** Plantilla de esquema del proyecto, acceso a demostraciones o descripciones de herramientas digitales.

C. Específico para la participación de los aficionados y las herramientas digitales:

- **Centrarse en el "por qué" y el "cómo" de las herramientas digitales:** Explicar cómo las herramientas digitales pueden mejorar la participación de los aficionados, crear comunidades más fuertes y personalizar sus experiencias.
- **Utilice ejemplos relacionados:** Muestre estudios de casos reales de campañas exitosas de captación de aficionados digitales relacionadas con los deportes o intereses de su público.
- **Empiece con un conocimiento básico de la plataforma:** Si es necesario, ofrece a los principiantes una visión general de las plataformas de redes sociales, aplicaciones móviles y otras herramientas relevantes.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Haga hincapié en la lluvia de ideas creativa:** Anima a los participantes a pensar con originalidad y a explorar formas innovadoras de utilizar las herramientas digitales.
- **Abordar las consideraciones éticas:** Analiza el uso responsable de los datos, los problemas de privacidad y las prácticas justas en las estrategias digitales de captación de fans.
- **Conectar con las tendencias futuras:** Destaca las tecnologías emergentes y su posible impacto en la participación de los aficionados en la industria del deporte.

D. Consejos adicionales:

- Invite a ponentes de equipos deportivos, agencias de marketing o empresas tecnológicas para que compartan su experiencia.
- Organizar demostraciones prácticas de diferentes herramientas y plataformas digitales.
- Rete a los participantes a pensar más allá de sus deportes específicos y a debatir sobre el compromiso de los aficionados en diferentes ligas deportivas o industrias.
- Fomentar el aprendizaje entre iguales y la colaboración entre los participantes para compartir ideas y experiencias.
- Esté abierto a los comentarios y mejore continuamente sus talleres en función de las necesidades de los participantes.

II. Caja de herramientas

Este kit de herramientas está diseñado para ayudar a los facilitadores a impartir un taller impactante y atractivo sobre la participación y la experiencia de los aficionados a través de herramientas digitales. Hace hincapié en la aplicación práctica, las consideraciones éticas y el pensamiento innovador, proporcionando a los participantes los conocimientos y habilidades necesarios para desarrollar estrategias eficaces de captación digital de aficionados. Se anima a los facilitadores a personalizar el conjunto de herramientas para adaptarlo a las necesidades e intereses específicos de sus participantes, garantizando así una experiencia de aprendizaje pertinente y memorable.

Materiales

- **Diapositivas de la presentación o folletos**: Para la actividad de dinamización "Detectives de fans digitales", con fragmentos de casos prácticos de campañas exitosas de captación de fans digitales.
- **Hojas de trabajo para el diseño de campañas**: Para ayudar a los grupos durante la actividad principal "Creadores de campañas" a planificar y ejecutar sus campañas digitales simuladas.
- **Ejemplos de casos prácticos**: Presentación de iniciativas exitosas de participación digital de los aficionados para inspirar y contextualizar a los participantes.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Acceso a plataformas de herramientas digitales de muestra**: (Opcional) Para que los participantes las exploren durante el proceso de creación de la campaña. Esto podría incluir demostraciones o materiales generales para plataformas de redes sociales, aplicaciones móviles, experiencias de RV, etc.

Tecnología

- **Dispositivos digitales**: Necesarios para acceder a cuestionarios en línea, demostraciones de herramientas digitales y para realizar investigaciones durante la fase de planificación de la campaña.
- **Software para edición de vídeo o presentación**: Para que los participantes creen sus presentaciones o vídeos para la actividad posterior a la clase "Desafío de activación de fans".

Recursos adicionales

- **Plantilla de esquema de proyecto**: Para el "Desafío de activación de fans", guía a los participantes para definir objetivos, seleccionar herramientas y planificar sus miniproyectos.
- **Demostraciones o descripciones de herramientas digitales**: Ofrecer una visión general de las distintas plataformas y herramientas digitales que pueden utilizarse para las campañas de captación de seguidores.

Notas del facilitador

- **Comprensión del compromiso digital de los aficionados**: Los facilitadores deben tener un profundo conocimiento de cómo pueden utilizarse las herramientas digitales para mejorar las experiencias y la participación de los aficionados, incluidas las últimas tendencias y tecnologías en este campo.
- **Consideraciones éticas y de privacidad**: Prepárate para dirigir debates sobre el uso responsable de los datos, las cuestiones de privacidad y las prácticas éticas en la participación de los seguidores digitales, destacando la importancia de la transparencia y el consentimiento.
- **Aprendizaje interactivo y práctico**: Utilice cuestionarios interactivos y actividades prácticas de planificación de campañas para que el aprendizaje resulte atractivo y aplicable, animando a los participantes a aplicar los conceptos en contextos reales.
- **Pensamiento creativo e innovador**: Fomentar un entorno que estimule la creatividad y la innovación, incitando a los participantes a explorar nuevas formas de utilizar las herramientas digitales para involucrar a los aficionados.
- **Reflexión crítica y debate**: Facilitar debates que permitan a los participantes evaluar críticamente diferentes estrategias y herramientas, teniendo en cuenta su eficacia, implicaciones éticas y potencial de innovación.
- **Aplicación al mundo real**: A través del "Desafío de activación de los aficionados", se anima a los participantes a aplicar lo aprendido en el taller a situaciones reales,

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

proporcionando un marco práctico para planificar y ejecutar proyectos de participación de los aficionados.

- **Colaboración y aprendizaje entre iguales**: Promover un entorno de aprendizaje colaborativo en el que los participantes puedan compartir ideas, comentarios y experiencias, enriqueciendo la experiencia de aprendizaje para todos.
- **Mejora continua**: Solicitar la opinión de los participantes para perfeccionar y mejorar futuros talleres, manteniéndose adaptable a las necesidades e intereses de la audiencia.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Internet de los objetos (IoT) en el deporte

Destinatarios: Entrenadores, profesores, conferenciantes y expertos que facilitarán talleres sobre Internet de las Cosas (IoT) en el Deporte para jóvenes estudiantes-deportistas.

I. Directrices

A. Objetivos generales del taller:

- Despierte la curiosidad y el compromiso sobre el potencial del IoT en el deporte.
- Dotar a los participantes de una sólida comprensión de los conceptos y aplicaciones del IoT en entornos deportivos.
- Fomentar el pensamiento crítico y el análisis de las soluciones IoT existentes.
- Inspirar la creatividad y capacitar a los participantes para prever futuras aplicaciones del IoT en el deporte.
- Promover el uso responsable y ético de la tecnología IoT en la industria del deporte.

B. Estructura del taller:

1. Energizante (5-10 minutos)

- **Objetivo:** Presentar el tema e implicar a los participantes.
- **Actividad:** "Desafío de los sensores":
    - Divida a los participantes en pequeños equipos.
    - Proporcione a cada equipo una "caja misteriosa" que contenga objetos cotidianos e instrucciones para el escenario.
    - Los escenarios pueden consistir en optimizar el rendimiento de los deportistas, la participación de los aficionados o la seguridad.
    - Desafía a los equipos a construir un "sistema de sensores" improvisado utilizando los objetos para recoger datos relevantes.
    - Fomente la creatividad y el debate sobre la funcionalidad del sistema y la transmisión de datos.
    - Facilite un breve debate en grupo: Reflexione sobre los retos a los que se enfrenta, la posible recopilación de datos y las aplicaciones en el mundo real.

2. Actividad principal (30-40 minutos)

- **Objetivo:** Explorar diversas aplicaciones de IoT y fomentar el pensamiento crítico.
- **Actividad:** "Campeones de la IO":
    - Presentar diversos estudios de casos que muestren implementaciones exitosas de IoT en diferentes entornos deportivos (por ejemplo, seguimiento de atletas, estadios inteligentes).
    - Divida a los participantes en grupos pequeños y asigne a cada grupo un estudio de caso.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- Proporcionar hojas de trabajo con preguntas orientativas que inciten al análisis de:
  - Tecnología utilizada y su impacto en la recogida y el análisis de datos.
  - Beneficios y retos para deportistas, entrenadores, aficionados y organizaciones.
  - Consideraciones éticas y posibles desarrollos futuros.
  - Fomente el debate y la colaboración en grupo.
- Cada grupo presenta el análisis de su estudio de caso, destacando las ideas clave y suscitando un debate posterior.

3. Evaluación (10-15 minutos)

- **Objetivo:** Evaluar la comprensión y fomentar la reflexión.
- **Actividad:** "Piensa y Comparte":
  - Realice un breve cuestionario (preguntas abiertas de opción múltiple) sobre conceptos clave del IoT y aplicaciones deportivas.
  - Facilitar un debate en grupo que incite a la reflexión sobre:
    - Sorpresas sobre el potencial del IoT en el deporte.
    - Consideraciones éticas importantes para el uso de la IO en el deporte.
    - Posibles aplicaciones de IoT en los entornos deportivos de los propios participantes.

4. Difusión (actividad posterior a la clase)

- **Objetivo:** Fomentar la aplicación de lo aprendido y las soluciones creativas.
- **Actividad:** "IoT en acción - Desafío de diseño":
  - Proporcionar una plataforma o plantilla en línea para que los participantes presenten ideas para una solución impulsada por el IoT a un problema u oportunidad específicos relacionados con el deporte.
  - Plantear preguntas orientativas que inciten a explorar:
    - Público destinatario y reto/oportunidad específicos.
    - Selección de tecnologías y consideraciones sobre el flujo de datos.
    - Beneficios potenciales e impacto en las partes interesadas.
  - Organizar una presentación virtual o presencial de las ideas presentadas, fomentando la retroalimentación entre colegas y el desarrollo posterior.

C. Específicos de la IO en el deporte:

- **Centrarse en el "qué" y el "cómo" de IoT:** Explica los fundamentos de la tecnología IoT, sus componentes y cómo funciona en contextos deportivos.
- **Utilice ejemplos relacionados:** Muestre estudios de casos reales de implementaciones exitosas de IoT en diversas disciplinas deportivas relevantes para su audiencia.
- **Empiece con aplicaciones sencillas:** Empiece con ejemplos fácilmente comprensibles antes de profundizar en detalles técnicos complejos.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Equilibrar los aspectos técnicos con las aplicaciones prácticas:** Proporcionar una comprensión clara de la tecnología al tiempo que se hace hincapié en sus beneficios y usos potenciales en el deporte.
- **Abordar las consideraciones éticas:** Discutir la privacidad de los datos, los problemas de seguridad y el uso responsable de la información recopilada a través de IoT en los deportes.
- **Promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas:** Animar a los participantes a analizar las soluciones existentes, identificar los retos y proponer aplicaciones innovadoras.

D. Consejos adicionales para los facilitadores:

- Enfatizar las aplicaciones del mundo real y el impacto de IoT con diversos casos de uso.
- Utilizar un lenguaje claro y conciso al exponer conceptos técnicos.
- Fomente la participación activa, las preguntas y los debates abiertos durante todo el taller.
- Proporcionar apoyo y orientación continuos a los participantes para afrontar los retos posteriores al taller.
- Adapte el contenido y las actividades del taller a los intereses y necesidades específicos de sus participantes.
- Incorpore elementos interactivos, como herramientas en línea, simulaciones u oradores invitados, para potenciar el compromiso.
- No olvide abordar las consideraciones éticas y las prácticas responsables en materia de datos a lo largo de todo el taller.

II. Caja de herramientas

Este kit de herramientas está estructurado para dotar a los facilitadores de los recursos, la tecnología y la orientación necesarios para impartir un taller dinámico y educativo sobre el IoT en el deporte. Hace hincapié en las actividades prácticas, el análisis crítico y el pensamiento innovador, proporcionando a los participantes una comprensión exhaustiva del potencial de IoT en el deporte.

Materiales

- **"Cajas misteriosas"**: Cada caja debe contener objetos cotidianos que se utilizarán en el dinamizador "Desafío de los sensores", simulando sistemas de sensores improvisados para diversos escenarios deportivos.
- **Instrucciones para los escenarios**: Descripciones detalladas de escenarios en los que IoT puede optimizar el rendimiento de los atletas, mejorar la participación de los aficionados o mejorar la seguridad, para su uso en el "Desafío de los sensores".

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Hojas de trabajo para el análisis de casos prácticos**: Hojas de trabajo preparadas con preguntas orientativas para facilitar el análisis crítico de las aplicaciones de IoT en el deporte durante la actividad "Campeones de IoT".
- **Estudios de casos sobre IoT en el deporte**: Una selección de estudios de casos que destacan implementaciones exitosas de IoT en diversos entornos deportivos, como sistemas de seguimiento de atletas y tecnologías de estadios inteligentes.

Tecnología

- **Plataforma o plantilla en línea**: Para que los participantes presenten sus ideas de soluciones impulsadas por IoT en la actividad posterior a la clase "IoT en acción - Desafío de diseño". Esta plataforma debe facilitar el envío, la revisión y los comentarios sobre las ideas.
- **Dispositivos digitales**: Necesarios para acceder a recursos en línea, realizar investigaciones y participar en exposiciones virtuales de ideas de proyectos.

Recursos adicionales

- **Preguntas orientativas para el desafío de diseño**: Un conjunto de preguntas diseñadas para ayudar a los participantes a explorar a fondo sus ideas de soluciones IoT, centrándose en el reto/oportunidad, la selección de tecnología y el impacto potencial.
- **Lista de herramientas y plataformas IoT**: Proporcionar información sobre diversas herramientas y plataformas de IoT que pueden utilizarse en contextos deportivos, incluyendo tanto hardware (sensores, wearables) como software (plataformas de análisis de datos).

Notas del facilitador

- **Fundamentos de los conceptos de IoT**: Los facilitadores deben tener un sólido conocimiento de la tecnología IoT, incluida la forma en que los sensores recopilan datos y cómo estos datos pueden utilizarse en entornos deportivos, para guiar los debates y responder a las preguntas con eficacia.
- **Consideraciones éticas y de privacidad**: Prepárese para dirigir debates sobre el uso ético del IoT en el deporte, incluidas las consideraciones en torno a la privacidad y la seguridad de los datos. Destaque la importancia de las prácticas de datos responsables.
- **Enfoque de aprendizaje interactivo**: Utilice las actividades "Sensor Challenge" e "IoT Champions" para fomentar un entorno de aprendizaje interactivo y atractivo. Fomente la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas prácticos.
- **Pensamiento crítico y análisis**: Promover el pensamiento crítico desafiando a los participantes a analizar los beneficios y las limitaciones de las aplicaciones de la IO en el deporte, teniendo en cuenta tanto los aspectos técnicos como las posibles preocupaciones éticas.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Aplicaciones reales**: Destaque las aplicaciones reales de IoT en el deporte para demostrar el impacto y el potencial de la tecnología. Utilice estudios de casos que sean relevantes e inspiradores para los participantes del taller.
- **Fomento del pensamiento innovador**: A través de "IoT en acción - Desafío de diseño", animar a los participantes a pensar de forma innovadora sobre cómo IoT puede abordar problemas específicos o crear nuevas oportunidades en el deporte.
- **Adaptabilidad y personalización**: Adapte el contenido y las actividades del taller a los intereses y necesidades específicos de sus participantes. Esto puede incluir centrarse en determinados deportes o niveles de complejidad técnica.
- **Compromiso con la tecnología**: Cuando sea posible, incorpore experiencias prácticas con dispositivos IoT o simulaciones para proporcionar una comprensión tangible de los conceptos tratados.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

RV y RA en el deporte

I. Directrices

Destinatarios: Entrenadores, profesores, conferenciantes y expertos que facilitarán talleres sobre Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA) en el Deporte para jóvenes estudiantes-deportistas.

Objetivos generales del taller:

- Despertar el interés y el entusiasmo por las aplicaciones de la realidad virtual y la realidad aumentada en los deportes.
- Dotar a los participantes de una sólida comprensión de los conceptos de RV y RA y su posible impacto en el deporte.
- Fomentar el pensamiento crítico y el análisis de las soluciones de RV/RA existentes en el ámbito deportivo.
- Inspirar la creatividad y capacitar a los participantes para prever futuros usos de la RV/RA en sus propios entornos deportivos.
- Promover la aplicación responsable y ética de la tecnología RV/RA en la industria del deporte.

Estructura del taller:

1. **Energizante (5-10 minutos)**
    - **Objetivo:** Introducir el tema e involucrar a los participantes en una experiencia de inmersión.
    - **Actividad:** "Carrera de obstáculos con los ojos vendados":
        - Prepara una pequeña carrera de obstáculos.
        - Divida a los participantes en parejas: un "usuario de RV" con los ojos vendados y guiado por las instrucciones verbales de su compañero "guía de RA".
        - Esto imita la naturaleza inmersiva y guiada de las experiencias de RV.
        - Fomentar la comunicación, el trabajo en equipo y la reflexión sobre los retos y el potencial de la navegación VR/AR.
2. **Actividad principal (30-40 minutos)**
    - **Objetivo:** Explorar diversas aplicaciones de RV/RA y fomentar el pensamiento crítico.
    - **Actividad:** "Exploración de deportes VR/AR":
        - Presentar vídeos de conferencias o presentaciones interactivas que muestren diversos usos de la RV/RA en el deporte (por ejemplo, entrenamiento de atletas, rehabilitación, participación de los aficionados).

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

        - Haga una pausa después de cada sección para debatir, plantear preguntas y establecer conexiones personales con los propios deportes de los participantes.
        - Utilizar demostraciones VR/AR (aplicaciones, auriculares) si están disponibles para proporcionar experiencia práctica.
        - Fomente el análisis crítico mediante temas de debate como:
            - Ventajas y limitaciones de la RV/RA para deportistas, entrenadores y aficionados.
            - Consideraciones éticas y uso responsable de estas tecnologías.
            - Posibles aplicaciones futuras en entornos deportivos específicos.
3. **Evaluación (10-15 minutos)**
    - **Objetivo:** Evaluar la comprensión y estimular la reflexión.
    - **Actividad:** "Concurso y debate sobre deportes VR/AR":
        - Realice un breve cuestionario sobre los conceptos clave de la RV/RA y sus aplicaciones en el deporte.
        - Facilitar debates en grupo en los que se reflexione sobre:
            - Sorpresas o nuevos conocimientos sobre la RV/RA en el deporte.
            - Consideraciones éticas importantes para el uso de estas tecnologías.
            - Formas en que la RV/RA podría aplicarse en los propios entornos deportivos de los participantes.
4. **Difusión (actividad posterior a la clase)**
    - **Objetivo:** Consolidar el aprendizaje y fomentar la resolución creativa de problemas.
    - **Actividad:** "RV/AR Sports Challenge":
        - Asigna a los participantes la creación de una propuesta de aplicación de RV/AR en el deporte que hayan elegido.
        - Fomente las ideas que aborden retos específicos, mejoren la formación o el compromiso de los aficionados.
        - Proporcionar preguntas orientativas para fomentar la exploración de:
            - Público destinatario y problema u oportunidad específicos abordados.
            - Consideraciones sobre la tecnología VR/AR y el flujo de datos.
            - Beneficios potenciales e impacto en las partes interesadas.
            - Accesibilidad e implicaciones éticas.
        - Organizar una plataforma para que los participantes compartan sus propuestas, reciban comentarios y sigan desarrollando sus ideas.

Específico para la RV y la RA en los deportes:

- **Centrarse en el "qué" y el "por qué" de la RV/RA:** Explicar los fundamentos de estas tecnologías, sus funcionalidades y cómo están cambiando el panorama deportivo.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Utilice ejemplos relacionados:** Muestre estudios de casos reales de implementaciones exitosas de RV/RA en diversas disciplinas deportivas relevantes para su audiencia.
- **Empiece por conceptos accesibles:** Comience con explicaciones introductorias antes de profundizar en detalles técnicos complejos.
- **Equilibrar los aspectos técnicos con las aplicaciones prácticas:** Proporcionar una comprensión clara de la tecnología al tiempo que se hace hincapié en sus beneficios y usos potenciales en diferentes áreas del deporte (por ejemplo, entrenamiento, rehabilitación, participación de los aficionados).
- **Abordar las consideraciones éticas:** Discutir los problemas de privacidad, accesibilidad y uso responsable de la tecnología VR/AR en el deporte.
- **Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas:** Retar a los participantes a analizar los usos existentes, identificar los retos potenciales y proponer aplicaciones innovadoras de la RV/AR en el deporte.

Consejos adicionales:

- Invite a ponentes de organizaciones que utilicen la RV/AR en el deporte, instituciones de investigación o atletas que utilicen estas tecnologías para entrenarse.
- Asóciese con expertos del sector para mejorar sus conocimientos y ofrecer demostraciones prácticas de equipos de RV/RA.
- Incorpore simulaciones interactivas en las que los participantes puedan experimentar la RV/RA de primera mano, si es posible.
- Fomentar el aprendizaje entre iguales y la colaboración entre los participantes para compartir ideas y experiencias.
- Esté abierto a los comentarios y mejore continuamente sus talleres en función de las necesidades de los participantes.

II. Caja de herramientas:

Este kit de herramientas está diseñado para equipar a los facilitadores con los recursos, la tecnología y la orientación necesarios para impartir un taller dinámico e impactante sobre RV y RA en el deporte. Hace hincapié en las experiencias prácticas, el análisis crítico y la resolución creativa de problemas, proporcionando a los participantes una comprensión global de cómo estas tecnologías pueden transformar la industria del deporte.

Materiales

- **Preparación de la carrera de obstáculos**: Equipo y espacio para montar una pequeña y segura pista de obstáculos para la actividad dinamizadora "Carrera de obstáculos con los ojos vendados", incluyendo vendas para los ojos de los "usuarios de RV."
- **Vídeos de conferencias y presentaciones interactivas**: Contenidos seleccionados que muestran las diversas aplicaciones de la realidad virtual y la realidad aumentada en el

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

deporte, como mejoras en el entrenamiento de los atletas, procesos de rehabilitación y formas de fomentar la participación de los aficionados.

- **Demostraciones de RV/RA**: Acceso a aplicaciones, software o auriculares de RV/RA que puedan proporcionar una experiencia práctica. Esto podría incluir demostraciones relacionadas con el entrenamiento deportivo, experiencias de aficionados o visitas virtuales a instalaciones deportivas.
- **Materiales para el cuestionario**: Preguntas que cubren conceptos clave de las aplicaciones de RV y RA en el deporte para la fase de evaluación, que pueden entregarse en formato impreso o a través de plataformas digitales.

Tecnología

- **Equipo de RV/RA**: Si están disponibles, varios cascos de realidad virtual y dispositivos de realidad aumentada para demostraciones y experiencias prácticas. Esto podría incluir cascos de RV de consumo (como Oculus Rift, HTC Vive o similares) y smartphones o tabletas con aplicaciones de RA.
- **Plataforma en línea para compartir propuestas**: Una plataforma digital en la que los participantes pueden enviar y compartir sus propuestas de aplicaciones deportivas de RV/RA, facilitando la revisión por pares y la retroalimentación.

Recursos adicionales

- **Preguntas orientativas para la elaboración de propuestas**: Un documento o archivo digital que contiene preguntas diseñadas para ayudar a los participantes a desarrollar sus propuestas de aplicación VR/AR, centrándose en la identificación del público objetivo, abordando problemas específicos, considerando la tecnología y el flujo de datos, y evaluando los impactos potenciales.
- **Casos prácticos de RV/RA en el deporte**: Una colección de estudios de casos o ejemplos de implementaciones exitosas de RV y RA en los deportes, que proporcionan inspiración y contexto para los proyectos de los participantes.

Notas del facilitador

- **Comprensión de la realidad virtual y la realidad aumentada**: Garantizar un conocimiento básico sólido de la tecnología de realidad virtual y realidad aumentada, incluidas sus funcionalidades y cómo pueden aplicarse en contextos deportivos, para guiar los debates y responder a las preguntas con eficacia.
- **Consideraciones éticas y de accesibilidad**: Prepárese para dirigir debates sobre el uso ético de la RV/RA en el deporte, incluida la privacidad, la seguridad de los datos y la garantía de accesibilidad para todos los usuarios. Destaque la importancia de diseñar tecnologías inclusivas.
- **Enfoque de aprendizaje interactivo**: Utilice las actividades "Carrera de obstáculos con los ojos vendados" y "Exploración de deportes VR/AR" para fomentar un entorno de aprendizaje atractivo y envolvente. Fomente la participación, el trabajo en equipo y la reflexión sobre las experiencias.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Análisis crítico e innovación**: Promover el pensamiento crítico animando a los participantes a analizar los beneficios y las limitaciones de las aplicaciones actuales de la RV/RA en el deporte. Desafíelos a pensar de forma creativa sobre futuras aplicaciones e implicaciones éticas.
- **Aplicaciones reales**: Destaque las aplicaciones del mundo real y las tendencias emergentes en RV/RA para demostrar el impacto potencial en el entrenamiento deportivo, la rehabilitación y la participación de los aficionados. Utilice estudios de casos recientes para que la tecnología sea relevante para los participantes.
- **Colaboración y retroalimentación entre iguales**: Fomente un entorno de aprendizaje colaborativo en el que los participantes puedan compartir ideas, comentar las propuestas de los demás y aprender de las ideas y la creatividad de los demás.
- **Mejora continua y adaptación**: Estar abierto a los comentarios de los participantes y dispuesto a adaptar el contenido y las actividades del taller para satisfacer mejor sus necesidades e intereses. Manténgase al día de los últimos avances en tecnología de RV/RA para que el taller siga siendo actual e informativo.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

eSports y juegos deportivos

I. Directrices

Destinatarios: Entrenadores, profesores, conferenciantes y expertos que facilitarán talleres sobre eSports y juegos centrados en el deporte para jóvenes interesados en el sector.

A. Objetivos generales del taller:

- Despertar el interés y el entusiasmo por el mundo de los eSports y los juegos centrados en el deporte.
- Proporcionar a los participantes una sólida comprensión del panorama de los eSports, su impacto y sus beneficios potenciales.
- Fomentar el pensamiento crítico y el análisis de las diversas funciones y oportunidades de la industria.
- Fomentar la creatividad e inspirar a los participantes para que imaginen su propia participación en los eSports, ya sea como jugadores, desarrolladores o espectadores.
- Promover prácticas de juego responsables y consideraciones éticas en el ecosistema de los eSports.

B. Estructura del taller:

1. **Energizante (5-10 minutos)**
    - **Objetivo:** Presentar el tema e implicar a los participantes mediante un juego interactivo.
    - **Actividad:** "Torneo simulado de eSports":
        - Organiza una competición rápida y accesible basada en juegos o aplicaciones (por ejemplo, carreras para móviles, juegos de lucha).
        - Que sea breve y divertido, destacando el trabajo en equipo, la estrategia y la competición amistosa.
        - Comente brevemente la experiencia y cómo refleja elementos similares en los eSports.
2. **Actividad principal (30-40 minutos)**
    - **Objetivo:** Explorar el panorama de los eSports y sus características clave.
    - **Actividad:** "eSports Deep Dive":
        - Utiliza vídeos de conferencias o presentaciones atractivas que cubran diversos aspectos de los eSports:
            - Historia y crecimiento de la industria.
            - Estructura de torneos y ligas.
            - Trayectorias profesionales dentro de los eSports (jugadores, desarrolladores, analistas, etc.).
            - Impacto en los deportes tradicionales y en el compromiso de los aficionados.
        - Haga una pausa después de cada sección para debatir, fomentando las conexiones personales con los intereses de los participantes.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

        - Incorpore elementos interactivos, como preguntas y respuestas de ponentes invitados, documentales breves o infografías.
3. **Evaluación (10-15 minutos)**
    - **Objetivo:** Evaluar la comprensión y estimular la reflexión sobre las perspectivas personales.
    - **Actividad:** "Exploración de eSports":
        - Realice un cuestionario o facilite un debate en grupo sobre los temas tratados.
        - Céntrate en preguntas abiertas como
            - ¿Qué es lo que más le ha sorprendido de los eSports?
            - ¿Qué consideraciones éticas son importantes en los eSports?
            - ¿Cómo se ve a sí mismo vinculado a los eSports (jugando, como espectador, haciendo carrera)?
        - Fomente la diversidad de puntos de vista y el debate respetuoso.
4. **Difusión (actividad posterior a la clase)**
    - **Objetivo:** Fomentar un aprendizaje más profundo y la iniciativa personal.
    - **Actividad:** "eSports Innovation Challenge":
        - Haz que los participantes elaboren una propuesta o presentación sobre un nuevo concepto o evento de eSports.
        - Fomente ideas que exploren:
            - Nuevos formatos de juego o tecnologías para los eSports.
            - Formas innovadoras de atraer a los aficionados y crear comunidades.
            - Soluciones para afrontar retos como la accesibilidad o la inclusión.
        - Proporcionar directrices claras y ofrecer acceso a material de investigación pertinente.
        - Organizar una plataforma para que los participantes compartan sus ideas, reciban comentarios y perfeccionen sus propuestas.

C. Específico de los eSports y los juegos centrados en el deporte:

- **Centrarse en el "qué" y el "por qué" de los eSports:** Explicar los fundamentos de los eSports, su estructura, su modo de juego competitivo y su creciente popularidad.
- **Utilice ejemplos relacionados:** Muestra estudios de casos reales de ligas de eSports, franquicias e historias de jugadores de éxito relevantes para tu audiencia.
- **Equilibrar los elementos técnicos con las aplicaciones prácticas:** Proporcionar una comprensión básica de la tecnología y la infraestructura, haciendo hincapié en el impacto económico, las oportunidades de marketing y las conexiones sociales dentro de los eSports.
- **Abordar las consideraciones éticas:** Discutir el juego responsable, la privacidad de los datos, los posibles problemas de adicción y las prácticas de juego limpio en los eSports.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas:** Animar a los participantes a analizar las tendencias existentes, identificar posibles retos y proponer formas innovadoras de participar en los eSports en diferentes entornos.
- **Conectar los eSports con los deportes tradicionales:** Destaca la relación simbiótica entre ambos, explorando los valores compartidos, el cruce de audiencias y las posibles oportunidades de colaboración.

D. Consejos adicionales para los facilitadores:

- Haga hincapié en ejemplos reales e historias de éxito para fomentar el compromiso.
- Equilibrar las explicaciones técnicas con un lenguaje claro y accesible para el público joven.
- Fomente la participación activa, las preguntas y los debates abiertos durante todo el taller.
- Proporcionar apoyo y orientación continuos para la exploración posterior al taller por parte de los participantes.
- Adaptar el contenido y las actividades del taller a los intereses específicos y al grupo de edad de los participantes.
- Incorpore diversos elementos multimedia para que la experiencia de aprendizaje sea dinámica y atractiva.
- No olvide abordar las prácticas de juego responsable, las consideraciones éticas y los riesgos potenciales a lo largo del taller.

II. Caja de herramientas:

Este conjunto de herramientas está estructurado para dotar a los facilitadores de los recursos, la tecnología y los conocimientos necesarios para impartir un taller dinámico e impactante sobre los deportes electrónicos y los juegos centrados en el deporte. Destaca la importancia de comprender el panorama de los eSports, fomentar la creatividad y promover prácticas de juego éticas.

Materiales

- **Juego o aplicación para el torneo simulado**: Selecciona un juego o aplicación de fácil acceso y adecuado a la edad que pueda utilizarse para la actividad de animación, idealmente uno que refleje géneros populares de eSports.
- **Vídeos de conferencias/presentaciones**: Contenido curado que cubre la historia, el crecimiento, la estructura y las oportunidades profesionales dentro de los eSports, así como su impacto en los deportes tradicionales y el compromiso de los aficionados.
- **Cuestionario**: Preguntas que cubren los temas tratados durante el taller, centrándose en la comprensión, la reflexión y las consideraciones éticas en los eSports.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Directrices para el reto de innovación eSports**: Documento o recurso digital en el que se exponen las expectativas, objetivos y criterios del reto de innovación posterior a la clase, fomentando la creatividad y el pensamiento crítico.

Tecnología

- **Dispositivos digitales**: Necesarios para participar en el torneo simulado de eSports, acceder a los vídeos o presentaciones de las clases y realizar investigaciones para el reto de innovación de eSports.
- **Plataforma en línea para compartir ideas**: Un foro o plataforma digital donde los participantes pueden presentar sus propuestas de conceptos o eventos de eSports, facilitando la retroalimentación entre pares y el aprendizaje colaborativo.

Recursos adicionales

- **Casos de éxito de ligas y jugadores de eSports**: Una colección de historias y ejemplos que muestran la variedad y profundidad de las trayectorias profesionales, los avances tecnológicos y las estrategias de participación de la comunidad dentro de los eSports.
- **Material de investigación sobre eSports**: Acceso a artículos, informes y bases de datos que proporcionan más información sobre las tendencias actuales, los retos y las oportunidades de la industria de los eSports.

Notas del facilitador

- **Conocimientos básicos de los eSports**: Los facilitadores deben poseer un sólido conocimiento de la industria de los eSports, incluida su historia, principales actores e infraestructura tecnológica, para guiar el taller con eficacia.
- **Prácticas éticas de juego**: Estar preparado para debatir la importancia de las consideraciones éticas en los eSports, como el juego limpio, la privacidad de los datos y las implicaciones de los juegos para la salud mental, incluida la posible adicción y las estrategias para el juego responsable.
- **Aprendizaje interactivo y atractivo**: Utilice las actividades "Torneo simulado de eSports" y "Inmersión profunda en los eSports" para fomentar un entorno de aprendizaje interactivo. Fomente la participación, el trabajo en equipo y la reflexión crítica sobre las experiencias.
- **Análisis crítico y pensamiento creativo**: Promover el pensamiento crítico animando a los participantes a analizar la estructura y el impacto de los eSports. Desafíelos a pensar de forma creativa sobre futuros desarrollos e implicaciones éticas.
- **Aplicaciones en el mundo real**: Destaque ejemplos del mundo real e historias de éxito para demostrar las posibles trayectorias profesionales y oportunidades dentro del ecosistema de los eSports. Utiliza casos prácticos para que el contenido sea relevante e inspirador para los participantes.
- **Colaboración y retroalimentación entre iguales**: Fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo en el que los participantes puedan compartir ideas, aportar comentarios

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

sobre las propuestas de los demás y aprender de las ideas y la creatividad de los demás en el "Desafío a la innovación en los eSports."

- **Adaptabilidad e inclusión**: Garantizar que el contenido y las actividades del taller se adapten a los intereses y niveles técnicos de los participantes, fomentando la inclusión y la accesibilidad dentro de la comunidad de los eSports.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Tecnología portátil en el deporte

Destinatarios: Entrenadores, deportistas o cualquier persona interesada en el impacto de la tecnología ponible en el rendimiento y el entrenamiento deportivos.

I. Directrices

A. Objetivos generales del taller:

- Despertar la curiosidad y el entusiasmo por el potencial de la tecnología ponible en el deporte.
- Proporcionar a los participantes una sólida comprensión de los diferentes dispositivos portátiles y sus aplicaciones.
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico para analizar datos e interpretar su significado para la mejora del rendimiento.
- Fomentar debates sobre consideraciones éticas relacionadas con la privacidad y el uso responsable de los datos.
- Inspirar a los participantes para que exploren cómo la tecnología ponible puede mejorar sus propias experiencias de entrenamiento.

B. Estructura del taller:

1. **Energizante (5-10 minutos)**
    - **Objetivo:** Presentar el tema e implicar a los participantes mediante una actividad interactiva.
    - **Actividad:** "Detectives tecnológicos":
        - Esconde varios dispositivos portátiles por el espacio del taller.
        - Divida a los participantes en pequeños equipos y proporcióneles pistas relacionadas con funcionalidades específicas de los dispositivos.
        - Los equipos compiten por encontrar los dispositivos y descifrar sus aplicaciones en el deporte.
        - Haga un resumen de la actividad, destacando los diversos tipos y propósitos de los wearables.
2. **Actividad principal (30-40 minutos)**
    - **Objetivo:** Proporcionar experiencia práctica con la tecnología vestible y sus aplicaciones en diversos deportes.
    - **Actividad:** "Atletas con datos":
        - Divídanse en grupos, asignando a cada uno un deporte específico y un conjunto de datos de una aplicación vestible del mundo real (por ejemplo, frecuencia cardíaca durante sprints, patrones de sueño de atletas de élite).
        - Proporcione acceso a herramientas o aplicaciones en línea para la visualización y el análisis de datos.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

        - Rete a los grupos a identificar tendencias, interpretar el significado de los datos y proponer estrategias de formación basadas en sus conclusiones.
        - Cada grupo presenta su análisis y recomendaciones, fomentando el debate y el intercambio de conocimientos.
3. **Evaluación (10-15 minutos)**
    - **Objetivo:** Evaluar la comprensión y fomentar la reflexión sobre el impacto potencial.
    - **Actividad:** Debate en grupo:
        - Facilitar un debate en grupo sobre:
            - Posibles ventajas y limitaciones de las tecnologías vestibles en el deporte.
            - Consideraciones éticas relacionadas con la privacidad y el uso de los datos.
            - El futuro panorama de la tecnología ponible en el rendimiento deportivo.
        - Realice un breve cuestionario sobre los conceptos clave y sus aplicaciones.
4. **Difusión (actividad posterior a la clase)**
    - **Objetivo:** Animar a los participantes a aplicar lo aprendido en sus propias prácticas de formación.
    - **Actividad:** "Mi poder personal":
        - Rete a los participantes a elegir un aspecto específico de su entrenamiento para realizar un seguimiento mediante un dispositivo portátil (por ejemplo, métricas de recuperación, calidad del sueño).
        - Anímales a controlar el indicador de rendimiento elegido durante una semana utilizando un dispositivo personal o una aplicación.
        - A continuación, los participantes presentan un breve informe en el que resumen sus conclusiones y reflexionan sobre cómo han influido los datos en su formación o mentalidad.

C. Específicos de la tecnología vestible en el deporte:

- **Centrarse en el "qué" y el "cómo" de la tecnología para llevar puesta:** Explicar los fundamentos de los diversos dispositivos para llevar puestos que se utilizan en el deporte, sus funcionalidades y los beneficios potenciales para diferentes aspectos (por ejemplo, entrenamiento, análisis del rendimiento, prevención de lesiones).
- **Utilice ejemplos relacionados:** Muestre estudios de casos reales de implementaciones exitosas de tecnología ponible en disciplinas deportivas relevantes para su audiencia.
- **Empiece por conceptos accesibles:** Comience con explicaciones introductorias antes de profundizar en detalles técnicos complejos.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Equilibrar los aspectos técnicos con las aplicaciones prácticas:** Proporcionar una comprensión clara de la tecnología al tiempo que se hace hincapié en su impacto en el entrenamiento, la mejora del rendimiento y el bienestar del deportista.
- **Abordar las consideraciones éticas:** Discutir las preocupaciones sobre la privacidad de los datos, los problemas de seguridad y el uso responsable de la tecnología ponible en el deporte.
- **Promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas:** Animar a los participantes a analizar las aplicaciones existentes, identificar posibles retos y proponer formas innovadoras de utilizar la tecnología ponible en el deporte.

D. Consejos adicionales para los facilitadores:

- Enfatizar las aplicaciones en el mundo real y las historias de éxito con diversos ejemplos deportivos.
- Equilibre las explicaciones técnicas con un lenguaje claro y accesible para su público.
- Fomente la participación activa, las preguntas y los debates abiertos durante todo el taller.
- Proporcionar apoyo y orientación continuos para la exploración posterior al taller por parte de los participantes.
- Adapte el contenido y las actividades del taller a los intereses y necesidades específicos de sus participantes.
- Integre elementos multimedia como vídeos cortos, demostraciones o sesiones con ponentes invitados para aumentar el compromiso.
- No olvide abordar las consideraciones éticas, la privacidad de los datos y el uso responsable de los wearables a lo largo del taller.

II. Caja de herramientas:

Este conjunto de herramientas proporciona a los facilitadores un marco completo para impartir un taller sobre la tecnología portátil en el deporte. Destaca la importancia de comprender los dispositivos portátiles, analizar los datos de rendimiento y considerar las implicaciones éticas.

Materiales

- **Dispositivos portátiles**: Una selección de dispositivos de tecnología ponible que esconder para el energizante "Tech Detectives", como rastreadores de fitness, monitores de ritmo cardíaco y rastreadores de sueño.
- **Tarjetas de pistas**: Tarjetas con pistas o descripciones relacionadas con las funcionalidades de los dispositivos wearables utilizados en la actividad dinamizadora.
- **Conjuntos de datos**: Datos reales de aplicaciones de tecnología ponible en el deporte, adaptados a diversas disciplinas deportivas para la actividad "Data-Driven Athletes".

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Herramientas/Aplicaciones en línea para el análisis de datos**: Acceso a software o aplicaciones que permiten visualizar y analizar datos de rendimiento deportivo, facilitando el trabajo en grupo en la interpretación del significado de los datos.

Tecnología

- **Dispositivos digitales**: Tabletas, ordenadores portátiles o teléfonos inteligentes para que los grupos accedan a herramientas de análisis de datos y aplicaciones en línea durante la actividad principal.
- **Equipo de presentación**: Proyector, pantalla y altavoces para mostrar vídeos de conferencias, presentaciones y facilitar presentaciones en grupo.

Recursos adicionales

- **Estudios de casos sobre tecnología vestible**: Recopilación de ejemplos que muestran cómo se ha implantado con éxito la tecnología wearable en diferentes deportes, destacando los beneficios en el entrenamiento, el análisis del rendimiento y la prevención de lesiones.
- **Preguntas del cuestionario**: Un conjunto de preguntas para evaluar la comprensión de los participantes de los conceptos, aplicaciones y consideraciones éticas de la tecnología vestible.

Notas del facilitador

- **Conocimientos básicos sobre tecnología vestible**: Los facilitadores deben tener un conocimiento profundo de los tipos de dispositivos vestibles disponibles, sus aplicaciones en el deporte y cómo pueden utilizarse para mejorar el rendimiento y el entrenamiento de los atletas.
- **Consideraciones éticas y de privacidad**: Prepárese para dirigir debates sobre el uso responsable de los datos recopilados por los dispositivos vestibles, haciendo hincapié en la importancia de la privacidad de los datos, la seguridad y las cuestiones éticas en el deporte.
- **Aprendizaje interactivo y práctico**: Utilice las actividades "Detectives tecnológicos" y "Atletas con datos" para fomentar un entorno de aprendizaje interactivo. Fomente el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la experiencia práctica con el análisis de datos.
- **Análisis crítico y debate**: Animar a los participantes a entablar debates sobre los posibles beneficios y limitaciones de las tecnologías vestibles, así como sobre el futuro panorama de estas tecnologías en el deporte.
- **Aplicación de lo aprendido**: A través de la actividad posterior a la clase "My Personal Power-Up", motivar a los participantes para que apliquen lo aprendido en el taller a sus propias prácticas de formación, facilitando la exploración personal y la reflexión sobre el uso de la tecnología vestible.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Adaptabilidad y accesibilidad**: Garantizar que el contenido y las actividades del taller se adapten a los intereses, niveles técnicos y disciplinas deportivas de los participantes, promoviendo una experiencia de aprendizaje inclusiva y atractiva.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Alfabetización adaptada al deporte

Destinatarios: Este taller está diseñado para atletas, entrenadores, padres o cualquier persona interesada en mejorar sus habilidades de alfabetización en el contexto del deporte.

I. Directrices:

A. Objetivos generales:

- Sensibilizar sobre la importancia del pensamiento crítico y el consumo responsable de información en el mundo del deporte.
- Desarrollar las competencias de los participantes en materia de alfabetización informacional, alfabetización mediática y alfabetización tecnológica en el contexto del deporte.
- Capacitar a los participantes para navegar eficazmente por el cada vez más complejo panorama de la información deportiva.

B. Estructura del taller:

Energizante (5-10 minutos):

- Utiliza la actividad "¿Realidad o ficción?" para introducir el tema del taller y hacer que los participantes piensen de forma crítica sobre la información deportiva.
- Analice la actividad discutiendo la importancia de cuestionar la información, identificar los prejuicios y verificar las fuentes.

Actividad principal (40-45 minutos):

- Organiza tres estaciones de competencias centradas en la alfabetización informacional, la alfabetización mediática y la alfabetización tecnológica.
- Los participantes rotan por las estaciones en pequeños grupos, completan las actividades y debaten sus conclusiones.
- Facilite debates en grupo después de cada estación para consolidar el aprendizaje y fomentar el pensamiento crítico.

Evaluación (10-15 minutos):

- Utilice un breve cuestionario para evaluar la comprensión de los participantes de los conceptos clave tratados en el taller.
- Facilitar una actividad de reflexión en grupo en la que los participantes hablen de situaciones reales en las que se han encontrado con información deportiva engañosa y de cómo las han resuelto.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Difusión (actividad posterior al taller):

- Asigna un reto en el que los participantes elijan un tema específico relacionado con el deporte, lo investiguen utilizando fuentes fiables y presenten sus conclusiones y la evaluación de las fuentes utilizadas.
- Ofrezca una actividad de ampliación opcional en la que los participantes exploren trayectorias profesionales que aprovechen las sólidas aptitudes de alfabetización adaptadas al deporte e investiguen oportunidades educativas o de formación.

C. Habilidades de alfabetización específicas adaptadas al deporte:

- **Centrarse en el "por qué" y el "cómo" de la alfabetización adaptada al deporte:** Explicar la importancia del pensamiento crítico, el consumo responsable de la información y el aprovechamiento eficaz de la tecnología en el vertiginoso mundo del deporte.
- **Utilice ejemplos relacionados:** Muestre estudios de casos actuales y relevantes del mundo real en los que una sólida alfabetización haya marcado la diferencia en el deporte (por ejemplo, analizando programas de entrenamiento, identificando la parcialidad de los medios de comunicación, utilizando herramientas de análisis de datos).
- **Equilibrar la teoría con la práctica:** Ofrece explicaciones claras de los conceptos clave (alfabetización informacional, alfabetización mediática, alfabetización tecnológica) antes de pasar a las actividades prácticas en las estaciones de habilidades.
- **Hacer hincapié en el desarrollo y la aplicación de habilidades:** Dotar a los participantes de herramientas y estrategias prácticas para evaluar críticamente la información, identificar fuentes creíbles y utilizar responsablemente la tecnología en el contexto deportivo.
- **Abordar las consideraciones éticas:** Discutir los posibles sesgos en los medios deportivos, los comentarios responsables en las plataformas sociales y el uso ético de los datos y la tecnología ponible en el deporte.
- **Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas:** Retar a los participantes a analizar situaciones reales, identificar información engañosa y proponer soluciones para un consumo responsable de la información.

D. Consejos adicionales:

- Invite a ponentes del ámbito del periodismo deportivo, el análisis de datos o la psicología del deporte para que compartan sus experiencias y conocimientos.
- Asociarse con instituciones educativas o bibliotecas para ofrecer recursos y orientación sobre la navegación por diversas fuentes de información.
- Incorpore cuestionarios en línea, encuestas y simulaciones interactivas para evaluar la comprensión y hacer atractiva la experiencia de aprendizaje.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- Fomente la colaboración y el aprendizaje entre iguales durante los debates y actividades de grupo.
- Esté abierto a los comentarios y mejore continuamente sus talleres en función de las necesidades de los participantes.

II. Caja de herramientas:

Este kit de herramientas está diseñado para ayudar a los facilitadores a impartir un taller exhaustivo sobre habilidades de alfabetización adaptadas al deporte, haciendo hincapié en el pensamiento crítico, el consumo ético de la información y el uso eficaz de la tecnología en el contexto deportivo. Al dotar a los participantes de las habilidades y conocimientos necesarios, el taller pretende mejorar su capacidad para navegar por el complejo panorama informativo del mundo del deporte de forma responsable y eficaz.

Materiales

- **"¿Realidad o ficción?" Tarjetas de actividad**: Prepara afirmaciones relacionadas con información deportiva, algunas verdaderas y otras falsas, para la actividad de dinamización.
- **Materiales para las estaciones de destrezas**: Volantes, guías e instrucciones de actividades para cada una de las tres estaciones de habilidades de alfabetización: Alfabetización informacional, alfabetización mediática y alfabetización tecnológica.
- **Casos prácticos**: Ejemplos reales que muestran la aplicación y la importancia de las competencias de alfabetización adaptadas al deporte en diversos escenarios dentro del mundo del deporte.
- **Cuestionario**: Preguntas sobre conceptos clave de la alfabetización adaptada al deporte para evaluar la comprensión de los participantes durante la fase de evaluación.

Tecnología

- **Dispositivos digitales**: Tabletas u ordenadores portátiles para que los participantes los utilicen en la estación de Alfabetización Tecnológica y para acceder a recursos en línea durante el reto de investigación.
- **Equipo de presentación**: Proyector y pantalla para mostrar instrucciones, ejemplos y material informativo durante el taller.

Recursos adicionales

- **Guía de fuentes fiables de información deportiva**: Una lista de sitios web, bases de datos y herramientas fiables que los participantes pueden utilizar para el reto posterior al taller y más allá.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Folleto sobre trayectorias profesionales**: Información sobre carreras profesionales que valoran una sólida alfabetización en el deporte, incluidas las oportunidades educativas y de formación relacionadas con estas trayectorias.

Notas del facilitador

- **Comprender la alfabetización adaptada al deporte**: Los animadores deben conocer a fondo los matices de la alfabetización informacional, la alfabetización mediática y la alfabetización tecnológica adaptadas específicamente al contexto deportivo para orientar los debates con eficacia.
- **Énfasis en el pensamiento crítico**: Estar preparado para dirigir debates sobre la importancia de cuestionar la información, identificar los prejuicios y las consideraciones éticas de consumir y compartir información deportiva.
- **Aprendizaje interactivo**: Utilice el dinamizador "¿Realidad o ficción?" y las rotaciones de las estaciones de destrezas para fomentar un entorno de aprendizaje interactivo. Fomente la participación activa, la reflexión y el análisis crítico de la información.
- **Aplicación en el mundo real**: Mediante el uso de estudios de casos y el desafío posterior al taller, animar a los participantes a aplicar lo que han aprendido en escenarios del mundo real, mejorando su comprensión y habilidades para navegar por el panorama de la información deportiva.
- **Colaboración y aprendizaje entre iguales**: Promueva el aprendizaje colaborativo durante los debates en grupo y las actividades de la estación. Anima a los participantes a compartir sus experiencias, puntos de vista y estrategias para evaluar la información deportiva.
- **Adaptabilidad e inclusión**: Asegúrese de que el contenido y las actividades del taller sean accesibles y pertinentes para los diversos intereses y antecedentes de los participantes. Adapte los debates y los ejemplos para que tengan resonancia en la audiencia específica, ya sean atletas, entrenadores o entusiastas del deporte.
- **Mejora continua**: Solicitar la opinión de los participantes para perfeccionar y mejorar futuros talleres. Estar abierto a adaptar el contenido y los métodos de enseñanza en función de las necesidades de los participantes y de la evolución del panorama de la información deportiva.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Taller de técnicas de aprendizaje adaptadas al deporte

Destinatarios: Este taller está diseñado para atletas, entrenadores, padres o cualquier persona interesada en comprender y aprovechar las habilidades transferibles adquiridas a través de la participación deportiva.

I. Directrices:

A. Objetivos generales:

- Concienciar sobre las valiosas habilidades transferibles que se desarrollan a través del deporte, como el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación.
- Dotar a los participantes de herramientas y estrategias prácticas para mejorar y aplicar estas competencias en diversos contextos, incluida la preparación para la carrera profesional.
- Fomentar la confianza y capacitar a los participantes para que utilicen sus aptitudes únicas para triunfar más allá del ámbito deportivo.

B. Estructura del taller:

1. **Energizante (5-10 minutos):**
    - **Objetivo:** Implicar a los participantes e introducir temas clave mediante una actividad interactiva.
    - **Actividad:** "Desafío de habilidades deportivas":
        - Divida a los participantes en pequeños equipos y presente escenarios deportivos reales que requieran pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación.
        - Ejemplos: superar un obstáculo en un juego, idear una nueva estrategia de entrenamiento, coordinar una jugada compleja.
        - Los equipos debaten y proponen soluciones, destacando la importancia de estas habilidades para alcanzar el éxito.
        - Organice un breve debate sobre cómo se trasladan estas competencias al ámbito profesional.
2. **Actividad principal (30-40 minutos):**
    - **Objetivo:** Profundizar en la comprensión y proporcionar herramientas para desarrollar habilidades de aprendizaje adaptadas al deporte.
    - **Actividad:** "Estaciones de habilidad":
        - Coloca cuatro estaciones, cada una centrada en una habilidad básica: pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación.
        - Diseñe actividades y desafíos en cada estación que utilicen analogías deportivas y escenarios relacionables.
        - Ejemplos: análisis de tácticas de juego (pensamiento crítico), diseño de un nuevo producto deportivo (creatividad), ejercicios de rol en equipo

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

(colaboración), realización de presentaciones persuasivas (comunicación).
    - Rote a los participantes por las estaciones, permitiéndoles participar en diferentes actividades y debates.
    - Informe de cada estación, compartiendo las principales conclusiones y consejos prácticos para aplicar estas habilidades en la vida cotidiana y en la preparación de la carrera profesional.
3. **Evaluación (10-15 minutos):**
    - **Objetivo:** Evaluar el aprendizaje y fomentar la reflexión sobre el desarrollo personal.
    - **Actividad:** Debate en grupo y evaluación:
        - Facilite un debate en torno a:
            - Aprovechar las habilidades deportivas en las aspiraciones profesionales.
            - Estrategias para desarrollar el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la capacidad de comunicación.
        - Distribuya un breve cuestionario u hoja de trabajo para consolidar los conceptos clave y evaluar la comprensión.
4. **Difusión (actividad posterior a la clase):**
    - **Objetivo:** Fomentar el aprendizaje continuo y la aplicación de las competencias adquiridas.
    - **Actividad:** "Mi plan de juego de habilidades":
        - Rete a los participantes a crear un plan de acción personalizado para desarrollar sus habilidades de aprendizaje adaptadas al deporte.
        - El plan debe incluir objetivos, estrategias y recursos específicos para potenciar el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la comunicación.
        - Anima a compartir los planes de acción con compañeros o mentores para recibir comentarios y apoyo.

C. Recursos adicionales:

- **Infografía:** "Acortando distancias: de las habilidades deportivas a la empleabilidad"
- **Casos prácticos:** "Historias de éxito de deportistas: Aprovechar las habilidades deportivas en diversas carreras"
- **Recursos y artículos en línea:** Desarrollo de competencias transferibles, planificación de la carrera profesional
- **Notas del facilitador:**
    - Crear un entorno de aprendizaje integrador y alentador.
    - Utilice ejemplos y analogías para ilustrar la aplicación de las destrezas.
    - Fomente la participación activa, el debate abierto y el pensamiento crítico.
    - Adaptar las actividades y los contenidos al público destinatario.

D. Habilidades de aprendizaje específicas adaptadas al deporte:

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Centrarse en el "qué" y el "por qué" de las habilidades de aprendizaje adaptadas al deporte:** Explicar el concepto de habilidades transferibles, destacando las valiosas capacidades desarrolladas a través de la participación deportiva que se trasladan a diversos entornos profesionales.
- **Utilice ejemplos relacionados:** Exponga estudios de casos reales de deportistas que han aprovechado con éxito sus habilidades deportivas en diversas carreras.
- **Equilibre la teoría con la práctica:** Proporcione explicaciones claras sobre las competencias básicas (pensamiento crítico, creatividad, colaboración, comunicación) antes de pasar a las actividades prácticas en las estaciones de competencias.
- **Hacer hincapié en el desarrollo y la aplicación de habilidades:** Dotar a los participantes de herramientas y estrategias prácticas para identificar, mejorar y mostrar sus habilidades de aprendizaje adaptadas al deporte.
- **Relacionar analogías deportivas con contextos profesionales:** Utilizar escenarios y ejemplos deportivos relacionados para ilustrar cómo pueden aplicarse estas habilidades en situaciones profesionales (por ejemplo, tácticas de juego para el pensamiento estratégico, el trabajo en equipo en el deporte refleja la colaboración en los proyectos).
- **Promover la autorreflexión y la exploración profesional:** Anime a los participantes a identificar sus capacidades actuales, analizar sus aspiraciones profesionales y desarrollar estrategias para salvar la distancia entre ambas.

E. Consejos adicionales:

- Invite a ponentes de diversos sectores que hayan transformado sus habilidades adaptadas al deporte en carreras profesionales de éxito.
- Asociarse con organizaciones de desarrollo profesional o redes profesionales para ofrecer recursos y orientación.
- Incorporar evaluaciones en línea o herramientas de planificación profesional para ayudar a los participantes a identificar sus puntos fuertes y explorar posibles trayectorias profesionales.
- Fomentar el aprendizaje entre iguales y la colaboración mediante debates y actividades en grupo.
- Esté abierto a los comentarios y mejore continuamente sus talleres en función de las necesidades de los participantes.

II. Caja de herramientas:

Este kit de herramientas proporciona a los facilitadores un enfoque estructurado para llevar a cabo un taller de habilidades de aprendizaje adaptadas al deporte, haciendo hincapié en las valiosas habilidades adquiridas a través de la participación deportiva y su aplicabilidad en contextos profesionales más amplios. Mediante la combinación de conocimientos teóricos y ejercicios prácticos, el taller pretende inspirar a los participantes para que utilicen sus experiencias deportivas para el éxito profesional y el crecimiento personal.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Materiales

- **Tarjetas de escenarios deportivos**: Para el "Desafío de habilidades deportivas", tarjetas que detallan situaciones deportivas del mundo real que requieren pensamiento crítico, creatividad, colaboración y comunicación.
- **Guías de instalación de las estaciones de destrezas**: Instrucciones detalladas y materiales necesarios para las actividades de cada una de las cuatro estaciones de habilidades: Pensamiento crítico, Creatividad, Colaboración, Comunicación.
- **Infografía y casos prácticos**: Infografía "Acortando distancias: de las aptitudes deportivas a la empleabilidad" e "Historias de éxito de deportistas: Leveraging Sports Skills in Diverse Careers" para ilustrar los temas clave del taller.
- **Cuestionario/Hoja de trabajo**: Para consolidar el aprendizaje y facilitar la fase de evaluación, centrándose en la aplicación de las habilidades de aprendizaje adaptadas al deporte en diversos entornos.

Tecnología

- **Dispositivos digitales**: Tabletas u ordenadores portátiles para actividades interactivas, especialmente en la estación de Alfabetización Tecnológica o para acceder a herramientas de planificación profesional en línea.
- **Equipo de presentación**: Para mostrar infografías, estudios de casos y facilitar debates en grupo.

Recursos adicionales

- **Recursos y artículos en línea**: Una lista de materiales sobre el desarrollo de habilidades transferibles, la planificación de la carrera profesional y ejemplos de deportistas que han pasado a desempeñar diversas funciones profesionales.
- **Herramientas de planificación profesional**: Acceso a evaluaciones o recursos en línea que ayudan a los participantes a identificar sus puntos fuertes y posibles trayectorias profesionales.

Notas del facilitador

- **Contenido relacionado y atractivo**: Asegúrese de que los ejemplos, escenarios y actividades se relacionan con las experiencias deportivas de los participantes, haciendo que los conceptos abstractos sean tangibles y comprensibles.
- **Aprendizaje interactivo y colaborativo**: Fomente un entorno que favorezca la participación activa, el trabajo en equipo y el diálogo abierto. Las estaciones de habilidades deben estar diseñadas para que los participantes realicen ejercicios prácticos que reflejen aplicaciones de la vida real.
- **Autorreflexión y desarrollo personal**: Guiar a los participantes a través de ejercicios de autoevaluación y reflexión, ayudándoles a reconocer sus habilidades únicas y cómo éstas pueden articularse y aplicarse en sus aspiraciones profesionales.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Adaptabilidad a las necesidades del público**: Adaptar el contenido y la impartición de los talleres a los intereses, antecedentes y objetivos profesionales específicos de los participantes, garantizando su pertinencia e impacto.
- **Retroalimentación y mejora continuas**: Recabar las opiniones de los participantes para perfeccionar y mejorar el taller, introduciendo los ajustes necesarios para satisfacer mejor las necesidades y expectativas del público en el futuro.

Estrategia de difusión

- **Plantillas "Mi plan de juego de habilidades"**: Proporcionan a los participantes un marco para desarrollar sus planes de acción personalizados, incluido el establecimiento de objetivos, la formulación de estrategias y la identificación de recursos para la mejora de las habilidades.
- **Mecanismo de retroalimentación entre pares**: Establecer un sistema para compartir y revisar los planes de acción entre los participantes o con los mentores, facilitando la retroalimentación constructiva y el estímulo.
- **Sesiones de seguimiento**: Planifique sesiones posteriores para revisar los avances en los planes de acción, abordar los retos y celebrar los logros.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Mentalidad empresarial para las empresas deportivas

Destinatarios: Este taller está diseñado para personas interesadas en iniciar o hacer crecer un negocio deportivo, incluyendo atletas, entusiastas del deporte, empresarios y profesionales de los negocios.

I. Directrices

A. Objetivos generales:

- Encender la pasión de los participantes por el pensamiento empresarial en la industria del deporte.
- Proporcionar a los participantes una comprensión básica de la mentalidad empresarial y sus características clave.
- Desarrollar habilidades prácticas para identificar oportunidades, crear valor y afrontar retos en el panorama empresarial del deporte.
- Fomentar la mentalidad de crecimiento, la resiliencia y el valor para asumir riesgos calculados.

B. Estructura del taller:

1. **Energizante (5-10 minutos):**
    - **Objetivo:** Despertar la creatividad e introducir el tema del pensamiento empresarial.
    - **Actividad:** "Lluvia de ideas sobre negocios deportivos":
        - Individualmente, los participantes hacen una lluvia de ideas y escriben el mayor número posible de ideas innovadoras de negocios deportivos en cinco minutos. Fomente el pensamiento alocado y creativo.
        - Debatir brevemente en grupo, destacando la diversidad y el potencial de las ideas empresariales en el deporte.
2. **Actividad principal (40-45 minutos):**
    - **Objetivo:** Profundizar en la comprensión de la mentalidad empresarial y su aplicación en el deporte.
    - **Actividad:** "El espíritu empresarial en el viaje deportivo":
        - Presente una serie de vídeos cortos seguidos de tareas interactivas relacionadas con cada vídeo:
            - Vídeo 1: Introducción a la mentalidad empresarial - ¿Qué significa ser empresario en la industria del deporte?
                - Tarea: Reflexionar individualmente y anotar los puntos fuertes y débiles personales relacionados con el espíritu empresarial.
            - Vídeo 2: Identificación de oportunidades en el mercado deportivo - Cómo detectar carencias y necesidades insatisfechas.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

        - Tarea: En pequeños grupos, identificar un reto u oportunidad actual en la industria del deporte e intercambiar ideas sobre posibles soluciones.
    - Vídeo 3: Creación de valor para los deportistas, los aficionados y las partes interesadas - Creación de un modelo empresarial de éxito.
        - Tarea: Cada grupo elabora una breve propuesta de valor de una página para la oportunidad que ha identificado.
    - Vídeo 4: Afrontar los retos y navegar por la incertidumbre - Resiliencia y adaptabilidad en el negocio del deporte.
        - Tarea: Los grupos debaten los posibles retos a los que podría enfrentarse su idea de negocio y proponen estrategias para superarlos.
- Facilite debates en grupo después de cada vídeo y tarea, fomentando la participación activa y el intercambio de conocimientos.

3. **Evaluación (5-10 minutos):**
    - **Objetivo:** Evaluar la comprensión y fomentar la reflexión sobre lo aprendido.
    - **Actividad:** Elige una de las siguientes:
        - **Debate en grupo:** Facilite un debate en torno a:
            - Principales conclusiones de los vídeos y las actividades.
            - Autoevaluación por los participantes de su potencial empresarial.
            - Cómo pueden aplicar la mentalidad empresarial en sus propias empresas deportivas.
        - **Cuestionario de autoevaluación:** Distribuir un cuestionario que evalúe la comprensión de los conceptos clave por parte de los participantes y su capacidad para aplicarlos a situaciones reales del mundo del deporte.
4. **Difusión (actividad posterior a la clase):**
    - **Objetivo:** Fomentar el aprendizaje continuo y la aplicación de la mentalidad empresarial.
    - **Actividad:** "El lanzamiento de mi negocio deportivo":
        - Rete a los participantes a elaborar un miniplan de empresa o un discurso de ascensor para una idea de negocio deportivo.
        - El plan o presentación debe abordar la oportunidad identificada, la propuesta de valor, el mercado objetivo y los posibles retos.
        - Los participantes pueden compartir sus presentaciones en la siguiente sesión o enviarlas en línea para recibir comentarios.
        - Proporcionar directrices y recursos para la investigación de mercado, el análisis de la competencia y el desarrollo de planes de negocio.

C. Recursos adicionales:

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Infografía:** Resúmenes visuales de la trayectoria empresarial en el deporte, rasgos clave de la mentalidad y modelos de negocio habituales.
- **Hojas de trabajo:** Plantillas para el brainstorming de ideas, desarrollo de propuestas de valor y esbozos de miniplan de negocio.
- **Referencias:** Lista recopilada de artículos, casos prácticos y podcasts sobre empresas deportivas de éxito, trayectorias empresariales y superación de retos.

D. Específico de la mentalidad empresarial en las empresas deportivas:

- **Centrarse en el "qué" y el "por qué" de la mentalidad empresarial:** Explicar las características clave (por ejemplo, reconocimiento de oportunidades, asunción de riesgos calculados, resistencia, adaptabilidad) y cómo se traducen en éxito en la industria del deporte.
- **Utiliza ejemplos relacionados:** Muestra casos reales de emprendedores deportivos de éxito, destacando sus trayectorias, retos y rasgos de mentalidad.
- **Equilibre la teoría con la práctica:** Proporcione explicaciones claras de los conceptos básicos antes de sumergirse en actividades interactivas que permitan a los participantes aplicar lo aprendido.
- **Hacer hincapié en la acción y la autorreflexión:** Animar a los participantes a identificar posibles oportunidades de negocio deportivo, evaluar su propio potencial empresarial y desarrollar planes de acción para fomentar su mentalidad.
- **Relacionar los retos específicos del deporte con las soluciones de mentalidad:** Abordar los retos específicos de la industria del deporte (por ejemplo, financiación, competición, normativa) y cómo una mentalidad empresarial puede ayudar a superarlos.
- **Fomentar la colaboración y el aprendizaje entre iguales:** Crear oportunidades para que los participantes compartan ideas, aprendan de las experiencias de los demás y ofrezcan comentarios constructivos.

E. Consejos adicionales:

- Invite a ponentes del sector deportivo con experiencia empresarial.
- Asociarse con viveros de empresas u organizaciones del sector deportivo para ofrecer recursos y tutoría.
- Incorporar herramientas y recursos en línea para explorar ideas empresariales, realizar estudios de mercado y desarrollar planes de negocio.
- Esté preparado para responder a preguntas sobre financiación, aspectos jurídicos y matices específicos de la industria del deporte.
- Ofrezca apoyo y orientación continuos más allá del taller, especialmente para la actividad posterior a la clase.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

II: Caja de herramientas:

Este kit de herramientas está diseñado para capacitar a los facilitadores a la hora de impartir un taller de mentalidad empresarial para empresas deportivas, combinando conocimientos teóricos con ejercicios prácticos para inspirar y dotar a los participantes de las habilidades y la confianza necesarias para emprender iniciativas empresariales en la industria del deporte.

Materiales

- **Blocs de notas y bolígrafos**: Para la actividad de dinamización "Tormenta de ideas sobre negocios deportivos", que permite a los participantes anotar sus ideas innovadoras.
- **Serie de vídeos cortos**: Vídeos seleccionados que cubren diversos aspectos del espíritu empresarial en la industria del deporte, como la definición de la mentalidad empresarial, la identificación de oportunidades de mercado, la creación de valor y la superación de retos.
- **Material para tareas interactivas**: Instrucciones y recursos para tareas relacionadas con cada segmento de vídeo, diseñadas para profundizar en la comprensión y aplicación de los conceptos empresariales por parte de los participantes.
- **Herramientas de debate en grupo y autoevaluación**: Preguntas para facilitar los debates en grupo y un cuestionario para la fase de evaluación, centrado en las principales conclusiones y la autorreflexión sobre el potencial empresarial.

Tecnología

- **Dispositivos digitales**: Tabletas u ordenadores portátiles para acceder a vídeos en línea, realizar estudios de mercado y desarrollar presentaciones comerciales.
- **Equipo de presentación**: Necesario para proyectar vídeos y facilitar presentaciones en grupo de ideas empresariales y propuestas de valor.

Recursos adicionales

- **Infografías y hojas de trabajo**: Resúmenes visuales del viaje emprendedor en el deporte y plantillas para lluvias de ideas, desarrollo de propuestas de valor y esbozos de miniplan de negocio.
- **Lista de referencias**: Una selección de artículos, estudios de casos y podcasts que ofrecen información sobre empresas deportivas de éxito y el proceso de creación de empresas.

Notas del facilitador

- **Contenido atractivo y pertinente**: Asegúrese de que el contenido del taller, incluidos los vídeos y las tareas, sea atractivo, informativo y directamente aplicable a la industria del deporte, animando a los participantes a pensar de forma crítica y creativa.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Entorno de aprendizaje interactivo**: Fomente un entorno que favorezca la participación activa, la colaboración y el aprendizaje entre iguales. La actividad "El espíritu empresarial en el deporte" debe ser interactiva y permitir a los participantes aplicar los conceptos en tiempo real.
- **Enfoque reflexivo y orientado a la acción**: Guiar a los participantes a través de la reflexión sobre sus fortalezas, debilidades y potencial como empresarios en la industria del deporte. La actividad posterior a la clase "My Sports Business Pitch" debe fomentar la aplicación práctica de lo aprendido en el taller.
- **Apoyo y recursos**: Proporcionar a los participantes las herramientas, la orientación y los recursos necesarios para explorar oportunidades empresariales, desarrollar ideas de negocio y navegar por las complejidades de la puesta en marcha y gestión de una empresa deportiva.
- **Adaptabilidad a las necesidades de los participantes**: Adaptar el taller para satisfacer los diversos intereses y antecedentes de los participantes, garantizando que el contenido sea accesible y relevante para todos, desde atletas y entrenadores hasta padres y entusiastas del deporte interesados en el espíritu empresarial.

Estrategia de difusión

- **Directrices de "Mi lanzamiento de negocio deportivo"**: Ofrece instrucciones y criterios detallados para desarrollar y presentar planes de negocio o lanzamientos, fomentando la claridad, la creatividad y la viabilidad.
- **Foro o plataforma en línea**: Cree un espacio para que los participantes compartan sus propuestas de negocio, reciban comentarios y se pongan en contacto con compañeros y mentores para obtener apoyo y colaboración.
- **Sesiones o talleres de seguimiento**: Planifique reuniones o talleres posteriores para revisar los lanzamientos empresariales, debatir los progresos y abordar los retos emergentes, proporcionando un apoyo continuo a los aspirantes a empresarios deportivos.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Planificación de la carrera profesional y acceso a empresas deportivas orientadas a la tecnología

Destinatarios: Este taller está diseñado para personas interesadas en explorar las oportunidades profesionales en la intersección de los deportes y la tecnología, como estudiantes, jóvenes profesionales o personas que cambian de carrera.

I. Directrices:

A. Objetivos generales:

- Dar a conocer el apasionante y creciente campo de la tecnología deportiva.
- Proporcionar a los participantes un conocimiento exhaustivo de las diversas trayectorias profesionales disponibles en esta industria.
- Ayudar a los participantes a identificar sus aptitudes transferibles y cómo pueden aplicarse a los puestos de técnico deportivo.
- Animar a los participantes a dar pasos proactivos hacia el desarrollo profesional en la industria de la tecnología deportiva.

B. Estructura del taller:

- **Energizante (5 minutos):**
  - **Objetivo:** Despertar el interés e introducir el tema de la tecnología deportiva.
  - **Actividad:** "Sports Tech Quickfire":
    - Los participantes hacen una lluvia de ideas y nombran tantas innovaciones o gadgets tecnológicos deportivos como puedan en 30 segundos.
    - Comente brevemente las diversas aplicaciones de la tecnología en el deporte y las enormes posibilidades profesionales.
- **Actividad principal (40 minutos):**
  - **Objetivo:** Proporcionar un conocimiento profundo de la industria de la tecnología deportiva y la planificación de la carrera profesional.
  - **Actividad:** "Navegando por el panorama tecnológico del deporte":
    - **Debate dirigido por un moderador:** Introducir las tendencias clave, las tecnologías emergentes y el impacto de la tecnología deportiva en diversos aspectos de la industria (por ejemplo, el rendimiento de los atletas, la participación de los aficionados, la radiodifusión).
    - **Actividades de grupo:**
      - Divide a los participantes en grupos y asigna a cada uno un área específica de la tecnología deportiva (por

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

ejemplo, wearables, análisis de datos, deportes electrónicos).
        - Proporcione hojas de trabajo con instrucciones para identificar las competencias clave necesarias en cada área, investigar los puestos de trabajo pertinentes y debatir las posibles trayectorias profesionales.
        - Los grupos comparten sus conclusiones e ideas con el resto del grupo.
    - **Evaluación (10 minutos):**
        - **Objetivo:** Evaluar la comprensión y fomentar la autorreflexión.
        - **Actividad:** "Competencias y carrera profesional":
            - Los participantes rellenan una hoja de autoevaluación para identificar sus capacidades, intereses y valores.
            - Basándose en su autoevaluación, comparan su perfil con las posibles trayectorias profesionales en tecnología deportiva utilizando los recursos proporcionados o un cuestionario de comparación.
            - Facilite un breve debate sobre las conclusiones individuales y los pasos siguientes.
    - **Difusión (actividad posterior a la clase):**
        - **Objetivo:** Fomentar el aprendizaje continuo y la planificación de acciones.
        - **Actividad:** "Mi viaje tecnológico deportivo":
            - Retar a los participantes a que elaboren un plan de acción personal en el que describan los pasos que van a dar para dedicarse a la tecnología deportiva.
            - El plan debe incluir objetivos específicos, como la adquisición de nuevas competencias, la búsqueda de oportunidades educativas, la creación de redes con profesionales del sector o la creación de una cartera relevante.
            - Los participantes pueden compartir sus planes de acción con compañeros o mentores para recibir comentarios y apoyo.

II. Caja de herramientas:

Este kit de herramientas proporciona a los facilitadores un enfoque estructurado para llevar a cabo un taller centrado en la exploración de oportunidades profesionales en el sector empresarial del deporte orientado a la tecnología. Combinando conocimientos teóricos con ejercicios prácticos, el taller pretende inspirar a los participantes para que se interesen activamente por la tecnología deportiva.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Materiales

- **Tarjetas rápidas de tecnología deportiva**: Tarjetas o diapositivas con nombres e imágenes de diversas innovaciones en tecnología deportiva para la actividad de dinamización.
- **Panorama de las tendencias y tecnologías del sector**: Una presentación dirigida por un facilitador que describe las tendencias actuales, las tecnologías emergentes y su impacto en las diferentes áreas de la industria del deporte.
- **Hojas de trabajo para actividades de grupo**: Hojas de trabajo diseñadas para orientar los debates en grupo sobre áreas específicas de la tecnología deportiva, incluidas indicaciones para identificar las competencias necesarias, explorar los títulos de los puestos de trabajo y trazar posibles trayectorias profesionales.
- **Fichas de autoevaluación**: Herramientas para que los participantes evalúen sus habilidades, intereses y valores en relación con las oportunidades profesionales en tecnología deportiva.
- **Recursos sobre trayectorias profesionales**: Información sobre diversas trayectorias profesionales en el ámbito de la tecnología deportiva, incluidas descripciones de puestos de trabajo, competencias necesarias e itinerarios educativos.

Tecnología

- **Dispositivos digitales**: Tabletas u ordenadores portátiles para actividades de investigación en grupo y evaluaciones individuales.
- **Equipo de presentación**: Proyector y pantalla para mostrar presentaciones, vídeos y facilitar debates en grupo.

Recursos adicionales

- **Casos prácticos de tecnología deportiva**: Ejemplos reales de profesionales y empresas de éxito en el campo de la tecnología deportiva para ilustrar las trayectorias profesionales y el impacto en la industria.
- **Herramientas de planificación profesional en línea**: Enlaces a cuestionarios de evaluación profesional, plataformas de creación de redes y recursos educativos adaptados al sector de la tecnología deportiva.
- **Plantilla de plan de acción**: Una plantilla estructurada para que los participantes desarrollen sus planes de acción personalizados para entrar en la industria de la tecnología deportiva.

Notas del facilitador

- **Contenido atractivo e informativo**: Asegúrese de que el contenido del taller sea actual, pertinente y atractivo, y despierte el interés de los participantes por la tecnología deportiva y sus oportunidades profesionales.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

- **Enfoque de aprendizaje interactivo**: Fomentar un entorno que favorezca la participación activa, el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo a través de actividades y debates en grupo.
- **Exploración profesional personalizada**: Guiar a los participantes a través de un proceso de autodescubrimiento y exploración profesional, ayudándoles a identificar cómo sus habilidades e intereses se alinean con las oportunidades en la tecnología deportiva.
- **Planificación orientada a la acción**: Animar a los participantes a pensar estratégicamente sobre su desarrollo profesional, haciendo hincapié en la importancia de establecer objetivos específicos y viables para entrar en el campo de la tecnología deportiva.
- **Adaptabilidad a las necesidades de los participantes**: Adapte el taller para satisfacer los diversos orígenes e intereses de los participantes, ya sean estudiantes, jóvenes profesionales o personas que cambian de carrera y están interesados en la intersección de los deportes y la tecnología.

Estrategia de difusión

- **Puesta en común del plan "My Sports Tech Journey"**: Organizar una plataforma o sesión en la que los participantes puedan compartir sus planes de acción, recibir comentarios y apoyarse mutuamente en la consecución de sus objetivos profesionales en tecnología deportiva.
- **Recursos y apoyo de seguimiento**: Proporcionar a los participantes acceso a recursos continuos, oportunidades de tutoría y foros comunitarios para que sigan aprendiendo y estableciendo contactos después del taller.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Digitalne smjernice i alati za voditelje

Isporuka br.: 6

Promicanje zapošljivosti mladih studenata sportaša kroz „Centar kompetencija“ o inovacijama u sportu

COMPATH – 101050955

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

PROMICANJE ZAPOŠLJIVOSTI MLADIH STUDENATA SPORTAŠA KROZ „CENTAR KOMPETENCIJA“ O INOVACIJAMA U SPORTU 1

UVOD 4

AI U SPORTU 5

I. Smjernice **5**

II. Alati **7**

ANALITIKA PODATAKA U SPORTU 9

I. Smjernice **9**

II. Alati **10**

TEHNOLOGIJA DRONOVA U SPORTU 13

I. Smjernice **13**

II. Alati **15**

ANGAŽMAN OBOŽAVATELJA I NJIHOVO ISKUSTVO PUTEM DIGITALNIH ALATA 17

I. Smjernice **17**

II. Alati **19**

INTERNET STVARI (IOT) U SPORTU 21

I. Smjernice **21**

II. Alati **23**

VR I AR U SPORTU 25

I. Smjernice **25**

II. Alati: **27**

ESPORTOVI I IGRE USMJERENE NA SPORT 29

I. Smjernice **29**

II. Alati: **31**

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

NOSIVA TEHNOLOGIJA U SPORTU 33

I. Smjernice **33**

II. Alati: **35**

VJEŠTINE PISMENOSTI PRILAGOĐENE SPORTU 37

I. Smjernice: **37**

II. Alati: **39**

RADIONICA VJEŠTINA UČENJA PRILAGOĐENIH SPORTU 41

I. Smjernice: **41**

II. Alati: **43**

PODUZETNIČKI NAČIN RAZMIŠLJANJA ZA SPORTSKE TVRTKE 46

I. Smjernice **46**

II: Alati: **48**

PLANIRANJE KARIJERE I ULAZAK U TEHNOLOŠKI ORIJENTIRANA SPORTSKA PODUZEĆA 51

I. Smjernice: **51**

II. Alati: **52**

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Uvod

U dinamičnom okruženju u kojem se spajaju sport, tehnologija, poduzetništvo i inovacije, nikad nije bilo veće potražnje za pojedincima sa specijaliziranim znanjima i sposobnostima. Kao priznanje za to, kolekcija radionica pažljivo je kurirana kako bi se prilagodio širokom spektru sudionika, uključujući mlade profesionalce, sportaše, trenere i pojedince koji mijenjaju karijeru. S namjerom premošćivanja jaza između strasti i profesije, ove radionice pružaju pogled na svijet sporta koji se stalno mijenja iz raznih kutova, uključujući tehnologiju, poslovanje i vještine pismenosti.

Moduli radionica

Svaki modul radionice osmišljen je s posebnim ciljevima na umu, s fokusom na područja kao što su tehnološke vještine usmjerene na sport, vještine prilagođene sportu 21. stoljeća, poduzetnički način razmišljanja za sportske tvrtke i planiranje karijere u tehnološki orijentiranim sportskim tvrtkama. Ovi moduli nisu samo prenošenje znanja; radi se o raspirivanju strasti, poticanju kreativnosti, jačanju kritičkog razmišljanja i opremanju sudionika alatima za snalaženje i uspjeh u višestrukoj sportskoj industriji.

Smjernice za voditelje

Smjernice dane za svaki modul radionice služe kao putokaz za voditelje, ocrtavajući ciljeve, strukturu i ključne aktivnosti osmišljene za uključivanje i edukaciju sudionika. Od poticajnih ledolomaca i interaktivnih rasprava do praktičnih aktivnosti i reflektivnih evaluacija, svaki je element radionice namjerno odabran kako bi se maksimizirali ishodi učenja i angažman sudionika.

Alati za voditelje

Uz smjernice, komplet alata za voditelje nudi opsežan skup resursa, tehnoloških preporuka, dodatnih izvora i bilješki voditelja. Ovi su alati namijenjeni podršci procesu facilitacije, osiguravajući da je svaka radionica informativna, interaktivna i dojmljiva. Bilo da se radi o iskorištavanju tehnologije za analizu sportske izvedbe, istraživanju poduzetničkih pothvata u sportu ili planiranju karijere na raskrižju sporta i tehnologije, komplet alata pruža sve što je voditelju potrebno za uspješnu radionicu.

Moduli radionica koji daju prednost inovacijama, praktičnosti i primjeni u stvarnom svijetu smatraju se predvodnicima obrazovnih nastojanja u sportskoj industriji. Ovi događaji daju sudionicima priliku da proniknu u svoje interese, njeguju nova znanja i zamisle svoju budućnost unutar domene sporta koja se stalno širi. Ove smjernice i alati pružaju sustavan okvir koji voditelji trebaju slijediti kako bi vodili zanimljive i dojmljive radionice, čime se omogućuje razvoj budućih lidera u sportskoj industriji.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

AI u sportu

Ciljana publika: Treneri, učitelji, predavači i stručnjaci koji će voditi radionice o umjetnoj inteligenciji (AI) u sportu za mlade studente sportaše.

I. Smjernice

A. Uvod :

- Ukratko objasnite projekt COMPATH i njegove ciljeve, naglašavajući važnost opremanja mladih studenata sportaša znanjem i vještinama AI.
- Naglasite sve veći utjecaj umjetne inteligencije u sportskoj industriji i njezin potencijal da revolucionira različite aspekte, od treninga i analize učinka do angažmana obožavatelja i poslovnih operacija.
- Postavite očekivanja za radionicu, navodeći ciljeve učenja i aktivno sudjelovanje koje se zahtijeva od voditelja i sudionika.

B. Struktura radionice :

1. Energizer (5 minuta)

- **Cilj:** Uključiti i pripremiti sudionike za sportsko putovanje umjetnom inteligencijom.
- **Aktivnost:** "Pogodi AI": Sudionici pogađaju sportske scenarije poboljšane AI. To može uključivati prikazivanje slika, videozapisa ili pisanih opisa. Potaknite raspravu i razmišljanje o potencijalnim primjenama umjetne inteligencije u svakom scenariju.
- **Materijali:** projektor, slike ili opisi AI sportskih scenarija.

2. Glavna aktivnost (40 minuta)

- **Cilj:** Produbiti znanje o umjetnoj inteligenciji u sportu i njezinoj praktičnoj primjeni.
- **Aktivnost 1: "Razgovor o tehnologiji umjetne inteligencije" (20 minuta):**
    - Održi sažeto i privlačno predavanje o osnovama umjetne inteligencije, objašnjavajući ključne koncepte poput strojnog učenja, algoritama i analize podataka.
    - Koristite jasan i koncizan jezik, izbjegavajući pretjerano tehnički žargon.
    - Prikažite primjere iz stvarnog svijeta kako se AI koristi u različitim sportskim domenama (npr. optimizacija treninga, predviđanje ozljeda, personalizirano treniranje).
    - Potaknite pitanja i rasprave tijekom predavanja.
- **Aktivnost 2: "AI trener" (10 minuta):**
    - Organizirajte interaktivne demonstracije praktičnih AI alata koji se koriste u sportskom treningu i prevenciji ozljeda. To može uključivati korištenje mrežnih platformi, mobilnih aplikacija ili drugog relevantnog softvera.
    - Podijelite sudionike u male grupe i dodijelite različite alate za istraživanje.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

    - Omogućite rasprave o funkcionalnostima, prednostima i ograničenjima svakog alata.
- **Aktivnost 3: "Radionica za uključivanje obožavatelja" (10 minuta):**
    - Vodite sudionike u razmišljanju i stvaranju strategija vođenih umjetnom inteligencijom za poboljšanje doživljaja navijača u sportu. To može uključivati korištenje virtualnih pomoćnika, chatbota, personaliziranih preporuka sadržaja ili drugih inovativnih pristupa.
    - Potaknite kreativnost i neuobičajeno razmišljanje.
    - Neka sudionici predstave svoje ideje grupi i omoguće konstruktivne povratne informacije.

3. Evaluacija (10 minuta)

- **Cilj:** Procijeniti razumijevanje sudionika o primjeni umjetne inteligencije u sportu.
- **Aktivnost: "AI na djelu":**
    - Provedite kratki kviz s pitanjima kojima se provjerava ključno znanje stečeno na radionici.
    - Alternativno, neka sudionici grupi predstave svoje predložene ideje za sportske projekte umjetne inteligencije (razvijene u "Radionici angažiranja navijača"), usredotočujući se na implementaciju umjetne inteligencije i njezin potencijalni učinak.
- **Materijali:** listovi za kviz, prezentacijski alati (po izboru).

4. Širenje (aktivnost nakon nastave)

- **Cilj:** Proširiti učenje izvan radionice i potaknuti primjenu u stvarnom svijetu.
- **Aktivnost: "AI sportski vizionar":**
    - Dajte sudionicima predložak ili smjernice za razvoj prijedloga za projekt umjetne inteligencije u njihovom specifičnom sportskom području.
    - Potaknite ih da istražuju postojeće tehnologije, identificiraju potencijalne primjene i ocrtaju svoja predložena rješenja.
    - Ponudite izbornu podršku i resurse za razvoj projekta.
- **Materijali:** Predložak prijedloga, pristup internetu za istraživanje.

C. Specifično za AI u sportu:

- **Osnovno znanje:** Pobrinite se da dobro razumijete aplikacije umjetne inteligencije u sportu i da znate odgovoriti na pitanja o određenim tehnologijama i slučajevima upotrebe.
- **Etička razmatranja:** Bavite se etičkim problemima koji okružuju AI u sportu, kao što su privatnost podataka, pristranost i poštenje. Potaknite rasprave o odgovornom razvoju i korištenju umjetne inteligencije.
- **Primjeri iz stvarnog svijeta:** koristite studije slučaja, videozapise i gostujuće govornike kako biste prikazali stvarne primjene umjetne inteligencije u sportu i inspirirali sudionike.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Praktično iskustvo:** Pružite priliku sudionicima da eksperimentiraju s AI alatima i primijene svoje učenje na praktične scenarije.
- **Veza s karijerom:** Istaknite mogućnosti karijere u području sportske tehnologije i kako razumijevanje umjetne inteligencije može biti korisno.
- **Resursi:** Podijelite dodatne resurse za daljnje učenje, kao što su članci, online tečajevi i industrijska izvješća.

D. Dodatni savjeti:

- Prilagodite radionicu svojoj publici i specifičnim potrebama.
- Povežite se s drugim voditeljima i stručnjacima na tom području kako biste podijelili najbolje prakse.
- Budite u tijeku s najnovijim dostignućima u AI i sportskoj tehnologiji.
- Budite otvoreni za povratne informacije i neprestano poboljšavajte svoje radionice.

II. Alati

Ovaj skup alata ima za cilj pružiti voditeljima jasan i koncizan vodič za provođenje modula AI u sportu, osiguravajući da imaju potrebne materijale, tehnologiju, resurse i pripremu za izvođenje zanimljive i informativne radionice.

Materijali

- **Projektor i ekran** : za prikaz slika, videa ili opisa sportskih scenarija poboljšanih umjetnom inteligencijom tijekom aktivnosti Energizer.
- **Listovi kviza** : Za fazu evaluacije za procjenu sudionikovog razumijevanja primjene umjetne inteligencije u sportu.
- **Predložak prijedloga** : Za aktivnost nakon predavanja "AI Sports Visionary", vođenje sudionika u razvoju vlastitih prijedloga projekata umjetne inteligencije.

Tehnologija

- **Online platforme i mobilne aplikacije** : Praktični AI alati koji se koriste u sportskim treninzima, prevenciji ozljeda i angažiranju navijača. Voditelji bi se trebali upoznati s izborom ovih alata prije radionice.
- **Prezentacijski softver** : potreban za "AI Tech Talk" i za sudionike da predstave svoje ideje tijekom "Fan Engagement Workshop" i faze evaluacije.

Dodatna sredstva

- **Članci i industrijska izvješća** : Osigurajte odabrani popis izvora za daljnje čitanje o primjenama umjetne inteligencije u sportu, s fokusom na optimizaciju treninga, predviđanje ozljeda i strategije uključivanja navijača.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Online tečajevi** : Preporučite online tečajeve koji nude dublji uvid u AI, strojno učenje i njihove specifične primjene u sportskoj industriji.
- **Studije slučaja** : Prikupite i podijelite primjere umjetne inteligencije u sportu iz stvarnog svijeta kako biste ilustrirali praktične primjene i potaknuli sudionike na inovativno razmišljanje.

Bilješke voditelja

- **Priprema pozadine** : Voditelji bi trebali osigurati solidno razumijevanje osnova umjetne inteligencije i njihove primjene u sportu kako bi pouzdano odgovarali na pitanja i vodili rasprave.
- **Etička razmatranja** : Budite spremni pozabaviti se etičkim pitanjima koja se odnose na AI u sportu, uključujući privatnost podataka, pristranost i poštenje. Potaknite otvoreni dijalog o odgovornoj upotrebi umjetne inteligencije.
- **Strategije angažiranja** : upotrijebite aktivnost "Pogodi umjetnu inteligenciju" za pokretanje radionice s velikom energijom i poticanje interaktivnog okruženja za učenje. Potaknite aktivno sudjelovanje i kritičko razmišljanje tijekom cijele sesije.
- **Primjena u stvarnom svijetu** : Naglasite praktično iskustvo s AI alatima tijekom aktivnosti "AI Coach". Ovo praktično istraživanje će poboljšati razumijevanje sudionika i potaknuti kreativno razmišljanje.
- **Uvidi u karijeru** : Istaknite važnost vještina umjetne inteligencije na tržištu rada u sportskoj industriji, ukazujući na nove putove karijere i važnost kontinuiranog učenja.
- **Povratne informacije i ponavljanje** : Potaknite povratne informacije od sudionika kako biste poboljšali i poboljšali učinkovitost radionice. Ostanite prilagodljivi i otvoreni za prilagođavanje sadržaja i metoda podučavanja na temelju potreba i odgovora publike.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Analitika podataka u sportu

Ciljana publika: Treneri, učitelji, predavači i stručnjaci koji će voditi radionice o Analitici podataka u sportu za mlade studente sportaše.

I. Smjernice

A. Uvod :

- Ukratko predstavite projekt COMPATH i njegove ciljeve, naglašavajući sve veću važnost analize podataka u sportskoj industriji.
- Istaknite kako se analiza podataka koristi za optimizaciju izvedbe, razvoj strategija i postizanje konkurentske prednosti u raznim sportovima.
- Postavite jasna očekivanja za radionicu, navodeći ciljeve učenja, zahtjeve za aktivnim sudjelovanjem i metode ocjenjivanja.

B. Struktura radionice:

1. Energizer (5-10 minuta)

- **Cilj:** Predstavite temu i zainteresirajte sudionike za analitiku podataka.
- **Aktivnost:** "Odluke temeljene na podacima": Provedite kratki, interaktivni kviz ili igru koristeći sportske zanimljivosti koje uključuju analizu podataka. Na primjer, postavite pitanja o poznatim sportskim strategijama koje su bile vođene podacima i ukratko raspravite razloge koji stoje iza njih.
- **Materijali:** Projektor za kviz pitanja ili pripremljene brošure, olovke.

2. Glavna aktivnost (30-40 minuta)

- **Cilj:** pružiti osnovne informacije i praktično iskustvo s analizom sportskih podataka.
- **Aktivnost:** "Stratezi igre": Podijelite sudionike u grupe i svakoj grupi dajte pojednostavljeni skup sportskih podataka relevantnih za određeni scenarij igre. Vodite ih kroz analizu podataka i njihovo korištenje za donošenje strateških odluka za igru. Potaknite raspravu i opravdanje svojih strategija.
- **Materijali:** Skupovi podataka, prijenosna računala/tableti (ako su dostupni) ili ispisani podaci grafikoni, bijele ploče, markeri.

3. Evaluacija (10-15 minuta)

- **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti razmišljanje.
- **Aktivnost:** "Razmišljanje i kviz": Facilitirajte grupnu raspravu o tome kako se analitika podataka može primijeniti u različitim sportovima ili njihovim područjima interesa. Zatim napravite kratki kviz za procjenu znanja stečenog na radionici.
- **Materijali:** brošure za kviz ili internetska platforma za kviz.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

4. Širenje (aktivnost nakon nastave)

- **Cilj:** Promicati primjenu i razmjenu znanja.
- **Aktivnost:** "Personalizirani tragač": Potaknite sudionike da kreiraju osnovnu metodu praćenja podataka za vlastiti trening ili sport koji prate. To može uključivati praćenje vremena treninga, udaljenosti, otkucaja srca itd. Zamolite ih da podijele svoje uvide i metode u sljedećoj sesiji.
- **Materijali:** Upute o osnovnom praćenju i analizi podataka.

C. Specifično za analitiku podataka u sportu:

- **Usredotočite se na "zašto" i "kako" analitike podataka:** Objasnite zašto su podaci vrijedni u sportu i kako se mogu koristiti za poboljšanje izvedbe, strategije i donošenja odluka.
- **Koristite srodne primjere:** Odaberite sportske primjere relevantne za vašu publiku i njihove interese.
- **Započnite s pojednostavljenim podacima i alatima:** Započnite s osnovnim skupovima podataka i metodama analize kako biste izbjegli preopterećenje sudionika.
- **Promovirajte podatkovnu pismenost:** vodite sudionike kroz tumačenje podataka, prepoznavanje trendova i izvođenje zaključaka.
- **Obratite pažnju na etička pitanja:** razgovarajte o privatnosti podataka, odgovornoj upotrebi podataka i mogućim pristranostima u sportskoj analitici.
- **Povežite se s aplikacijama iz stvarnog svijeta:** Pokažite kako se analitika podataka koristi u profesionalnom sportu i pružite resurse za daljnje istraživanje.

D. Dodatni savjeti:

- Udružite se sa znanstvenicima za podatke ili stručnjacima za sportsku analitiku kako biste poboljšali svoju stručnost.
- Pozovite gostujuće govornike ili sportaše koji koriste analitiku podataka u svom području.
- Naglasite praktične primjene analize podataka za specifične sportove ili interese sudionika.
- Potaknite vršnjačko učenje i suradnju među sudionicima.
- Budite otvoreni za povratne informacije i neprestano poboljšavajte svoje radionice.

II. Alati

Ovaj skup alata osmišljen je kako bi voditeljima pružio strukturirani pristup pružanju modula Analitika podataka u sportu, opremljen potrebnim materijalima, tehnologijom, resursima i uvidima kako bi se osiguralo uspješno i utjecajno iskustvo učenja.

Materijali

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Projektor i platno** : Za prikaz kviz pitanja ili sportskih trivijalnosti povezanih s analizom podataka tijekom aktivnosti Energizer.
- **Skupovi podataka** : Pojednostavljeni sportski podaci za glavnu aktivnost "Game Strategists", koji se mogu predstaviti u digitalnom formatu ili tiskanim grafikonima.
- **Prijenosna računala/tableti** : ako su dostupni, za analizu skupova podataka tijekom grupnih aktivnosti. Alternativno, mogu se koristiti tiskani dijagrami podataka.
- **Bijele ploče i markeri** : Za grupe da pokažu svoje analize i strateške odluke.
- **Materijali za kviz ili internetska platforma za kviz** : Za fazu evaluacije za procjenu sudionikovog razumijevanja i primjene analitike podataka u sportu.

Tehnologija

- **Alati za analizu podataka** : Osnovni softver ili online platforme koje se mogu koristiti za analizu sportskih podataka. Voditelji trebaju odabrati i upoznati se s alatima prikladnim za početnike.
- **Prezentacijski softver** : potreban za uvođenje tema radionice, prikazivanje primjera odluka u sportu temeljenih na podacima i olakšavanje grupnih rasprava.

Dodatna sredstva

- **Upute za osnovno praćenje i analizu podataka** : pomoći sudionicima u stvaranju personaliziranog alata za praćenje za njihov trening ili sport koji prate.
- **Članci i studije slučaja** : Navedite popis izvora koji se fokusiraju na uspješne primjene analitike podataka u sportu. To bi trebalo uključivati primjere relevantne za interese sudionika.
- **Online tečajevi i vodiči** : Preporučite resurse za one koji su zainteresirani za produbljivanje znanja o analizi sportskih podataka, uključujući besplatne i plaćene opcije.

Bilješke voditelja

- **Razumijevanje osnova** : Osigurajte da imate čvrste temelje u analizi sportskih podataka kako biste učinkovito vodili sudionike kroz aktivnosti i odgovarali na njihova pitanja.
- **Etička razmatranja** : Budite spremni razgovarati o važnosti privatnosti podataka, odgovornoj upotrebi podataka i svijesti o potencijalnim pristranostima u sportskoj analitici.
- **Interaktivno učenje** : Koristite pokretač "Odluke vođene podacima" da potaknete interes i aktivnost "Stratezi igre" da pružite praktično iskustvo. Te bi aktivnosti trebale biti osmišljene tako da potiču angažman, kritičko razmišljanje i suradnju.
- **Relevantnost u stvarnom svijetu** : Istaknite kako se analitika podataka primjenjuje u profesionalnim sportovima za poboljšanje učinka i donošenja odluka. Koristite aktualne i srodne primjere za ilustraciju ovih primjena.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Podatkovna pismenost** : Usredotočite se na razvijanje sposobnosti sudionika da tumače podatke, identificiraju obrasce i donose informirane odluke na temelju svoje analize.
- **Mogućnosti karijere** : Raspravite o tome kako vještine u analitici podataka mogu otvoriti puteve karijere u sportskom menadžmentu, treniranju, analizi učinka i drugim srodnim područjima.
- **Povratne informacije i poboljšanje** : Potaknite sudionike da daju povratne informacije o radionici i budu otvoreni za prilagođavanje sadržaja i pristupa na temelju njihovih odgovora i potreba za učenjem.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Tehnologija dronova u sportu

Ciljana publika: Treneri, učitelji, predavači i stručnjaci koji će voditi radionice o tehnologiji dronova u sportu za mlade studente sportaše.

I. Smjernice

A. Uvod

- Ukratko predstavite projekt COMPATH i njegove ciljeve, ističući sve veću upotrebu dronova u raznim industrijama, uključujući sport.
- Pobudite znatiželju prikazujući primjere iz stvarnog svijeta kako dronovi mijenjaju sportske treninge, prijenose i angažman navijača.
- Postavite jasna očekivanja za radionicu, navodeći ciljeve učenja, zahtjeve za aktivnim sudjelovanjem i metode ocjenjivanja.

B. Struktura radionice

1. Energizer (5-10 minuta)

- **Cilj:** Potaknuti energiju i predstaviti temu interaktivnim iskustvom.
- **Aktivnost:** "Paper Drone Challenge": Podijelite sudionike u male grupe i izazovite ih da naprave papirnate zrakoplove (koji predstavljaju dronove) s najboljom udaljenošću leta, simulirajući optimizaciju aerodinamike drona. Razgovarajte o izboru dizajna i prilagodbama tijekom aktivnosti.
- **Materijali:** Papir za avione, otvoreni prostor za letenje, traka za označavanje udaljenosti.

2. Glavna aktivnost (30-40 minuta)

- **Cilj:** Educirati sudionike o tehnologiji dronova i njezinoj raznolikoj primjeni u sportu.
- **Aktivnost:** "Istraživanje Droneverse":
    - Započnite s dinamičnom prezentacijom koja pokriva evoluciju dronova u sportu, njihovu mehaniku i rad softvera.
    - Uključite sudionike u praktičnu virtualnu simulaciju u kojoj mogu doživjeti virtualno "pilotiranje" drona.
    - Završite interaktivnim raspravama o studijama slučaja koje prikazuju uloge dronova u atletskom treningu, analizi izvedbe i angažmanu navijača.
- **Materijali:** projektor, računalo, softver za simulaciju drona, brošure za studije slučaja.

3. Evaluacija (10-15 minuta)

- **Cilj:** Procijeniti usvojeno znanje i potaknuti razmišljanje.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Aktivnost:** "Interaktivni kviz i uparivanje": Provedite zabavan i zanimljiv kviz koristeći pitanja temeljena na scenariju i vježbe uparivanja kako biste potvrdili razumijevanje ključnih pojmova od strane sudionika. Potaknite sudjelovanje dizanjem ruke, online glasanjem ili raspravama u malim grupama.
- **Materijali:** Tiskani kvizovi ili digitalni uređaji za online glasanje.

4. Širenje (aktivnost nakon nastave)

- **Cilj:** Poticati primjenu i dijeljenje znanja.
- **Aktivnost:** "Drone Innovation Challenge": Zadužite sudionike da kreiraju kratke videozapise ili prezentacije koje prikazuju inovativne primjene dronova u njihovoj specifičnoj sportskoj disciplini. Uputite ih da podijele svoje kreacije na određenoj platformi.
- **Materijali:** Pristup softveru za uređivanje videa ili prezentaciju, smjernice za stvaranje sadržaja (s fokusom na kreativnost i praktičnu primjenu), pojedinosti o platformi za dijeljenje.

C. Specifično za tehnologiju dronova u sportu

- **Usredotočite se na "što" i "kako" tehnologije dronova:** objasnite različite vrste dronova, njihove funkcije i kako rade u sportskim okruženjima.
- **Upotrijebite srodne primjere:** Prikažite stvarne slučajeve upotrebe dronova u raznim sportskim disciplinama relevantnim za vašu publiku.
- **Započnite s osnovnim konceptima:** Započnite s uvodnim objašnjenjima tehnologije bespilotnih letjelica prije nego što krenete u napredne primjene.
- **Uravnotežite tehničke aspekte s praktičnim primjenama:** Omogućite jasno razumijevanje tehnologije dronova uz naglašavanje njezinih prednosti i potencijalne upotrebe u sportu.
- **Obratite pažnju na regulatorna razmatranja:** razgovarajte o pravnim okvirima i sigurnosnim propisima koji reguliraju korištenje dronova u sportu.
- **Promovirajte etičke rasprave:** Potaknite sudionike da razmotre etičke implikacije korištenja dronova u sportu, kao što su pitanja privatnosti i poštena igra.

D. Dodatni savjeti

- Udružite se s pilotima dronova ili stručnjacima iz industrije kako biste poboljšali svoju stručnost.
- Uključite virtualnu stvarnost ili iskustva proširene stvarnosti za impresivnije iskustvo učenja.
- Povežite sudionike s potencijalnim pružateljima usluga dronova ili organizacijama koje koriste dronove u sportu.
- Potaknite vršnjačko učenje i suradnju među sudionicima radi razmjene ideja i iskustava.
- Budite otvoreni za povratne informacije i kontinuirano poboljšavajte svoje radionice na temelju potreba sudionika.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

II. Alati

Ovaj set alata ima za cilj opremiti voditelje potrebnim resursima, tehnologijom i pripremom za održavanje zanimljive i informativne radionice o tehnologiji dronova u sportu.

Materijali

- **Papir za zrakoplove** : Za "Paper Drone Challenge" energizer, simulirajući osnove aerodinamike u tehnologiji dronova.
- **Otvoreni prostor** : potrebno za sudionike da testiraju duljinu leta svojih papirnatih aviona (modela dronova).
- **Traka** : Za označavanje udaljenosti za "Paper Drone Challenge" i mjerenje učinka.
- **Projektor i računalo** : za dinamičke prezentacije o evoluciji i mehanici dronova te za pokretanje softvera za simulaciju dronova tijekom glavne aktivnosti.
- **Softver za simulaciju drona** : Za pružanje praktičnog virtualnog iskustva pilotiranja drona. Voditelji bi trebali odabrati pristupačan softver koji učinkovito simulira iskustvo leta dronom.
- **Materijali za studije slučaja** : Pojedinosti o stvarnoj primjeni bespilotnih letjelica u sportu, s naglaskom na obuku, analizu izvedbe i angažman navijača.

Tehnologija

- **Softver za uređivanje videa ili prezentaciju** : Za aktivnost nakon predavanja "Drone Innovation Challenge", koja omogućuje sudionicima stvaranje i dijeljenje svojih ideja o inovativnim aplikacijama za drone.
- **Digitalni uređaji** : Za interaktivne kvizove i aktivnosti spajanja, olakšavajući angažman i procjenu putem online anketiranja ili digitalnih kvizova.

Dodatna sredstva

- **Smjernice za stvaranje sadržaja** : pomoći sudionicima u razvoju njihovih projekata "Drone Innovation Challenge", fokusirajući se na kreativnost, praktičnu primjenu i potencijalni utjecaj na sport.
- **Pojedinosti o platformi za dijeljenje** : Informacije o tome gdje sudionici mogu učitati i dijeliti svoje video ili prezentacijske projekte, potičući zajednicu inovacija i povratnih informacija.

Bilješke voditelja

- **Razumijevanje tehnologije bespilotnih letjelica** : Voditelji trebaju imati sveobuhvatno razumijevanje različitih vrsta bespilotnih letjelica, funkcionalnosti i njihove primjene u sportu kako bi pouzdano vodili rasprave i odgovarali na pitanja.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Regulatorna i etička razmatranja** : Budite spremni razgovarati o pravnim i etičkim aspektima upotrebe dronova u sportu, uključujući sigurnosne propise, pitanja privatnosti i implikacije na poštenu igru.
- **Interaktivno i zanimljivo učenje** : Iskoristite "Paper Drone Challenge" i virtualne simulacije drona kako biste pružili interaktivna i praktična iskustva učenja, čineći tehnologiju dostupnom i zanimljivom.
- **Relevantnost u stvarnom svijetu** : Koristite studije slučaja i primjere iz stvarnog svijeta kako biste demonstrirali praktične primjene i prednosti dronova u sportu, čineći sadržaj relevantnim i uzbudljivim za sudionike.
- **Poticanje inovacija** : Kroz "Drone Innovation Challenge", potaknite kreativnost i praktične vještine rješavanja problema, potičući sudionike da razmišljaju o inovativnoj upotrebi dronova u njihovim specifičnim sportskim disciplinama.
- **Suradnja i uzajamno učenje** : Promičite okruženje uzajamnog učenja i suradnje, potičući sudionike da razmjenjuju ideje i povratne informacije o međusobnim projektima.
- **Povratne informacije za kontinuirano poboljšanje** : Tražite povratne informacije od sudionika kako biste poboljšali i poboljšali iskustvo radionice, ostajući prilagodljivi i odgovarajući na potrebe učenja grupe.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Angažman obožavatelja i njihovo iskustvo putem digitalnih alata

Ciljana publika: Treneri, učitelji, predavači i stručnjaci koji će voditi radionice o angažmanu navijača i iskustvu putem digitalnih alata za mlade studente sportaše.

I. Smjernice

A. Uvod

- Ukratko predstavite projekt COMPATH i njegove ciljeve, naglašavajući sve veću važnost angažmana navijača u sportskoj industriji.
- Pobudite uzbuđenje isticanjem nedavnih priča o uspjehu digitalnih inicijativa za uključivanje obožavatelja u raznim sportovima.
- Postavite jasna očekivanja za radionicu, navodeći ciljeve učenja, zahtjeve za aktivnim sudjelovanjem i metode ocjenjivanja.

B. Struktura radionice

1. Energizer (5-10 minuta)

- **Cilj:** Predstavite temu i potaknite interes za digitalni angažman obožavatelja.
- **Aktivnost:** "Digitalni detektivi obožavatelja": Provedite interaktivni kviz u kojem sudionici pogađaju digitalne alate koji se koriste u uspješnim kampanjama angažiranja obožavatelja na temelju kratkih isječaka studije slučaja. Potaknite raspravu o učinkovitosti svakog pristupa.
- **Materijali:** slajdovi prezentacije ili brošure s isječcima studija slučaja.

2. Glavna aktivnost (30-40 minuta)

- **Cilj:** pružiti praktično iskustvo s dizajniranjem digitalnih kampanja za angažiranje obožavatelja.
- **Aktivnost:** "Kreatori kampanje": Podijelite sudionike u grupe i izazovite ih da kreiraju lažnu digitalnu kampanju za određeni sport ili tim. To može uključivati korištenje platformi društvenih medija, mobilnih aplikacija, iskustava virtualne stvarnosti ili drugih inovativnih alata.
    - Vodite sudionike kroz proces planiranja kampanje, uključujući definiranje ciljane publike, postavljanje ciljeva, odabir relevantnih digitalnih alata i ocrtavanje ključnih pokazatelja uspješnosti (KPI) za mjerenje uspjeha.
    - Potaknite istraživanje različitih platformi i alata za uzorke kako biste inspirirali njihove ideje za kampanje.
- **Materijali:** Radni listovi za dizajn kampanje, primjeri studija slučaja, pristup primjerima platformi digitalnih alata (nije obavezno).

3. Evaluacija (10-15 minuta)

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti razmišljanje o utjecaju digitalnih alata.
- **Aktivnost:** "Utjecaj i odraz":
    - Omogućite grupnu raspravu o potencijalnom utjecaju i učinkovitosti različitih digitalnih alata i strategija korištenih u lažnim kampanjama. Potaknite kritičko razmišljanje i raspravu o etičkim razmatranjima koja se odnose na prikupljanje i korištenje podataka.
    - Završite kratkim kvizom kojim se testira znanje sudionika o ključnim konceptima i najboljim primjerima iz prakse u digitalnom angažmanu obožavatelja.
- **Materijali:** Pitanja za kviz o digitalnom angažmanu obožavatelja i etičkim razmatranjima.

4. Širenje (aktivnost nakon nastave)

- **Cilj:** Primijeniti naučeno na scenarije iz stvarnog svijeta.
- **Aktivnost:** "Izazov za aktivaciju navijača": Izazovite sudionike da razviju mini-projekt čiji je cilj uključivanje baze obožavatelja lokalnog sportskog tima ili društvene organizacije. Vodite ih na:
    - Definirajte određenu ciljanu publiku i ciljeve angažmana.
    - Odaberite najmanje dva relevantna digitalna alata za provedbu svog plana.
    - Ocrtajte jasne korake za izvođenje, mjerenje i evaluaciju.
- **Materijali:** predložak nacrta projekta, pristup demonstracijama ili opisima digitalnih alata.

C. Specifično za angažman obožavatelja i digitalne alate:

- **Usredotočite se na "zašto" i "kako" digitalnih alata:** objasnite kako digitalni alati mogu poboljšati angažman obožavatelja, izgraditi jače zajednice i personalizirati iskustva obožavatelja.
- **Upotrijebite srodne primjere:** Prikažite studije slučaja iz stvarnog svijeta uspješnih digitalnih kampanja za angažiranje obožavatelja relevantnih za sportove ili interese vaše publike.
- **Započnite s osnovnim razumijevanjem platforme:** ako je potrebno, pružite početničke preglede platformi društvenih medija, mobilnih aplikacija i drugih relevantnih alata.
- **Naglasite kreativno razmišljanje:** Potaknite sudionike da razmišljaju izvan okvira i istražuju inovativne načine korištenja digitalnih alata.
- **Obratite pažnju na etička razmatranja:** razgovarajte o odgovornoj upotrebi podataka, problemima privatnosti i poštenim praksama u digitalnim strategijama angažiranja obožavatelja.
- **Povežite se s budućim trendovima:** Istaknite tehnologije u nastajanju i njihov potencijalni utjecaj na angažman obožavatelja u sportskoj industriji.

D. Dodatni savjeti:

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- Pozovite gostujuće govornike iz sportskih timova, marketinških agencija ili tehnoloških tvrtki da podijele svoju stručnost.
- Organizirajte praktične demonstracije različitih digitalnih alata i platformi.
- Izazovite sudionike da razmišljaju izvan svojih specifičnih sportova i razgovaraju o angažmanu obožavatelja u različitim sportskim ligama ili industrijama.
- Potaknite vršnjačko učenje i suradnju među sudionicima radi razmjene ideja i iskustava.
- Budite otvoreni za povratne informacije i kontinuirano poboljšavajte svoje radionice na temelju potreba sudionika.

II. Alati

Ovaj skup alata osmišljen je kao podrška voditeljima u pružanju dojmljive i zanimljive radionice o angažiranju obožavatelja i iskustvu putem digitalnih alata. Naglašava praktičnu primjenu, etička razmatranja i inovativno razmišljanje, pružajući sudionicima znanja i vještine za razvoj učinkovitih digitalnih strategija angažiranja obožavatelja. Voditelji se potiču da prilagode alat kako bi odgovarao specifičnim potrebama i interesima svojih sudionika, osiguravajući relevantno i nezaboravno iskustvo učenja.

Materijali

- **Prezentacijski slajdovi ili brošure** : Za energetsku aktivnost "Digitalni detektivi obožavatelja", koji sadrži isječke iz studija slučaja uspješnih digitalnih kampanja angažiranja obožavatelja.
- **Radni listovi za dizajn kampanje** : za pomoć grupama tijekom glavne aktivnosti "Kreatora kampanje" u planiranju i provedbi lažnih digitalnih kampanja.
- **Primjeri studija slučaja** : Prikaz uspješnih digitalnih inicijativa za uključivanje obožavatelja kako bi se pružila inspiracija i kontekst za sudionike.
- **Pristup uzorcima platformi digitalnih alata** : (izborno) za sudionike za istraživanje tijekom procesa stvaranja kampanje. To može uključivati demonstracije ili pregledne materijale za platforme društvenih medija, mobilne aplikacije, VR iskustva itd.

Tehnologija

- **Digitalni uređaji** : neophodni za pristup online kvizovima, demonstracijama digitalnih alata i za provođenje istraživanja tijekom faze planiranja kampanje.
- **Softver za uređivanje videa ili prezentaciju** : Za sudionike da kreiraju svoje prezentacije ili videozapise za aktivnost nakon nastave "Izazov za aktivaciju obožavatelja".

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Dodatna sredstva

- **Predložak nacrta projekta** : Za "Izazov aktivacije obožavatelja", koji upućuje sudionike da definiraju ciljeve, odaberu alate i planiraju svoje mini-projekte.
- **Demonstracije ili opisi digitalnih alata** : pregled različitih digitalnih platformi i alata koji se mogu koristiti za kampanje angažiranja obožavatelja.

Bilješke voditelja

- **Razumijevanje digitalnog angažmana obožavatelja** : Voditelji bi trebali posjedovati duboko razumijevanje načina na koji se digitalni alati mogu koristiti za poboljšanje iskustava i angažmana obožavatelja, uključujući najnovije trendove i tehnologije na tom području.
- **Etička razmatranja i pitanja privatnosti** : Budite spremni voditi rasprave o odgovornoj upotrebi podataka, pitanjima privatnosti i etičkim praksama u digitalnom angažmanu obožavatelja, ističući važnost transparentnosti i pristanka.
- **Interaktivno i praktično učenje** : upotrijebite interaktivne kvizove i praktične aktivnosti planiranja kampanje kako biste učenje učinili zanimljivim i primjenjivim, potičući sudionike da primjenjuju koncepte u kontekstu stvarnog svijeta.
- **Kreativno i inovativno razmišljanje** : Potaknite okruženje koje potiče kreativnost i inovativnost, potičući sudionike da istraže nove načine korištenja digitalnih alata za angažman obožavatelja.
- **Kritičko razmišljanje i rasprava** : Olakšajte rasprave koje sudionicima omogućuju kritičku procjenu različitih strategija i alata, uzimajući u obzir njihovu učinkovitost, etičke implikacije i potencijal za inovacije.
- **Primjena u stvarnom svijetu** : Kroz "Izazov za aktivaciju obožavatelja" potaknite sudionike da primijene naučeno s radionice na scenarije iz stvarnog svijeta, pružajući praktičan okvir za planiranje i provedbu projekata angažiranja obožavatelja.
- **Suradnja i uzajamno učenje** : Promovirajte okruženje suradničkog učenja u kojem sudionici mogu razmjenjivati ideje, povratne informacije i iskustva, obogaćujući iskustvo učenja za sve.
- **Kontinuirano poboljšanje** : Tražite povratne informacije od sudionika kako biste unaprijedili i poboljšali buduće radionice, ostajući prilagodljivi potrebama i interesima publike.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Internet stvari (IoT) u sportu

Ciljana publika: Treneri, učitelji, predavači i stručnjaci koji će voditi radionice o Internetu stvari (IoT) u sportu za mlade studente sportaše.

I. Smjernice

A. Opći ciljevi radionice:

- Potaknite znatiželju i angažman o potencijalu IoT-a u sportu.
- Opremite sudionike solidnim razumijevanjem IoT koncepata i aplikacija u sportskim okruženjima.
- Poticati kritičko razmišljanje i analizu postojećih IoT rješenja.
- Nadahnite kreativnost i osnažite sudionike da zamisle buduće primjene IoT-a u sportu.
- Promicati odgovornu i etičku upotrebu IoT tehnologije u sportskoj industriji.

B. Struktura radionice:

1. Energizer (5-10 minuta)

- **Cilj:** Predstavite temu i uključite sudionike.
- **Aktivnost:** "Sensor Challenge":
    - Podijelite sudionike u male timove.
    - Svakom timu dajte "tajanstvenu kutiju" koja sadrži svakodnevne predmete i upute za scenarij.
    - Scenariji mogu uključivati optimizaciju izvedbe sportaša, angažman obožavatelja ili sigurnost.
    - Izazovite timove da naprave improvizirani "sustav senzora" koristeći objekte za prikupljanje relevantnih podataka.
    - Poticati kreativnost i raspravu o funkcionalnosti sustava i prijenosu podataka.
    - Omogućite kratku grupnu raspravu: razmislite o izazovima s kojima se suočavate, potencijalnom prikupljanju podataka i aplikacijama u stvarnom svijetu.

2. Glavna aktivnost (30-40 minuta)

- **Cilj:** Istražite različite IoT aplikacije i potaknite kritičko razmišljanje.
- **Aktivnost:** "IoT Champions":
    - Predstavite različite studije slučaja koje prikazuju uspješne implementacije IoT-a u različitim sportskim okruženjima (npr. praćenje sportaša, pametni stadioni).
    - Podijelite sudionike u male grupe i svakoj grupi dodijelite studiju slučaja.
    - Omogućite radne listove s usmjeravajućim pitanjima koja potiču analizu:
        - Korištena tehnologija i njezin utjecaj na prikupljanje i analizu podataka.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

        - Prednosti i izazovi za sportaše, trenere, navijače i organizacije.
        - Etička razmatranja i mogući budući razvoj.
        - Potaknite grupnu raspravu i suradnju.
    - Svaka grupa predstavlja svoju analizu studije slučaja, ističući ključne uvide i potičući daljnju raspravu.

3. Evaluacija (10-15 minuta)

- **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti razmišljanje.
- **Aktivnost:** "Razmisli i podijeli":
    - Provedite kratki kviz (pitanja s višestrukim izborom, otvorena pitanja) o ključnim IoT konceptima i sportskim aplikacijama.
    - Omogućite grupnu raspravu koja potiče na razmišljanje o:
        - Iznenađenja o potencijalu IoT-a u sportu.
        - Važna etička razmatranja za korištenje IoT-a u sportu.
        - Potencijalne primjene IoT-a u sportskim okruženjima sudionika.

4. Širenje (aktivnost nakon nastave)

- **Cilj:** Poticati primjenu naučenog i kreativna rješenja.
- **Aktivnost:** "IoT na djelu - Dizajn izazov":
    - Omogućite online platformu ili predložak za sudionike da predaju ideje za rješenje koje pokreće IoT za određeni problem ili priliku u vezi sa sportom.
    - Ponudite usmjeravajuća pitanja za brzo istraživanje:
        - Ciljana publika i specifični izazov/prilika.
        - Odabir tehnologije i razmatranja protoka podataka.
        - Potencijalne koristi i utjecaj na dionike.
    - Organizirajte virtualnu ili osobnu prezentaciju predanih ideja, potičući povratne informacije i daljnji razvoj.

C. Specifično za IoT u sportu:

- **Usredotočite se na "što" i "kako" IoT-a:** objasnite osnove IoT tehnologije, njezine komponente i kako funkcionira u sportskom kontekstu.
- **Koristite srodne primjere:** Prikažite studije slučaja iz stvarnog svijeta uspješnih IoT implementacija u raznim sportskim disciplinama relevantnim za vašu publiku.
- **Počnite s jednostavnim primjenama:** Počnite s lako razumljivim primjerima prije nego što se upustite u složene tehničke detalje.
- **Uravnotežite tehničke aspekte s praktičnim primjenama:** Omogućite jasno razumijevanje tehnologije uz naglašavanje njezinih prednosti i potencijalne upotrebe u sportu.
- **Obratite pažnju na etička pitanja:** razgovarajte o privatnosti podataka, sigurnosnim problemima i odgovornoj upotrebi informacija prikupljenih putem IoT-a u sportu.
- **Promovirajte kritičko razmišljanje i rješavanje problema:** Potaknite sudionike da analiziraju postojeća rješenja, identificiraju izazove i predlože inovativne primjene.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

D. Dodatni savjeti za voditelje:

- Naglasite aplikacije u stvarnom svijetu i utjecaj IoT-a s različitim slučajevima upotrebe.
- Koristite jasan i koncizan jezik kada raspravljate o tehničkim konceptima.
- Potaknite aktivno sudjelovanje, pitanja i otvorene rasprave tijekom radionice.
- Pružite stalnu podršku i vodstvo za izazove sudionika nakon radionice.
- Prilagodite sadržaj i aktivnosti radionice specifičnim interesima i potrebama vaših polaznika.
- Uključite interaktivne elemente poput mrežnih alata, simulacija ili gostujućih govornika kako biste poboljšali angažman.
- Ne zaboravite se pozabaviti etičkim pitanjima i odgovornim postupanjem s podacima tijekom cijele radionice.

II. Alati

Ovaj skup alata je strukturiran da osnaži voditelje s resursima, tehnologijom i smjernicama potrebnim za održavanje dinamične i obrazovne radionice o IoT u sportu. Naglašava praktične aktivnosti, kritičku analizu i inovativno razmišljanje, pružajući sudionicima sveobuhvatno razumijevanje potencijala IoT-a u sportu.

Materijali

- **"Tajanstvene kutije"** : svaka kutija bi trebala sadržavati svakodnevne predmete koji će se koristiti u energizatoru "Sensor Challenge", simulirajući improvizirane senzorske sustave za razne sportske scenarije.
- **Upute za scenarije** : detaljni opisi scenarija u kojima IoT može optimizirati izvedbu sportaša, poboljšati angažman navijača ili poboljšati sigurnost, za korištenje u "Sensor Challengeu".
- **Radni listovi za analizu studije slučaja** : Pripremljeni radni listovi s vodećim pitanjima za olakšavanje kritičke analize IoT aplikacija u sportu tijekom aktivnosti "IoT Champions".
- **Studije slučaja o IoT-u u sportu** : Izbor studija slučaja koje ističu uspješne implementacije IoT-a u različitim sportskim okruženjima, kao što su sustavi za praćenje sportaša i tehnologije pametnih stadiona.

Tehnologija

- **Online platforma ili predložak** : Za sudionike koji mogu predati svoje ideje za rješenja temeljena na IoT-u u aktivnosti nakon predavanja "IoT na djelu - Dizajn izazov". Ova bi platforma trebala omogućiti jednostavno podnošenje, pregled i povratne informacije o idejama.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Digitalni uređaji** : neophodni za pristup mrežnim resursima, provođenje istraživanja i sudjelovanje u virtualnim izlozima projektnih ideja.

Dodatna sredstva

- **Vodeća pitanja za Design Challenge** : niz pitanja osmišljenih da pomognu sudionicima da temeljito istraže svoje ideje o IoT rješenjima, usredotočujući se na izazov/priliku, odabir tehnologije i potencijalni učinak.
- **Popis IoT alata i platformi** : Pružite informacije o raznim IoT alatima i platformama koje se mogu koristiti u sportskim kontekstima, uključujući i hardver (senzori, nosivi uređaji) i softver (platforme za analizu podataka).

Bilješke voditelja

- **Temelj u IoT konceptima** : Facilitatori bi trebali dobro razumjeti IoT tehnologiju, uključujući kako senzori prikupljaju podatke i kako se ti podaci mogu koristiti u sportskim okruženjima, za vođenje rasprava i učinkovito odgovaranje na pitanja.
- **Etička razmatranja i pitanja privatnosti** : Budite spremni voditi rasprave o etičkoj upotrebi IoT-a u sportu, uključujući razmatranja u vezi s privatnošću i sigurnošću podataka. Naglasite važnost odgovornog postupanja s podacima.
- **Interaktivni pristup učenju** : Koristite aktivnosti "Sensor Challenge" i "IoT Champions" za poticanje interaktivnog i privlačnog okruženja za učenje. Potaknite kreativnost, suradnju i praktično rješavanje problema.
- **Kritičko razmišljanje i analiza** : Promičite kritičko razmišljanje izazivajući sudionike da analiziraju prednosti i ograničenja IoT aplikacija u sportu, uzimajući u obzir i tehničke aspekte i potencijalne etičke probleme.
- **Prijave u stvarnom svijetu** : Istaknite stvarne primjene IoT-a u sportu kako biste demonstrirali utjecaj i potencijal tehnologije. Koristite studije slučaja koje su relevantne i inspirativne za sudionike radionice.
- **Poticanje inovativnog razmišljanja** : Kroz "IoT na djelu - Dizajn izazov", potaknite sudionike da inovativno razmišljaju o tome kako IoT može riješiti specifične probleme ili stvoriti nove mogućnosti u sportu.
- **Prilagodljivost i personalizacija** : Prilagodite sadržaj radionice i aktivnosti kako bi zadovoljili specifične interese i potrebe vaših sudionika. To može uključivati fokusiranje na određene sportove ili razine tehničke složenosti.
- **Angažman s tehnologijom** : gdje je to moguće, uključite praktična iskustva s IoT uređajima ili simulacijama kako biste pružili opipljivo razumijevanje koncepata o kojima se raspravlja.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

VR i AR u sportu

I. Smjernice

Ciljana publika: Treneri, učitelji, predavači i stručnjaci koji će voditi radionice o virtualnoj stvarnosti (VR) i proširenoj stvarnosti (AR) u sportu za mlade studente sportaše.

Opći ciljevi radionice:

- Pobudite interes i uzbuđenje oko VR i AR aplikacija u sportu.
- Opremite sudionike solidnim razumijevanjem VR i AR koncepata i njihovog potencijalnog utjecaja na sport.
- Poticati kritičko razmišljanje i analizu postojećih VR/AR rješenja u sportu.
- Potaknite kreativnost i osnažite sudionike da zamisle buduće upotrebe VR/AR u svojim sportskim okruženjima.
- Promicanje odgovorne i etičke primjene VR/AR tehnologije u sportskoj industriji.

Struktura radionice:

1. **Energizer (5-10 minuta)**
    - **Cilj:** Predstavite temu i uključite sudionike u impresivno iskustvo.
    - **Aktivnost:** "Polet prepreka s povezom na očima":
        - Postavite mali poligon s preprekama.
        - Podijelite sudionike u parove: jedan "VR korisnik" s povezom na očima i vođen verbalnim uputama svog suigrača iz "AR vodiča".
        - To oponaša sveobuhvatnu i vođenu prirodu VR iskustava.
        - Potaknite komunikaciju, timski rad i razmišljanje o izazovima i potencijalu VR/AR navigacije.
2. **Glavna aktivnost (30-40 minuta)**
    - **Cilj:** Istražite različite VR/AR aplikacije i potaknite kritičko razmišljanje.
    - **Aktivnost:** "VR/AR istraživanje sporta":
        - Predstavite videozapise predavanja ili interaktivne prezentacije koje prikazuju različite upotrebe VR/AR u sportu (npr. trening sportaša, rehabilitacija, angažman navijača).
        - Zaustavite se nakon svakog odjeljka za raspravu, pitanja i osobne veze sa sportovima sudionika.
        - Iskoristite VR/AR demonstracije (aplikacije, slušalice) ako su dostupne za pružanje praktičnog iskustva.
        - Potaknite kritičku analizu putem poticaja za raspravu kao što su:
            - Prednosti i ograničenja VR/AR za sportaše, trenere i navijače.
            - Etička razmatranja i odgovorna uporaba ovih tehnologija.
            - Potencijalne buduće primjene u određenim sportskim okruženjima.
3. **Evaluacija (10-15 minuta)**

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti razmišljanje.
- **Aktivnost:** "VR/AR sportski kviz i rasprava":
  - Provedite kratki kviz koji pokriva ključne VR/AR koncepte i njihovu primjenu u sportu.
  - Omogućite grupne rasprave razmišljajući o:
    - Iznenađenja ili novi uvidi o VR/AR u sportu.
    - Važna etička razmatranja za korištenje ovih tehnologija.
    - Načini na koje bi se VR/AR mogao primijeniti u sportskim okruženjima sudionika.

4. **Diseminacija (aktivnost nakon nastave)**
   - **Cilj:** Učvrstiti učenje i potaknuti kreativno rješavanje problema.
   - **Aktivnost:** "VR/AR Sports Challenge":
     - Zadužite sudionike da kreiraju prijedlog za VR/AR aplikaciju u svom odabranom sportu.
     - Potaknite ideje koje se odnose na specifične izazove, poboljšavaju obuku ili poboljšavaju angažman obožavatelja.
     - Postavite usmjeravajuća pitanja za brzo istraživanje:
       - Ciljana publika i konkretan problem/prilika koja se rješava.
       - Razmatranja VR/AR tehnologije i protok podataka.
       - Potencijalne koristi i utjecaj na dionike.
       - Pristupačnost i etičke implikacije.
     - Organizirajte platformu na kojoj će sudionici dijeliti svoje prijedloge, primati povratne informacije i dalje razvijati svoje ideje.

Specifično za VR i AR u sportu:

- **Usredotočite se na "što" i "zašto" VR/AR:** objasnite osnove ovih tehnologija, njihove funkcionalnosti i kako mijenjaju sportski krajolik.
- **Koristite srodne primjere:** Pokažite studije slučaja iz stvarnog svijeta uspješnih VR/AR implementacija u raznim sportskim disciplinama relevantnim za vašu publiku.
- **Započnite s pristupačnim konceptima:** Započnite s uvodnim objašnjenjima prije nego što zađete u složene tehničke detalje.
- **Uravnotežite tehničke aspekte s praktičnim primjenama:** Omogućite jasno razumijevanje tehnologije uz naglašavanje njezinih prednosti i potencijalne upotrebe u različitim područjima sporta (npr. trening, rehabilitacija, angažman navijača).
- **Bavite se etičkim pitanjima:** razgovarajte o problemima privatnosti, problemima pristupačnosti i odgovornoj upotrebi VR/AR tehnologije u sportu.
- **Potaknite kritičko razmišljanje i rješavanje problema:** izazovite sudionike da analiziraju postojeće upotrebe, identificiraju potencijalne izazove i predlože inovativne primjene VR/AR u sportu.

Dodatni savjeti:

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- Pozovite gostujuće govornike iz organizacija koje koriste VR/AR u sportu, istraživačkih institucija ili sportaša koji koriste ove tehnologije za trening.
- Udružite se sa stručnjacima iz industrije kako biste poboljšali svoju stručnost i ponudili praktične demonstracije VR/AR opreme.
- Uključite interaktivne simulacije u kojima sudionici mogu iskusiti VR/AR iz prve ruke, ako je moguće.
- Potaknite vršnjačko učenje i suradnju među sudionicima radi razmjene ideja i iskustava.
- Budite otvoreni za povratne informacije i kontinuirano poboljšavajte svoje radionice na temelju potreba sudionika.

II. Alati:

Ovaj skup alata osmišljen je kako bi voditelje opremio potrebnim resursima, tehnologijom i smjernicama za održavanje dinamične i dojmljive radionice o VR i AR u sportu. Naglašava praktična iskustva, kritičku analizu i kreativno rješavanje problema, pružajući sudionicima sveobuhvatno razumijevanje kako ove tehnologije mogu transformirati sportsku industriju.

Materijali

- **Postavljanje poligona s preprekama** : Oprema i prostor za postavljanje malog, sigurnog poligona s preprekama za energetsku aktivnost "Polet s preprekama s povezom na očima", uključujući poveze za oči za "korisnike VR-a".
- **Videozapisi predavanja/interaktivne prezentacije** : Odabrani sadržaj koji prikazuje različite primjene VR i AR u sportu, kao što su poboljšanja treninga sportaša, procesi rehabilitacije i načini za povećanje angažmana obožavatelja.
- **VR/AR demonstracije** : Pristup VR/AR aplikacijama, softveru ili slušalicama koje mogu pružiti praktično iskustvo. To može uključivati demonstracije povezane sa sportskim treninzima, doživljaje obožavatelja ili virtualne obilaske sportskih objekata.
- **Materijali za kviz** : Pitanja koja pokrivaju ključne koncepte VR i AR aplikacija u sportu za fazu evaluacije, koja se mogu dostaviti u tiskanom obliku ili putem digitalnih platformi.

Tehnologija

- **VR/AR oprema** : ako je dostupna, razne VR slušalice i AR uređaji za demonstraciju i praktična iskustva. To može uključivati potrošačke VR slušalice (poput Oculus Rift, HTC Vive ili slično) i pametne telefone ili tablete s AR aplikacijama.
- **Online platforma za dijeljenje prijedloga** : digitalna platforma na kojoj sudionici mogu podnijeti i podijeliti svoje prijedloge za VR/AR sportske aplikacije, olakšavajući reviziju i povratne informacije.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Dodatna sredstva

- **Vodeća pitanja za razvoj prijedloga** : dokument ili digitalna datoteka koja sadrži pitanja osmišljena da pomognu sudionicima da razviju svoje prijedloge aplikacija za VR/AR, usredotočujući se na identificiranje ciljne publike, rješavanje specifičnih problema, razmatranje tehnologije i protoka podataka i procjenu mogućih učinaka.
- **Studije slučaja o VR/AR u sportu** : zbirka studija slučaja ili primjera uspješnih implementacija VR i AR u sportu, pružajući inspiraciju i kontekst za projekte sudionika.

Bilješke voditelja

- **Razumijevanje VR i AR** : Osigurajte solidno temeljno znanje o VR i AR tehnologiji, uključujući njihove funkcionalnosti i kako se mogu primijeniti u sportskim kontekstima, kako biste vodili rasprave i učinkovito odgovarali na pitanja.
- **Etička razmatranja i razmatranja pristupačnosti** : Pripremite se za vođenje rasprava o etičkoj upotrebi VR/AR u sportu, uključujući privatnost, sigurnost podataka i osiguravanje pristupačnosti za sve korisnike. Istaknite važnost dizajniranja uključivih tehnologija.
- **Interaktivni pristup učenju** : Koristite aktivnosti "Polet prepreka s povezom na očima" i "VR/AR istraživanje sporta" kako biste potaknuli privlačno i impresivno okruženje za učenje. Potaknite sudjelovanje, timski rad i razmišljanje o iskustvima.
- **Kritička analiza i inovacija** : Promičite kritičko razmišljanje potičući sudionike da analiziraju prednosti i ograničenja trenutnih VR/AR aplikacija u sportu. Izazovite ih da kreativno razmišljaju o budućim primjenama i etičkim implikacijama.
- **Primjene u stvarnom svijetu** : Istaknite aplikacije u stvarnom svijetu i nove trendove u VR/AR kako biste pokazali potencijalni utjecaj na sportski trening, rehabilitaciju i angažman obožavatelja. Koristite relevantne i nedavne studije slučaja kako biste tehnologiju učinili relevantnom za sudionike.
- **Suradnja i povratne informacije od kolega** : Potaknite okruženje za suradničko učenje u kojem sudionici mogu razmjenjivati ideje, dati povratne informacije o prijedlozima drugih i učiti iz uvida i kreativnosti drugih.
- **Kontinuirano poboljšanje i prilagodba** : Budite otvoreni za povratne informacije od sudionika i voljni prilagoditi sadržaj radionice i aktivnosti kako biste bolje zadovoljili njihove potrebe i interese. Ostanite u tijeku s najnovijim razvojem VR/AR tehnologije kako bi radionica bila aktualna i informativna.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

eSportovi i igre usmjerene na sport

I. Smjernice

Ciljana publika: Treneri, učitelji, predavači i stručnjaci koji će voditi radionice o eSportu i sportskom igranju za mlade ljude zainteresirane za industriju.

A. Opći ciljevi radionice:

- Pobudite interes i uzbuđenje za svijet eSporta i igara usmjerenih na sport.
- Opremite sudionike solidnim razumijevanjem krajolika eSporta, njegovog utjecaja i potencijalnih koristi.
- Potaknite kritičko razmišljanje i analizu različitih uloga i mogućnosti industrije.
- Potaknite kreativnost i nadahnite sudionike da zamisle vlastitu uključenost u eSport, bilo kao igrači, programeri ili gledatelji.
- Promicati praksu odgovornog igranja i etička razmatranja unutar ekosustava eSporta.

B. Struktura radionice:

1. **Energizer (5-10 minuta)**
    - **Cilj:** Predstavite temu i uključite sudionike kroz interaktivnu igru.
    - **Aktivnost:** "Mock eSports turnir":
        - Organizirajte brzu, pristupačnu igru ili natjecanje temeljeno na aplikaciji (npr. mobilne utrke, borbene igre).
        - Neka bude kratak i zabavan, ističući timski rad, strategiju i prijateljsko natjecanje.
        - Ukratko raspravite o iskustvu i kako odražava slične elemente u eSportu.
2. **Glavna aktivnost (30-40 minuta)**
    - **Cilj:** Istražite krajolik eSporta i njegove ključne značajke.
    - **Aktivnost:** "eSports Deep Dive":
        - Koristite zanimljive videozapise predavanja ili prezentacije koje pokrivaju različite aspekte eSporta:
            - Povijest i rast industrije.
            - Struktura turnira i liga.
            - Putevi karijere unutar eSporta (igrači, programeri, analitičari itd.).
            - Utjecaj na tradicionalne sportove i angažman navijača.
        - Zaustavite se nakon svakog odjeljka za rasprave, potičući osobne veze s interesima sudionika.
        - Uključite interaktivne elemente kao što su pitanja i odgovori gostujućeg govornika, kratki dokumentarni filmovi ili infografike.
3. **Evaluacija (10-15 minuta)**
    - **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti razmišljanje o osobnim perspektivama.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Aktivnost:** "Istraživanje eSporta":
  - Provedite kviz ili omogućite grupnu raspravu na temelju obrađenih tema.
  - Usredotočite se na otvorena pitanja poput:
    - Što vas je najviše iznenadilo u eSportu?
    - Koja su etička pitanja važna u eSportu?
    - Kako biste sebe mogli zamisliti u bavljenju eSportom (igranje, gledanje, izgradnja karijere)?
  - Potaknite različita gledišta i raspravu s poštovanjem.

4. **Diseminacija (aktivnost nakon nastave)**
   - **Cilj:** Poticanje dubljeg učenja i osobne inicijative.
   - **Aktivnost:** "ESports Innovation Challenge":
     - Neka sudionici razviju prijedlog ili prezentaciju o novom eSport konceptu ili događaju.
     - Potaknite ideje koje istražuju:
       - Novi formati igara ili tehnologije za eSport.
       - Inovativni načini uključivanja obožavatelja i izgradnje zajednica.
       - Rješenja za rješavanje izazova poput pristupačnosti ili inkluzivnosti.
     - Dajte jasne smjernice i ponudite pristup relevantnim istraživačkim materijalima.
     - Organizirajte platformu na kojoj će sudionici dijeliti svoje ideje, primati povratne informacije i usavršavati svoje prijedloge.

C. Specifično za eSport i igranje igara usmjerenih na sport:

- **Usredotočite se na "što" i "zašto" eSporta:** objasnite osnove eSporta, njegovu strukturu, natjecateljski način igranja i rastuću popularnost.
- **Upotrijebite srodne primjere:** Prikažite studije slučaja iz stvarnog svijeta uspješnih eSport liga, franšiza i priča igrača relevantnih za vašu publiku.
- **Uravnotežite tehničke elemente s praktičnim primjenama:** Pružite temeljno razumijevanje tehnologije i infrastrukture uz naglašavanje ekonomskog utjecaja, marketinških mogućnosti i društvenih veza unutar eSporta.
- **Obratite pažnju na etička pitanja:** razgovarajte o odgovornom igranju, privatnosti podataka, mogućim problemima ovisnosti i praksama poštene igre u eSportu.
- **Promicanje kritičkog razmišljanja i rješavanja problema:** Potaknite sudionike da analiziraju postojeće trendove, identificiraju potencijalne izazove i predlože inovativne načine za uključivanje u eSports u različitim okruženjima.
- **Povežite eSports s tradicionalnim sportovima:** Istaknite simbiotski odnos između njih dvoje, istražujući zajedničke vrijednosti, križanje publike i potencijalne mogućnosti suradnje.

D. Dodatni savjeti za voditelje:

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- Naglasite primjere iz stvarnog svijeta i priče o uspjehu kako biste poboljšali angažman.
- Uravnotežite tehnička objašnjenja s jasnim, pristupačnim jezikom mladoj publici.
- Potaknite aktivno sudjelovanje, pitanja i otvorene rasprave tijekom radionice.
- Pružite stalnu podršku i smjernice za istraživanje sudionika nakon radionice.
- Sadržaj i aktivnosti radionice prilagoditi specifičnim interesima i dobnoj skupini polaznika.
- Uključite različite multimedijske elemente kako bi iskustvo učenja bilo dinamično i privlačno.
- Ne zaboravite pozabaviti se odgovornim praksama igranja, etičkim razmatranjima i potencijalnim rizicima tijekom radionice.

II. Alati:

Ovaj skup alata je strukturiran da osnaži voditelje potrebnim resursima, tehnologijom i uvidima za pružanje dinamične i dojmljive radionice o eSportu i igranju igara usmjerenih na sport. Naglašava važnost razumijevanja krajolika eSporta, poticanja kreativnosti i promicanja etičkih praksi igranja.

Materijali

- **Igra ili aplikacija za lažni turnir** : Odaberite široko dostupnu igricu ili aplikaciju primjerenu dobi koja se može koristiti za energizirajuću aktivnost, idealno onu koja odražava popularne eSport žanrove.
- **Video zapisi predavanja/prezentacije** : Odabrani sadržaj koji pokriva povijest, rast, strukturu i prilike za karijeru unutar eSporta, kao i njegov utjecaj na tradicionalne sportove i angažman navijača.
- **Materijali za kviz** : Pitanja koja pokrivaju teme o kojima se raspravljalo tijekom radionice, s fokusom na razumijevanje, promišljanje i etička razmatranja u eSportu.
- **Smjernice za eSports Innovation Challenge** : dokument ili digitalni izvor koji ocrtava očekivanja, ciljeve i kriterije za post-class innovation challenge, potičući kreativnost i kritičko razmišljanje.

Tehnologija

- **Digitalni uređaji** : Neophodni za sudjelovanje u lažnom eSports turniru, pristup video zapisima predavanja ili prezentacijama i provođenje istraživanja za izazov eSports inovacija.
- **Online platforma za razmjenu ideja** : digitalni forum ili platforma na kojoj sudionici mogu podnijeti svoje prijedloge koncepta eSports ili događaja, olakšavajući povratne informacije od kolega i suradničko učenje.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Dodatna sredstva

- **Studije slučaja o uspješnim ligama i igračima u eSportu** : zbirka priča i primjera koji prikazuju raznolikost i dubinu karijera, tehnološki napredak i strategije angažmana zajednice unutar eSporta.
- **Istraživački materijali o eSportu** : Pristup člancima, izvješćima i bazama podataka koji pružaju dodatne informacije o trenutnim trendovima, izazovima i prilikama u industriji eSporta.

Bilješke voditelja

- **Temeljno znanje o eSportu** : Facilitatori bi trebali dobro razumjeti eSport industriju, uključujući njezinu povijest, glavne igrače i tehnološku infrastrukturu, kako bi mogli učinkovito voditi radionicu.
- **Prakse etičkog igranja** : Budite spremni razgovarati o važnosti etičkih pitanja u eSportu, kao što su poštena igra, privatnost podataka i implikacije igranja na mentalno zdravlje, uključujući potencijalnu ovisnost i strategije za odgovorno igranje.
- **Interaktivno i zanimljivo učenje** : Iskoristite aktivnosti "Mock eSports Tournament" i "eSports Deep Dive" za poticanje interaktivnog okruženja za učenje. Potaknite sudjelovanje, timski rad i kritičko promišljanje iskustava.
- **Kritička analiza i kreativno razmišljanje** : Promičite kritičko razmišljanje potičući sudionike da analiziraju strukturu i utjecaj eSporta. Izazovite ih da kreativno razmišljaju o budućem razvoju i etičkim implikacijama.
- **Prijave u stvarnom svijetu** : Istaknite primjere iz stvarnog svijeta i priče o uspjehu kako biste pokazali potencijalne putove karijere i mogućnosti unutar ekosustava eSporta. Koristite studije slučaja kako biste sadržaj učinili relevantnim i inspirativnim za sudionike.
- **Suradnja i povratne informacije od kolega** : Potaknite okruženje za suradničko učenje u kojem sudionici mogu razmjenjivati ideje, dati povratne informacije o prijedlozima drugih i učiti iz uvida i kreativnosti drugih u "eSports Innovation Challenge".
- **Prilagodljivost i inkluzivnost** : Osigurajte da su sadržaj i aktivnosti radionice prilagodljivi interesima i tehničkim razinama sudionika, promičući inkluzivnost i pristupačnost unutar eSport zajednice .

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Nosiva tehnologija u sportu

Ciljana publika: Treneri, treneri, sportaši ili bilo tko tko je zainteresiran za utjecaj nosive tehnologije na sportsku izvedbu i trening.

I. Smjernice

A. Opći ciljevi radionice:

- Potaknite znatiželju i uzbuđenje o potencijalu nosive tehnologije u sportu.
- Opremite sudionike solidnim razumijevanjem različitih nosivih uređaja i njihovih primjena.
- Razvijte vještine kritičkog razmišljanja za analizu podataka i tumačenje njihovog značaja za poboljšanje učinka.
- Poticati rasprave o etičkim pitanjima koja se odnose na privatnost podataka i odgovornu upotrebu.
- Nadahnite sudionike da istraže kako nosiva tehnologija može poboljšati njihova vlastita iskustva treninga.

B. Struktura radionice:

1. **Energizer (5-10 minuta)**
    - **Cilj:** Predstavite temu i uključite sudionike kroz interaktivnu aktivnost.
    - **Aktivnost:** "Tehnološki detektivi":
        - Sakrijte razne nosive uređaje po prostoru radionice.
        - Podijelite sudionike u male timove i dajte natuknice koje se odnose na specifične funkcije uređaja.
        - Timovi se utrkuju pronaći uređaje i dešifrirati njihovu primjenu u sportu.
        - Pregledajte aktivnost, ističući različite vrste i namjene nosivih predmeta.
2. **Glavna aktivnost (30-40 minuta)**
    - **Cilj:** pružiti praktično iskustvo s nosivom tehnologijom i njezinom primjenom u raznim sportovima.
    - **Aktivnost:** "Sportaši vođeni podacima":
        - Podijelite se u grupe, dodijelivši svakoj grupi određeni sport i skup podataka iz stvarne nosive aplikacije (npr. broj otkucaja srca tijekom sprinta, obrasci spavanja elitnih sportaša).
        - Omogućite pristup mrežnim alatima ili aplikacijama za vizualizaciju i analizu podataka.
        - Izazovite grupe da identificiraju trendove, protumače značaj podataka i predlože strategije obuke na temelju svojih otkrića.
        - Svaka grupa predstavlja svoju analizu i preporuke, potičući raspravu i razmjenu znanja.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

3. **Evaluacija (10-15 minuta)**
    - **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti razmišljanje o mogućem utjecaju.
    - **Aktivnost:** Grupna rasprava:
        - Omogućite grupnu raspravu o:
            - Potencijalne prednosti i ograničenja nosivih tehnologija u sportu.
            - Etička razmatranja vezana uz privatnost i korištenje podataka.
            - Budućnost nosive tehnologije u sportskoj izvedbi.
        - Vodite kratki kviz koji pokriva ključne pojmove i primjene.
4. **Diseminacija (aktivnost nakon nastave)**
    - **Cilj:** Potaknuti sudionike da primijene naučeno u vlastitoj praksi obuke.
    - **Aktivnost:** "Moje osobno pojačanje":
        - Izazovite sudionike da odaberu određeni aspekt svog treninga koji će pratiti pomoću nosivog uređaja (npr. metrika oporavka, kvaliteta sna).
        - Potaknite ih da prate odabrani pokazatelj učinka tjedan dana pomoću osobnog uređaja ili aplikacije.
        - Sudionici zatim podnose kratko izvješće u kojemu sažimaju svoje nalaze i razmišljaju o tome kako su uvidi u podatke utjecali na njihovu obuku ili način razmišljanja.

C. Specifično za nosivu tehnologiju u sportu:

- **Usredotočite se na "što" i "kako" nosive tehnologije:** objasnite osnove različitih nosivih uređaja koji se koriste u sportu, njihove funkcionalnosti i potencijalne koristi za različite aspekte (npr. trening, analiza izvedbe, prevencija ozljeda).
- **Koristite srodne primjere:** Prikažite studije slučaja iz stvarnog svijeta uspješnih implementacija nosive tehnologije u sportskim disciplinama relevantnim za vašu publiku.
- **Započnite s pristupačnim konceptima:** Započnite s uvodnim objašnjenjima prije nego što zađete u složene tehničke detalje.
- **Uravnotežite tehničke aspekte s praktičnim primjenama:** Omogućite jasno razumijevanje tehnologije dok naglašavate njezin utjecaj na trening, poboljšanje performansi i dobrobit sportaša.
- **Obratite pažnju na etička pitanja:** razgovarajte o problemima privatnosti podataka, sigurnosnim pitanjima i odgovornoj upotrebi nosive tehnologije u sportu.
- **Promicanje kritičkog razmišljanja i rješavanja problema:** Potaknite sudionike da analiziraju postojeće aplikacije, identificiraju potencijalne izazove i predlože inovativne načine korištenja nosive tehnologije u sportu.

D. Dodatni savjeti za voditelje:

- Naglasite aplikacije i uspješne priče iz stvarnog svijeta s različitim sportskim primjerima.
- Uravnotežite tehnička objašnjenja s jasnim, pristupačnim jezikom za svoju publiku.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- Potaknite aktivno sudjelovanje, pitanja i otvorene rasprave tijekom radionice.
- Pružite stalnu podršku i smjernice za istraživanje sudionika nakon radionice.
- Prilagodite sadržaj i aktivnosti radionice specifičnim interesima i potrebama vaših polaznika.
- Integrirajte multimedijske elemente poput kratkih videozapisa, demonstracija ili sesija gostujućih predavača kako biste poboljšali angažman.
- Ne zaboravite pozabaviti se etičkim pitanjima, privatnošću podataka i odgovornom upotrebom nosivih materijala tijekom radionice.

II. Alati:

Ovaj set alata pruža voditeljima opsežan okvir za održavanje radionice o nosivoj tehnologiji u sportu. Naglašava važnost razumijevanja nosivih uređaja, analize podataka o izvedbi i razmatranja etičkih implikacija.

Materijali

- **Nosivi uređaji** : Izbor nosivih tehnoloških uređaja za skrivanje za "Tech Detectives" energizer, kao što su uređaji za praćenje fitnessa, monitori otkucaja srca i uređaji za praćenje spavanja.
- **Kartice s naznakama** : kartice sa savjetima ili opisima koji se odnose na funkcionalnosti nosivih uređaja koji se koriste u aktivnosti energiziranja.
- **Skupovi podataka** : Podaci iz stvarnog svijeta iz aplikacija nosive tehnologije u sportu, prilagođeni različitim sportskim disciplinama za aktivnost "Sportaši vođeni podacima".
- **Online alati/aplikacije za analizu podataka** : Pristup softveru ili aplikacijama koje mogu vizualizirati i analizirati podatke o sportskim rezultatima, olakšavajući grupni rad u tumačenju važnosti podataka.

Tehnologija

- **Digitalni uređaji** : Tableti, prijenosna računala ili pametni telefoni za grupe za pristup online alatima za analizu podataka i aplikacijama tijekom glavne aktivnosti.
- **Oprema za prezentaciju** : projektor, platno i zvučnici za prikazivanje videa predavanja, prezentacija i omogućavanje grupnih prezentacija.

Dodatna sredstva

- **Studije slučaja o nosivoj tehnologiji** : Kompilacija primjera koji pokazuju kako je nosiva tehnologija uspješno implementirana u različitim sportovima, ističući prednosti u treningu, analizi performansi i prevenciji ozljeda.
- **Pitanja za kviz** : niz pitanja za procjenu razumijevanja sudionika o konceptima nosive tehnologije, aplikacijama i etičkim razmatranjima.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Bilješke voditelja

- **Temeljno znanje o nosivoj tehnologiji** : Voditelji bi trebali imati temeljito razumijevanje vrsta dostupnih nosivih uređaja, njihove primjene u sportu i kako se mogu koristiti za poboljšanje performansi i treninga sportaša.
- **Etička razmatranja i pitanja privatnosti** : Pripremite se za vođenje rasprava o odgovornoj upotrebi podataka prikupljenih nosivim uređajima, naglašavajući važnost privatnosti podataka, sigurnosti i etičkih pitanja u sportu.
- **Interaktivno i praktično učenje** : Iskoristite aktivnosti "Tehnološki detektivi" i "Sportaši vođeni podacima" za poticanje interaktivnog okruženja za učenje. Potaknite timski rad, kritičko razmišljanje i praktično iskustvo s analizom podataka.
- **Kritička analiza i rasprava** : Potaknite sudionike da se uključe u rasprave o potencijalnim prednostima i ograničenjima nosivih tehnologija, kao io budućem krajoliku ovih tehnologija u sportu.
- **Primjena naučenog** : Kroz aktivnost nakon predavanja "Moje osobno pojačanje", motivirajte sudionike da primijene naučeno na radionici u vlastitoj praksi obuke, olakšavajući osobno istraživanje i razmišljanje o korištenju nosive tehnologije.
- **Prilagodljivost i pristupačnost** : Osigurajte da su sadržaj i aktivnosti radionice prilagodljivi interesima, tehničkim razinama i sportskim disciplinama sudionika, promičući inkluzivno i privlačno iskustvo učenja.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Vještine pismenosti prilagođene sportu

Ciljana publika: Ova je radionica namijenjena sportašima, trenerima, roditeljima ili svima koji su zainteresirani za poboljšanje svojih vještina pismenosti u kontekstu sporta.

I. Smjernice:

A. Opći ciljevi:

- Podići svijest o važnosti kritičkog mišljenja i odgovornog konzumiranja informacija u svijetu sporta.
- Razviti vještine informacijske pismenosti, medijske pismenosti i tehnološke pismenosti sudionika u kontekstu sporta.
- Osposobiti sudionike za učinkovito snalaženje u sve složenijem krajoliku sportskih informacija.

B. Struktura radionice:

Energizer (5-10 minuta):

- Koristite "Činjenica ili fikcija?" aktivnost za predstavljanje teme radionice i poticanje sudionika na kritičko razmišljanje o sportskim informacijama.
- Pregledajte aktivnost raspravom o važnosti propitivanja informacija, utvrđivanja pristranosti i provjere izvora.

Glavna aktivnost (40-45 minuta):

- Postavite tri postaje za vještinu s fokusom na informacijsku pismenost, medijsku pismenost i tehnološku pismenost.
- Sudionici se izmjenjuju kroz postaje u malim grupama, dovršavajući aktivnosti i raspravljajući o svojim nalazima.
- Olakšajte grupne rasprave nakon svake postaje kako biste učvrstili učenje i potaknuli kritičko razmišljanje.

Evaluacija (10-15 minuta):

- Upotrijebite kratki kviz kako biste procijenili razumijevanje sudionika ključnih pojmova obrađenih na radionici.
- Olakšajte aktivnost grupnog razmišljanja u kojoj sudionici raspravljaju o situacijama iz stvarnog života u kojima su naišli na pogrešne sportske informacije i kako su ih snašli.

Diseminacija (aktivnost nakon radionice):

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- Dodijelite izazov u kojem sudionici biraju određenu temu vezanu uz sport, istražuju je koristeći pouzdane izvore i prezentiraju svoje nalaze i procjenu korištenih izvora.
- Ponudite izbornu dodatnu aktivnost u kojoj sudionici istražuju puteve karijere koji iskorištavaju jake vještine pismenosti prilagođene sportu i istražuju mogućnosti obrazovanja ili obuke.

C. Specifične vještine pismenosti prilagođene sportu:

- **Usredotočite se na "zašto" i "kako" pismenosti prilagođene sportu:** Objasnite važnost kritičkog razmišljanja, odgovorne potrošnje informacija i učinkovitog korištenja tehnologije u brzom sportskom svijetu.
- **Koristite srodne primjere:** Prikažite trenutne i relevantne studije slučaja iz stvarnog svijeta gdje su jake vještine pismenosti imale značaj u sportu (npr. analiza programa treninga, prepoznavanje pristranosti medija, korištenje alata za analizu podataka).
- **Uravnotežite teoriju s praksom:** pružite jasna objašnjenja ključnih pojmova (informacijska pismenost, medijska pismenost, tehnološka pismenost) prije nego što se upustite u praktične aktivnosti na mjestima vještina.
- **Naglasite razvoj i primjenu vještina:** opremite sudionike praktičnim alatima i strategijama za kritičku procjenu informacija, prepoznavanje vjerodostojnih izvora i odgovornu upotrebu tehnologije u sportskom kontekstu.
- **Bavite se etičkim razmatranjima:** razgovarajte o mogućim pristranostima u sportskim medijima, odgovornim komentarima na društvenim platformama i etičkoj upotrebi podataka i nosive tehnologije u sportu.
- **Potaknite kritičko razmišljanje i rješavanje problema:** Izazovite sudionike da analiziraju scenarije iz stvarnog života, identificiraju pogrešne informacije i predlože rješenja za odgovorno korištenje informacija.

D. Dodatni savjeti:

- Pozovite gostujuće govornike iz područja sportskog novinarstva, analize podataka ili sportske psihologije da podijele svoja iskustva i stručnost.
- Udružite se s obrazovnim institucijama ili knjižnicama kako biste ponudili resurse i upute za navigaciju različitim izvorima informacija.
- Uključite online kvizove, ankete i interaktivne simulacije kako biste procijenili razumijevanje i učinili iskustvo učenja zanimljivim.
- Potaknite suradnju i međuvršnjačko učenje tijekom grupnih rasprava i aktivnosti.
- Budite otvoreni za povratne informacije i kontinuirano poboljšavajte svoje radionice na temelju potreba sudionika.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

II. Alati:

Ovaj alat je osmišljen kako bi pomogao voditeljima u izvođenju opsežne radionice o vještinama pismenosti prilagođenim sportu, s naglaskom na kritičko razmišljanje, etičku potrošnju informacija i učinkovitu upotrebu tehnologije u sportskom kontekstu. Opremanjem sudionika potrebnim vještinama i znanjem, radionica ima za cilj poboljšati njihovu sposobnost odgovornog i učinkovitog snalaženja u složenom informacijskom krajoliku svijeta sporta.

Materijali

- **"Činjenica ili fikcija?" Kartice aktivnosti** : Pripremljene izjave povezane sa sportskim informacijama, neke istinite, a neke lažne, za energizer aktivnost.
- **Materijali stanice vještina** : brošure, vodiči i upute za aktivnosti za svaku od tri postaje vještina: informacijska pismenost, medijska pismenost i tehnološka pismenost.
- **Studije slučaja** : Primjeri iz stvarnog svijeta koji prikazuju primjenu i važnost vještina pismenosti prilagođenih sportu u različitim scenarijima unutar svijeta sporta.
- **Materijali za kviz** : Pitanja koja pokrivaju ključne koncepte pismenosti prilagođene sportu za procjenu razumijevanja sudionika tijekom faze evaluacije.

Tehnologija

- **Digitalni uređaji** : Tableti ili prijenosna računala koja će sudionici koristiti na stanici tehnološkog opismenjavanja i za pristup mrežnim resursima tijekom istraživačkog izazova.
- **Oprema za prezentaciju** : Projektor i platno za prikazivanje uputa, primjera i materijala za raspravu tijekom radionice.

Dodatna sredstva

- **Vodič o pouzdanim izvorima sportskih informacija** : odabrani popis vjerodostojnih web stranica, baza podataka i alata koje sudionici mogu koristiti za izazov nakon radionice i dalje.
- **Brošura o karijerama** : informacije o karijerama koje cijene jake vještine pismenosti u sportu, uključujući mogućnosti obrazovanja i obuke povezane s tim putevima.

Bilješke voditelja

- **Razumijevanje pismenosti prilagođene sportu** : Voditelji bi trebali imati sveobuhvatno razumijevanje nijansi informacijske pismenosti, medijske pismenosti i tehnološke pismenosti posebno prilagođenih sportskom kontekstu kako bi učinkovito vodili rasprave.
- **Naglasak na kritičko razmišljanje** : Budite spremni voditi rasprave o važnosti propitivanja informacija, utvrđivanja pristranosti i etičkih razmatranja konzumiranja i dijeljenja sportskih informacija.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Interaktivno učenje** : Iskoristite "Činjenicu ili fikciju?" energizer i skill station rotacije za poticanje interaktivnog okruženja za učenje. Potaknite aktivno sudjelovanje, promišljanje i kritičku analizu informacija.
- **Primjena u stvarnom svijetu** : Korištenjem studija slučaja i izazova nakon radionice, potaknite sudionike da primijene ono što su naučili u scenarijima iz stvarnog svijeta, poboljšavajući svoje razumijevanje i vještine snalaženja u krajoliku sportskih informacija.
- **Suradnja i uzajamno učenje** : Promicanje suradničkog učenja tijekom grupnih rasprava i aktivnosti na postajama. Potaknite sudionike da podijele svoja iskustva, uvide i strategije za procjenu sportskih informacija.
- **Prilagodljivost i inkluzivnost** : Osigurajte da su sadržaj i aktivnosti radionice dostupni i relevantni za različite interese i podrijetlo sudionika. Prilagodite rasprave i primjere tako da odjeknu kod određene publike, bilo da se radi o sportašima, trenerima ili sportskim entuzijastima.
- **Kontinuirano poboljšanje** : Tražite povratne informacije od sudionika kako biste doradili i poboljšali buduće radionice. Budite otvoreni za prilagodbu sadržaja i metoda podučavanja na temelju potreba sudionika i dinamike sportskih informacija.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Radionica vještina učenja prilagođenih sportu

Ciljana publika: Ova je radionica osmišljena za sportaše, trenere, roditelje ili bilo koga tko je zainteresiran za razumijevanje i iskorištavanje prenosivih vještina stečenih sudjelovanjem u sportu.

I. Smjernice:

A. Sveukupni ciljevi:

- Podignite svijest o vrijednim prenosivim vještinama koje se razvijaju kroz sport, uključujući kritičko razmišljanje, kreativnost, suradnju i komunikaciju.
- Opremite sudionike praktičnim alatima i strategijama za poboljšanje i primjenu ovih vještina u različitim kontekstima, uključujući pripremu za karijeru.
- Potaknite samopouzdanje i osnažite sudionike da iskoriste svoje jedinstvene vještine za uspjeh izvan sportskog terena.

B. Struktura radionice:

1. **Energizer (5-10 minuta):**
    - **Cilj:** Uključiti sudionike i predstaviti ključne teme kroz interaktivnu aktivnost.
    - **Aktivnost:** "Izazov sportskih vještina":
        - Podijelite sudionike u male timove i predstavite sportske scenarije iz stvarnog svijeta koji zahtijevaju kritičko razmišljanje, kreativnost, suradnju i komunikaciju.
        - Primjeri: svladavanje prepreke u igri, osmišljavanje nove strategije treninga, koordinacija složene igre.
        - Timovi raspravljaju i predlažu rješenja, ističući važnost ovih vještina u postizanju uspjeha.
        - Olakšajte kratku raspravu istražujući kako se te vještine prevode u profesionalna okruženja.
2. **Glavna aktivnost (30-40 minuta):**
    - **Cilj:** Produbiti razumijevanje i osigurati alate za razvoj vještina učenja prilagođenih sportu.
    - **Aktivnost:** "Stanice vještina":
        - Postavite četiri postaje, a svaka se fokusira na temeljnu vještinu: kritičko mišljenje, kreativnost, suradnju i komunikaciju.
        - Dizajnirajte aktivnosti i izazove na svakoj postaji koji koriste sportske analogije i srodne scenarije.
        - Primjeri: analiza taktike igre (kritičko razmišljanje), dizajniranje novog sportskog proizvoda (kreativnost), timske vježbe igranja uloga (suradnja), izvođenje uvjerljivih prezentacija (komunikacija).
        - Rotirajte sudionike kroz stanice, dopuštajući im da se uključe u različite aktivnosti i rasprave.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

        - Ispitivanje svake postaje, dijeljenje ključnih zaključaka i praktičnih savjeta za primjenu ovih vještina u svakodnevnom životu i pripremi za karijeru.
3. **Evaluacija (10-15 minuta):**
    - **Cilj:** Procijeniti učenje i potaknuti razmišljanje o osobnom razvoju.
    - **Aktivnost:** Grupna rasprava i procjena:
        - Potaknite raspravu o:
            - Iskorištavanje sportskih vještina u karijernim težnjama.
            - Strategije za razvoj kritičkog mišljenja, kreativnosti, suradnje i komunikacijskih vještina.
        - Podijelite kratki kviz ili radni list kako biste učvrstili ključne pojmove i procijenili razumijevanje.
4. **Diseminacija (aktivnost nakon nastave):**
    - **Cilj:** Poticati kontinuirano učenje i primjenu stečenih vještina.
    - **Aktivnost:** "Plan igre mojih vještina":
        - Izazovite sudionike da izrade personalizirani akcijski plan za razvoj svojih vještina učenja prilagođenih sportu.
        - Plan bi trebao uključivati specifične ciljeve, strategije i resurse za poboljšanje kritičkog mišljenja, kreativnosti, suradnje i komunikacije.
        - Potaknite dijeljenje akcijskih planova s kolegama ili mentorima za povratne informacije i podršku.

C. Dodatni resursi:

- **Infografika:** "Premošćivanje jaza: od sportskih vještina do mogućnosti zapošljavanja"
- **Studije slučaja:** "Priče o uspjehu sportaša: Iskorištavanje sportskih vještina u različitim karijerama"
- **Online izvori i članci:** razvoj prenosivih vještina, planiranje karijere
- **Bilješke voditelja:**
    - Stvorite uključivo i poticajno okruženje za učenje.
    - Koristite primjere i analogije koji se mogu odnositi kako biste ilustrirali primjenu vještina.
    - Potaknite aktivno sudjelovanje, otvorenu raspravu i kritičko razmišljanje.
    - Prilagodite aktivnosti i sadržaje ciljanoj publici.

D. Specifične vještine učenja prilagođene sportu:

- **Usredotočite se na "što" i "zašto" vještina učenja prilagođenih sportu:** objasnite koncept prenosivih vještina, ističući vrijedne sposobnosti razvijene kroz sudjelovanje u sportu koje se prenose u različita profesionalna okruženja.
- **Koristite srodne primjere:** Prikažite studije slučaja sportaša iz stvarnog svijeta koji su uspješno iskoristili svoje sportske vještine u različitim karijerama.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Uravnotežite teoriju s praksom:** pružite jasna objašnjenja temeljnih vještina (kritičko razmišljanje, kreativnost, suradnja, komunikacija) prije nego što se upustite u praktične aktivnosti na stanicama vještina.
- **Naglasite razvoj i primjenu vještina:** Opremite sudionike praktičnim alatima i strategijama za prepoznavanje, poboljšanje i izlaganje svojih vještina učenja prilagođenih sportu.
- **Povežite sportske analogije s kontekstom karijere:** Koristite srodne scenarije i sportske primjere da ilustrirate kako se ove vještine mogu primijeniti u profesionalnim situacijama (npr. taktika igre za strateško razmišljanje, timski rad u sportu koji odražava suradnju u projektima).
- **Promovirajte samorefleksiju i istraživanje karijere:** Potaknite sudionike da identificiraju svoje postojeće vještine, analiziraju svoje aspiracije u karijeri i razviju strategije za premošćivanje jaza između to dvoje.

E. Dodatni savjeti:

- Pozovite gostujuće govornike iz različitih industrija koji su svoje vještine prilagođene sportu pretvorili u uspješne karijere.
- Udružite se s organizacijama za razvoj karijere ili profesionalnim mrežama kako biste ponudili resurse i smjernice.
- Uključite online procjene ili alate za planiranje karijere kako biste pomogli sudionicima da prepoznaju svoje snage i istraže potencijalne putove karijere.
- Potaknite vršnjačko učenje i suradnju kroz grupne rasprave i aktivnosti.
- Budite otvoreni za povratne informacije i kontinuirano poboljšavajte svoje radionice na temelju potreba sudionika.

II. Alati:

Ovaj skup alata oprema voditelje strukturiranim pristupom vođenju radionice o vještinama učenja prilagođenim sportu, naglašavajući vrijedne vještine stečene sudjelovanjem u sportu i njihovu primjenjivost u širim profesionalnim kontekstima. Kombinacijom teorijskih spoznaja s praktičnim vježbama, radionica ima za cilj potaknuti sudionike da iskoriste svoja sportska iskustva za uspjeh u karijeri i osobni rast.

Materijali

- **Kartice sa sportskim scenarijima** : za "Izazov sportskih vještina", kartice s pojedinostima o stvarnim sportskim situacijama koje zahtijevaju kritičko razmišljanje, kreativnost, suradnju i komunikaciju.
- **Vodiči za postavljanje stanice vještina** : Detaljne upute i materijali potrebni za aktivnosti na svakoj od četiri stanice vještina: kritičko razmišljanje, kreativnost, suradnja, komunikacija.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Infografike i studije slučaja** : Infografike "Premošćivanje jaza: od sportskih vještina do zapošljivosti" i "Priče o uspjehu sportaša: Iskorištavanje sportskih vještina u različitim karijerama" studije slučaja za ilustraciju ključnih tema radionice.
- **Kviz/Radni list** : Konsolidirati učenje i olakšati fazu evaluacije, fokusirajući se na primjenu vještina učenja prilagođenih sportu u različitim okruženjima.

Tehnologija

- **Digitalni uređaji** : Tableti ili prijenosna računala za interaktivne aktivnosti, posebno na stanici za tehnološko opismenjavanje ili za pristup online alatima za planiranje karijere.
- **Prezentacijska oprema** : Za prikazivanje infografika, studija slučaja i omogućavanje grupnih rasprava.

Dodatna sredstva

- **Mrežni resursi i članci** : odabrani popis materijala o razvoju prenosivih vještina, planiranju karijere i primjerima sportaša koji su prešli u različite profesionalne uloge.
- **Alati za planiranje karijere** : Pristup online procjenama ili resursima koji pomažu sudionicima da prepoznaju svoje snage i potencijalne putove karijere.

Bilješke voditelja

- **Povezan i privlačan sadržaj** : Osigurajte da su primjeri, scenariji i aktivnosti povezani sa sportskim iskustvima sudionika, čineći apstraktne koncepte opipljivim i razumljivim.
- **Interaktivno i suradničko učenje** : Njegujte okruženje koje potiče aktivno sudjelovanje, timski rad i otvoreni dijalog. Postaje vještina trebale bi biti dizajnirane tako da uključe sudionike u praktične, praktične vježbe koje odražavaju primjene u stvarnom životu.
- **Samorefleksija i osobni razvoj** : Vodite sudionike kroz vježbe samoprocjene i refleksije, pomažući im da prepoznaju svoje jedinstvene vještine i kako se one mogu artikulirati i primijeniti u njihovim karijernim težnjama.
- **Prilagodljivost potrebama publike** : Prilagodite sadržaj radionice i izvođenje kako bi odgovarali specifičnim interesima, pozadini i profesionalnim ciljevima sudionika, osiguravajući relevantnost i utjecaj.
- **Kontinuirane povratne informacije i poboljšanje** : Tražite povratne informacije od sudionika kako biste doradili i poboljšali radionicu, unoseći potrebne prilagodbe kako biste bolje zadovoljili potrebe i očekivanja buduće publike.

Strategija širenja

- **Predlošci "Plana igre mojih vještina"** : Pružaju sudionicima okvir za razvoj njihovih personaliziranih akcijskih planova, uključujući postavljanje ciljeva, formuliranje strategije i identifikaciju resursa za poboljšanje vještina.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Mehanizam povratnih informacija od kolega** : Uspostavite sustav za razmjenu i pregled planova djelovanja među sudionicima ili s mentorima, olakšavajući konstruktivne povratne informacije i ohrabrenje.
- **Naknadne sesije** : Planirajte sljedeće sesije ili prijave kako biste pregledali napredak u akcijskim planovima, riješili izazove i proslavili postignuća.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Poduzetnički način razmišljanja za sportske tvrtke

Ciljana publika: Ova je radionica osmišljena za pojedince zainteresirane za pokretanje ili razvoj sportskog poslovanja, uključujući sportaše, sportske entuzijaste, poduzetnike i poslovne profesionalce.

I. Smjernice

A. Sveukupni ciljevi:

- Pobudite strast sudionika za poduzetničkim razmišljanjem u sportskoj industriji.
- Opremite sudionike s temeljnim razumijevanjem poduzetničkog načina razmišljanja i njegovih ključnih karakteristika.
- Razvijte praktične vještine za prepoznavanje prilika, stvaranje vrijednosti i snalaženje u izazovima u sportskom poslovnom okruženju.
- Potaknite način razmišljanja o rastu, otpornost i hrabrost za preuzimanje proračunatih rizika.

B. Struktura radionice:

1. **Energizer (5-10 minuta):**
    - **Cilj:** Potaknuti kreativnost i predstaviti temu poduzetničkog razmišljanja.
    - **Aktivnost:** "Sports Business Brainstorm":
        - Pojedinačno, sudionici u pet minuta razmišljaju i zapisuju što više inovativnih sportskih poslovnih ideja. Potaknite divlje i kreativno razmišljanje.
        - Kratko raspravite kao grupa, ističući raznolikost i potencijal poduzetničkih ideja u sportu.
2. **Glavna aktivnost (40-45 minuta):**
    - **Cilj:** Produbiti razumijevanje poduzetničkog načina razmišljanja i njegove primjene u sportu.
    - **Aktivnost:** „Poduzetništvo u sportskom putu“:
        - Predstavite niz kratkih videozapisa nakon kojih slijede interaktivni zadaci koji se odnose na svaki videozapis:
            - Video 1: Uvod u poduzetnički način razmišljanja - Što znači biti poduzetnik u sportskoj industriji?
                - Zadatak: Individualno razmislite i zapišite osobne snage i slabosti bitne za poduzetništvo.
            - Video 2: Prepoznavanje prilika na sportskom tržištu - Kako uočiti nedostatke i nezadovoljene potrebe.
                - Zadatak: U malim grupama identificirajte trenutni izazov ili priliku u sportskoj industriji i razmislite o mogućim rješenjima.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

        - Video 3: Stvaranje vrijednosti za sportaše, navijače i dionike - Izgradnja uspješnog poslovnog modela.
            - Zadatak: Svaka grupa razvija kratak prijedlog vrijednosti na jednoj stranici za svoju identificiranu priliku.
        - Video 4: Prihvaćanje izazova i snalaženje u neizvjesnosti - Otpornost i prilagodljivost u sportskom poslu.
            - Zadatak: Grupe raspravljaju o mogućim izazovima s kojima bi se njihova poslovna ideja mogla suočiti i osmišljavaju strategije za njihovo prevladavanje.
    - Olakšajte grupne rasprave nakon svakog videa i zadatka, potičući aktivno sudjelovanje i razmjenu znanja.
3. **Evaluacija (5-10 minuta):**
    - **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti razmišljanje o učenju.
    - **Aktivnost:** Odaberite nešto od sljedećeg:
        - **Grupna rasprava:** Potaknite raspravu o:
            - Ključni zaključci iz videozapisa i aktivnosti.
            - Samoprocjena sudionika o svom poduzetničkom potencijalu.
            - Kako mogu primijeniti poduzetnički način razmišljanja u vlastitim sportskim poslovnim nastojanjima.
        - **Upitnik za samoprocjenu:** Podijelite upitnik koji procjenjuje sudionikovo razumijevanje ključnih koncepata i njihovu sposobnost da ih primijene na stvarne sportske poslovne scenarije.
4. **Diseminacija (aktivnost nakon nastave):**
    - **Cilj:** Poticati kontinuirano učenje i primjenu poduzetničkog načina razmišljanja.
    - **Aktivnost:** "My Sports Business Pitch":
        - Izazovite sudionike da razviju mini-poslovni plan ili elevator pitch za sportsku poslovnu ideju.
        - Plan/predstavljanje treba se odnositi na identificiranu priliku, ponudu vrijednosti, ciljno tržište i potencijalne izazove.
        - Sudionici mogu podijeliti svoje prijedloge u sljedećoj sesiji ili ih poslati online za povratne informacije.
        - Pružite smjernice i resurse za istraživanje tržišta, analizu konkurencije i razvoj poslovnog plana.

C. Dodatni resursi:

- **Infografika:** Vizualni sažeci poduzetničkog putovanja u sportu, ključne osobine načina razmišljanja i uobičajeni poslovni modeli.
- **Radni listovi:** predlošci za razmišljanje ideja, razvoj prijedloga vrijednosti i nacrte mini-poslovnog plana.
- **Reference:** odabrani popis članaka, studija slučaja i podcasta o uspješnim sportskim poslovima, poduzetničkim putovanjima i izazovima snalaženja.

D. Specifično za poduzetnički način razmišljanja u sportskim tvrtkama:

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Usredotočite se na "što" i "zašto" poduzetničkog načina razmišljanja:** objasnite ključne karakteristike (npr. prepoznavanje prilika, proračunato preuzimanje rizika, otpornost, prilagodljivost) i kako se one prevode u uspjeh u sportskoj industriji.
- **Koristite srodne primjere:** Prikažite studije slučaja uspješnih sportskih poduzetnika iz stvarnog svijeta, ističući njihova putovanja, izazove i osobine načina razmišljanja.
- **Uravnotežite teoriju s praksom:** pružite jasna objašnjenja temeljnih koncepata prije nego što se upustite u interaktivne aktivnosti koje sudionicima omogućuju primjenu naučenog.
- **Naglasite djelovanje i samorefleksiju:** Potaknite sudionike da identificiraju potencijalne sportske poslovne prilike, procijene vlastiti poduzetnički potencijal i razviju akcijske planove za poticanje svog načina razmišljanja.
- **Povežite izazove specifične za sport s rješenjima načina razmišljanja:** Bavite se jedinstvenim izazovima u sportskoj industriji (npr. financiranje, natjecanje, propisi) i načinima na koje poduzetnički način razmišljanja može pomoći u upravljanju njima.
- **Promicanje suradnje i međusobnog učenja:** stvorite prilike za sudionike da razmjenjuju ideje, uče iz međusobnih iskustava i daju konstruktivne povratne informacije.

E. Dodatni savjeti:

- Pozovite gostujuće govornike iz sportske industrije koji imaju poduzetničko iskustvo.
- Udružite se s poslovnim inkubatorima ili organizacijama sportske industrije kako biste ponudili resurse i mentorstvo.
- Uključite online alate i resurse za istraživanje poslovnih ideja, istraživanje tržišta i razvoj poslovnih planova.
- Budite spremni odgovoriti na pitanja o financiranju, pravnim aspektima i specifičnim nijansama sportske industrije.
- Ponudite stalnu podršku i vodstvo izvan radionice, posebno za aktivnosti nakon nastave.

II: Alati:

Ovaj skup alata osmišljen je za osnaživanje voditelja u izvođenju radionice Poduzetnički način razmišljanja za sportske tvrtke, spajajući teorijske uvide s praktičnim vježbama kako bi nadahnuo i opremio sudionike vještinama i samopouzdanjem za nastavak poduzetničkih pothvata u sportskoj industriji.

Materijali

- **Brainstorming Notepads and Pens** : Za energetsku aktivnost "Sports Business Brainstorm", koja omogućuje sudionicima da zapišu svoje inovativne ideje.
- **Serije kratkih videozapisa** : Odabrani videozapisi koji pokrivaju različite aspekte poduzetništva u sportskoj industriji, uključujući definiranje poduzetničkog načina

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

razmišljanja, prepoznavanje tržišnih prilika, stvaranje vrijednosti i snalaženje u izazovima.

- **Interaktivni materijali za zadatke** : Upute i resursi za zadatke koji se odnose na svaki video segment, osmišljeni da produbе razumijevanje i primjenu poduzetničkih koncepata sudionika.
- **Grupna rasprava i alati za samoprocjenu** : Pitanja za olakšavanje grupnih rasprava i upitnik za fazu evaluacije, s fokusom na ključne zaključke i samorefleksiju poduzetničkog potencijala.

Tehnologija

- **Digitalni uređaji** : Tableti ili prijenosna računala za pristup video zapisima na mreži, provođenje istraživanja tržišta i razvoj poslovnih prezentacija.
- **Oprema za prezentaciju** : neophodna za prikazivanje videa i omogućavanje grupnih prezentacija poslovnih ideja i prijedloga vrijednosti.

Dodatna sredstva

- **Infografike i radni listovi** : Vizualni sažeci poduzetničkog putovanja u sportu i predlošci za brainstorming, razvoj prijedloga vrijednosti i nacrte mini-poslovnog plana.
- **Odabrani popis referenci** : izbor članaka, studija slučaja i podcasta koji pružaju uvid u uspješne sportske tvrtke i poduzetnički put.

Bilješke voditelja

- **Privlačan i relevantan sadržaj** : Pobrinite se da sadržaj radionice, uključujući videozapise i zadatke, bude zanimljiv, informativan i izravno primjenjiv na sportsku industriju, potičući sudionike na kritičko i kreativno razmišljanje.
- **Interaktivno okruženje za učenje** : Njegujte okruženje koje potiče aktivno sudjelovanje, suradnju i međuvršnjačko učenje. Aktivnost "Poduzetništvo u sportskom putovanju" trebala bi biti interaktivna, omogućujući sudionicima primjenu koncepata u stvarnom vremenu.
- **Pristup usmjeren na promišljanje i djelovanje** : Vodite sudionike kroz razmišljanje o njihovim snagama, slabostima i potencijalu kao poduzetnika u sportskoj industriji. Aktivnost nakon nastave "My Sports Business Pitch" trebala bi potaknuti praktičnu primjenu naučenog s radionice.
- **Podrška i resursi** : Pružite sudionicima alate, smjernice i resurse potrebne za istraživanje poduzetničkih prilika, razvoj poslovnih ideja i snalaženje u složenosti pokretanja i vođenja sportskog poslovanja.
- **Prilagodljivost potrebama sudionika** : Prilagodite radionicu kako bi zadovoljila različite interese i pozadinu sudionika, osiguravajući da je sadržaj dostupan i relevantan svima, od sportaša i trenera do roditelja i sportskih entuzijasta zainteresiranih za poduzetništvo.

Strategija širenja

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Smjernice "My Sports Business Pitch"** : Nude detaljne upute i kriterije za razvoj i predstavljanje poslovnih planova ili terena, potičući jasnoću, kreativnost i izvedivost.
- **Online forum ili platforma** : Stvorite prostor za sudionike da dijele svoje poslovne prijedloge, primaju povratne informacije i surađuju s kolegama i mentorima radi podrške i suradnje.
- **Naknadne sesije ili radionice** : Planirajte sljedeće sastanke ili radionice za pregled poslovnih prijedloga, raspravu o napretku i rješavanje novonastalih izazova, pružajući stalnu podršku ambicioznim sportskim poduzetnicima.

Co-funded by
the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

Planiranje karijere i ulazak u tehnološki orijentirana sportska poduzeća

Ciljana publika: Ova je radionica osmišljena za pojedince zainteresirane za istraživanje mogućnosti karijere u raskrižju sporta i tehnologije, kao što su studenti, mladi profesionalci ili osobe koje mijenjaju karijeru.

I. Smjernice:

A. Sveukupni ciljevi:

- Podignite svijest o uzbudljivom i rastućem području sportske tehnologije.
- Pružite sudionicima sveobuhvatno razumijevanje različitih karijera dostupnih u ovoj industriji.
- Pomozite sudionicima da prepoznaju svoje prenosive vještine i kako se mogu primijeniti na uloge u sportskoj tehnologiji.
- Potaknite sudionike da poduzmu proaktivne korake prema razvoju karijere u industriji sportske tehnologije.

B. Struktura radionice:

- **Energizer (5 minuta):**
  - **Cilj:** Potaknuti zanimanje i predstaviti temu sportske tehnologije.
  - **Aktivnost:** "Sports Tech Quickfire":
    - Sudionici razmišljaju i imenuju što više sportskih tehnoloških inovacija ili naprava u 30 sekundi.
    - Ukratko raspravite o različitim primjenama tehnologije u sportu i ogromnim mogućnostima karijere.
- **Glavna aktivnost (40 minuta):**
  - **Cilj:** Omogućiti dubinsko razumijevanje industrije sportske tehnologije i planiranja karijere.
  - **Aktivnost:** "Kretanje sportsko-tehničkim krajolikom":
    - **Rasprava koju vodi voditelj:** Predstavite ključne trendove, nove tehnologije i utjecaj sportske tehnologije na različite aspekte industrije (npr. učinak sportaša, angažman navijača, emitiranje).
    - **Grupne aktivnosti:**
      - Podijelite sudionike u grupe i svakoj grupi dodijelite određeno područje sportske tehnologije (npr. nosiva oprema, analitika podataka, esport).
      - Osigurajte radne listove s uputama za prepoznavanje ključnih vještina potrebnih u svakom području, istražite

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

relevantne nazive poslova i raspravite o potencijalnim putovima karijere.
        - Grupe dijele svoja otkrića i uvide s većom grupom.
    - **Evaluacija (10 minuta):**
        - **Cilj:** Procijeniti razumijevanje i potaknuti samorefleksiju.
        - **Aktivnost:** "Uparivanje vještina i karijere":
            - Sudionici ispunjavaju radni list za samoprocjenu kako bi identificirali svoje vještine, interese i vrijednosti.
            - Na temelju svoje samoprocjene, oni uspoređuju svoj profil s potencijalnim karijerama u sportskoj tehnologiji pomoću ponuđenih resursa ili odgovarajućeg kviza.
            - Pokrenite kratku raspravu o pojedinačnim nalazima i sljedećim koracima.
    - **Diseminacija (aktivnost nakon nastave):**
        - **Cilj:** Poticanje kontinuiranog učenja i planiranja akcije.
        - **Aktivnost:** "Moje sportsko tehničko putovanje":
            - Izazovite sudionike da razviju osobni akcijski plan koji opisuje korake koje će poduzeti da nastave karijeru u sportskoj tehnologiji.
            - Plan bi trebao uključivati specifične ciljeve, poput stjecanja novih vještina, traženja prilika za obrazovanje, umrežavanje sa stručnjacima u industriji ili stvaranje relevantnog portfelja.
            - Sudionici mogu podijeliti svoje akcijske planove s kolegama ili mentorima radi povratnih informacija i podrške.

II. Alati:

Ovaj skup alata pruža voditeljima strukturirani pristup vođenju radionice usmjerene na istraživanje mogućnosti karijere u tehnološki orijentiranom sportskom poslovnom sektoru. Kombinirajući teorijske uvide s praktičnim vježbama, radionica ima za cilj potaknuti sudionike da aktivno slijede svoje interese u sportskoj tehnologiji.

Materijali

- **Sports Tech Quickfire Cards** : Kartice ili slajdovi s imenima i slikama raznih sportskih tehnoloških inovacija za energizer aktivnosti.
- **Pregled trendova i tehnologija u industriji** : Prezentacija voditelja koja ocrtava trenutne trendove, tehnologije u nastajanju i njihov utjecaj na različita područja sportske industrije.
- **Radni listovi za grupne aktivnosti** : Radni listovi osmišljeni za vođenje grupnih rasprava o specifičnim sportskim tehnološkim područjima, uključujući upute za prepoznavanje potrebnih vještina, istraživanje naziva poslova i mapiranje potencijalnih karijera.
- **Radni listovi za samoprocjenu** : Alati za sudionike da procijene svoje vještine, interese i vrijednosti u odnosu na mogućnosti karijere u sportskoj tehnologiji.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

- **Resursi o karijerama** : Informacije o različitim karijerama u sportskoj tehnici, uključujući opise poslova, potrebne vještine i obrazovne putove.

Tehnologija

- **Digitalni uređaji** : Tableti ili prijenosna računala za grupne istraživačke aktivnosti i pojedinačne procjene.
- **Oprema za prezentacije** : Projektor i platno za prikazivanje prezentacija, videa i omogućavanje grupnih rasprava.

Dodatna sredstva

- **Studije slučaja sportske tehnologije** : stvarni primjeri uspješnih profesionalaca i tvrtki u području sportske tehnologije za ilustraciju karijera i utjecaja na industriju.
- **Online alati za planiranje karijere** : Veze na kvizove za procjenu karijere, platforme za umrežavanje i obrazovne resurse prilagođene industriji sportske tehnologije.
- **Predložak akcijskog plana** : strukturirani predložak za sudionike da razviju svoje personalizirane akcijske planove za ulazak u industriju sportske tehnologije.

Bilješke voditelja

- **Privlačan i informativan sadržaj** : Pobrinite se da sadržaj radionice bude aktualan, relevantan i privlačan, potičući interes sudionika za sportsku tehnologiju i mogućnosti karijere.
- **Interaktivni pristup učenju** : Potaknite okruženje koje potiče aktivno sudjelovanje, kritičko razmišljanje i suradničko učenje kroz grupne aktivnosti i rasprave.
- **Personalizirano istraživanje karijere** : Vodite sudionike kroz proces samootkrivanja i istraživanja karijere, pomažući im da prepoznaju kako su njihove vještine i interesi usklađeni s mogućnostima u sportskoj tehnologiji.
- **Planiranje usmjereno na akciju** : Potaknite sudionike da strateški razmišljaju o razvoju svoje karijere, naglašavajući važnost postavljanja specifičnih, djelotvornih ciljeva za ulazak u sportsko tehnološko područje.
- **Prilagodljivost potrebama sudionika** : Prilagodite radionicu kako bi zadovoljila različite pozadine i interese sudionika, bilo da su studenti, mladi profesionalci ili oni koji mijenjaju karijeru zainteresirani za raskrižje sporta i tehnologije.

Strategija širenja

- **Dijeljenje plana "My Sports Tech Journey"** : Organizirajte platformu ili sesiju na kojoj sudionici mogu podijeliti svoje akcijske planove, dobiti povratne informacije i podržati jedni druge u ostvarivanju svojih ciljeva u karijeri u sportskoj tehnologiji.
- **Resursi i podrška za praćenje** : Omogućite sudionicima pristup tekućim resursima, mogućnostima mentorstva i forumima zajednice kako bi nastavili s učenjem i umrežavanjem nakon radionice.

Co-funded by the European Union

Financirano sredstvima Europske unije. Izneseni stavovi i mišljenja su stavovi i mišljenja autora i ne moraju se podudarati sa stavovima i mišljenjima Europske unije ili Europske izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Ni Europska unija ni EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Linee guida e kit di strumenti digitali per facilitatori

Consegna n. 6

Promuovere l'occupabilità dei giovani studenti-atleti attraverso il "Competence Hub" sull'innovazione sportiva

COMPATH - 101050955

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

PROMUOVERE L'OCCUPABILITÀ DEI GIOVANI STUDENTI-ATLETI ATTRAVERSO IL ''COMPETENCE HUB'' SULL'INNOVAZIONE SPORTIVA 1

INTRODUZIONE 4

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLO SPORT 6

I. Linee guida 6

II. Kit di strumenti 8

ANALISI DEI DATI NELLO SPORT 10

I. Linee guida 10

II. Kit di strumenti 12

LA TECNOLOGIA DEI DRONI NELLO SPORT 14

I. Linee guida 14

II. Kit di strumenti 16

COINVOLGIMENTO ED ESPERIENZA DEI FAN ATTRAVERSO GLI STRUMENTI DIGITALI 18

I. Linee guida 18

II. Kit di strumenti 20

INTERNET DEGLI OGGETTI (IOT) NELLO SPORT 23

I. Linee guida 23

II. Kit di strumenti 25

VR E AR NELLO SPORT 28

I. Linee guida 28

II. Kit di strumenti: 30

ESPORTS E GIOCO SPORTIVO 33

I. Linee guida 33

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

II. Kit di strumenti: **35**

TECNOLOGIA INDOSSABILE NELLO SPORT 38

I. Linee guida **38**

II. Kit di strumenti: **40**

ABILITÀ DI ALFABETIZZAZIONE ADATTATE ALLO SPORT 42

I. Linee guida: **42**

II. Kit di strumenti: **44**

WORKSHOP SULLE ABILITÀ DI APPRENDIMENTO ADATTATE ALLO SPORT 46

I. Linee guida: **46**

II. Kit di strumenti: **48**

MENTALITÀ IMPRENDITORIALE PER LE AZIENDE SPORTIVE 51

I. Linee guida **51**

II. Kit di strumenti: **54**

PIANIFICAZIONE DELLA CARRIERA E INGRESSO NELLE IMPRESE SPORTIVE ORIENTATE ALLA TECNOLOGIA 56

I. Linee guida: **56**

II. Kit di strumenti: **57**

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Introduzione

In un ambiente dinamico in cui convergono sport, tecnologia, imprenditorialità e innovazione, non c'è mai stata una maggiore richiesta di persone con conoscenze e abilità specializzate. In considerazione di ciò, è stata curata una collezione di workshop per soddisfare un ampio spettro di partecipanti, tra cui giovani professionisti, atleti, allenatori e persone in fase di transizione professionale. Con l'intento di colmare il divario tra passione e professione, questi workshop offrono prospettive sul mondo dello sport in continua evoluzione da diversi punti di vista, tra cui la tecnologia, il business e l'alfabetizzazione.

Moduli di workshop

Ogni modulo del workshop è stato creato con obiettivi specifici, concentrandosi su aree quali le competenze tecnologiche orientate allo sport, le competenze del 21° secolo adattate allo sport, la mentalità imprenditoriale per le imprese sportive e la pianificazione della carriera nelle imprese sportive orientate alla tecnologia. Questi moduli non si limitano a trasmettere conoscenze, ma accendono la passione, promuovono la creatività, migliorano il pensiero critico e forniscono ai partecipanti gli strumenti per navigare e avere successo nel multiforme settore dello sport.

Linee guida per i facilitatori

Le linee guida fornite per ogni modulo del workshop servono come tabella di marcia per i facilitatori, delineando gli obiettivi, la struttura e le attività chiave progettate per coinvolgere e formare i partecipanti. Dai rompighiaccio energizzanti e dalle discussioni interattive alle attività pratiche e alle valutazioni riflessive, ogni elemento del workshop è scelto appositamente per massimizzare i risultati dell'apprendimento e il coinvolgimento dei partecipanti.

Kit di strumenti per facilitatori

Accompagnando le linee guida, il kit di strumenti per i facilitatori offre una serie completa di risorse, raccomandazioni tecnologiche, risorse aggiuntive e note per i facilitatori. Questi strumenti sono destinati a sostenere il processo di facilitazione, assicurando che ogni workshop sia informativo, interattivo e d'impatto. Che si tratti di sfruttare la tecnologia per l'analisi delle prestazioni sportive, di esplorare le iniziative imprenditoriali nello sport o di pianificare una carriera all'incrocio tra sport e tecnologia, il kit di strumenti fornisce tutto ciò di cui un facilitatore ha bisogno per organizzare un workshop di successo.

I moduli di workshop che privilegiano l'innovazione, la praticità e l'applicazione nel mondo reale sono considerati all'avanguardia delle iniziative educative nell'industria dello sport. Questi eventi offrono ai partecipanti l'opportunità di approfondire i propri interessi, coltivare nuove competenze e immaginare il proprio futuro nel settore dello sport, in continua

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

espansione. Queste linee guida e kit di strumenti forniscono ai facilitatori un quadro sistematico da seguire per condurre workshop accattivanti e d'impatto, consentendo così lo sviluppo dei futuri leader dell'industria sportiva.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

L'intelligenza artificiale nello sport

Destinatari: Allenatori, insegnanti, docenti ed esperti che faciliteranno i workshop sull'Intelligenza Artificiale (IA) nello sport per i giovani studenti-atleti.

I. Linee guida

A. Introduzione:

- Spiegare brevemente il progetto COMPATH e i suoi obiettivi, sottolineando l'importanza di dotare i giovani studenti-atleti di conoscenze e competenze in materia di IA.
- Evidenzia la crescente influenza dell'IA nell'industria dello sport e il suo potenziale nel rivoluzionare vari aspetti, dall'allenamento all'analisi delle prestazioni, dal coinvolgimento dei fan alle operazioni commerciali.
- Stabilire le aspettative per il workshop, delineando gli obiettivi di apprendimento e la partecipazione attiva richiesta sia ai facilitatori che ai partecipanti.

B. Struttura del workshop:

1. Energizzatore (5 minuti)

- **Obiettivo:** Coinvolgere e preparare i partecipanti al viaggio nello sport di IA.
- **Attività:** "Indovina l'IA": I partecipanti indovinano scenari sportivi migliorati dall'IA. Si possono mostrare immagini, video o descrizioni scritte. Incoraggiare la discussione e il brainstorming sulle potenziali applicazioni dell'IA in ogni scenario.
- **Materiali:** Proiettore, immagini o descrizioni di scenari sportivi di IA.

2. Attività principale (40 minuti)

- **Obiettivo:** Approfondire la conoscenza dell'IA nello sport e delle sue applicazioni pratiche.
- **Attività 1: "Conversazione tecnica sull'intelligenza artificiale" (20 minuti):**
    - Tenere una lezione concisa e coinvolgente sui fondamenti dell'IA, spiegando concetti chiave come l'apprendimento automatico, gli algoritmi e l'analisi dei dati.
    - Utilizzate un linguaggio chiaro e conciso, evitando un gergo troppo tecnico.
    - Presentare esempi reali di come l'IA viene utilizzata in diversi ambiti sportivi (ad esempio, ottimizzazione dell'allenamento, previsione degli infortuni, coaching personalizzato).
    - Incoraggiare le domande e le discussioni durante la lezione.
- **Attività 2: "AI Coach" (10 minuti):**
    - Organizzare dimostrazioni interattive di strumenti pratici di IA utilizzati nell'allenamento sportivo e nella prevenzione degli infortuni. Ciò potrebbe

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

comportare l'utilizzo di piattaforme online, applicazioni mobili o altri software pertinenti.
    - Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e assegnate loro diversi strumenti da esplorare.
    - Facilitare le discussioni sulle funzionalità, i vantaggi e i limiti di ogni strumento.
- **Attività 3: "Workshop sul coinvolgimento dei fan" (10 minuti):**
    - Guidare i partecipanti nel brainstorming e nella creazione di strategie basate sull'IA per migliorare l'esperienza dei tifosi nello sport. Ciò potrebbe comportare l'utilizzo di assistenti virtuali, chatbot, raccomandazioni di contenuti personalizzati o altri approcci innovativi.
    - Incoraggiare la creatività e il pensiero fuori dagli schemi.
    - Chiedete ai partecipanti di presentare le loro idee al gruppo e di favorire un feedback costruttivo.

3. Valutazione (10 minuti)

- **Obiettivo:** Valutare la comprensione dei partecipanti sulle applicazioni dell'IA nello sport.
- **Attività: "AI in azione":**
    - Svolgere un breve quiz con domande per verificare le conoscenze chiave acquisite durante il workshop.
    - In alternativa, i partecipanti possono presentare al gruppo le loro idee di progetti sportivi di IA (sviluppate nel "Fan Engagement Workshop"), concentrandosi sull'implementazione dell'IA e sul suo potenziale impatto.
- **Materiali:** Fogli per i quiz, strumenti di presentazione (facoltativi).

4. Diffusione (attività post-classe)

- **Obiettivo:** Estendere l'apprendimento oltre il workshop e incoraggiare l'applicazione nel mondo reale.
- **Attività: "Visionario dello sport AI":**
    - Fornire ai partecipanti un modello o delle linee guida per sviluppare una proposta per un progetto di IA nel loro campo sportivo specifico.
    - Incoraggiateli a ricercare le tecnologie esistenti, a identificare le potenziali applicazioni e a delineare le soluzioni proposte.
    - Offrire supporto e risorse opzionali per lo sviluppo del progetto.
- **Materiali:** Modello di proposta, accesso a Internet per le ricerche.

C. Specifico per l'IA nello sport:

- **Conoscenze di base:** Assicuratevi di avere una solida conoscenza delle applicazioni dell'IA nello sport e di poter rispondere a domande su tecnologie e casi d'uso specifici.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Considerazioni etiche:** Affrontare i problemi etici legati all'IA nello sport, come la privacy dei dati, i pregiudizi e l'equità. Incoraggiare le discussioni sullo sviluppo e sull'uso responsabile dell'IA.
- **Esempi del mondo reale:** Utilizzare casi di studio, video e relatori ospiti per illustrare le applicazioni reali dell'IA nello sport e ispirare i partecipanti.
- **Esperienza pratica:** Offrire ai partecipanti l'opportunità di sperimentare gli strumenti di IA e di applicare il loro apprendimento a scenari pratici.
- **Collegamento alla carriera:** Evidenziare le opportunità di carriera nel campo della tecnologia sportiva e come la comprensione dell'IA possa essere vantaggiosa.
- **Risorse:** Condividere ulteriori risorse per l'apprendimento, come articoli, corsi online e rapporti di settore.

D. Suggerimenti aggiuntivi:

- Adattate il workshop in base al vostro pubblico e alle vostre esigenze specifiche.
- Connettersi con altri facilitatori ed esperti del settore per condividere le migliori pratiche.
- Rimanete aggiornati sugli ultimi progressi dell'IA e della tecnologia sportiva.
- Siate aperti al feedback e migliorate continuamente i vostri workshop.

II. Kit di strumenti

Questo kit di strumenti ha lo scopo di fornire ai facilitatori una guida chiara e concisa per la conduzione del modulo sull'IA nello sport, assicurando loro di disporre dei materiali, della tecnologia, delle risorse e della preparazione necessari per tenere un workshop coinvolgente e informativo.

I materiali

- **Proiettore e schermo**: Per visualizzare immagini, video o descrizioni di scenari sportivi potenziati dall'intelligenza artificiale durante l'attività Energizer.
- **Schede a quiz**: Per la fase di valutazione, per valutare la comprensione dei partecipanti delle applicazioni dell'IA nello sport.
- **Modello di proposta**: Per l'attività post-classe "AI Sports Visionary", che guida i partecipanti a sviluppare le proprie proposte di progetti di AI.

Tecnologia

- **Piattaforme online e applicazioni mobili**: Strumenti pratici di intelligenza artificiale utilizzati per l'allenamento sportivo, la prevenzione degli infortuni e il coinvolgimento dei tifosi. I facilitatori dovrebbero familiarizzare con una selezione di questi strumenti prima del workshop.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Software di presentazione**: Necessario per l'"AI Tech Talk" e per consentire ai partecipanti di presentare le loro idee durante il "Fan Engagement Workshop" e la fase di valutazione.

Risorse aggiuntive

- **Articoli e rapporti di settore**: Fornire un elenco curato di risorse per ulteriori letture sulle applicazioni dell'intelligenza artificiale nello sport, con particolare attenzione all'ottimizzazione degli allenamenti, alla previsione degli infortuni e alle strategie di coinvolgimento dei tifosi.
- **Corsi online**: Consigliare corsi online che offrano approfondimenti sull'IA, sull'apprendimento automatico e sulle loro applicazioni specifiche nel settore sportivo.
- **Casi di studio**: Raccogliere e condividere esempi reali di IA nello sport per illustrare applicazioni pratiche e ispirare il pensiero innovativo dei partecipanti.

Note del facilitatore

- **Preparazione del background**: I facilitatori devono assicurarsi di avere una solida conoscenza dei fondamenti dell'IA e delle sue applicazioni nello sport per poter rispondere con sicurezza alle domande e condurre le discussioni.
- **Considerazioni etiche**: Essere pronti ad affrontare le questioni etiche legate all'IA nello sport, tra cui la privacy dei dati, i pregiudizi e l'equità. Incoraggiare un dialogo aperto sull'uso responsabile dell'IA.
- **Strategie di coinvolgimento**: Utilizzate l'attività "Indovina l'IA" per dare il via al workshop con grande energia e favorire un ambiente di apprendimento interattivo. Incoraggiare la partecipazione attiva e il pensiero critico durante tutta la sessione.
- **Applicazione nel mondo reale**: Enfatizzare l'esperienza pratica con gli strumenti di IA durante l'attività "AI Coach". Questa esplorazione pratica migliorerà la comprensione dei partecipanti e incoraggerà il pensiero creativo.
- **Approfondimenti sulla carriera**: Evidenziare la rilevanza delle competenze di intelligenza artificiale nel mercato del lavoro dell'industria sportiva, indicando i percorsi di carriera emergenti e l'importanza dell'apprendimento continuo.
- **Feedback e iterazione**: Incoraggiare il feedback dei partecipanti per perfezionare e migliorare l'efficacia del workshop. Rimanere adattabili e aperti a modificare i contenuti e i metodi di insegnamento in base alle esigenze e alle risposte del pubblico.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Analisi dei dati nello sport

Destinatari: Allenatori, insegnanti, docenti ed esperti che faciliteranno i workshop sulla Data Analytics nello sport per i giovani studenti-atleti.

I. Linee guida

A. Introduzione:

- Presentate brevemente il progetto COMPATH e i suoi obiettivi, sottolineando la crescente importanza dell'analisi dei dati nel settore sportivo.
- Evidenziare come l'analisi dei dati venga utilizzata per ottimizzare le prestazioni, sviluppare strategie e ottenere un vantaggio competitivo in vari sport.
- Stabilite aspettative chiare per il workshop, delineando gli obiettivi di apprendimento, i requisiti di partecipazione attiva e i metodi di valutazione.

B. Struttura del workshop:

1. Energizzante (5-10 minuti)

- **Obiettivo:** Introdurre il tema e stimolare i partecipanti all'analisi dei dati.
- **Attività:** "Decisioni guidate dai dati": Svolgete un breve quiz interattivo o un gioco che utilizza curiosità sportive e incorpora l'analisi dei dati. Ad esempio, ponete domande su famose strategie sportive basate sui dati e discutete brevemente le motivazioni alla base di tali strategie.
- **Materiali:** Proiettore per le domande del quiz o per le dispense preparate, penne/matite.

2. Attività principale (30-40 minuti)

- **Obiettivo:** Fornire informazioni di base ed esperienza pratica con l'analisi dei dati sportivi.
- **Attività:** "Strateghi di gioco": Dividete i partecipanti in gruppi e fornite a ciascuno di essi una serie semplificata di dati sportivi relativi a uno scenario di gioco specifico. Guidateli nell'analisi dei dati e nel loro utilizzo per prendere decisioni strategiche per la partita. Incoraggiate la discussione e la giustificazione delle loro strategie.
- **Materiali:** Dataset, computer portatili/tablet (se disponibili) o grafici di dati stampati, lavagne, pennarelli.

3. Valutazione (10-15 minuti)

- **Obiettivo:** Valutare la comprensione e incoraggiare la riflessione.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Attività:** "Riflessione e quiz: Facilitare una discussione di gruppo su come l'analisi dei dati può essere applicata a diversi sport o alle loro aree di interesse. Quindi, somministrare un breve quiz per valutare le conoscenze acquisite durante il workshop.
- **Materiali:** Dispense del quiz o una piattaforma di quiz online.

4. Diffusione (attività post-classe)

- **Obiettivo:** Promuovere l'applicazione e la condivisione delle conoscenze.
- **Attività:** "Tracker personalizzato": Incoraggiare i partecipanti a creare un metodo di tracciamento dei dati di base per il proprio allenamento o per uno sport che seguono. Questo potrebbe comportare il monitoraggio dei tempi di allenamento, delle distanze, della frequenza cardiaca, ecc. Chiedete loro di condividere le loro intuizioni e i loro metodi nella sessione successiva.
- **Materiali:** Dispensa sulle linee guida per il monitoraggio e l'analisi dei dati di base.

C. Specifico per l'analisi dei dati nello sport:

- **Concentrarsi sul "perché" e sul "come" dell'analisi dei dati:** Spiegare perché i dati sono preziosi nello sport e come possono essere utilizzati per migliorare le prestazioni, la strategia e il processo decisionale.
- **Utilizzate esempi relativi:** Scegliete esempi sportivi pertinenti al vostro pubblico e ai suoi interessi.
- **Iniziare con dati e strumenti semplificati:** Iniziare con set di dati e metodi di analisi di base per evitare di sopraffare i partecipanti.
- **Promuovere la conoscenza dei dati:** Guidare i partecipanti a interpretare i dati, identificare le tendenze e trarre conclusioni.
- **Affrontare le considerazioni di carattere etico:** Discutere la privacy dei dati, l'uso responsabile dei dati e i potenziali pregiudizi nell'analisi dello sport.
- **Collegarsi alle applicazioni del mondo reale:** Mostrare come l'analisi dei dati viene utilizzata negli sport professionistici e fornire risorse per ulteriori approfondimenti.

D. Suggerimenti aggiuntivi:

- Collaborate con scienziati dei dati o professionisti dell'analisi sportiva per migliorare le vostre competenze.
- Invitate relatori ospiti o atleti che utilizzano l'analisi dei dati nel loro campo.
- Enfatizzare le applicazioni pratiche dell'analisi dei dati per gli sport o gli interessi specifici dei partecipanti.
- Incoraggiare l'apprendimento tra pari e la collaborazione tra i partecipanti.
- Siate aperti al feedback e migliorate continuamente i vostri workshop.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

II. Kit di strumenti

Questo kit di strumenti è stato ideato per fornire ai facilitatori un approccio strutturato alla realizzazione del modulo Data Analytics in Sports, dotato dei materiali, della tecnologia, delle risorse e degli approfondimenti necessari per garantire un'esperienza di apprendimento efficace e di impatto.

I materiali

- **Proiettore e schermo**: Per visualizzare domande a quiz o curiosità sportive relative all'analisi dei dati durante l'attività Energizer.
- **Set di dati**: Dati sportivi semplificati per l'attività principale "Strateghi di gioco", che potrebbero essere presentati in formato digitale o in grafici stampati.
- **Computer portatili/tablet**: Se disponibili, per analizzare le serie di dati durante le attività di gruppo. In alternativa, si possono utilizzare tabelle di dati stampate.
- **Lavagne e pennarelli**: I gruppi possono visualizzare le loro analisi e decisioni strategiche.
- **Dispense per i quiz o piattaforma per i quiz online**: Per la fase di valutazione della comprensione e dell'applicazione dei dati analitici nello sport da parte dei partecipanti.

Tecnologia

- **Strumenti di analisi dei dati**: Software di base o piattaforme online che possono essere utilizzate per l'analisi dei dati sportivi. I facilitatori devono selezionare e familiarizzare con strumenti di facile utilizzo adatti ai principianti.
- **Software di presentazione**: Necessario per introdurre gli argomenti del workshop, mostrare esempi di decisioni basate sui dati nello sport e facilitare le discussioni di gruppo.

Risorse aggiuntive

- **Istruzioni per il tracciamento e l'analisi dei dati di base**: Per aiutare i partecipanti a creare un tracker personalizzato per il loro allenamento o per uno sport che seguono.
- **Articoli e casi di studio**: Fornire un elenco di risorse incentrate sulle applicazioni di successo dell'analisi dei dati nello sport. Questo dovrebbe includere esempi rilevanti per gli interessi dei partecipanti.
- **Corsi e tutorial online**: Raccomandare le risorse per chi è interessato ad approfondire le proprie conoscenze sull'analisi dei dati sportivi, comprese le opzioni gratuite e a pagamento.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Note del facilitatore

- **Comprendere le basi**: Assicurarsi di avere una solida base di analisi dei dati sportivi per guidare efficacemente i partecipanti attraverso le attività e rispondere alle loro domande.
- **Considerazioni etiche**: Preparatevi a discutere dell'importanza della privacy dei dati, dell'uso responsabile dei dati e della consapevolezza dei potenziali pregiudizi nell'analisi sportiva.
- **Apprendimento interattivo**: Utilizzate l'energizer "Decisioni guidate dai dati" per stimolare l'interesse e l'attività "Strateghi del gioco" per fare esperienza pratica. Queste attività devono essere progettate per favorire il coinvolgimento, il pensiero critico e la collaborazione.
- **Rilevanza nel mondo reale**: Evidenziate come l'analisi dei dati viene applicata negli sport professionistici per migliorare le prestazioni e il processo decisionale. Utilizzate esempi attuali e relativi per illustrare queste applicazioni.
- **Alfabetizzazione dei dati**: Si concentra sullo sviluppo delle capacità dei partecipanti di interpretare i dati, identificare i modelli e prendere decisioni informate sulla base della loro analisi.
- **Opportunità di carriera**: Discutere come le competenze nell'analisi dei dati possano aprire percorsi di carriera nella gestione dello sport, nel coaching, nell'analisi delle prestazioni e in altri campi correlati.
- **Feedback e miglioramento**: Incoraggiare i partecipanti a fornire un feedback sul workshop ed essere aperti a modificare il contenuto e l'approccio in base alle loro risposte e alle loro esigenze di apprendimento.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

La tecnologia dei droni nello sport

Destinatari: Allenatori, insegnanti, docenti ed esperti che faciliteranno i workshop sulla tecnologia dei droni nello sport per i giovani studenti-atleti.

I. Linee guida

A. Introduzione

- Presentare brevemente il progetto COMPATH e i suoi obiettivi, evidenziando il crescente utilizzo dei droni in vari settori, tra cui quello sportivo.
- Accendete la curiosità mostrando esempi reali di come i droni stanno trasformando l'allenamento sportivo, le trasmissioni e il coinvolgimento dei fan.
- Stabilire aspettative chiare per il workshop, delineando gli obiettivi di apprendimento, i requisiti di partecipazione attiva e i metodi di valutazione.

B. Struttura del workshop

1. Energizzante (5-10 minuti)

- **Obiettivo:** Aumentare l'energia e introdurre l'argomento con un'esperienza interattiva.
- **Attività:** "Sfida del drone di carta": Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e sfidateli a creare aeroplani di carta (che rappresentano droni) con la migliore distanza di volo, simulando l'ottimizzazione dell'aerodinamica del drone. Discutere le scelte di progettazione e gli adattamenti durante l'attività.
- **Materiali:** Carta per gli aeroplani, spazio aperto per il volo, nastro adesivo per segnare le distanze.

2. Attività principale (30-40 minuti)

- **Obiettivo:** Educare i partecipanti sulla tecnologia dei droni e sulle sue diverse applicazioni nello sport.
- **Attività:** "Esplorare il Droneverse":
    - Iniziate con una presentazione dinamica sull'evoluzione dei droni nello sport, sulla loro meccanica e sul funzionamento del software.
    - Coinvolgete i partecipanti in una simulazione virtuale in cui possono sperimentare il "pilotaggio" virtuale di un drone.
    - Si concluderà con discussioni interattive su casi di studio che illustrano il ruolo dei droni nell'allenamento atletico, nell'analisi delle prestazioni e nel coinvolgimento dei tifosi.
- **Materiali:** Proiettore, computer, software di simulazione dei droni, dispense sui casi di studio.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

3. Valutazione (10-15 minuti)

- **Obiettivo:** Valutare l'acquisizione delle conoscenze e incoraggiare la riflessione.
- **Attività:** "Quiz interattivo e abbinamento: Conducete una sessione di quiz divertente e coinvolgente utilizzando domande basate su scenari ed esercizi di abbinamento per convalidare la comprensione dei concetti chiave da parte dei partecipanti. Incoraggiate la partecipazione per alzata di mano, sondaggi online o discussioni in piccoli gruppi.
- **Materiali:** Quiz stampati o dispositivi digitali per lo scrutinio online.

4. Diffusione (attività post-classe)

- **Obiettivo:** Incoraggiare l'applicazione e la condivisione delle conoscenze.
- **Attività:** "Sfida dell'innovazione con i droni": Incaricate i partecipanti di creare brevi video o presentazioni che mostrino applicazioni innovative dei droni nella loro specifica disciplina sportiva. Guidateli a condividere le loro creazioni su una piattaforma designata.
- **Materiali:** Accesso a un software di editing video o di presentazione, linee guida per la creazione di contenuti (con particolare attenzione alla creatività e all'applicazione pratica), dettagli della piattaforma per la condivisione.

C. Specifiche della tecnologia dei droni nello sport

- **Concentrarsi sul "cosa" e sul "come" della tecnologia dei droni:** Spiegare i diversi tipi di droni, le loro funzionalità e il loro funzionamento in ambito sportivo.
- **Utilizzate esempi concreti:** Mostrate casi reali di utilizzo di droni in varie discipline sportive rilevanti per il vostro pubblico.
- **Iniziare con i concetti di base:** Iniziare con spiegazioni introduttive sulla tecnologia dei droni prima di approfondire le applicazioni avanzate.
- **Bilanciare gli aspetti tecnici con le applicazioni pratiche:** Fornire una chiara comprensione della tecnologia dei droni, sottolineandone al contempo i vantaggi e i potenziali utilizzi nello sport.
- **Affrontare le considerazioni di carattere normativo:** Discutere i quadri giuridici e le norme di sicurezza che regolano l'uso dei droni nello sport.
- **Promuovere discussioni etiche:** Incoraggiare i partecipanti a considerare le implicazioni etiche dell'uso dei droni nello sport, come i problemi di privacy e il fair play.

D. Suggerimenti aggiuntivi

- Collaborate con piloti di droni o esperti del settore per migliorare le vostre competenze.
- Incorporare esperienze di realtà virtuale o di realtà aumentata per un'esperienza di apprendimento più coinvolgente.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- Mettere in contatto i partecipanti con potenziali fornitori di servizi di droni o organizzazioni che utilizzano i droni nello sport.
- Incoraggiare l'apprendimento tra pari e la collaborazione tra i partecipanti per condividere idee ed esperienze.
- Siate aperti al feedback e migliorate continuamente i vostri workshop in base alle esigenze dei partecipanti.

II. Kit di strumenti

Questo kit di strumenti mira a fornire ai facilitatori le risorse, la tecnologia e la preparazione necessarie per tenere un workshop coinvolgente e informativo sulla tecnologia dei droni nello sport.

I materiali

- **Carta per aeroplani**: Per l'energizer "Paper Drone Challenge", simulando le basi dell'aerodinamica nella tecnologia dei droni.
- **Spazio aperto**: Necessario per consentire ai partecipanti di testare le distanze di volo degli aeroplani di carta (modelli di droni).
- **Nastro**: Per segnare le distanze per la "Paper Drone Challenge" e misurare le prestazioni.
- **Proiettore e computer**: Per presentazioni dinamiche sull'evoluzione e la meccanica dei droni e per far funzionare il software di simulazione dei droni durante l'attività principale.
- **Software di simulazione di droni**: Per fornire un'esperienza pratica di pilotaggio virtuale di un drone. I facilitatori devono scegliere un software accessibile che simuli efficacemente l'esperienza di volo del drone.
- **Dispense di casi di studio**: Applicazioni reali dei droni nello sport, con particolare attenzione all'allenamento, all'analisi delle prestazioni e al coinvolgimento dei tifosi.

Tecnologia

- **Software di editing video o di presentazione**: Per l'attività post-classe "Drone Innovation Challenge", che consente ai partecipanti di creare e condividere le loro idee innovative di applicazione del drone.
- **Dispositivi digitali**: Per quiz interattivi e attività di abbinamento, per facilitare il coinvolgimento e la valutazione attraverso sondaggi online o quiz digitali.

Risorse aggiuntive

- **Linee guida per la creazione di contenuti**: Per assistere i partecipanti nello sviluppo dei loro progetti "Drone Innovation Challenge", concentrandosi sulla creatività, sull'applicazione pratica e sul potenziale impatto sullo sport.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Dettagli della piattaforma per la condivisione**: Informazioni su dove i partecipanti possono caricare e condividere i loro progetti video o di presentazione, favorendo una comunità di innovazione e feedback.

Note del facilitatore

- **Comprensione della tecnologia dei droni**: I facilitatori devono avere una conoscenza completa dei diversi tipi di droni, delle loro funzionalità e delle loro applicazioni in ambito sportivo per guidare con sicurezza le discussioni e rispondere alle domande.
- **Considerazioni normative ed etiche**: Preparatevi a discutere gli aspetti legali ed etici dell'uso dei droni nello sport, comprese le norme di sicurezza, i problemi di privacy e le implicazioni per il fair play.
- **Apprendimento interattivo e coinvolgente**: Utilizzare la "Paper Drone Challenge" e le simulazioni virtuali di droni per fornire esperienze di apprendimento interattive e pratiche, rendendo la tecnologia accessibile e coinvolgente.
- **Rilevanza dal mondo reale**: Utilizzare casi di studio ed esempi reali per dimostrare le applicazioni pratiche e i vantaggi dei droni nello sport, rendendo i contenuti rilevanti e stimolanti per i partecipanti.
- **Incoraggiare l'innovazione**: Attraverso la "Drone Innovation Challenge", promuovere la creatività e la capacità di risolvere i problemi pratici, incoraggiando i partecipanti a pensare a usi innovativi dei droni nelle loro specifiche discipline sportive.
- **Collaborazione e apprendimento tra pari**: Promuovere un ambiente di apprendimento e collaborazione tra pari, incoraggiando i partecipanti a condividere idee e feedback sui progetti degli altri.
- **Feedback per il miglioramento continuo**: Sollecitare il feedback dei partecipanti per perfezionare e migliorare l'esperienza del workshop, rimanendo adattabili e rispondendo alle esigenze di apprendimento del gruppo.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Coinvolgimento ed esperienza dei fan attraverso gli strumenti digitali

Destinatari: Allenatori, insegnanti, docenti ed esperti che faciliteranno i workshop sul coinvolgimento e l'esperienza dei tifosi attraverso gli strumenti digitali per i giovani studenti-atleti.

I. Linee guida

A. Introduzione

- Presentare brevemente il progetto COMPATH e i suoi obiettivi, sottolineando la crescente importanza del coinvolgimento dei fan nell'industria dello sport.
- Stimolate l'entusiasmo mettendo in evidenza i recenti successi delle iniziative di coinvolgimento digitale dei tifosi in vari sport.
- Stabilire aspettative chiare per il workshop, delineando gli obiettivi di apprendimento, i requisiti di partecipazione attiva e i metodi di valutazione.

B. Struttura del workshop

1. Energizzante (5-10 minuti)

- **Obiettivo:** Introdurre il tema e generare interesse per il coinvolgimento dei fan digitali.
- **Attività:** "Detective dei fan digitali": Conducete un quiz interattivo in cui i partecipanti indovinano gli strumenti digitali utilizzati nelle campagne di coinvolgimento dei fan di successo sulla base di brevi frammenti di casi di studio. Incoraggiate la discussione sull'efficacia di ciascun approccio.
- **Materiali:** Diapositive di presentazione o dispense con frammenti di casi di studio.

2. Attività principale (30-40 minuti)

- **Obiettivo:** Fornire esperienza pratica nella progettazione di campagne di coinvolgimento dei fan digitali.
- **Attività:** "Creatori di campagne": Dividete i partecipanti in gruppi e sfidateli a creare una finta campagna digitale per uno sport o una squadra specifici. Si potrebbero utilizzare piattaforme di social media, applicazioni mobili, esperienze di realtà virtuale o altri strumenti innovativi.
    - Guidare i partecipanti attraverso il processo di pianificazione della campagna, compresa la definizione del pubblico di riferimento, la definizione degli obiettivi, la selezione degli strumenti digitali pertinenti e la definizione degli indicatori chiave di prestazione (KPI) per misurare il successo.
    - Incoraggiare l'esplorazione di varie piattaforme e strumenti campione per ispirare le loro idee di campagna.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Materiali:** Fogli di lavoro per la progettazione della campagna, esempi di casi di studio, accesso a piattaforme digitali campione (opzionale).

3. Valutazione (10-15 minuti)

- **Obiettivo:** Valutare la comprensione e incoraggiare la riflessione sull'impatto degli strumenti digitali.
- **Attività:** "Impatto e riflessione":
    - Facilitare una discussione di gruppo sull'impatto potenziale e sull'efficacia dei diversi strumenti e strategie digitali utilizzati nelle campagne simulate. Incoraggiare il pensiero critico e il dibattito sulle considerazioni etiche relative alla raccolta e all'utilizzo dei dati.
    - Concludere con un breve quiz per verificare la conoscenza dei concetti chiave e delle best practice nel coinvolgimento dei fan digitali.
- **Materiali:** Domande a quiz sul coinvolgimento dei fan digitali e sulle considerazioni etiche.

4. Diffusione (attività post-classe)

- **Obiettivo:** Applicare le conoscenze acquisite a scenari reali.
- **Attività:** "Sfida di attivazione dei tifosi": Sfidate i partecipanti a sviluppare un mini-progetto volto a coinvolgere la fanbase di una squadra sportiva locale o di un'organizzazione comunitaria. Guidateli a:
    - Definire un pubblico specifico e gli obiettivi di coinvolgimento.
    - Scegliere almeno due strumenti digitali pertinenti per attuare il proprio piano.
    - Delineare fasi chiare per l'esecuzione, la misurazione e la valutazione.
- **Materiali:** Modello di schema del progetto, accesso a demo o descrizioni di strumenti digitali.

C. Specifico per il coinvolgimento dei fan e gli strumenti digitali:

- **Concentrarsi sul "perché" e sul "come" degli strumenti digitali:** Spiegare come gli strumenti digitali possono migliorare il coinvolgimento dei tifosi, costruire comunità più forti e personalizzare le esperienze dei tifosi.
- **Utilizzate esempi concreti:** Presentate casi di studio reali di campagne di successo di coinvolgimento dei fan digitali, relative agli sport o agli interessi del vostro pubblico.
- **Iniziare con la comprensione delle piattaforme di base:** Se necessario, fornire ai principianti una panoramica delle piattaforme dei social media, delle applicazioni mobili e di altri strumenti rilevanti.
- **Enfatizzare il brainstorming creativo:** Incoraggiare i partecipanti a pensare fuori dagli schemi e a esplorare modi innovativi di utilizzare gli strumenti digitali.
- **Affrontare le considerazioni etiche:** Discutere l'uso responsabile dei dati, i problemi di privacy e le pratiche corrette nelle strategie di coinvolgimento dei fan digitali.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Collegarsi alle tendenze future:** Evidenziare le tecnologie emergenti e il loro potenziale impatto sul coinvolgimento dei fan nel settore sportivo.

D. Suggerimenti aggiuntivi:

- Invitate relatori ospiti di squadre sportive, agenzie di marketing o aziende tecnologiche a condividere la loro esperienza.
- Organizzare dimostrazioni pratiche di diversi strumenti e piattaforme digitali.
- Sfidate i partecipanti a pensare al di là dei loro sport specifici e a discutere del coinvolgimento dei tifosi in diversi campionati o settori sportivi.
- Incoraggiare l'apprendimento tra pari e la collaborazione tra i partecipanti per condividere idee ed esperienze.
- Siate aperti al feedback e migliorate continuamente i vostri workshop in base alle esigenze dei partecipanti.

II. Kit di strumenti

Questo kit di strumenti è stato ideato per supportare i facilitatori nella realizzazione di un workshop coinvolgente e d'impatto sul coinvolgimento e l'esperienza dei fan attraverso gli strumenti digitali. Esso enfatizza l'applicazione pratica, le considerazioni etiche e il pensiero innovativo, fornendo ai partecipanti le conoscenze e le competenze per sviluppare strategie efficaci di coinvolgimento dei fan digitali. I facilitatori sono incoraggiati a personalizzare il kit di strumenti per adattarlo alle esigenze e agli interessi specifici dei loro partecipanti, garantendo un'esperienza di apprendimento rilevante e memorabile.

I materiali

- **Slides di presentazione o dispense**: Per l'attività di energizzazione "Digital Fan Detectives", con frammenti di casi di studio di campagne di coinvolgimento dei fan digitali di successo.
- **Fogli di lavoro per la progettazione della campagna**: Per assistere i gruppi durante l'attività principale "Creatori di campagne" nella pianificazione e nell'esecuzione delle loro finte campagne digitali.
- **Casi di studio esemplificativi**: Presentare iniziative di successo di coinvolgimento dei fan digitali per fornire ispirazione e contesto ai partecipanti.
- **Accesso a piattaforme di strumenti digitali di esempio**: (facoltativo) Per i partecipanti, da esplorare durante il processo di creazione della campagna. Potrebbe trattarsi di demo o materiali di presentazione per piattaforme di social media, applicazioni mobili, esperienze VR, ecc.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Tecnologia

- **Dispositivi digitali**: Necessari per accedere ai quiz online, alle demo degli strumenti digitali e per condurre ricerche durante la fase di pianificazione della campagna.
- **Software per il montaggio di video o presentazioni**: Per i partecipanti che devono creare le loro presentazioni o i loro video per l'attività post-classe "Fan Activation Challenge".

Risorse aggiuntive

- **Modello di schema del progetto**: Per la "Fan Activation Challenge", che guida i partecipanti a definire gli obiettivi, selezionare gli strumenti e pianificare i loro mini-progetti.
- **Dimostrazioni o descrizioni di strumenti digitali**: Fornire una panoramica di varie piattaforme e strumenti digitali che possono essere utilizzati per le campagne di coinvolgimento dei fan.

Note del facilitatore

- **Comprensione del coinvolgimento digitale dei tifosi**: I facilitatori devono avere una profonda comprensione di come gli strumenti digitali possano essere utilizzati per migliorare l'esperienza e il coinvolgimento dei tifosi, comprese le ultime tendenze e tecnologie del settore.
- **Considerazioni etiche e sulla privacy**: Preparatevi a condurre discussioni sull'uso responsabile dei dati, sui problemi di privacy e sulle pratiche etiche nel coinvolgimento dei fan digitali, sottolineando l'importanza della trasparenza e del consenso.
- **Apprendimento interattivo e pratico**: Utilizzare quiz interattivi e attività pratiche di pianificazione della campagna per rendere l'apprendimento coinvolgente e applicabile, incoraggiando i partecipanti ad applicare i concetti in contesti reali.
- **Pensiero creativo e innovativo**: Favorire un ambiente che incoraggi la creatività e l'innovazione, spingendo i partecipanti a esplorare nuovi modi di utilizzare gli strumenti digitali per il coinvolgimento dei fan.
- **Riflessione critica e discussione**: Facilitare discussioni che consentano ai partecipanti di valutare criticamente diverse strategie e strumenti, considerandone l'efficacia, le implicazioni etiche e il potenziale di innovazione.
- **Applicazione al mondo reale**: Attraverso la "Fan Activation Challenge", si incoraggiano i partecipanti ad applicare gli insegnamenti del workshop a scenari reali, fornendo un quadro pratico per la pianificazione e l'esecuzione di progetti di coinvolgimento dei fan.
- **Collaborazione e apprendimento tra pari**: Promuovere un ambiente di apprendimento collaborativo in cui i partecipanti possano condividere idee, feedback ed esperienze, arricchendo l'esperienza di apprendimento per tutti.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Miglioramento continuo**: Sollecitare il feedback dei partecipanti per perfezionare e migliorare i workshop futuri, rimanendo adattabili alle esigenze e agli interessi del pubblico.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Internet degli oggetti (IoT) nello sport

Destinatari: Allenatori, insegnanti, docenti ed esperti che faciliteranno i workshop sull'Internet delle cose (IoT) nello sport per i giovani studenti-atleti.

I. Linee guida

A. Obiettivi generali del workshop:

- Stimolare la curiosità e il coinvolgimento sul potenziale dell'IoT nello sport.
- I partecipanti hanno una solida conoscenza dei concetti e delle applicazioni dell'IoT in ambito sportivo.
- Incoraggiare il pensiero critico e l'analisi delle soluzioni IoT esistenti.
- Ispirare la creatività e mettere i partecipanti in condizione di immaginare le future applicazioni dell'IoT nello sport.
- Promuovere un uso responsabile ed etico della tecnologia IoT nel settore sportivo.

B. Struttura del workshop:

1. Energizzante (5-10 minuti)

- **Obiettivo:** Introdurre il tema e coinvolgere i partecipanti.
- **Attività:** "Sfida dei sensori":
    - Dividete i partecipanti in piccoli gruppi.
    - Fornite a ogni squadra una "scatola misteriosa" contenente oggetti di uso quotidiano e istruzioni per lo scenario.
    - Gli scenari possono riguardare l'ottimizzazione delle prestazioni degli atleti, il coinvolgimento dei fan o la sicurezza.
    - Sfidate le squadre a costruire un "sistema di sensori" di fortuna utilizzando gli oggetti per raccogliere dati rilevanti.
    - Incoraggiare la creatività e la discussione sulla funzionalità del sistema e sulla trasmissione dei dati.
    - Facilitare una breve discussione di gruppo: Riflettere sulle sfide affrontate, sulla potenziale raccolta di dati e sulle applicazioni reali.

2. Attività principale (30-40 minuti)

- **Obiettivo:** Esplorare diverse applicazioni IoT e promuovere il pensiero critico.
- **Attività:** "Campioni IoT":
    - Presentare diversi casi di studio che mostrano implementazioni IoT di successo in diversi contesti sportivi (ad esempio, monitoraggio degli atleti, stadi intelligenti).
    - Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e assegnate a ciascun gruppo un caso di studio.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- Fornire fogli di lavoro con domande guida per l'analisi di:
  - La tecnologia utilizzata e il suo impatto sulla raccolta e l'analisi dei dati.
  - Vantaggi e sfide per atleti, allenatori, tifosi e organizzazioni.
  - Considerazioni etiche e potenziali sviluppi futuri.
  - Incoraggiare la discussione e la collaborazione di gruppo.
- Ogni gruppo presenta l'analisi del proprio caso di studio, evidenziando le intuizioni chiave e stimolando ulteriori discussioni.

3. Valutazione (10-15 minuti)

- **Obiettivo:** Valutare la comprensione e incoraggiare la riflessione.
- **Attività:** "Pensa e condividi":
  - Svolgere un breve quiz (domande a risposta multipla e aperta) sui concetti chiave dell'IoT e sulle applicazioni sportive.
  - Facilitare una discussione di gruppo che stimoli la riflessione su:
    - Sorprese sul potenziale dell'IoT nello sport.
    - Importanti considerazioni etiche sull'utilizzo dell'IoT nello sport.
    - Applicazioni potenziali dell'IoT negli ambienti sportivi dei partecipanti.

4. Diffusione (attività post-classe)

- **Obiettivo:** Incoraggiare l'applicazione degli apprendimenti e delle soluzioni creative.
- **Attività:** "IoT in azione - Sfida di progettazione":
  - Fornire una piattaforma o un modello online che consenta ai partecipanti di presentare idee per una soluzione basata sull'IoT a un problema o a un'opportunità specifici legati allo sport.
  - Offrire domande guida per stimolare l'esplorazione di:
    - Pubblico di riferimento e sfida/opportunità specifica.
    - Selezione della tecnologia e considerazioni sul flusso di dati.
    - Benefici potenziali e impatto sulle parti interessate.
  - Organizzare una vetrina virtuale o di persona delle idee presentate, incoraggiando il feedback dei colleghi e l'ulteriore sviluppo.

C. Specifico per l'IoT nello sport:

- **Concentrarsi sul "cosa" e sul "come" dell'IoT:** Spiegare le basi della tecnologia IoT, i suoi componenti e il suo funzionamento in contesti sportivi.
- **Utilizzate esempi concreti:** Presentate casi di studio reali di implementazioni IoT di successo in varie discipline sportive rilevanti per il vostro pubblico.
- **Iniziare con applicazioni semplici:** Iniziare con esempi facilmente comprensibili prima di addentrarsi in dettagli tecnici complessi.
- **Bilanciare gli aspetti tecnici con le applicazioni pratiche:** Fornire una chiara comprensione della tecnologia enfatizzandone i benefici e i potenziali usi nello sport.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Affrontare le considerazioni etiche:** Discutere la privacy dei dati, i problemi di sicurezza e l'uso responsabile delle informazioni raccolte attraverso l'IoT nello sport.
- **Promuovere il pensiero critico e la risoluzione dei problemi:** Incoraggiare i partecipanti ad analizzare le soluzioni esistenti, identificare le sfide e proporre applicazioni innovative.

D. Ulteriori suggerimenti per i facilitatori:

- Enfatizzare le applicazioni reali e l'impatto dell'IoT con diversi casi d'uso.
- Utilizzare un linguaggio chiaro e conciso quando si discutono concetti tecnici.
- Incoraggiare la partecipazione attiva, le domande e le discussioni aperte durante il workshop.
- Fornire un supporto e una guida continui per le sfide dei partecipanti dopo il workshop.
- Adattare il contenuto e le attività del workshop agli interessi e alle esigenze specifiche dei partecipanti.
- Incorporate elementi interattivi come strumenti online, simulazioni o relatori ospiti per aumentare il coinvolgimento.
- Ricordate di affrontare le considerazioni etiche e le pratiche responsabili in materia di dati nel corso del workshop.

II. Kit di strumenti

Questo kit di strumenti è strutturato in modo da fornire ai facilitatori le risorse, la tecnologia e la guida necessarie per organizzare un workshop dinamico ed educativo sull'IoT nello sport. Il kit enfatizza le attività pratiche, l'analisi critica e il pensiero innovativo, fornendo ai partecipanti una comprensione completa del potenziale dell'IoT nello sport.

I materiali

- **"Scatole misteriose"**: Ogni scatola deve contenere oggetti di uso quotidiano da utilizzare nell'energizer "Sensor Challenge", simulando sistemi di sensori improvvisati per vari scenari sportivi.
- **Istruzioni per gli scenari**: Descrizioni dettagliate di scenari in cui l'IoT può ottimizzare le prestazioni degli atleti, migliorare il coinvolgimento dei tifosi o migliorare la sicurezza, da utilizzare nella "Sensor Challenge".
- **Fogli di lavoro per l'analisi dei casi di studio**: Fogli di lavoro preparati con domande guida per facilitare l'analisi critica delle applicazioni IoT nello sport durante l'attività "Campioni IoT".
- **Casi di studio sull'IoT nello sport**: Una selezione di casi di studio che evidenziano implementazioni IoT di successo in vari contesti sportivi, come i sistemi di tracciamento degli atleti e le tecnologie per gli stadi intelligenti.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Tecnologia

- **Piattaforma o modello online**: Per i partecipanti che devono presentare le loro idee di soluzioni basate sull'IoT nell'attività post-classe "IoT in Action - Design Challenge". La piattaforma deve consentire una facile presentazione, revisione e feedback sulle idee.
- **Dispositivi digitali**: Necessari per accedere alle risorse online, condurre ricerche e partecipare a vetrine virtuali di idee progettuali.

Risorse aggiuntive

- **Domande guida per la sfida di progettazione**: Una serie di domande progettate per aiutare i partecipanti a esplorare a fondo le loro idee di soluzioni IoT, concentrandosi sulla sfida/opportunità, sulla selezione della tecnologia e sull'impatto potenziale.
- **Elenco di strumenti e piattaforme IoT**: Fornire informazioni su vari strumenti e piattaforme IoT che possono essere utilizzati in contesti sportivi, compresi sia l'hardware (sensori, indossabili) che il software (piattaforme di analisi dei dati).

Note del facilitatore

- **Conoscenza dei concetti IoT**: I facilitatori devono avere una solida conoscenza della tecnologia IoT, compreso il modo in cui i sensori raccolgono i dati e come questi possono essere utilizzati in ambito sportivo, per guidare le discussioni e rispondere alle domande in modo efficace.
- **Considerazioni etiche e sulla privacy**: Preparatevi a condurre discussioni sull'uso etico dell'IoT nello sport, comprese le considerazioni sulla privacy e sulla sicurezza dei dati. Evidenziate l'importanza di pratiche responsabili in materia di dati.
- **Approccio di apprendimento interattivo**: Utilizzare le attività "Sensor Challenge" e "IoT Champions" per favorire un ambiente di apprendimento interattivo e coinvolgente. Incoraggiare la creatività, la collaborazione e la risoluzione di problemi pratici.
- **Pensiero critico e analisi**: Promuovere il pensiero critico sfidando i partecipanti ad analizzare i benefici e i limiti delle applicazioni IoT nello sport, considerando sia gli aspetti tecnici che i potenziali problemi etici.
- **Applicazioni del mondo reale**: Evidenziare le applicazioni reali dell'IoT nello sport per dimostrare l'impatto e il potenziale della tecnologia. Utilizzare casi di studio rilevanti e stimolanti per i partecipanti al workshop.
- **Incoraggiamento del pensiero innovativo**: Attraverso la "IoT in Action - Design Challenge", incoraggiare i partecipanti a pensare in modo innovativo a come l'IoT può affrontare problemi specifici o creare nuove opportunità nello sport.
- **Adattabilità e personalizzazione**: Adattare il contenuto e le attività del workshop per soddisfare gli interessi e le esigenze specifiche dei partecipanti. Ciò può includere la focalizzazione su particolari sport o livelli di complessità tecnica.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Coinvolgimento con la tecnologia**: Ove possibile, incorporare esperienze pratiche con dispositivi IoT o simulazioni per fornire una comprensione tangibile dei concetti discussi.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

VR e AR nello sport

I. Linee guida

Destinatari: Allenatori, insegnanti, docenti ed esperti che faciliteranno i workshop sulla Realtà Virtuale (VR) e sulla Realtà Aumentata (AR) nello sport per i giovani studenti-atleti.

Obiettivi generali del workshop:

- Suscitare interesse ed entusiasmo per le applicazioni VR e AR nello sport.
- Fornire ai partecipanti una solida comprensione dei concetti di VR e AR e del loro potenziale impatto sullo sport.
- Incoraggiare il pensiero critico e l'analisi delle soluzioni VR/AR esistenti nello sport.
- Ispirare la creatività e mettere i partecipanti in condizione di immaginare gli usi futuri della VR/AR nei loro ambienti sportivi.
- Promuovere un'implementazione responsabile ed etica della tecnologia VR/AR nel settore sportivo.

Struttura del workshop:

1. **Energizzante (5-10 minuti)**
    - **Obiettivo:** Introdurre il tema e coinvolgere i partecipanti in un'esperienza coinvolgente.
    - **Attività:** "Percorso a ostacoli con gli occhi bendati":
        - Allestite un piccolo percorso a ostacoli.
        - Dividere i partecipanti in coppie: un "utente VR" bendato e guidato dalle istruzioni verbali del compagno di squadra "guida AR".
        - Questo imita la natura immersiva e guidata delle esperienze VR.
        - Incoraggiare la comunicazione, il lavoro di squadra e la riflessione sulle sfide e sul potenziale della navigazione VR/AR.
2. **Attività principale (30-40 minuti)**
    - **Obiettivo:** Esplorare diverse applicazioni VR/AR e promuovere il pensiero critico.
    - **Attività:** "Esplorazione degli sport VR/AR":
        - Presentare video o presentazioni interattive che illustrino i vari usi della VR/AR nello sport (ad esempio, allenamento degli atleti, riabilitazione, coinvolgimento dei tifosi).
        - Fare una pausa dopo ogni sezione per discutere, porre domande e fare collegamenti personali con lo sport dei partecipanti.
        - Utilizzare le demo VR/AR (applicazioni, cuffie) se disponibili per fornire un'esperienza pratica.
        - Incoraggiate l'analisi critica attraverso spunti di discussione come:
            - Vantaggi e limiti della VR/AR per atleti, allenatori e tifosi.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

        - Considerazioni etiche e uso responsabile di queste tecnologie.
        - Potenziali applicazioni future in ambienti sportivi specifici.
3. **Valutazione (10-15 minuti)**
    - **Obiettivo:** Valutare la comprensione e stimolare la riflessione.
    - **Attività:** "Quiz e discussione sugli sport VR/AR":
        - Svolgere un breve quiz sui concetti chiave di VR/AR e sulle loro applicazioni nello sport.
        - Facilitare discussioni di gruppo che riflettano su:
            - Sorprese o nuove intuizioni sulla VR/AR nello sport.
            - Importanti considerazioni etiche sull'uso di queste tecnologie.
            - Modi in cui la VR/AR potrebbe essere applicata negli ambienti sportivi dei partecipanti.
4. **Diffusione (attività post-classe)**
    - **Obiettivo:** Consolidare l'apprendimento e incoraggiare la risoluzione creativa dei problemi.
    - **Attività:** "Sfida sportiva VR/AR":
        - Assegnare ai partecipanti la creazione di una proposta per un'applicazione VR/AR nello sport scelto.
        - Incoraggiate le idee che affrontano sfide specifiche, migliorano la formazione o il coinvolgimento dei tifosi.
        - Fornire domande guida per stimolare l'esplorazione di:
            - Pubblico di riferimento e problema/opportunità specifico affrontato.
            - Considerazioni sulla tecnologia VR/AR e sul flusso di dati.
            - Benefici potenziali e impatto sulle parti interessate.
            - Accessibilità e implicazioni etiche.
        - Organizzare una piattaforma per i partecipanti per condividere le loro proposte, ricevere feedback e sviluppare ulteriormente le loro idee.

Specifico per la VR e l'AR nello sport:

- **Concentrarsi sul "cosa" e sul "perché" della VR/AR:** spiegare le basi di queste tecnologie, le loro funzionalità e come stanno cambiando il panorama sportivo.
- **Utilizzate esempi concreti:** Presentate casi di studio reali di implementazioni VR/AR di successo in varie discipline sportive rilevanti per il vostro pubblico.
- **Iniziare con concetti accessibili:** Iniziare con spiegazioni introduttive prima di addentrarsi in dettagli tecnici complessi.
- **Bilanciare gli aspetti tecnici con le applicazioni pratiche:** Fornire una chiara comprensione della tecnologia enfatizzandone i benefici e i potenziali utilizzi in diverse aree dello sport (ad esempio, allenamento, riabilitazione, coinvolgimento dei tifosi).
- **Affrontare le considerazioni etiche:** Discutere i problemi di privacy, di accessibilità e di uso responsabile della tecnologia VR/AR nello sport.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Incoraggiare il pensiero critico e la risoluzione dei problemi:** Sfidare i partecipanti ad analizzare gli usi esistenti, identificare le sfide potenziali e proporre applicazioni innovative della VR/AR nello sport.

Ulteriori suggerimenti:

- Invitate relatori ospiti di organizzazioni che utilizzano la VR/AR nello sport, di istituti di ricerca o di atleti che utilizzano queste tecnologie per l'allenamento.
- Collaborate con esperti del settore per migliorare le vostre competenze e offrire dimostrazioni pratiche di apparecchiature VR/AR.
- Incorporare simulazioni interattive in cui i partecipanti possano sperimentare la VR/AR in prima persona, se possibile.
- Incoraggiare l'apprendimento tra pari e la collaborazione tra i partecipanti per condividere idee ed esperienze.
- Siate aperti al feedback e migliorate continuamente i vostri workshop in base alle esigenze dei partecipanti.

II. Kit di strumenti:

Questo kit di strumenti è stato progettato per fornire ai facilitatori le risorse, la tecnologia e la guida necessarie per organizzare un workshop dinamico e di impatto sulla VR e l'AR nello sport. Il kit enfatizza le esperienze pratiche, l'analisi critica e la risoluzione creativa dei problemi, fornendo ai partecipanti una comprensione completa di come queste tecnologie possano trasformare l'industria dello sport.

I materiali

- **Allestimento del percorso a ostacoli**: Attrezzature e spazio per allestire un piccolo percorso a ostacoli sicuro per l'attività di energizzazione "Percorso a ostacoli bendato", comprese le bende per gli "utenti VR".
- **Video di conferenze/presentazioni interattive**: Contenuti curati che illustrano le varie applicazioni di VR e AR nello sport, come il miglioramento dell'allenamento degli atleti, i processi di riabilitazione e i modi per aumentare il coinvolgimento dei tifosi.
- **Demo di VR/AR**: Accesso ad applicazioni, software o cuffie VR/AR che possono fornire esperienze pratiche. Ciò potrebbe includere dimostrazioni relative all'allenamento sportivo, alle esperienze dei tifosi o ai tour virtuali degli impianti sportivi.
- **Materiale per i quiz**: Domande sui concetti chiave delle applicazioni VR e AR nello sport per la fase di valutazione, che possono essere fornite in forma stampata o attraverso piattaforme digitali.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Tecnologia

- **Apparecchiature VR/AR**: Se disponibili, varie cuffie VR e dispositivi AR per dimostrazioni ed esperienze pratiche. Potrebbero essere incluse cuffie VR di livello consumer (come Oculus Rift, HTC Vive o simili) e smartphone o tablet con applicazioni AR.
- **Piattaforma online per la condivisione delle proposte**: Una piattaforma digitale dove i partecipanti possono presentare e condividere le loro proposte di applicazioni sportive VR/AR, facilitando la revisione e il feedback tra pari.

Risorse aggiuntive

- **Domande guida per lo sviluppo delle proposte**: Un documento o un file digitale contenente domande per aiutare i partecipanti a sviluppare le loro proposte di applicazione VR/AR, concentrandosi sull'identificazione del pubblico di destinazione, affrontando problemi specifici, considerando la tecnologia e il flusso di dati e valutando gli impatti potenziali.
- **Casi di studio sulla VR/AR nello sport**: Una raccolta di casi di studio o esempi di implementazioni di successo di VR e AR nello sport, che forniscono ispirazione e contesto per i progetti dei partecipanti.

Note del facilitatore

- **Comprensione di VR e AR**: garantire una solida conoscenza di base delle tecnologie VR e AR, comprese le loro funzionalità e come possono essere applicate in contesti sportivi, per guidare le discussioni e rispondere efficacemente alle domande.
- **Considerazioni etiche e di accessibilità**: Preparatevi a condurre discussioni sull'uso etico della VR/AR nello sport, tra cui la privacy, la sicurezza dei dati e la garanzia di accessibilità per tutti gli utenti. Evidenziare l'importanza di progettare tecnologie inclusive.
- **Approccio di apprendimento interattivo**: Utilizzare le attività "Percorso a ostacoli con gli occhi bendati" e "Esplorazione di sport VR/AR" per favorire un ambiente di apprendimento coinvolgente e immersivo. Incoraggiare la partecipazione, il lavoro di squadra e la riflessione sulle esperienze.
- **Analisi critica e innovazione**: Promuovere il pensiero critico incoraggiando i partecipanti ad analizzare i benefici e i limiti delle attuali applicazioni VR/AR nello sport. Sfidarli a pensare in modo creativo alle applicazioni future e alle implicazioni etiche.
- **Applicazioni del mondo reale**: Evidenziare le applicazioni reali e le tendenze emergenti della VR/AR per dimostrare il potenziale impatto sull'allenamento sportivo, la riabilitazione e il coinvolgimento dei tifosi. Utilizzate casi di studio recenti e confrontabili per rendere la tecnologia rilevante per i partecipanti.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Collaborazione e feedback tra pari**: Incoraggiare un ambiente di apprendimento collaborativo in cui i partecipanti possano condividere idee, fornire feedback sulle proposte degli altri e imparare dalle intuizioni e dalla creatività degli altri.
- **Miglioramento e adattamento continui**: Essere aperti al feedback dei partecipanti e disposti ad adattare i contenuti e le attività del workshop per soddisfare meglio le loro esigenze e i loro interessi. Rimanere aggiornati sugli ultimi sviluppi della tecnologia VR/AR per mantenere il workshop attuale e informativo.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

eSports e gioco sportivo

I. Linee guida

Destinatari: Formatori, insegnanti, docenti ed esperti che faciliteranno i workshop sugli eSport e sul gioco sportivo per i giovani interessati al settore.

A. Obiettivi generali del workshop:

- Stimolare l'interesse e l'entusiasmo per il mondo degli eSport e dei giochi incentrati sullo sport.
- Fornire ai partecipanti una solida comprensione del panorama degli eSports, del loro impatto e dei potenziali benefici.
- Incoraggiare il pensiero critico e l'analisi dei diversi ruoli e opportunità del settore.
- Favorire la creatività e ispirare i partecipanti a immaginare il proprio coinvolgimento negli eSport, sia come giocatori, sviluppatori o spettatori.
- Promuovere pratiche di gioco responsabili e considerazioni etiche all'interno dell'ecosistema degli eSport.

B. Struttura del workshop:

1. **Energizzante (5-10 minuti)**
    - **Obiettivo:** Introdurre il tema e coinvolgere i partecipanti attraverso un gioco interattivo.
    - **Attività:** "Torneo simulato di eSports":
        - Organizzare una competizione rapida e accessibile basata su giochi o app (ad esempio, corse mobili, giochi di combattimento).
        - Mantenetelo breve e divertente, evidenziando il lavoro di squadra, la strategia e la competizione amichevole.
        - Parlate brevemente dell'esperienza e di come rispecchia elementi simili negli eSport.
2. **Attività principale (30-40 minuti)**
    - **Obiettivo:** Esplorare il panorama degli eSports e le sue caratteristiche principali.
    - **Attività:** "eSports Deep Dive":
        - Utilizzate video o presentazioni coinvolgenti che trattino i vari aspetti degli eSport:
            - Storia e crescita del settore.
            - Struttura dei tornei e dei campionati.
            - Percorsi di carriera all'interno degli eSport (giocatori, sviluppatori, analisti, ecc.).
            - Impatto sugli sport tradizionali e sul coinvolgimento dei tifosi.
        - Fate una pausa dopo ogni sezione per discutere, incoraggiando i collegamenti personali con gli interessi dei partecipanti.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

        - Incorporate elementi interattivi come domande e risposte degli ospiti, brevi documentari o infografiche.
3. **Valutazione (10-15 minuti)**
    - **Obiettivo:** Valutare la comprensione e stimolare la riflessione sulle prospettive personali.
    - **Attività:** "Esplorazione degli eSports":
        - Svolgere un quiz o facilitare una discussione di gruppo basata sugli argomenti trattati.
        - Concentratevi su domande aperte come:
            - Cosa l'ha sorpresa di più degli eSport?
            - Quali considerazioni etiche sono importanti negli eSport?
            - Come si vede coinvolto negli eSport (giocando, facendo da spettatore, costruendo una carriera)?
        - Incoraggiare punti di vista diversi e un dibattito rispettoso.
4. **Diffusione (attività post-classe)**
    - **Obiettivo:** Incoraggiare l'apprendimento approfondito e l'iniziativa personale.
    - **Attività:** "eSports Innovation Challenge":
        - Chiedete ai partecipanti di sviluppare una proposta o una presentazione su un nuovo concetto o evento di eSports.
        - Incoraggiare le idee che esplorano:
            - Nuovi formati o tecnologie di gioco per gli eSport.
            - Modi innovativi per coinvolgere i fan e creare comunità.
            - Soluzioni per affrontare sfide come l'accessibilità o l'inclusività.
        - Fornire linee guida chiare e offrire accesso a materiali di ricerca pertinenti.
        - Organizzare una piattaforma che consenta ai partecipanti di condividere le loro idee, ricevere feedback e perfezionare le loro proposte.

C. Specifico per gli eSport e il gioco incentrato sullo sport:

- **Concentrarsi sul "cosa" e sul "perché" degli eSport:** Spiegare le basi degli eSport, la loro struttura, il gioco competitivo e la loro crescente popolarità.
- **Utilizzate esempi concreti:** Presentate casi di studio reali di leghe eSports di successo, franchigie e storie di giocatori rilevanti per il vostro pubblico.
- **Bilanciare gli elementi tecnici con le applicazioni pratiche:** Fornire una comprensione fondamentale della tecnologia e delle infrastrutture, sottolineando al contempo l'impatto economico, le opportunità di marketing e le connessioni sociali degli eSport.
- **Affrontare le considerazioni etiche:** Discutere di gioco responsabile, privacy dei dati, potenziali problemi di dipendenza e pratiche di fair play negli eSport.
- **Promuovere il pensiero critico e la risoluzione dei problemi:** Incoraggiare i partecipanti ad analizzare le tendenze esistenti, identificare le sfide potenziali e proporre modi innovativi per coinvolgere gli eSport in diversi contesti.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Collegare gli eSport agli sport tradizionali:** Evidenziare la relazione simbiotica tra i due, esplorando i valori condivisi, il crossover del pubblico e le potenziali opportunità di collaborazione.

D. Ulteriori suggerimenti per i facilitatori:

- Enfatizzate esempi reali e storie di successo per aumentare il coinvolgimento.
- Bilanciare le spiegazioni tecniche con un linguaggio chiaro e accessibile per un pubblico giovane.
- Incoraggiare la partecipazione attiva, le domande e le discussioni aperte durante il workshop.
- Fornire un supporto e una guida continui per l'esplorazione dei partecipanti dopo il workshop.
- Adattare il contenuto e le attività del workshop agli interessi specifici e alla fascia d'età dei partecipanti.
- Incorporare diversi elementi multimediali per mantenere l'esperienza di apprendimento dinamica e coinvolgente.
- Ricordate di affrontare le pratiche di gioco responsabile, le considerazioni etiche e i rischi potenziali nel corso del workshop.

II. Kit di strumenti:

Questo kit di strumenti è strutturato in modo da fornire ai facilitatori le risorse, la tecnologia e gli approfondimenti necessari per realizzare un workshop dinamico e d'impatto sugli eSport e sul gioco incentrato sullo sport. Sottolinea l'importanza di comprendere il panorama degli eSport, favorire la creatività e promuovere pratiche di gioco etiche.

I materiali

- **Gioco o app per il torneo di simulazione**: Scegliere un gioco o un'applicazione ampiamente accessibile e adatta all'età che possa essere utilizzata per l'attività di energizzazione, idealmente uno che rifletta i generi più popolari di eSports.
- **Video/presentazioni di conferenze**: Contenuti curati che riguardano la storia, la crescita, la struttura e le opportunità di carriera nell'ambito degli eSport, nonché il loro impatto sugli sport tradizionali e sul coinvolgimento dei fan.
- **Materiale per i quiz**: Domande che coprono gli argomenti discussi durante il workshop, concentrandosi sulla comprensione, la riflessione e le considerazioni etiche negli eSport.
- **Linee guida per la sfida dell'innovazione negli eSports**: Un documento o una risorsa digitale che delinea le aspettative, gli obiettivi e i criteri per la sfida di innovazione post-classe, incoraggiando la creatività e il pensiero critico.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Tecnologia

- **Dispositivi digitali**: Necessari per partecipare al torneo simulato di eSports, per accedere ai video o alle presentazioni delle lezioni e per condurre ricerche per la sfida di innovazione eSports.
- **Piattaforma online per la condivisione di idee**: Un forum o una piattaforma digitale dove i partecipanti possono presentare le loro proposte di eventi o concetti di eSports, facilitando il feedback tra pari e l'apprendimento collaborativo.

Risorse aggiuntive

- **Casi di studio su leghe e giocatori di eSports di successo**: Una raccolta di storie ed esempi che mostrano la varietà e la profondità dei percorsi di carriera, dei progressi tecnologici e delle strategie di coinvolgimento della comunità nell'ambito degli eSport.
- **Materiale di ricerca sugli eSport**: Accesso ad articoli, rapporti e database che forniscono ulteriori informazioni sulle tendenze, le sfide e le opportunità del settore degli eSport.

Note del facilitatore

- **Conoscenza di base degli eSport**: I facilitatori devono possedere una solida conoscenza del settore degli eSports, compresa la sua storia, i principali attori e l'infrastruttura tecnologica, per guidare il workshop in modo efficace.
- **Pratiche di gioco etiche**: Essere pronti a discutere l'importanza delle considerazioni etiche negli eSport, come il fair play, la privacy dei dati e le implicazioni del gioco sulla salute mentale, compresa la potenziale dipendenza e le strategie per un gioco responsabile.
- **Apprendimento interattivo e coinvolgente**: Utilizzare le attività "Mock eSports Tournament" e "eSports Deep Dive" per promuovere un ambiente di apprendimento interattivo. Incoraggiate la partecipazione, il lavoro di squadra e la riflessione critica sulle esperienze.
- **Analisi critica e pensiero creativo**: Promuovere il pensiero critico incoraggiando i partecipanti ad analizzare la struttura e l'impatto degli eSport. Sfidarli a pensare in modo creativo agli sviluppi futuri e alle implicazioni etiche.
- **Applicazioni del mondo reale**: Evidenziare esempi reali e storie di successo per dimostrare i potenziali percorsi di carriera e le opportunità all'interno dell'ecosistema degli eSport. Utilizzate casi di studio per rendere il contenuto rilevante e stimolante per i partecipanti.
- **Collaborazione e feedback tra pari**: Incoraggiare un ambiente di apprendimento collaborativo in cui i partecipanti possano condividere idee, fornire un feedback sulle proposte degli altri e imparare dalle intuizioni e dalla creatività degli altri nella "eSports Innovation Challenge".

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Adattabilità e inclusività**: Garantire che il contenuto e le attività del workshop siano adattabili agli interessi e ai livelli tecnici dei partecipanti, promuovendo l'inclusività e l'accessibilità all'interno della comunità degli eSports.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Tecnologia indossabile nello sport

Destinatari: Allenatori, tecnici, atleti o chiunque sia interessato all'impatto della tecnologia indossabile sulle prestazioni sportive e sull'allenamento.

I. Linee guida

A. Obiettivi generali del workshop:

- Stimolare la curiosità e l'entusiasmo per il potenziale della tecnologia indossabile nello sport.
- Fornire ai partecipanti una solida conoscenza dei diversi dispositivi indossabili e delle loro applicazioni.
- Sviluppare capacità di pensiero critico per analizzare i dati e interpretarne il significato per migliorare le prestazioni.
- Favorire le discussioni sulle considerazioni etiche relative alla privacy e all'uso responsabile dei dati.
- Ispirare i partecipanti a esplorare come la tecnologia indossabile possa migliorare le loro esperienze di allenamento.

B. Struttura del workshop:

1. **Energizzante (5-10 minuti)**
    - **Obiettivo:** Introdurre il tema e coinvolgere i partecipanti attraverso un'attività interattiva.
    - **Attività:** "Detective tecnologici":
        - Nascondere vari dispositivi indossabili nello spazio del workshop.
        - Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e fornite indizi relativi a funzionalità specifiche del dispositivo.
        - Le squadre fanno a gara per trovare i dispositivi e decifrarne le applicazioni nello sport.
        - Fate un resoconto dell'attività, evidenziando i diversi tipi e scopi degli indossabili.
2. **Attività principale (30-40 minuti)**
    - **Obiettivo:** Fornire un'esperienza pratica con la tecnologia indossabile e le sue applicazioni in vari sport.
    - **Attività:** "Atleti guidati dai dati":
        - Dividetevi in gruppi, assegnando a ciascuno di essi uno sport specifico e una serie di dati provenienti da un'applicazione indossabile del mondo reale (ad esempio, la frequenza cardiaca durante gli sprint, i modelli di sonno degli atleti d'élite).
        - Fornire l'accesso a strumenti o applicazioni online per la visualizzazione e l'analisi dei dati.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

        - Sfidare i gruppi a identificare le tendenze, interpretare il significato dei dati e proporre strategie di formazione basate sui risultati ottenuti.
        - Ogni gruppo presenta la propria analisi e le proprie raccomandazioni, favorendo la discussione e la condivisione delle conoscenze.
3. **Valutazione (10-15 minuti)**
    - **Obiettivo:** Valutare la comprensione e incoraggiare la riflessione sull'impatto potenziale.
    - **Attività:** Discussione di gruppo:
        - Facilitare una discussione di gruppo su:
            - Potenziali benefici e limiti delle tecnologie indossabili nello sport.
            - Considerazioni etiche relative alla privacy e all'uso dei dati.
            - Il panorama futuro della tecnologia indossabile nelle prestazioni sportive.
        - Somministrare un breve quiz sui concetti chiave e sulle applicazioni.
4. **Diffusione (attività post-classe)**
    - **Obiettivo:** Incoraggiare i partecipanti ad applicare le conoscenze acquisite nelle loro pratiche di formazione.
    - **Attività:** "Il mio potere personale":
        - Sfidare i partecipanti a scegliere un aspetto specifico del loro allenamento da monitorare con un dispositivo indossabile (ad esempio, metriche di recupero, qualità del sonno).
        - Incoraggiateli a monitorare l'indicatore di prestazione scelto per una settimana utilizzando un dispositivo personale o un'applicazione.
        - I partecipanti inviano poi una breve relazione che riassume i loro risultati e riflette su come le intuizioni dei dati hanno influenzato la loro formazione o la loro mentalità.

C. Specifico per la tecnologia indossabile nello sport:

- **Concentrarsi sul "cosa" e sul "come" della tecnologia indossabile:** spiegare le basi dei vari dispositivi indossabili utilizzati nello sport, le loro funzionalità e i potenziali vantaggi per diversi aspetti (ad esempio, allenamento, analisi delle prestazioni, prevenzione degli infortuni).
- **Utilizzate esempi concreti:** Presentate casi di studio reali di implementazioni di successo di tecnologie indossabili in discipline sportive rilevanti per il vostro pubblico.
- **Iniziare con concetti accessibili:** Iniziare con spiegazioni introduttive prima di addentrarsi in dettagli tecnici complessi.
- **Bilanciare gli aspetti tecnici con le applicazioni pratiche:** Fornire una chiara comprensione della tecnologia, sottolineando al contempo il suo impatto sull'allenamento, sul miglioramento delle prestazioni e sul benessere degli atleti.
- **Affrontare le considerazioni etiche:** Discutere i problemi di privacy dei dati, le questioni di sicurezza e l'uso responsabile della tecnologia indossabile nello sport.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Promuovere il pensiero critico e la risoluzione dei problemi:** Incoraggiare i partecipanti ad analizzare le applicazioni esistenti, identificare le sfide potenziali e proporre modi innovativi per utilizzare la tecnologia indossabile nello sport.

D. Ulteriori suggerimenti per i facilitatori:

- Enfatizzare le applicazioni del mondo reale e le storie di successo con esempi sportivi diversi.
- Bilanciate le spiegazioni tecniche con un linguaggio chiaro e accessibile per il vostro pubblico.
- Incoraggiare la partecipazione attiva, le domande e le discussioni aperte durante il workshop.
- Fornire un supporto e una guida continui per l'esplorazione dei partecipanti dopo il workshop.
- Adattare il contenuto e le attività del workshop agli interessi e alle esigenze specifiche dei partecipanti.
- Integrate elementi multimediali come brevi video, dimostrazioni o sessioni di relatori ospiti per aumentare il coinvolgimento.
- Ricordate di affrontare le considerazioni etiche, la privacy dei dati e l'uso responsabile dei wearable durante il workshop.

II. Kit di strumenti:

Questo kit di strumenti fornisce ai facilitatori un quadro completo per tenere un workshop sulla tecnologia indossabile nello sport. Sottolinea l'importanza di comprendere i dispositivi indossabili, analizzare i dati sulle prestazioni e considerare le implicazioni etiche.

I materiali

- **Dispositivi indossabili**: Una selezione di dispositivi tecnologici indossabili da nascondere per l'energizer "Tech Detectives", come fitness tracker, cardiofrequenzimetri e sleep tracker.
- **Carte indizi**: Carte con suggerimenti o descrizioni relative alle funzionalità dei dispositivi indossabili utilizzati nell'attività di energizzazione.
- **Set di dati**: Dati reali provenienti da applicazioni di tecnologia indossabile nello sport, adattati a varie discipline sportive per l'attività "Atleti guidati dai dati".
- **Strumenti/applicazioni online per l'analisi dei dati**: Accesso a software o applicazioni in grado di visualizzare e analizzare i dati sulle prestazioni sportive, facilitando il lavoro di gruppo nell'interpretazione del significato dei dati.

Tecnologia

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Dispositivi digitali**: Tablet, computer portatili o smartphone per consentire ai gruppi di accedere a strumenti di analisi dei dati e applicazioni online durante l'attività principale.
- **Attrezzature per presentazioni**: Proiettore, schermo e altoparlanti per visualizzare video di lezioni, presentazioni e facilitare le presentazioni di gruppo.

Risorse aggiuntive

- **Casi di studio sulla tecnologia indossabile**: Una raccolta di esempi che mostrano come la tecnologia indossabile sia stata implementata con successo in diversi sport, evidenziando i vantaggi nell'allenamento, nell'analisi delle prestazioni e nella prevenzione degli infortuni.
- **Domande a quiz**: Una serie di domande per valutare la comprensione dei concetti, delle applicazioni e delle considerazioni etiche della tecnologia indossabile da parte dei partecipanti.

Note del facilitatore

- **Conoscenza di base della tecnologia indossabile**: I facilitatori devono avere una conoscenza approfondita dei tipi di dispositivi indossabili disponibili, delle loro applicazioni nello sport e di come possono essere utilizzati per migliorare le prestazioni e l'allenamento degli atleti.
- **Considerazioni etiche e sulla privacy**: Preparatevi a condurre discussioni sull'uso responsabile dei dati raccolti dai dispositivi indossabili, sottolineando l'importanza della privacy dei dati, della sicurezza e delle questioni etiche nello sport.
- **Apprendimento interattivo e pratico**: Utilizzare le attività "Tech Detectives" e "Data-Driven Athletes" per favorire un ambiente di apprendimento interattivo. Incoraggiate il lavoro di squadra, il pensiero critico e l'esperienza pratica con l'analisi dei dati.
- **Analisi critica e discussione**: Incoraggiare i partecipanti a discutere dei potenziali benefici e limiti delle tecnologie indossabili, nonché del panorama futuro di queste tecnologie nello sport.
- **Applicazione degli apprendimenti**: Attraverso l'attività post-classe "My Personal Power-Up", motivare i partecipanti ad applicare gli insegnamenti del workshop alle proprie pratiche di formazione, facilitando l'esplorazione e la riflessione personale sull'uso della tecnologia indossabile.
- **Adattabilità e accessibilità**: Garantire che i contenuti e le attività del workshop siano adattabili agli interessi, ai livelli tecnici e alle discipline sportive dei partecipanti, promuovendo un'esperienza di apprendimento inclusiva e coinvolgente.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Abilità di alfabetizzazione adattate allo sport

Destinatari: Questo workshop è rivolto ad atleti, allenatori, genitori o a chiunque sia interessato a migliorare le proprie capacità di alfabetizzazione nel contesto dello sport.

I. Linee guida:

A. Obiettivi generali:

- Sensibilizzare all'importanza del pensiero critico e del consumo responsabile di informazioni nel mondo dello sport.
- Sviluppare le competenze dei partecipanti in materia di alfabetizzazione informativa, mediatica e tecnologica nel contesto dello sport.
- Mettere i partecipanti in condizione di orientarsi efficacemente nel panorama sempre più complesso delle informazioni sportive.

B. Struttura del workshop:

Energizzante (5-10 minuti):

- Utilizzate l'attività "Fatto o finzione?" per introdurre il tema del workshop e far riflettere i partecipanti in modo critico sulle informazioni sportive.
- Riferire sull'attività discutendo l'importanza di interrogare le informazioni, identificare i pregiudizi e verificare le fonti.

Attività principale (40-45 minuti):

- Allestite tre stazioni di abilità incentrate sull'alfabetizzazione informativa, mediatica e tecnologica.
- I partecipanti ruotano tra le stazioni in piccoli gruppi, completando le attività e discutendo i risultati.
- Facilitare le discussioni di gruppo dopo ogni stazione per consolidare l'apprendimento e incoraggiare il pensiero critico.

Valutazione (10-15 minuti):

- Utilizzate un breve quiz per valutare la comprensione dei concetti chiave trattati nel workshop.
- Facilitare un'attività di riflessione di gruppo in cui i partecipanti discutono di situazioni reali in cui si sono imbattuti in informazioni sportive fuorvianti e di come le hanno affrontate.

Disseminazione (attività successiva al workshop):

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- Assegnate una sfida in cui i partecipanti scelgono un argomento specifico legato allo sport, lo ricercano utilizzando fonti affidabili e presentano i loro risultati e la valutazione delle fonti utilizzate.
- Offrire un'attività facoltativa di estensione in cui i partecipanti esplorano percorsi di carriera che sfruttano forti capacità di alfabetizzazione adattate allo sport e ricercano opportunità di istruzione o formazione.

C. Specifiche competenze di alfabetizzazione adattate allo sport:

- **Concentrarsi sul "perché" e sul "come" dell'alfabetizzazione adattata allo sport:** Spiegare l'importanza del pensiero critico, del consumo responsabile di informazioni e dell'utilizzo efficace della tecnologia nel mondo dello sport, che è sempre più frenetico.
- **Utilizzate esempi concreti:** Mostrate casi di studio attuali e rilevanti nel mondo reale in cui una forte capacità di alfabetizzazione ha fatto la differenza nello sport (ad esempio, analizzando i programmi di allenamento, identificando i pregiudizi dei media, utilizzando strumenti di analisi dei dati).
- **Bilanciare la teoria con la pratica:** Fornire spiegazioni chiare dei concetti chiave (alfabetizzazione informativa, alfabetizzazione mediatica, alfabetizzazione tecnologica) prima di immergersi in attività pratiche nelle stazioni di abilità.
- **Enfatizzare lo sviluppo e l'applicazione delle competenze:** Fornire ai partecipanti strumenti e strategie pratiche per valutare criticamente le informazioni, identificare fonti credibili e utilizzare responsabilmente la tecnologia nel contesto sportivo.
- **Affrontare le considerazioni di carattere etico:** Discutere i potenziali pregiudizi nei media sportivi, i commenti responsabili sulle piattaforme sociali e l'uso etico dei dati e della tecnologia indossabile nello sport.
- **Incoraggiare il pensiero critico e la risoluzione dei problemi:** Sfidare i partecipanti ad analizzare scenari reali, identificare informazioni fuorvianti e proporre soluzioni per un consumo responsabile delle informazioni.

D. Suggerimenti aggiuntivi:

- Invitate relatori ospiti provenienti dai settori del giornalismo sportivo, dell'analisi dei dati o della psicologia dello sport per condividere le loro esperienze e competenze.
- Collaborare con istituti scolastici o biblioteche per offrire risorse e indicazioni per orientarsi tra le varie fonti di informazione.
- Incorporate quiz online, sondaggi e simulazioni interattive per valutare la comprensione e rendere l'esperienza di apprendimento coinvolgente.
- Incoraggiare la collaborazione e l'apprendimento tra pari durante le discussioni e le attività di gruppo.
- Siate aperti al feedback e migliorate continuamente i vostri workshop in base alle esigenze dei partecipanti.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

II. Kit di strumenti:

Questo kit di strumenti è stato ideato per assistere i facilitatori nella realizzazione di un workshop completo sulle competenze alfabetiche adattate allo sport, sottolineando il pensiero critico, il consumo etico delle informazioni e l'uso efficace della tecnologia nel contesto sportivo. Fornendo ai partecipanti le competenze e le conoscenze necessarie, il workshop mira a migliorare la loro capacità di navigare nel complesso panorama informativo del mondo dello sport in modo responsabile ed efficace.

I materiali

- **"Fatto o finzione?" Schede di attività**: Preparate delle affermazioni relative a informazioni sportive, alcune vere e altre false, per l'attività energizzante.
- **Materiali per le stazioni di abilità**: Dispense, guide e istruzioni per le attività per ciascuna delle tre stazioni di abilità di alfabetizzazione: Information Literacy, Media Literacy e Technology Literacy.
- **Casi di studio**: Esempi reali che mostrano l'applicazione e l'importanza delle abilità di alfabetizzazione adattate allo sport in vari scenari all'interno del mondo dello sport.
- **Materiale per i quiz**: Domande sui concetti chiave dell'alfabetizzazione adattata allo sport per valutare la comprensione dei partecipanti durante la fase di valutazione.

Tecnologia

- **Dispositivi digitali**: Tablet o computer portatili da utilizzare presso la postazione di alfabetizzazione tecnologica e per accedere alle risorse online durante la sfida di ricerca.
- **Attrezzature per la presentazione**: Proiettore e schermo per la visualizzazione di istruzioni, esempi e materiali di debriefing durante il workshop.

Risorse aggiuntive

- **Guida alle fonti di informazione sportiva affidabili**: Un elenco curato di siti web, database e strumenti credibili che i partecipanti possono utilizzare per la sfida post-workshop e oltre.
- **Dispensa sui percorsi di carriera**: Informazioni sulle carriere che valorizzano una forte capacità di alfabetizzazione nello sport, comprese le opportunità di istruzione e formazione relative a questi percorsi.

Note del facilitatore

- **Comprendere l'alfabetizzazione adattata allo sport**: I facilitatori devono avere una comprensione completa delle sfumature dell'alfabetizzazione informativa, mediatica

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

e tecnologica specificamente adattata al contesto sportivo per guidare efficacemente le discussioni.

- **Enfasi sul pensiero critico**: Essere preparati a condurre discussioni sull'importanza di interrogare le informazioni, identificare i pregiudizi e le considerazioni etiche sul consumo e la condivisione di informazioni sportive.
- **Apprendimento interattivo**: Utilizzate l'energizer "Fatto o falso?" e la rotazione delle stazioni di abilità per favorire un ambiente di apprendimento interattivo. Incoraggiate la partecipazione attiva, la riflessione e l'analisi critica delle informazioni.
- **Applicazione al mondo reale**: Attraverso l'uso di casi di studio e la sfida post-workshop, incoraggiare i partecipanti ad applicare quanto appreso in scenari reali, migliorando la loro comprensione e le loro capacità di navigare nel panorama dell'informazione sportiva.
- **Collaborazione e apprendimento tra pari**: Promuovere l'apprendimento collaborativo durante le discussioni di gruppo e le attività di stazione. Incoraggiare i partecipanti a condividere le loro esperienze, le loro intuizioni e le loro strategie di valutazione delle informazioni sportive.
- **Adattabilità e inclusività**: Assicurarsi che i contenuti e le attività del workshop siano accessibili e rilevanti per i diversi interessi e background dei partecipanti. Adattare le discussioni e gli esempi in modo che risuonino con il pubblico specifico, che si tratti di atleti, allenatori o appassionati di sport.
- **Miglioramento continuo**: Sollecitare il feedback dei partecipanti per perfezionare e migliorare i workshop futuri. Essere aperti ad adattare i contenuti e i metodi di insegnamento in base alle esigenze dei partecipanti e all'evoluzione del panorama dell'informazione sportiva.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Workshop sulle abilità di apprendimento adattate allo sport

Destinatari: Questo workshop è rivolto ad atleti, allenatori, genitori o a chiunque sia interessato a comprendere e sfruttare le competenze trasferibili acquisite attraverso la partecipazione sportiva.

I. Linee guida:

A. Obiettivi generali:

- Sensibilizzare sulle preziose competenze trasferibili sviluppate attraverso lo sport, tra cui il pensiero critico, la creatività, la collaborazione e la comunicazione.
- Fornire ai partecipanti strumenti e strategie pratiche per migliorare e applicare queste competenze in vari contesti, compresa la preparazione alla carriera.
- Promuovere la fiducia in se stessi e mettere i partecipanti in condizione di utilizzare le loro competenze uniche per avere successo al di là del campo sportivo.

B. Struttura del workshop:

1. **Energizzante (5-10 minuti):**
    - **Obiettivo:** Coinvolgere i partecipanti e introdurre i temi chiave attraverso un'attività interattiva.
    - **Attività:** "Sfida di abilità sportive":
        - Dividete i partecipanti in piccole squadre e presentate scenari sportivi reali che richiedono pensiero critico, creatività, collaborazione e comunicazione.
        - Esempi: superare un ostacolo in una partita, ideare una nuova strategia di allenamento, coordinare un'azione complessa.
        - I team discutono e propongono soluzioni, evidenziando l'importanza di queste competenze per raggiungere il successo.
        - Facilitare una breve discussione su come queste competenze si traducono in contesti professionali.
2. **Attività principale (30-40 minuti):**
    - **Obiettivo:** Approfondire la comprensione e fornire strumenti per lo sviluppo di capacità di apprendimento adattate allo sport.
    - **Attività:** "Stazioni di abilità":
        - Preparate quattro postazioni, ognuna delle quali si concentra su un'abilità fondamentale: pensiero critico, creatività, collaborazione e comunicazione.
        - Progettare attività e sfide in ogni stazione che utilizzino analogie sportive e scenari relazionabili.
        - Esempi: analisi delle tattiche di gioco (pensiero critico), progettazione di un nuovo prodotto sportivo (creatività), esercizi di squadra con

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

giochi di ruolo (collaborazione), presentazioni persuasive (comunicazione).
        - Fate ruotare i partecipanti tra le postazioni, consentendo loro di impegnarsi in attività e discussioni diverse.
        - Riflessione su ogni stazione, condividendo i punti chiave e i consigli pratici per applicare queste competenze nella vita quotidiana e nella preparazione alla carriera.
3. **Valutazione (10-15 minuti):**
    - **Obiettivo:** Valutare l'apprendimento e incoraggiare la riflessione sullo sviluppo personale.
    - **Attività:** Discussione e valutazione di gruppo:
        - Facilitare una discussione su:
            - Sfruttare le competenze sportive nelle aspirazioni di carriera.
            - Strategie per sviluppare il pensiero critico, la creatività, la collaborazione e le capacità di comunicazione.
        - Distribuire un breve quiz o un foglio di lavoro per consolidare i concetti chiave e valutare la comprensione.
4. **Diffusione (attività post-classe):**
    - **Obiettivo:** Incoraggiare l'apprendimento continuo e l'applicazione delle competenze acquisite.
    - **Attività:** "Il mio piano di gioco delle abilità":
        - Sfidare i partecipanti a creare un piano d'azione personalizzato per sviluppare le loro capacità di apprendimento adattate allo sport.
        - Il piano deve includere obiettivi specifici, strategie e risorse per migliorare il pensiero critico, la creatività, la collaborazione e la comunicazione.
        - Incoraggiare la condivisione dei piani d'azione con i colleghi o i mentori per ottenere feedback e sostegno.

C. Risorse aggiuntive:

- **Infografica:** "Colmare il divario: dalle competenze sportive all'occupabilità".
- **Casi di studio:** "Storie di successo di atleti: Sfruttare le abilità sportive in carriere diverse".
- **Risorse e articoli online:** Sviluppo delle competenze trasferibili, pianificazione della carriera
- **Note del facilitatore:**
    - Creare un ambiente di apprendimento inclusivo e incoraggiante.
    - Utilizzate esempi e analogie riferibili per illustrare l'applicazione delle competenze.
    - Incoraggiare la partecipazione attiva, la discussione aperta e il pensiero critico.
    - Adattare le attività e i contenuti al pubblico di riferimento.

D. Specifico per le abilità di apprendimento adattate allo sport:

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Concentrarsi sul "cosa" e sul "perché" delle abilità di apprendimento adattate allo sport:** Spiegare il concetto di competenze trasferibili, evidenziando le preziose abilità sviluppate attraverso la partecipazione sportiva che si traducono in vari contesti professionali.
- **Utilizzate esempi concreti:** Presentate casi di studio reali di atleti che hanno sfruttato con successo le loro abilità sportive in diverse carriere.
- **Bilanciare la teoria con la pratica:** Fornite spiegazioni chiare sulle competenze fondamentali (pensiero critico, creatività, collaborazione, comunicazione) prima di immergervi in attività pratiche presso le stazioni di competenza.
- **Enfatizzare lo sviluppo e l'applicazione delle abilità:** Fornire ai partecipanti strumenti e strategie pratiche per identificare, migliorare e mettere in mostra le proprie capacità di apprendimento adattate allo sport.
- **Collegare le analogie sportive ai contesti professionali:** Utilizzate scenari ed esempi sportivi per illustrare come queste competenze possono essere applicate in situazioni professionali (ad esempio, le tattiche di gioco per il pensiero strategico, il lavoro di squadra nello sport che rispecchia la collaborazione nei progetti).
- **Promuovere l'autoriflessione e l'esplorazione della carriera:** Incoraggiare i partecipanti a identificare le loro competenze attuali, analizzare le loro aspirazioni di carriera e sviluppare strategie per colmare il divario tra le due cose.

E. Ulteriori suggerimenti:

- Invitate relatori ospiti provenienti da diversi settori che hanno trasformato le loro abilità adattate allo sport in carriere di successo.
- Collaborare con organizzazioni per lo sviluppo della carriera o reti professionali per offrire risorse e orientamento.
- Incorporare valutazioni online o strumenti di pianificazione della carriera per aiutare i partecipanti a identificare i propri punti di forza e a esplorare potenziali percorsi di carriera.
- Incoraggiare l'apprendimento e la collaborazione tra pari attraverso discussioni e attività di gruppo.
- Siate aperti al feedback e migliorate continuamente i vostri workshop in base alle esigenze dei partecipanti.

II. Kit di strumenti:

Questo kit di strumenti fornisce ai facilitatori un approccio strutturato per condurre un workshop sulle abilità di apprendimento adattate allo sport, sottolineando le preziose abilità acquisite attraverso la partecipazione sportiva e la loro applicabilità in contesti professionali più ampi. Combinando approfondimenti teorici ed esercizi pratici, il workshop mira a ispirare i partecipanti a utilizzare le loro esperienze sportive per il successo professionale e la crescita personale.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

I materiali

- **Schede di scenari sportivi**: Per la "Sfida delle abilità sportive", schede che illustrano situazioni sportive reali che richiedono pensiero critico, creatività, collaborazione e comunicazione.
- **Guide per l'allestimento delle stazioni di abilità**: Istruzioni dettagliate e materiali necessari per le attività di ciascuna delle quattro stazioni di abilità: Pensiero critico, Creatività, Collaborazione e Comunicazione.
- **Infografiche e casi di studio**: Infografiche "Bridging the Gap: From Sports Skills to Employability" e "Athlete Success Stories: Leveraging Sports Skills in Diverse Careers" per illustrare i temi chiave del workshop.
- **Quiz/Foglio di lavoro**: Per consolidare l'apprendimento e facilitare la fase di valutazione, concentrandosi sull'applicazione delle abilità di apprendimento adattate allo sport in vari contesti.

Tecnologia

- **Dispositivi digitali**: Tablet o computer portatili per le attività interattive, in particolare per la postazione di alfabetizzazione tecnologica o per accedere agli strumenti di pianificazione della carriera online.
- **Attrezzature per presentazioni**: Per visualizzare infografiche, casi di studio e facilitare le discussioni di gruppo.

Risorse aggiuntive

- **Risorse e articoli online**: Un elenco curato di materiali sullo sviluppo delle competenze trasferibili, sulla pianificazione della carriera e su esempi di atleti che sono passati a ruoli professionali diversi.
- **Strumenti di pianificazione della carriera**: Accesso a valutazioni o risorse online che aiutano i partecipanti a identificare i propri punti di forza e i potenziali percorsi di carriera.

Note del facilitatore

- **Contenuti coinvolgenti e relazionabili**: Assicuratevi che gli esempi, gli scenari e le attività siano riconducibili alle esperienze sportive dei partecipanti, rendendo tangibili e comprensibili i concetti astratti.
- **Apprendimento interattivo e collaborativo**: Favorire un ambiente che incoraggi la partecipazione attiva, il lavoro di squadra e il dialogo aperto. Le stazioni di competenza devono essere progettate in modo da coinvolgere i partecipanti in esercizi pratici che rispecchino le applicazioni della vita reale.
- **Auto-riflessione e sviluppo personale**: Guidare i partecipanti attraverso esercizi di autovalutazione e di riflessione, aiutandoli a riconoscere le loro competenze uniche e

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

a capire come queste possano essere articolate e applicate alle loro aspirazioni di carriera.

- **Adattabilità alle esigenze del pubblico**: Adattare il contenuto del workshop e la sua realizzazione agli interessi specifici, al background e agli obiettivi professionali dei partecipanti, garantendo rilevanza e impatto.
- **Feedback e miglioramento continui**: Cercare il feedback dei partecipanti per perfezionare e migliorare il workshop, apportando le modifiche necessarie per soddisfare meglio le esigenze e le aspettative del pubblico futuro.

Strategia di diffusione

- **Modelli di "Piano di gioco delle mie competenze"**: Forniscono ai partecipanti un quadro di riferimento per lo sviluppo di piani d'azione personalizzati, tra cui la definizione di obiettivi, la formulazione di strategie e l'individuazione di risorse per il miglioramento delle competenze.
- **Meccanismo di feedback tra pari**: Stabilire un sistema di condivisione e revisione dei piani d'azione tra i partecipanti o con i mentori, facilitando il feedback costruttivo e l'incoraggiamento.
- **Sessioni di follow-up**: Pianificare sessioni successive o check-in per esaminare i progressi dei piani d'azione, affrontare le sfide e festeggiare i risultati ottenuti.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Mentalità imprenditoriale per le aziende sportive

Destinatari: Questo workshop è rivolto a persone interessate ad avviare o far crescere un'attività sportiva, tra cui atleti, appassionati di sport, imprenditori e professionisti del settore.

I. Linee guida

A. Obiettivi generali:

- Accendere la passione dei partecipanti per il pensiero imprenditoriale nel settore sportivo.
- Fornire ai partecipanti una comprensione fondamentale della mentalità imprenditoriale e delle sue caratteristiche chiave.
- Sviluppare competenze pratiche per identificare le opportunità, creare valore e affrontare le sfide nel panorama del business sportivo.
- Promuovere una mentalità di crescita, la resilienza e il coraggio di assumere rischi calcolati.

B. Struttura del workshop:

1. **Energizzante (5-10 minuti):**
    - **Obiettivo:** Stimolare la creatività e introdurre il tema del pensiero imprenditoriale.
    - **Attività:** "Brainstorming sul business dello sport":
        - Individualmente, i partecipanti fanno un brainstorming e scrivono il maggior numero possibile di idee innovative di business sportivo in cinque minuti. Incoraggiate il pensiero selvaggio e creativo.
        - Discutete brevemente in gruppo, evidenziando la diversità e il potenziale delle idee imprenditoriali nello sport.
2. **Attività principale (40-45 minuti):**
    - **Obiettivo:** Approfondire la comprensione della mentalità imprenditoriale e la sua applicazione nello sport.
    - **Attività:** "Imprenditorialità nel viaggio dello sport":
        - Presentate una serie di brevi video seguiti da compiti interattivi relativi a ciascun video:
            - Video 1: Introduzione alla mentalità imprenditoriale - Cosa significa essere un imprenditore nel settore sportivo?
                - Compito: Riflettere e scrivere individualmente i punti di forza e di debolezza personali relativi all'imprenditorialità.
            - Video 2: Identificare le opportunità nel mercato dello sport - Come individuare le lacune e le esigenze non soddisfatte.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

        - Compito: In piccoli gruppi, identificate una sfida o un'opportunità attuale nell'industria dello sport e fate un brainstorming di potenziali soluzioni.
    - Video 3: Creare valore per atleti, fan e stakeholder - Costruire un modello di business di successo.
        - Compito: Ogni gruppo sviluppa una breve proposta di valore di una pagina per l'opportunità identificata.
    - Video 4: Accogliere le sfide e navigare nell'incertezza - Resilienza e adattabilità nel settore sportivo.
        - Compito: I gruppi discutono le potenziali sfide che la loro idea imprenditoriale potrebbe affrontare e studiano le strategie per superarle.
- Facilitare le discussioni di gruppo dopo ogni video e compito, incoraggiando la partecipazione attiva e la condivisione delle conoscenze.

3. **Valutazione (5-10 minuti):**
    - **Obiettivo:** Valutare la comprensione e incoraggiare la riflessione sugli apprendimenti.
    - **Attività:** Scegliere una delle seguenti attività:
        - **Discussione di gruppo:** Facilitare una discussione su:
            - I punti salienti dei video e delle attività.
            - Autovalutazione del potenziale imprenditoriale dei partecipanti.
            - Come possono applicare la mentalità imprenditoriale nelle loro imprese sportive.
        - **Questionario di autovalutazione:** Distribuire un questionario per valutare la comprensione dei concetti chiave da parte dei partecipanti e la loro capacità di applicarli a scenari reali di business sportivo.
4. **Diffusione (attività post-classe):**
    - **Obiettivo:** Incoraggiare l'apprendimento continuo e l'applicazione della mentalità imprenditoriale.
    - **Attività:** "La mia idea di business sportivo":
        - Sfida i partecipanti a sviluppare un mini business plan o un elevator pitch per un'idea di business sportivo.
        - Il piano/pitch deve affrontare l'opportunità identificata, la proposta di valore, il mercato target e le potenziali sfide.
        - I partecipanti possono condividere le loro proposte nella sessione successiva o inviarle online per ricevere un feedback.
        - Fornire linee guida e risorse per le ricerche di mercato, l'analisi della concorrenza e lo sviluppo del business plan.

C. Risorse aggiuntive:

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Infografiche:** Riassunti visivi del percorso imprenditoriale nello sport, tratti mentali chiave e modelli aziendali comuni.
- **Fogli di lavoro:** Modelli per il brainstorming delle idee, per lo sviluppo della proposta di valore e per la stesura di mini piani aziendali.
- **Riferimenti:** Elenco curato di articoli, casi di studio e podcast su imprese sportive di successo, percorsi imprenditoriali e sfide da affrontare.

D. Specifico della mentalità imprenditoriale nelle imprese sportive:

- **Concentrarsi sul "cosa" e sul "perché" della mentalità imprenditoriale:** Spiegare le caratteristiche chiave (ad esempio, il riconoscimento delle opportunità, l'assunzione di rischi calcolati, la resilienza, l'adattabilità) e come si traducono in successo nel settore sportivo.
- **Utilizzate esempi concreti:** Presentate casi di studio reali di imprenditori sportivi di successo, evidenziando i loro percorsi, le loro sfide e le loro caratteristiche mentali.
- **Bilanciare la teoria con la pratica:** Fornire spiegazioni chiare dei concetti fondamentali prima di immergersi in attività interattive che consentano ai partecipanti di applicare il loro apprendimento.
- **Enfatizzare l'azione e l'autoriflessione:** Incoraggiare i partecipanti a identificare potenziali opportunità di business sportivo, valutare il proprio potenziale imprenditoriale e sviluppare piani d'azione per promuovere la propria mentalità.
- **Collegare le sfide specifiche dello sport alle soluzioni mentali:** Affrontare le sfide uniche dell'industria sportiva (ad esempio, finanziamenti, competizione, regolamenti) e come una mentalità imprenditoriale può aiutare a superarle.
- **Promuovere la collaborazione e l'apprendimento tra pari:** Creare opportunità per i partecipanti di condividere idee, imparare dalle esperienze degli altri e offrire feedback costruttivi.

E. Ulteriori suggerimenti:

- Invitate relatori ospiti dell'industria sportiva che abbiano esperienza imprenditoriale.
- Collaborare con incubatori di imprese o organizzazioni del settore sportivo per offrire risorse e tutoraggio.
- Incorporare strumenti e risorse online per esplorare idee imprenditoriali, ricerche di mercato e sviluppare piani aziendali.
- Siate pronti a rispondere alle domande sui finanziamenti, sugli aspetti legali e sulle sfumature specifiche del settore sportivo.
- Offrire un supporto e una guida continui al di là del workshop, soprattutto per l'attività post-classe.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

II. Kit di strumenti:

Questo kit di strumenti è stato progettato per aiutare i facilitatori a tenere un workshop sulla mentalità imprenditoriale per le imprese sportive, combinando approfondimenti teorici con esercizi pratici per ispirare e dotare i partecipanti delle competenze e della fiducia necessarie per intraprendere iniziative imprenditoriali nel settore dello sport.

I materiali

- **Blocchi per appunti e penne per il brainstorming**: Per l'attività energizzante "Sports Business Brainstorm", che consente ai partecipanti di annotare le loro idee innovative.
- **Serie di video brevi**: Video curati che trattano vari aspetti dell'imprenditorialità nel settore sportivo, tra cui la definizione della mentalità imprenditoriale, l'identificazione delle opportunità di mercato, la creazione di valore e la gestione delle sfide.
- **Materiali per attività interattive**: Istruzioni e risorse per i compiti relativi a ciascun segmento video, progettati per approfondire la comprensione e l'applicazione dei concetti imprenditoriali da parte dei partecipanti.
- **Strumenti per la discussione di gruppo e l'autovalutazione**: Domande per facilitare le discussioni di gruppo e un questionario per la fase di valutazione, che si concentra sui punti chiave e sull'auto-riflessione sul potenziale imprenditoriale.

Tecnologia

- **Dispositivi digitali**: Tablet o laptop per accedere a video online, condurre ricerche di mercato e sviluppare proposte commerciali.
- **Attrezzature per la presentazione**: Necessario per mostrare video e facilitare le presentazioni di gruppo di idee commerciali e proposte di valore.

Risorse aggiuntive

- **Infografiche e fogli di lavoro**: Riassunti visivi del percorso imprenditoriale nello sport e modelli per il brainstorming, lo sviluppo della proposta di valore e la stesura di mini-business plan.
- **Elenco di riferimento curato**: Una selezione di articoli, casi di studio e podcast che forniscono approfondimenti sulle imprese sportive di successo e sul percorso imprenditoriale.

Note del facilitatore

- **Contenuto coinvolgente e pertinente**: Assicurarsi che i contenuti del workshop, compresi i video e i compiti, siano coinvolgenti, informativi e direttamente applicabili al settore sportivo, incoraggiando i partecipanti a pensare in modo critico e creativo.
- **Ambiente di apprendimento interattivo**: Favorire un ambiente che incoraggi la partecipazione attiva, la collaborazione e l'apprendimento tra pari. L'attività

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

"Imprenditorialità nel viaggio dello sport" deve essere interattiva, consentendo ai partecipanti di applicare i concetti in tempo reale.

- **Approccio riflessivo e orientato all'azione**: Guidare i partecipanti a riflettere sui loro punti di forza, sulle loro debolezze e sul loro potenziale come imprenditori nel settore sportivo. L'attività post-classe "My Sports Business Pitch" deve incoraggiare l'applicazione pratica degli insegnamenti del workshop.
- **Supporto e risorse**: Fornire ai partecipanti gli strumenti, la guida e le risorse necessarie per esplorare le opportunità imprenditoriali, sviluppare idee commerciali e affrontare le complessità dell'avvio e della gestione di un'attività sportiva.
- **Adattabilità alle esigenze dei partecipanti**: Adattare il workshop per soddisfare i diversi interessi e background dei partecipanti, assicurando che i contenuti siano accessibili e rilevanti per tutti, dagli atleti agli allenatori, dai genitori agli appassionati di sport interessati all'imprenditorialità.

Strategia di diffusione

- **Linee guida "My Sports Business Pitch"**: Offrono istruzioni e criteri dettagliati per lo sviluppo e la presentazione di business plan o pitch, incoraggiando chiarezza, creatività e fattibilità.
- **Forum o piattaforma online**: Creare uno spazio in cui i partecipanti possano condividere i loro progetti imprenditoriali, ricevere feedback e confrontarsi con colleghi e mentori per ottenere supporto e collaborazione.
- **Sessioni o workshop successivi**: Pianificare incontri o workshop successivi per esaminare i progetti di business, discutere i progressi e affrontare le sfide emergenti, fornendo un supporto continuo agli aspiranti imprenditori sportivi.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Pianificazione della carriera e ingresso nelle imprese sportive orientate alla tecnologia

Destinatari: Questo workshop è rivolto a persone interessate a esplorare le opportunità di carriera nell'intersezione tra sport e tecnologia, come studenti, giovani professionisti o persone che hanno cambiato carriera.

I. Linee guida:

A. Obiettivi generali:

- Sensibilizzare l'opinione pubblica sull'entusiasmante e crescente campo della tecnologia sportiva.
- Fornire ai partecipanti una comprensione completa dei diversi percorsi di carriera disponibili in questo settore.
- Aiutare i partecipanti a identificare le loro competenze trasferibili e a capire come possono essere applicate ai ruoli tecnologici dello sport.
- Incoraggiare i partecipanti a intraprendere azioni proattive per lo sviluppo di una carriera nel settore delle tecnologie sportive.

B. Struttura del workshop:

- **Energizzatore (5 minuti):**
  - **Obiettivo:** Suscitare interesse e introdurre il tema della tecnologia sportiva.
  - **Attività:** "Sports Tech Quickfire":
    - I partecipanti fanno un brainstorming e nominano il maggior numero di innovazioni o gadget tecnologici sportivi in 30 secondi.
    - Discutere brevemente le diverse applicazioni della tecnologia nello sport e le vaste possibilità di carriera.
- **Attività principale (40 minuti):**
  - **Obiettivo:** Fornire una comprensione approfondita dell'industria tecnologica dello sport e della pianificazione della carriera.
  - **Attività:** "Navigare nel panorama tecnologico dello sport":
    - **Discussione guidata dal facilitatore:** Presentazione delle tendenze principali, delle tecnologie emergenti e dell'impatto delle tecnologie sportive su vari aspetti del settore (ad esempio, prestazioni degli atleti, coinvolgimento dei fan, trasmissione).
    - **Attività di gruppo:**

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- Dividete i partecipanti in gruppi e assegnate a ciascun gruppo un'area specifica della tecnologia sportiva (ad esempio, wearables, data analytics, esports).
- Fornire fogli di lavoro con suggerimenti per identificare le competenze chiave richieste in ogni area, ricercare i titoli di lavoro pertinenti e discutere i potenziali percorsi di carriera.
- I gruppi condividono i loro risultati e le loro intuizioni con il gruppo più ampio.

- **Valutazione (10 minuti):**
  - **Obiettivo:** Valutare la comprensione e incoraggiare l'auto-riflessione.
  - **Attività:** "Match delle competenze e delle carriere":
    - I partecipanti completano un foglio di lavoro di autovalutazione per identificare le proprie competenze, interessi e valori.
    - In base alla loro autovalutazione, abbinano il loro profilo a potenziali percorsi di carriera nel settore tecnico-sportivo utilizzando le risorse fornite o un quiz di corrispondenza.
    - Facilitare una breve discussione sui risultati individuali e sui passi successivi.
- **Diffusione (attività post-classe):**
  - **Obiettivo:** Incoraggiare l'apprendimento continuo e la pianificazione dell'azione.
  - **Attività:** "Il mio viaggio nella tecnologia sportiva":
    - Sfidare i partecipanti a sviluppare un piano d'azione personale che delinei i passi da compiere per intraprendere una carriera nel settore tecnico-sportivo.
    - Il piano dovrebbe includere obiettivi specifici, come l'acquisizione di nuove competenze, la ricerca di opportunità formative, la creazione di reti con professionisti del settore o la costruzione di un portfolio rilevante.
    - I partecipanti possono condividere i loro piani d'azione con coetanei o mentori per ricevere feedback e sostegno.

II. Kit di strumenti:

Questo kit di strumenti fornisce ai facilitatori un approccio strutturato per condurre un workshop incentrato sull'esplorazione delle opportunità di carriera nel settore dello sport business orientato alla tecnologia. Combinando approfondimenti teorici ed esercizi pratici, il workshop mira a ispirare i partecipanti a perseguire attivamente i loro interessi nel settore tecnologico dello sport.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

I materiali

- **Schede Quickfire sulle tecnologie sportive**: Carte o diapositive con nomi e immagini di varie innovazioni tecnologiche sportive per l'attività energizzante.
- **Panoramica sulle tendenze e le tecnologie del settore**: Una presentazione guidata dal facilitatore che illustra le tendenze attuali, le tecnologie emergenti e il loro impatto in diverse aree del settore sportivo.
- **Fogli di lavoro per attività di gruppo**: Fogli di lavoro progettati per guidare le discussioni di gruppo su specifiche aree tecnologiche dello sport, compresi i suggerimenti per identificare le competenze necessarie, esplorare i titoli di lavoro e tracciare potenziali percorsi di carriera.
- **Fogli di lavoro per l'autovalutazione**: Strumenti che consentono ai partecipanti di valutare le proprie competenze, interessi e valori in relazione alle opportunità di carriera nel settore tecnico-sportivo.
- **Risorse per i percorsi di carriera**: Informazioni su vari percorsi di carriera nel settore tecnico-sportivo, comprese le descrizioni delle mansioni, le competenze richieste e i percorsi formativi.

Tecnologia

- **Dispositivi digitali**: Tablet o computer portatili per attività di ricerca di gruppo e valutazioni individuali.
- **Attrezzature per presentazioni**: Proiettore e schermo per visualizzare presentazioni, video e facilitare le discussioni di gruppo.

Risorse aggiuntive

- **Casi di studio nel settore tecnico-sportivo**: Esempi reali di professionisti e aziende di successo nel settore delle tecnologie sportive per illustrare i percorsi di carriera e l'impatto del settore.
- **Strumenti di pianificazione della carriera online**: Collegamenti a quiz di valutazione della carriera, piattaforme di networking e risorse didattiche specifiche per l'industria tecnologica dello sport.
- **Modello di piano d'azione**: Un modello strutturato che consente ai partecipanti di sviluppare un piano d'azione personalizzato per entrare nel settore delle tecnologie sportive.

Note del facilitatore

- **Contenuti coinvolgenti e informativi**: Assicurarsi che i contenuti del workshop siano attuali, pertinenti e coinvolgenti, in modo da suscitare l'interesse dei partecipanti per la tecnologia sportiva e le sue opportunità di carriera.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

- **Approccio di apprendimento interattivo**: Favorire un ambiente che incoraggi la partecipazione attiva, il pensiero critico e l'apprendimento collaborativo attraverso attività e discussioni di gruppo.
- **Esplorazione personalizzata della carriera**: Guidare i partecipanti attraverso un processo di auto-scoperta e di esplorazione della carriera, aiutandoli a identificare come le loro competenze e i loro interessi si allineino con le opportunità offerte dal settore tecnico-sportivo.
- **Pianificazione orientata all'azione**: Incoraggiare i partecipanti a pensare in modo strategico allo sviluppo della propria carriera, sottolineando l'importanza di fissare obiettivi specifici e perseguibili per entrare nel settore delle tecnologie sportive.
- **Adattabilità alle esigenze dei partecipanti**: Adattare il workshop per soddisfare i diversi background e interessi dei partecipanti, siano essi studenti, giovani professionisti o persone in carriera interessate all'intersezione tra sport e tecnologia.

Strategia di diffusione

- **Condivisione del piano "My Sports Tech Journey"**: Organizzare una piattaforma o una sessione in cui i partecipanti possano condividere i loro piani d'azione, ricevere feedback e sostenersi a vicenda nel perseguire i loro obiettivi di carriera nel settore dello sport.
- **Risorse e supporto per il follow-up**: Fornire ai partecipanti l'accesso a risorse continue, opportunità di tutoraggio e forum comunitari per continuare a imparare e a fare rete dopo il workshop.

Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Digitale retningslinjer og verktøykasser for tilretteleggere

Leveranse nr. 6

Fremme unge idrettsstudenters ansettbarhet ved hjelp av "Competence Hub" for idrettsinnovasjon

COMPATH - 101050955

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

FREMME UNGE IDRETTSSTUDENTERS ANSETTBARHET VED HJELP AV "COMPETENCE HUB" FOR IDRETTSINNOVASJON 1

INNLEDNING 4

AI I IDRETTEN 5

I. Retningslinjer **5**

II. Verktøy **7**

DATAANALYSE I IDRETTEN 9

I. Retningslinjer **9**

II. Verktøy **10**

DRONETEKNOLOGI I IDRETTEN 13

I. Retningslinjer **13**

II. Verktøy **15**

FANENGASJEMENT OG -OPPLEVELSE GJENNOM DIGITALE VERKTØY 17

I. Retningslinjer **17**

II. Verktøy **19**

TINGENES INTERNETT (IOT) I IDRETTEN 21

I. Retningslinjer **21**

II. Verktøy **23**

VR OG AR I SPORT 26

I. Retningslinjer **26**

II. Verktøykasse: **28**

E-SPORT OG SPORTSFOKUSERT SPILLING 30

I. Retningslinjer **30**

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

II. Verktøykasse: **32**

BÆRBAR TEKNOLOGI INNEN IDRETT 33

I. Retningslinjer **33**

II. Verktøykasse: **36**

IDRETTSTILPASSEDE LESE- OG SKRIVEFERDIGHETER 38

I. Retningslinjer: **38**

II. Verktøykasse: **40**

WORKSHOP I IDRETTSTILPASSEDE LÆRINGSFERDIGHETER 42

I. Retningslinjer: **42**

II. Verktøykasse: **44**

ENTREPRENØRSKAPSTANKEGANG FOR SPORTSBEDRIFTER 47

I. Retningslinjer **47**

II: Verktøykasse: **49**

KARRIEREPLANLEGGING OG INNTREDEN I TEKNOLOGIORIENTERTE SPORTSBEDRIFTER 52

I. Retningslinjer: **52**

II. Verktøykasse: **53**

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Innledning

I et dynamisk miljø der idrett, teknologi, entreprenørskap og innovasjon møtes, har det aldri vært større etterspørsel etter personer med spesialiserte kunnskaper og ferdigheter. I erkjennelsen av dette har vi satt sammen en samling workshoper for å imøtekomme et bredt spekter av deltakere, inkludert unge yrkesutøvere, idrettsutøvere, trenere og personer som er i en overgangsfase i karrieren. Disse workshopene har til hensikt å bygge bro mellom lidenskap og yrke, og gir perspektiver på den stadig skiftende idrettsverdenen fra ulike vinkler, inkludert teknologi, næringsliv og lese- og skriveferdigheter.

Workshop-moduler

Hver workshopmodul er utformet med spesifikke mål for øyet, med fokus på områder som idrettsorienterte teknologiferdigheter, idrettstilpassede ferdigheter for det 21. århundre, gründertankegang for idrettsbedrifter og karriereplanlegging i teknologiorienterte idrettsbedrifter. Modulene handler ikke bare om å formidle kunnskap, men også om å vekke lidenskap, fremme kreativitet, styrke kritisk tenkning og gi deltakerne verktøyene de trenger for å navigere og lykkes i den mangesidige idrettsbransjen.

Retningslinjer for tilretteleggere

Retningslinjene for hver workshop-modul fungerer som et veikart for kurslederne og beskriver mål, struktur og viktige aktiviteter som skal engasjere og utdanne deltakerne. Fra energigivende isbrytere og interaktive diskusjoner til praktiske aktiviteter og reflekterende evalueringer - hvert element i workshopen er nøye utvalgt for å maksimere læringsutbyttet og deltakernes engasjement.

Verktøy for tilretteleggere

I tillegg til retningslinjene inneholder verktøykassen for tilretteleggere et omfattende sett med ressurser, teknologianbefalinger, tilleggsressurser og notater for tilretteleggere. Disse verktøyene er ment å støtte tilretteleggingen, slik at hver workshop blir informativ, interaktiv og virkningsfull. Enten det dreier seg om å utnytte teknologi til analyse av idrettsprestasjoner, utforske gründerprosjekter innen idrett eller planlegge en karriere i skjæringspunktet mellom idrett og teknologi, inneholder verktøykassen alt en tilrettelegger trenger for å gjennomføre en vellykket workshop.

Workshop-moduler som prioriterer innovasjon, praktiske løsninger og praktisk anvendelse i den virkelige verden, anses for å ligge i forkant når det gjelder utdanning innen idrettsbransjen. Disse arrangementene gir deltakerne en mulighet til å fordype seg i sine interesser, utvikle nye ferdigheter og se for seg fremtiden sin innenfor det stadig voksende idrettsområdet. Disse retningslinjene og verktøysettene gir et systematisk rammeverk som tilretteleggerne kan følge for å gjennomføre fengslende og virkningsfulle workshoper og dermed bidra til å utvikle fremtidige ledere i idrettsbransjen.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

AI i idretten

Målgruppe: Trenere, lærere, forelesere og eksperter som vil legge til rette for workshops om kunstig intelligens (AI) i idrett for unge idrettsstudenter.

I. Retningslinjer

A. Innledning:

- Forklar kort om COMPATH-prosjektet og dets mål, og legg vekt på viktigheten av å utstyre unge idrettsstudenter med AI-kunnskap og -ferdigheter.
- Fremhev den økende betydningen av kunstig intelligens i sportsbransjen og dens potensial til å revolusjonere ulike aspekter, fra trening og prestasjonsanalyse til supporterengasjement og forretningsdrift.
- Fastsett forventningene til workshopen, og beskriv læringsmålene og den aktive deltakelsen som kreves av både tilretteleggere og deltakere.

B. Verkstedets struktur:

1. Energizer (5 minutter)

- **Målsetting:** Engasjere og forberede deltakerne på AI-idrettsreisen.
- **Aktivitet:** "Gjett den kunstige intelligensen": Deltakerne skal gjette sportsscenarier som er forbedret av AI. Dette kan gjøres ved å vise bilder, videoer eller skriftlige beskrivelser. Oppmuntre til diskusjon og idémyldring om mulige anvendelser av kunstig intelligens i hvert scenario.
- **Materiell:** Projektor, bilder eller beskrivelser av AI-idrettsscenarier.

2. Hovedaktivitet (40 minutter)

- **Målsetting:** Utdype kunnskapen om kunstig intelligens i idrett og dens praktiske anvendelser.
- **Aktivitet 1: "AI Tech Talk" (20 minutter):**
    - Hold en kortfattet og engasjerende forelesning om grunnleggende AI og forklar sentrale begreper som maskinlæring, algoritmer og dataanalyse.
    - Bruk et klart og konsist språk, og unngå altfor teknisk sjargong.
    - Vis frem eksempler fra den virkelige verden på hvordan kunstig intelligens brukes i ulike idrettsdomener (f.eks. treningsoptimalisering, skadeforutsigelse, personlig coaching).
    - Oppmuntre til spørsmål og diskusjoner gjennom hele forelesningen.
- **Aktivitet 2: "AI Coach" (10 minutter):**
    - Organiser interaktive demonstrasjoner av praktiske AI-verktøy som brukes i idrettstrening og skadeforebygging. Dette kan innebære bruk av nettbaserte plattformer, mobilapper eller annen relevant programvare.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

    - Del deltakerne inn i små grupper og gi dem ulike verktøy til utforsking.
    - Legg til rette for diskusjoner om funksjonalitet, fordeler og begrensninger ved hvert enkelt verktøy.
- **Aktivitet 3: "Workshop om fanengasjement" (10 minutter):**
    - Veiled deltakerne i idémyldring og utarbeidelse av AI-drevne strategier for å forbedre supporteropplevelsene i idretten. Dette kan innebære bruk av virtuelle assistenter, chatbots, personlige innholdsanbefalinger eller andre innovative tilnærminger.
    - Oppmuntre til kreativitet og nytenkning.
    - La deltakerne presentere ideene sine for gruppen, og legg til rette for konstruktive tilbakemeldinger.

3. Evaluering (10 minutter)

- **Målsetting:** Vurdere deltakernes forståelse av AI-anvendelser innen idrett.
- **Aktivitet: "AI i aksjon":**
    - Gjennomfør en kort quiz med spørsmål som tester nøkkelkunnskapen fra workshopen.
    - Alternativt kan du få deltakerne til å presentere sine forslag til AI-idrettsprosjekter (utviklet i "Fan Engagement Workshop") for gruppen, med fokus på AI-implementeringen og dens potensielle innvirkning.
- **Materiell:** Quiz-ark, presentasjonsverktøy (valgfritt).

4. Formidling (aktivitet etter timen)

- **Målsetting:** Utvide læringen utover workshopen og oppmuntre til anvendelse i den virkelige verden.
- **Aktivitet: "AI Sports Visionary":**
    - Gi deltakerne en mal eller retningslinjer for hvordan de kan utvikle et forslag til et AI-prosjekt innenfor sitt spesifikke idrettsområde.
    - Oppfordre dem til å undersøke eksisterende teknologier, identifisere potensielle bruksområder og skissere løsningsforslag.
    - Tilby valgfri støtte og ressurser til prosjektutvikling.
- **Materiell:** Forslagsmal, internettilgang for research.

C. Spesifikt for AI i idrett:

- **Bakgrunnskunnskap:** Sørg for at du har en god forståelse av AI-applikasjoner innen idrett og kan svare på spørsmål om spesifikke teknologier og bruksområder.
- **Etiske hensyn:** Ta opp etiske problemstillinger knyttet til kunstig intelligens i idretten, for eksempel personvern, partiskhet og rettferdighet. Oppmuntre til diskusjoner om ansvarlig utvikling og bruk av kunstig intelligens.
- **Eksempler fra den virkelige verden:** Bruk casestudier, videoer og gjesteforelesere for å vise frem virkelige anvendelser av kunstig intelligens i idretten og inspirere deltakerne.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Praktisk erfaring:** Gi deltakerne mulighet til å eksperimentere med AI-verktøy og bruke det de har lært i praktiske situasjoner.
- **Karrieremuligheter:** Fremhev karrieremulighetene innen sportsteknologi og hvordan forståelse av kunstig intelligens kan være nyttig.
- **Ressurser:** Del andre ressurser for videre læring, for eksempel artikler, nettkurs og bransjerapporter.

D. Ytterligere tips:

- Tilpass workshopen ut fra målgruppen din og dine spesifikke behov.
- Ta kontakt med andre tilretteleggere og eksperter på området for å dele beste praksis.
- Hold deg oppdatert på de siste fremskrittene innen AI og sportsteknologi.
- Vær åpen for tilbakemeldinger og forbedre workshopene dine kontinuerlig.

II. Verktøy

Denne verktøykassen har som mål å gi tilretteleggerne en klar og konsis veiledning i hvordan de skal gjennomføre AI in Sports-modulen, slik at de har det nødvendige materialet, teknologien, ressursene og forberedelsene til å gjennomføre en engasjerende og informativ workshop.

Materialer

- **Projektor og skjerm**: For å vise bilder, videoer eller beskrivelser av AI-forbedrede sportsscenarier under Energizer-aktiviteten.
- **Quiz-ark**: Til evalueringsfasen for å vurdere deltakernes forståelse av AI-anvendelser innen idrett.
- **Mal for forslag**: For aktiviteten "AI Sports Visionary", som veileder deltakerne i å utvikle sine egne forslag til AI-prosjekter.

Teknologi

- **Nettbaserte plattformer og mobilapper**: Praktiske AI-verktøy som brukes i idrettstrening, skadeforebygging og supporterengasjement. Tilretteleggerne bør gjøre seg kjent med et utvalg av disse verktøyene før workshopen.
- **Presentasjonsprogramvare**: Nødvendig for "AI Tech Talk" og for at deltakerne skal kunne presentere ideene sine under "Fan Engagement Workshop" og evalueringsfasen.

Ytterligere ressurser

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Artikler og bransjerapporter**: Her finner du en kuratert liste over ressurser for videre lesning om AI-anvendelser innen idrett, med fokus på treningsoptimalisering, skadeforutsigelse og strategier for supporterengasjement.
- **Nettbaserte kurs**: Anbefaler nettkurs som gir dypere innsikt i AI, maskinlæring og deres spesifikke anvendelser i sportsbransjen.
- **Casestudier**: Samle og del eksempler fra den virkelige verden på kunstig intelligens i idretten for å illustrere praktiske anvendelser og inspirere deltakerne til nytenkning.

Notater fra tilretteleggeren

- **Bakgrunnsforberedelser**: Tilretteleggerne bør sørge for at de har en solid forståelse av de grunnleggende prinsippene for kunstig intelligens og deres anvendelser i idrett for å kunne svare på spørsmål og lede diskusjoner på en trygg måte.
- **Etiske betraktninger**: Vær forberedt på å ta opp etiske spørsmål knyttet til kunstig intelligens i idretten, inkludert personvern, partiskhet og rettferdighet. Oppmuntre til en åpen dialog om ansvarlig bruk av kunstig intelligens.
- **Strategier for engasjement**: Bruk "Gjett AI"-aktiviteten for å kickstarte workshopen med høy energi og skape et interaktivt læringsmiljø. Oppmuntre til aktiv deltakelse og kritisk tenkning gjennom hele økten.
- **Anvendelse i den virkelige verden**: Legg vekt på praktisk erfaring med AI-verktøy under aktiviteten "AI Coach". Denne praktiske utforskningen vil øke deltakernes forståelse og oppmuntre til kreativ tenkning.
- **Karriereinnsikt**: Fremhev relevansen av AI-ferdigheter i sportsbransjens arbeidsmarked, og pek på nye karriereveier og viktigheten av kontinuerlig læring.
- **Tilbakemeldinger og forbedringer**: Oppfordre deltakerne til å gi tilbakemelding for å forbedre og effektivisere workshopen. Vær tilpasningsdyktig og åpen for å justere innhold og undervisningsmetoder basert på publikums behov og respons.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Dataanalyse i idretten

Målgruppe: Trenere, lærere, forelesere og eksperter som vil legge til rette for workshops om dataanalyse i idrett for unge idrettsstudenter.

I. Retningslinjer

A. Innledning:

- Gi en kort presentasjon av COMPATH-prosjektet og dets mål, og legg vekt på den økende betydningen av dataanalyse i sportsbransjen.
- Fremhev hvordan dataanalyse brukes til å optimalisere prestasjoner, utvikle strategier og oppnå konkurransefortrinn i ulike idretter.
- Sett klare forventninger til workshopen, med læringsmål, krav til aktiv deltakelse og vurderingsmetoder.

B. Verkstedets struktur:

1. Energizer (5-10 minutter)

- **Målsetting:** Introdusere temaet og gjøre deltakerne interessert i dataanalyse.
- **Aktivitet:** "Datadrevne beslutninger": Gjennomfør en kort, interaktiv quiz eller et spill med sportstrivia som inkluderer dataanalyse. Still for eksempel spørsmål om berømte sportsstrategier som var datadrevne, og diskuter kort bakgrunnen for dem.
- **Materiell:** Projektor for quizspørsmål eller forberedte utdelinger, penner/blyanter.

2. Hovedaktivitet (30-40 minutter)

- **Målsetting:** Gi grunnleggende informasjon og praktisk erfaring med analyse av sportsdata.
- **Aktivitet:** "Spillstrateger": Del deltakerne inn i grupper og gi hver gruppe et forenklet sett med sportsdata som er relevante for et spesifikt spillscenario. Hjelp dem med å analysere dataene og bruke dem til å ta strategiske beslutninger for kampen. Oppmuntre til diskusjon og begrunnelse av strategiene.
- **Materiell:** Datasett, bærbare datamaskiner/nettbrett (hvis tilgjengelig) eller utskrevne datakart, tavler, tusjer.

3. Evaluering (10-15 minutter)

- **Målsetting:** Vurdere forståelse og oppmuntre til refleksjon.
- **Aktivitet:** "Refleksjon og quiz": Legg til rette for en gruppediskusjon om hvordan dataanalyse kan brukes i ulike idretter eller interesseområder. Gjennomfør deretter en kort quiz for å evaluere kunnskapen fra workshopen.
- **Materiell:** Quiz-utdeling eller en online quiz-plattform.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

4. Formidling (aktivitet etter timen)

- **Målsetting:** Fremme anvendelse og kunnskapsdeling.
- **Aktivitet:** "Personlig sporing": Oppfordre deltakerne til å lage en grunnleggende datasporingsmetode for sin egen trening eller en idrett de følger. Dette kan innebære å spore treningstider, distanser, puls osv. Be dem om å dele innsikten og metodene sine i neste økt.
- **Materiell:** Veiledningshefte om grunnleggende sporing og analyse av data.

C. Spesifikt for dataanalyse innen idrett:

- **Fokuser på "hvorfor" og "hvordan" dataanalyse:** Forklar hvorfor data er verdifulle i idretten, og hvordan de kan brukes til å forbedre prestasjoner, strategi og beslutningstaking.
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Velg sportseksempler som er relevante for målgruppen din og deres interesser.
- **Begynn med forenklede data og verktøy:** Begynn med enkle datasett og analysemetoder for å unngå å overvelde deltakerne.
- **Fremme datakompetanse:** Veiled deltakerne i å tolke data, identifisere trender og trekke konklusjoner.
- **Ta opp etiske hensyn:** Diskuter personvern, ansvarlig databruk og potensielle skjevheter i sportsanalyse.
- **Koble til virkelige anvendelser:** Vis hvordan dataanalyse brukes i profesjonell idrett, og legg til rette for videre utforskning.

D. Ytterligere tips:

- Samarbeid med dataforskere eller sportsanalytikere for å styrke kompetansen din.
- Inviter gjesteforelesere eller idrettsutøvere som bruker dataanalyse på sitt felt.
- Legg vekt på praktiske anvendelser av dataanalyse for deltakernes spesifikke idretter eller interesser.
- Oppmuntre til gjensidig læring og samarbeid mellom deltakerne.
- Vær åpen for tilbakemeldinger og forbedre workshopene dine kontinuerlig.

II. Verktøy

Denne verktøykassen er utformet for å gi kursledere en strukturert tilnærming til modulen Data Analytics in Sports, utstyrt med nødvendig materiale, teknologi, ressurser og innsikt for å sikre en vellykket og effektiv læringsopplevelse.

Materialer

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Projektor og skjerm**: For å vise quizspørsmål eller sportsspørsmål knyttet til dataanalyse under Energizer-aktiviteten.
- **Datasett**: Forenklede sportsdata for hovedaktiviteten "Game Strategists", som kan presenteres i digitalt format eller trykte diagrammer.
- **Bærbare datamaskiner/nettbrett**: Hvis tilgjengelig, for analyse av datasett under gruppeaktiviteter. Alternativt kan utskrevne datadiagrammer brukes.
- **Tavler og tusjer**: Gruppene kan vise frem analysene og de strategiske beslutningene sine.
- **Quiz-utdeling eller nettbasert quiz-plattform**: Til evalueringsfasen for å vurdere deltakernes forståelse og anvendelse av dataanalyse i idrett.

Teknologi

- **Verktøy for dataanalyse**: Grunnleggende programvare eller nettbaserte plattformer som kan brukes til analyse av idrettsdata. Tilretteleggerne bør velge og gjøre seg kjent med brukervennlige verktøy som er egnet for nybegynnere.
- **Presentasjonsprogramvare**: Nødvendig for å introdusere temaene for workshopen, vise eksempler på datadrevne beslutninger i idretten og legge til rette for gruppediskusjoner.

Ytterligere ressurser

- **Veiledningshefte om grunnleggende sporing og analyse av data**: For å hjelpe deltakerne med å lage en personlig tracker for treningen eller idretten de følger.
- **Artikler og casestudier**: Oppgi en liste over ressurser som fokuserer på vellykkede anvendelser av dataanalyse i idretten. Listen bør inneholde eksempler som er relevante for deltakernes interesser.
- **Nettbaserte kurs og veiledninger**: Anbefaler ressurser for de som er interessert i å fordype seg i sportsdataanalyse, inkludert både gratis og betalte alternativer.

Notater fra tilretteleggeren

- **Forstå det grunnleggende**: Sørg for at du har et solid grunnlag i sportsdataanalyse for å kunne veilede deltakerne gjennom aktivitetene og svare på spørsmålene deres på en effektiv måte.
- **Etiske hensyn**: Vær forberedt på å diskutere viktigheten av personvern, ansvarlig bruk av data og bevissthet om potensielle skjevheter i sportsanalyse.
- **Interaktiv læring**: Bruk "Data-Driven Decisions" for å vekke interesse og "Game Strategists"-aktiviteten for å gi praktisk erfaring. Disse aktivitetene bør utformes slik at de fremmer engasjement, kritisk tenkning og samarbeid.
- **Relevans i den virkelige verden**: Fremhev hvordan dataanalyse brukes i profesjonell idrett for å forbedre prestasjoner og beslutninger. Bruk aktuelle og relevante eksempler for å illustrere disse bruksområdene.
- **Datakompetanse**: Fokus på å utvikle deltakernes evne til å tolke data, identifisere mønstre og ta informerte beslutninger basert på analysen.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Karrieremuligheter**: Diskuter hvordan ferdigheter i dataanalyse kan åpne for karrieremuligheter innen sportsledelse, coaching, prestasjonsanalyse og andre relaterte områder.
- **Tilbakemelding og forbedring**: Oppfordre deltakerne til å gi tilbakemelding på workshopen, og vær åpen for å justere innholdet og tilnærmingen basert på deltakernes respons og læringsbehov.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Droneteknologi i idretten

Målgruppe: Trenere, lærere, forelesere og eksperter som vil legge til rette for workshops om droneteknologi i idrett for unge idrettsstudenter.

I. Retningslinjer

A. Innledning

- Gi en kort presentasjon av COMPATH-prosjektet og dets mål, og fremhev den økende bruken av droner i ulike bransjer, inkludert idrett.
- Vekk nysgjerrigheten ved å vise eksempler fra den virkelige verden på hvordan droner forvandler sportstrening, kringkasting og supporterengasjement.
- Sett klare forventninger til workshopen, med læringsmål, krav til aktiv deltakelse og vurderingsmetoder.

B. Verkstedets struktur

1. Energizer (5-10 minutter)

- **Målsetting:** Gi energi og introdusere temaet med en interaktiv opplevelse.
- **Aktivitet:** "Paper Drone Challenge": Del deltakerne inn i små grupper og utfordre dem til å lage papirfly (som representerer droner) med den beste flydistansen, og simulere aerodynamisk optimalisering av droner. Diskuter designvalg og tilpasninger underveis i aktiviteten.
- **Materialer:** Papir til flyene, åpen plass til å fly, tape til å markere avstander med.

2. Hovedaktivitet (30-40 minutter)

- **Målsetting:** Opplyse deltakerne om droneteknologi og dens ulike bruksområder innen idrett.
- **Aktivitet:** "Utforske Droneverse":
    - Begynn med en dynamisk presentasjon som tar for seg utviklingen av droner i sport, deres mekanikk og programvaredrift.
    - Engasjer deltakerne i en praktisk virtuell simulering der de får oppleve å "styre" en drone virtuelt.
    - Avslutt med interaktive diskusjoner rundt casestudier som viser droners rolle i idrettstrening, prestasjonsanalyse og supporterengasjement.
- **Materiell:** Projektor, datamaskin, programvare for dronesimulering, utdeling av casestudier.

3. Evaluering (10-15 minutter)

- **Målsetting:** Vurdere kunnskapstilegnelse og oppmuntre til refleksjon.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Aktivitet:** "Interaktiv quiz og match": Gjennomfør en morsom og engasjerende quiz-økt med scenariobaserte spørsmål og matchingsøvelser for å bekrefte deltakernes forståelse av sentrale begreper. Oppmuntre til deltakelse gjennom håndsopprekning, nettbaserte avstemninger eller diskusjoner i små grupper.
- **Materiell:** Trykte spørrekonkurranser eller digitale enheter for nettbasert avstemning.

4. Formidling (aktivitet etter timen)

- **Målsetting:** Oppmuntre til anvendelse og deling av kunnskap.
- **Aktivitet:** "Drone Innovation Challenge": Gi deltakerne i oppgave å lage korte videoer eller presentasjoner som viser innovative anvendelser av droner i deres spesifikke idrettsgren. Veiled dem til å dele det de har laget på en bestemt plattform.
- **Materiell:** Tilgang til programvare for videoredigering eller presentasjoner, retningslinjer for innholdsproduksjon (med fokus på kreativitet og praktisk anvendelse), plattformdetaljer for deling.

C. Spesifikt for droneteknologi i idretten

- **Fokuser på droneteknologiens "hva" og "hvordan":** Forklar de ulike typene droner, deres funksjoner og hvordan de fungerer i idrettssammenheng.
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Vis frem eksempler på bruk av droner i ulike idrettsgrener som er relevante for målgruppen din.
- **Begynn med grunnleggende konsepter:** Begynn med innledende forklaringer på droneteknologi før du fordyper deg i avanserte bruksområder.
- **Balansere tekniske aspekter med praktiske anvendelser:** Gi en klar forståelse av droneteknologi, samtidig som du legger vekt på fordelene og de potensielle bruksområdene innen idrett.
- **Ta opp regulatoriske hensyn:** Diskutere juridiske rammer og sikkerhetsbestemmelser som regulerer dronebruk i idretten.
- **Fremme etiske diskusjoner:** Oppfordre deltakerne til å vurdere de etiske implikasjonene av dronebruk i idretten, for eksempel personvernhensyn og fair play.

D. Ytterligere tips

- Samarbeid med dronepiloter eller bransjeeksperter for å styrke kompetansen din.
- Innlemme virtuell virkelighet eller utvidet virkelighet for en mer oppslukende læringsopplevelse.
- Sett deltakerne i kontakt med potensielle leverandører av dronetjenester eller organisasjoner som bruker droner i idretten.
- Oppmuntre til kollegalæring og samarbeid mellom deltakerne for å utveksle ideer og erfaringer.
- Vær åpen for tilbakemeldinger og forbedre workshopene kontinuerlig basert på deltakernes behov.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

II. Verktøy

Denne verktøykassen har som mål å utstyre tilretteleggere med de nødvendige ressursene, teknologien og forberedelsene til å holde en engasjerende og informativ workshop om droneteknologi i idretten.

Materialer

- **Papir til fly**: Til "Paper Drone Challenge"-konkurransen, som simulerer grunnleggende aerodynamikk i droneteknologi.
- **Åpent område**: Nødvendig for at deltakerne skal kunne teste flydistansen til papirflyene (dronemodellene) sine.
- **Teip**: For å markere avstander i "Paper Drone Challenge" og måle prestasjoner.
- **Projektor og datamaskin**: For dynamiske presentasjoner om droners utvikling og mekanikk, og for å kjøre dronesimuleringsprogramvare under hovedaktiviteten.
- **Programvare for dronesimulering**: For å gi en praktisk og virtuell opplevelse av droneflyging. Tilretteleggerne bør velge tilgjengelig programvare som simulerer droneflyvningen på en effektiv måte.
- **Utdeling av casestudier**: Om praktiske anvendelser av droner i idretten, med fokus på trening, prestasjonsanalyse og supporterengasjement.

Teknologi

- **Programvare for videoredigering eller presentasjon**: Til aktiviteten "Drone Innovation Challenge" i etterkant av timen, der deltakerne kan lage og dele sine innovative ideer til droneapplikasjoner.
- **Digitale enheter**: For interaktive spørrekonkurranser og match-aktiviteter, som legger til rette for engasjement og vurdering gjennom nettbaserte avstemninger eller digitale spørrekonkurranser.

Ytterligere ressurser

- **Retningslinjer for innholdsproduksjon**: For å hjelpe deltakerne med å utvikle sine "Drone Innovation Challenge"-prosjekter, med fokus på kreativitet, praktisk anvendelse og potensiell innvirkning på idretten.
- **Informasjon om plattform for deling**: Informasjon om hvor deltakerne kan laste opp og dele video- eller presentasjonsprosjektene sine, noe som fremmer et innovasjons- og tilbakemeldingsfellesskap.

Notater fra tilretteleggeren

- **Forståelse av droneteknologi**: Tilretteleggere bør ha en omfattende forståelse av ulike dronetyper, funksjoner og bruksområder for å kunne lede diskusjoner og svare på spørsmål.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Regulatoriske og etiske hensyn**: Vær forberedt på å diskutere de juridiske og etiske aspektene ved bruk av droner i idretten, inkludert sikkerhetsbestemmelser, personvernhensyn og konsekvenser for fair play.
- **Interaktiv og engasjerende læring**: Bruk "Paper Drone Challenge" og virtuelle dronesimuleringer til å gi interaktive og praktiske læringsopplevelser som gjør teknologien tilgjengelig og engasjerende.
- **Relevans i den virkelige verden**: Bruk casestudier og eksempler fra den virkelige verden for å demonstrere de praktiske bruksområdene og fordelene med droner i idretten, noe som gjør innholdet relevant og spennende for deltakerne.
- **Oppmuntre til innovasjon**: Gjennom "Drone Innovation Challenge" fremmer vi kreativitet og praktiske problemløsningsferdigheter, og oppfordrer deltakerne til å tenke på innovativ bruk av droner i sine spesifikke idrettsgrener.
- **Samarbeid og kollegalæring**: Fremme et miljø for kollegalæring og samarbeid, og oppmuntre deltakerne til å dele ideer og tilbakemeldinger på hverandres prosjekter.
- **Tilbakemeldinger for kontinuerlig forbedring**: Be om tilbakemeldinger fra deltakerne for å videreutvikle og forbedre workshopen, og vær tilpasningsdyktig og lydhør overfor gruppens læringsbehov.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Fanengasjement og -opplevelse gjennom digitale verktøy

Målgruppe: Trenere, lærere, forelesere og eksperter som vil legge til rette for workshops om supporterengasjement og -opplevelse gjennom digitale verktøy for unge idrettsstudenter.

I. Retningslinjer

A. Innledning

- Gi en kort presentasjon av COMPATH-prosjektet og dets mål, og legg vekt på den økende betydningen av supporterengasjement i sportsbransjen.
- Skap begeistring ved å fremheve suksesshistorier om digitale tiltak for å engasjere fans i ulike idretter.
- Sett klare forventninger til workshopen, med læringsmål, krav til aktiv deltakelse og vurderingsmetoder.

B. Verkstedets struktur

1. Energizer (5-10 minutter)

- **Målsetting:** Introdusere temaet og skape interesse for digitalt fanengasjement.
- **Aktivitet:** "Digitale fan-detektiver": Gjennomfør en interaktiv quiz der deltakerne skal gjette hvilke digitale verktøy som er brukt i vellykkede kampanjer for å engasjere fans, basert på korte utdrag fra casestudier. Oppmuntre til diskusjon om hvor effektive de ulike metodene er.
- **Materiell:** Presentasjonsbilder eller utdelt materiale med utdrag fra casestudier.

2. Hovedaktivitet (30-40 minutter)

- **Målsetting:** Gi praktisk erfaring med å utforme digitale kampanjer for å engasjere fans.
- **Aktivitet:** "Kampanjeskapere": Del deltakerne inn i grupper og utfordre dem til å lage en falsk digital kampanje for en bestemt idrett eller et bestemt lag. Dette kan innebære bruk av sosiale medier, mobilapper, virtual reality-opplevelser eller andre innovative verktøy.
    - Veiled deltakerne gjennom kampanjeplanleggingsprosessen, inkludert definisjon av målgruppe, fastsettelse av mål, valg av relevante digitale verktøy og skissering av viktige resultatindikatorer (KPI-er) for å måle suksess.
    - Oppmuntre til å utforske ulike eksempler på plattformer og verktøy som inspirasjon til kampanjeideer.
- **Materiell:** Arbeidsark for kampanjedesign, eksempler på casestudier, tilgang til eksempler på digitale verktøyplattformer (valgfritt).

3. Evaluering (10-15 minutter)

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Målsetting:** Vurdere forståelse og oppmuntre til refleksjon over virkningen av digitale verktøy.
- **Aktivitet:** "Påvirkning og refleksjon":
    - Legg til rette for en gruppediskusjon om den potensielle effekten og effektiviteten til ulike digitale verktøy og strategier som brukes i de simulerte kampanjene. Oppmuntre til kritisk tenkning og debatt om etiske hensyn knyttet til datainnsamling og -bruk.
    - Avslutt med en kort quiz som tester deltakernes kunnskaper om nøkkelkonsepter og beste praksis innen digital fan-engasjement.
- **Materiell:** Quiz-spørsmål om digital fan-engasjement og etiske overveielser.

4. Formidling (aktivitet etter timen)

- **Målsetting:** Bruke det du har lært i virkelige scenarier.
- **Aktivitet:** "Fan Activation Challenge": Utfordre deltakerne til å utvikle et miniprosjekt som skal engasjere supporterne til et lokalt idrettslag eller en lokal organisasjon. Veiled dem til å:
    - Definer en spesifikk målgruppe og mål for engasjement.
    - Velg minst to relevante digitale verktøy for å gjennomføre planen.
    - Skissere klare trinn for gjennomføring, måling og evaluering.
- **Materiell:** Mal for prosjektskisse, tilgang til demoer eller beskrivelser av digitale verktøy.

C. Spesifikt for fanengasjement og digitale verktøy:

- **Fokuser på "hvorfor" og "hvordan" digitale verktøy brukes:** Forklar hvordan digitale verktøy kan øke supporterengasjementet, bygge sterkere fellesskap og gjøre supporteropplevelsen mer personlig.
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Vis frem eksempler fra virkeligheten på vellykkede kampanjer for å engasjere digitale fans som er relevante for publikums idretter eller interesser.
- **Begynn med grunnleggende plattformforståelse:** Ved behov kan du gi nybegynnere en oversikt over sosiale medieplattformer, mobilapper og andre relevante verktøy.
- **Legg vekt på kreativ idémyldring:** Oppmuntre deltakerne til å tenke utenfor boksen og utforske innovative måter å bruke digitale verktøy på.
- **Ta opp etiske hensyn:** Diskuter ansvarlig databruk, personvernhensyn og rettferdig praksis i strategier for å engasjere digitale fans.
- **Koble til fremtidige trender:** Fremhev nye teknologier og deres potensielle innvirkning på supporterengasjementet i sportsbransjen.

D. Ytterligere tips:

- Inviter gjesteforelesere fra idrettslag, markedsføringsbyråer eller teknologibedrifter til å dele sin ekspertise.
- Organiser praktiske demonstrasjoner av ulike digitale verktøy og plattformer.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- Utfordre deltakerne til å tenke utover sin egen idrett og diskutere supporterengasjement på tvers av ulike idrettsligaer eller bransjer.
- Oppmuntre til kollegalæring og samarbeid mellom deltakerne for å utveksle ideer og erfaringer.
- Vær åpen for tilbakemeldinger og forbedre workshopene kontinuerlig basert på deltakernes behov.

II. Verktøy

Denne verktøykassen er utviklet for å hjelpe kurslederne med å gjennomføre en effektiv og engasjerende workshop om fanengasjement og -opplevelser gjennom digitale verktøy. Den legger vekt på praktisk anvendelse, etiske hensyn og nytenkning, og gir deltakerne kunnskap og ferdigheter til å utvikle effektive strategier for digitalt supporterengasjement. Kurslederne oppfordres til å tilpasse verktøykassen til deltakernes spesifikke behov og interesser, noe som sikrer en relevant og minneverdig læringsopplevelse.

Materialer

- **Presentasjonsbilder eller utdelinger**: For energizer-aktiviteten "Digital Fan Detectives", med utdrag fra casestudier av vellykkede digitale fanengasjementskampanjer.
- **Arbeidsark for kampanjedesign**: For å hjelpe gruppene under hovedaktiviteten "Campaign Creators" med å planlegge og gjennomføre sine simulerte digitale kampanjer.
- **Eksempler på casestudier**: Presentasjon av vellykkede initiativer for å engasjere digitale fans som inspirasjon og kontekst for deltakerne.
- **Tilgang til eksempler på digitale verktøyplattformer** (valgfritt) som deltakerne kan utforske i løpet av kampanjeprosessen. Dette kan omfatte demoer eller oversiktsmateriale for sosiale medier, mobilapper, VR-opplevelser osv.

Teknologi

- **Digitale enheter**: Nødvendig for å få tilgang til nettbaserte spørrekonkurranser, demoer av digitale verktøy og for å gjennomføre undersøkelser i kampanjeplanleggingsfasen.
- **Programvare for videoredigering eller presentasjon**: For at deltakerne skal kunne lage presentasjoner eller videoer til "Fan Activation Challenge"-aktiviteten etter timen.

Ytterligere ressurser

- **Mal for prosjektskisse**: For "Fan Activation Challenge", som hjelper deltakerne med å definere mål, velge verktøy og planlegge miniprosjektene sine.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Demoer eller beskrivelser av digitale verktøy**: Gi en oversikt over ulike digitale plattformer og verktøy som kan brukes i kampanjer for å engasjere fans.

Notater fra tilretteleggeren

- **Forståelse av digitalt supporterengasjement**: Tilretteleggerne bør ha en dyp forståelse av hvordan digitale verktøy kan brukes til å forbedre supporternes opplevelser og engasjement, inkludert de nyeste trendene og teknologiene på området.
- **Etiske og personvernmessige hensyn**: Vær forberedt på å lede diskusjoner om ansvarlig bruk av data, personvernspørsmål og etisk praksis i forbindelse med digitalt supporterengasjement, og legg vekt på betydningen av åpenhet og samtykke.
- **Interaktiv og praktisk læring**: Bruk interaktive spørrekonkurranser og praktiske kampanjeplanleggingsaktiviteter for å gjøre læringen engasjerende og anvendelig, og oppmuntre deltakerne til å bruke konseptene i reelle sammenhenger.
- **Kreativ og innovativ tenkning**: Skap et miljø som oppmuntrer til kreativitet og innovasjon, og oppfordre deltakerne til å utforske nye måter å bruke digitale verktøy på for å engasjere fans.
- **Kritisk refleksjon og diskusjon**: Legge til rette for diskusjoner som gjør det mulig for deltakerne å kritisk vurdere ulike strategier og verktøy med tanke på effektivitet, etiske implikasjoner og innovasjonspotensial.
- **Anvendelse i den virkelige verden**: Gjennom "Fan Activation Challenge" oppmuntres deltakerne til å bruke det de har lært på workshopen, og får et praktisk rammeverk for planlegging og gjennomføring av fanengasjementsprosjekter.
- **Samarbeid og kollegalæring**: Fremme et samarbeidsbasert læringsmiljø der deltakerne kan dele ideer, tilbakemeldinger og erfaringer, noe som beriker læringsopplevelsen for alle.
- **Kontinuerlig forbedring**: Be om tilbakemeldinger fra deltakerne for å videreutvikle og forbedre fremtidige workshoper, slik at de kan tilpasses publikums behov og interesser.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Tingenes internett (IoT) i idretten

Målgruppe: Trenere, lærere, forelesere og eksperter som vil legge til rette for workshops om tingenes internett (IoT) i idrett for unge idrettsstudenter.

I. Retningslinjer

A. Overordnede mål for workshopen:

- Skap nysgjerrighet og engasjement rundt potensialet til IoT i idretten.
- Gi deltakerne en solid forståelse av IoT-konsepter og -applikasjoner i idrettssammenheng.
- Oppmuntre til kritisk tenkning og analyse av eksisterende IoT-løsninger.
- Inspirere til kreativitet og gi deltakerne mulighet til å se for seg fremtidige anvendelser av IoT i idretten.
- Fremme ansvarlig og etisk bruk av IoT-teknologi i idrettsbransjen.

B. Verkstedets struktur:

1. Energizer (5-10 minutter)

- **Målsetting:** Introdusere temaet og engasjere deltakerne.
- **Aktivitet:** "Sensorutfordring":
    - Del deltakerne inn i små grupper.
    - Gi hvert lag en "mystery box" med hverdagslige gjenstander og scenarioinstruksjoner.
    - Scenariene kan omfatte optimalisering av utøvernes prestasjoner, supporterengasjement eller sikkerhet.
    - Utfordre gruppene til å bygge et provisorisk "sensorsystem" ved hjelp av gjenstandene for å samle inn relevante data.
    - Oppmuntre til kreativitet og diskusjon om systemfunksjonalitet og dataoverføring.
    - Legg til rette for en kort gruppediskusjon: Reflekter over utfordringer, potensiell datainnsamling og anvendelser i den virkelige verden.

2. Hovedaktivitet (30-40 minutter)

- **Målsetting:** Utforske ulike IoT-applikasjoner og fremme kritisk tenkning.
- **Aktivitet:** "IoT-mestere":
    - Presentere ulike casestudier som viser vellykkede IoT-implementeringer i ulike idrettsmiljøer (f.eks. sporing av utøvere, smarte stadioner).
    - Del deltakerne inn i små grupper, og tildel hver gruppe en casestudie.
    - Gi arbeidsark med veiledende spørsmål som oppfordrer til analyse av:

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

        - Teknologien som brukes og dens innvirkning på datainnsamling og analyse.
        - Fordeler og utfordringer for utøvere, trenere, fans og organisasjoner.
        - Etiske overveielser og potensiell fremtidig utvikling.
        - Oppmuntre til gruppediskusjoner og samarbeid.
    - Hver gruppe presenterer sin analyse av casestudien, fremhever de viktigste innsiktene og inviterer til videre diskusjon.

3. Evaluering (10-15 minutter)

- **Målsetting:** Vurdere forståelse og oppmuntre til refleksjon.
- **Aktivitet:** "Tenk og del":
    - Gjennomfør en kort quiz (flervalgsspørsmål, åpne spørsmål) om sentrale IoT-konsepter og sportsapplikasjoner.
    - Legg til rette for en gruppediskusjon som oppfordrer til refleksjon:
        - Overraskelser om potensialet til IoT i idretten.
        - Viktige etiske hensyn ved bruk av tingenes internett i idretten.
        - Potensielle anvendelser av IoT i deltakernes egne idrettsmiljøer.

4. Formidling (aktivitet etter timen)

- **Målsetting:** Oppmuntre til å ta i bruk erfaringer og kreative løsninger.
- **Aktivitet:** "IoT in Action - Designutfordring":
    - Tilby en nettbasert plattform eller mal der deltakerne kan sende inn ideer til en IoT-drevet løsning på et spesifikt idrettsrelatert problem eller mulighet.
    - Tilby veiledende spørsmål for å sette i gang utforskningen:
        - Målgruppe og spesifikke utfordringer/muligheter.
        - Teknologivalg og hensyn til dataflyt.
        - Potensielle fordeler og innvirkning på interessenter.
    - Organiser en virtuell eller personlig fremvisning av innsendte ideer for å oppmuntre til tilbakemeldinger og videreutvikling.

C. Spesifikt for tingenes internett i idretten:

- **Fokuser på "hva" og "hvordan" IoT:** Forklar det grunnleggende om IoT-teknologi, dens komponenter og hvordan den fungerer i idrettssammenheng.
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Vis frem eksempler på vellykkede IoT-implementeringer i ulike idrettsgrener som er relevante for målgruppen din.
- **Begynn med enkle applikasjoner:** Begynn med lettfattelige eksempler før du går inn i kompliserte tekniske detaljer.
- **Balansere tekniske aspekter med praktiske anvendelser:** Gi en klar forståelse av teknologien samtidig som du legger vekt på fordelene og de potensielle bruksområdene i idretten.
- **Ta opp etiske hensyn:** Diskuter personvern, sikkerhet og ansvarlig bruk av informasjon som samles inn gjennom IoT i idretten.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Fremme kritisk tenkning og problemløsning:** Oppmuntre deltakerne til å analysere eksisterende løsninger, identifisere utfordringer og foreslå innovative løsninger.

D. Ytterligere tips til tilretteleggere:

- Legg vekt på virkelige anvendelser og effekten av IoT med ulike brukstilfeller.
- Bruk et klart og konsist språk når du diskuterer tekniske begreper.
- Oppmuntre til aktiv deltakelse, spørsmål og åpne diskusjoner gjennom hele workshopen.
- Gi løpende støtte og veiledning i forbindelse med deltakernes utfordringer etter workshopen.
- Tilpass workshopens innhold og aktiviteter til deltakernes spesifikke interesser og behov.
- Bruk interaktive elementer som nettbaserte verktøy, simuleringer eller gjesteforelesere for å øke engasjementet.
- Husk å ta opp etiske hensyn og ansvarlig datapraksis gjennom hele workshopen.

II. Verktøy

Denne verktøykassen er strukturert for å gi kurslederne de ressursene, den teknologien og den veiledningen de trenger for å gjennomføre en dynamisk og lærerik workshop om IoT i idretten. Den legger vekt på praktiske aktiviteter, kritisk analyse og innovativ tenkning, og gir deltakerne en omfattende forståelse av IoTs potensial i idretten.

Materialer

- **"Mystery Boxes"**: Hver eske skal inneholde dagligdagse gjenstander som skal brukes i "Sensor Challenge"-konkurransen og simulere provisoriske sensorsystemer for ulike idrettsscenarier.
- **Scenarioinstruksjoner**: Detaljerte beskrivelser av scenarier der IoT kan optimalisere utøvernes prestasjoner, øke supporternes engasjement eller forbedre sikkerheten, til bruk i "Sensor Challenge".
- **Arbeidsark for analyse av casestudier**: Utarbeidede arbeidsark med veiledende spørsmål for kritisk analyse av IoT-applikasjoner i idretten under aktiviteten "IoT Champions".
- **Casestudier om IoT i idretten**: Et utvalg casestudier som fremhever vellykkede IoT-implementeringer i ulike idrettsmiljøer, for eksempel sporingssystemer for idrettsutøvere og smart stadionteknologi.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Teknologi

- **Nettbasert plattform eller mal**: For at deltakerne skal kunne sende inn sine IoT-drevne løsningsideer i aktiviteten "IoT in Action - Design Challenge" etter undervisningen. Denne plattformen bør gjøre det enkelt å sende inn, gjennomgå og gi tilbakemelding på ideene.
- **Digitale enheter**: Nødvendig for å få tilgang til nettressurser, utføre research og delta i virtuelle utstillinger av prosjektideer.

Ytterligere ressurser

- **Veiledende spørsmål for Design Challenge**: Et sett med spørsmål som er utformet for å hjelpe deltakerne med å utforske IoT-løsningsideene sine grundig, med fokus på utfordringen/muligheten, teknologivalg og potensiell innvirkning.
- **Liste over IoT-verktøy og -plattformer**: Gi informasjon om ulike IoT-verktøy og -plattformer som kan brukes i idrettssammenheng, inkludert både maskinvare (sensorer, wearables) og programvare (dataanalyseplattformer).

Notater fra tilretteleggeren

- **Grunnleggende kunnskap om IoT-konsepter**: Tilretteleggerne bør ha en god forståelse av IoT-teknologi, inkludert hvordan sensorer samler inn data og hvordan disse dataene kan brukes i idrettssammenheng, for å kunne lede diskusjoner og svare effektivt på spørsmål.
- **Etiske og personvernmessige hensyn**: Vær forberedt på å lede diskusjoner om etisk bruk av tingenes internett i idretten, inkludert hensynet til personvern og datasikkerhet. Fremhev viktigheten av ansvarlig datapraksis.
- **Interaktiv læringstilnærming**: Bruk aktivitetene "Sensor Challenge" og "IoT Champions" til å skape et interaktivt og engasjerende læringsmiljø. Oppmuntre til kreativitet, samarbeid og praktisk problemløsning.
- **Kritisk tenkning og analyse**: Fremme kritisk tenkning ved å utfordre deltakerne til å analysere fordelene og begrensningene ved bruk av tingenes internett i idretten, med tanke på både tekniske aspekter og potensielle etiske problemstillinger.
- **Anvendelser i den virkelige verden**: Fremhev virkelige anvendelser av IoT i idretten for å demonstrere teknologiens innvirkning og potensial. Bruk casestudier som er relevante og inspirerende for workshopdeltakerne.
- **Oppmuntre til innovativ tenkning**: Gjennom "IoT in Action - Design Challenge" oppfordres deltakerne til å tenke innovativt om hvordan IoT kan løse spesifikke problemer eller skape nye muligheter i idretten.
- **Tilpasningsdyktighet og personalisering**: Tilpass workshopens innhold og aktiviteter til deltakernes spesifikke interesser og behov. Dette kan omfatte fokus på bestemte idretter eller nivåer av teknisk kompleksitet.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Engasjement med teknologi**: Der det er mulig, bør du inkludere praktiske erfaringer med IoT-enheter eller simuleringer for å gi en konkret forståelse av konseptene som diskuteres.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

VR og AR i sport

I. Retningslinjer

Målgruppe: Trenere, lærere, forelesere og eksperter som vil legge til rette for workshops om Virtual Reality (VR) og Augmented Reality (AR) i idrett for unge idrettsstudenter.

Overordnede mål for workshopen:

- Vekke interesse og begeistring for VR- og AR-applikasjoner i idretten.
- Gi deltakerne en solid forståelse av VR- og AR-konsepter og deres potensielle innvirkning på idretten.
- Oppmuntre til kritisk tenkning og analyse av eksisterende VR/AR-løsninger innen idrett.
- Inspirere til kreativitet og gi deltakerne mulighet til å se for seg fremtidig bruk av VR/AR i sine egne idrettsmiljøer.
- Fremme ansvarlig og etisk implementering av VR/AR-teknologi i sportsbransjen.

Workshop-struktur:

1. **Energizer (5-10 minutter)**
    - **Målsetting:** Introdusere temaet og engasjere deltakerne i en oppslukende opplevelse.
    - **Aktivitet:** "Hinderløype med bind for øynene":
        - Sett opp en liten hinderløype.
        - Del deltakerne inn i par: én "VR-bruker" med bind for øynene og veiledet av verbale instruksjoner fra sin "AR-guide"-kollega.
        - Dette etterligner VR-opplevelsenes oppslukende og guidede natur.
        - Oppmuntre til kommunikasjon, teamarbeid og refleksjon rundt utfordringene og potensialet i VR/AR-navigasjon.
2. **Hovedaktivitet (30-40 minutter)**
    - **Målsetting:** Utforske ulike VR/AR-applikasjoner og fremme kritisk tenkning.
    - **Aktivitet:** "VR/AR Sports Exploration":
        - Presentere forelesningsvideoer eller interaktive presentasjoner som viser ulike bruksområder for VR/AR i idrett (f.eks. trening av utøvere, rehabilitering, supporterengasjement).
        - Ta en pause etter hvert avsnitt for diskusjon, spørsmål og personlige koblinger til deltakernes egen idrett.
        - Bruk VR/AR-demonstrasjoner (apper, headset) hvis tilgjengelig for å gi praktisk erfaring.
        - Oppmuntre til kritisk analyse gjennom diskusjonsoppfordringer som f.eks:
            - Fordeler og begrensninger ved VR/AR for idrettsutøvere, trenere og fans.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

        - Etiske hensyn og ansvarlig bruk av disse teknologiene.
        - Potensielle fremtidige anvendelser i spesifikke idrettsmiljøer.
3. **Evaluering (10-15 minutter)**
    - **Målsetting:** Vurdere forståelse og stimulere til refleksjon.
    - **Aktivitet:** "VR/AR-sportquiz og diskusjon":
        - Gjennomfør en kort quiz som dekker viktige VR/AR-konsepter og hvordan de brukes i idretten.
        - Legge til rette for gruppediskusjoner som reflekterer over:
            - Overraskelser eller ny innsikt om VR/AR i idrett.
            - Viktige etiske hensyn ved bruk av disse teknologiene.
            - Hvordan VR/AR kan brukes i deltakernes egne idrettsmiljøer.
4. **Formidling (aktivitet etter timen)**
    - **Målsetting:** Styrke læringen og oppmuntre til kreativ problemløsning.
    - **Aktivitet:** "VR/AR Sports Challenge":
        - Gi deltakerne i oppgave å lage et forslag til en VR/AR-applikasjon i den idretten de har valgt.
        - Oppmuntre til ideer som tar for seg spesifikke utfordringer, forbedrer opplæringen eller øker supporternes engasjement.
        - Gi veiledende spørsmål for å stimulere til utforsking av:
            - Målgruppe og spesifikt problem/mulighet som adresseres.
            - Hensyn til VR/AR-teknologi og dataflyt.
            - Potensielle fordeler og innvirkning på interessenter.
            - Tilgjengelighet og etiske implikasjoner.
        - Organisere en plattform der deltakerne kan dele forslagene sine, få tilbakemeldinger og videreutvikle ideene sine.

Spesifikt for VR og AR i sport:

- **Fokuser på "hva" og "hvorfor" VR/AR:** Forklar det grunnleggende om disse teknologiene, deres funksjoner og hvordan de endrer idrettslandskapet.
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Vis frem eksempler på vellykkede VR/AR-implementeringer i ulike idrettsgrener som er relevante for målgruppen din.
- **Begynn med tilgjengelige konsepter:** Begynn med innledende forklaringer før du går inn i komplekse tekniske detaljer.
- **Balansere tekniske aspekter med praktiske anvendelser:** Gi en klar forståelse av teknologien, samtidig som du legger vekt på fordelene og de potensielle bruksområdene på ulike idrettsområder (f.eks. trening, rehabilitering, supporterengasjement).
- **Ta opp etiske hensyn:** Diskuter personvernhensyn, tilgjengelighetsproblemer og ansvarlig bruk av VR/AR-teknologi i idretten.
- **Oppmuntre til kritisk tenkning og problemløsning:** Utfordre deltakerne til å analysere eksisterende bruksområder, identifisere potensielle utfordringer og foreslå innovative anvendelser av VR/AR i idretten.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Ytterligere tips:

- Inviter gjesteforelesere fra organisasjoner som bruker VR/AR i idretten, forskningsinstitusjoner eller idrettsutøvere som bruker disse teknologiene til trening.
- Samarbeid med bransjeeksperter for å styrke kompetansen din og tilby praktiske demonstrasjoner av VR/AR-utstyr.
- Inkluder om mulig interaktive simuleringer der deltakerne kan oppleve VR/AR på nært hold.
- Oppmuntre til kollegalæring og samarbeid mellom deltakerne for å dele ideer og erfaringer.
- Vær åpen for tilbakemeldinger og forbedre workshopene kontinuerlig basert på deltakernes behov.

II. Verktøykasse:

Denne verktøykassen er utviklet for å gi kurslederne de nødvendige ressursene, teknologien og veiledningen de trenger for å gjennomføre en dynamisk og effektiv workshop om VR og AR i idretten. Den legger vekt på praktiske erfaringer, kritisk analyse og kreativ problemløsning, og gir deltakerne en omfattende forståelse av hvordan disse teknologiene kan forandre sportsbransjen.

Materialer

- **Oppsett av hinderløype**: Utstyr og plass til å sette opp en liten, trygg hinderløype for energizer-aktiviteten "Hinderløype med bind for øynene", inkludert bind for øynene til "VR-brukerne".
- **Foredragsvideoer/interaktive presentasjoner**: Kuratert innhold som viser ulike bruksområder for VR og AR i idretten, for eksempel forbedring av utøveres trening, rehabiliteringsprosesser og måter å øke supporterengasjementet på.
- **VR/AR-demonstrasjoner**: Tilgang til VR/AR-applikasjoner, programvare eller headset som kan gi praktisk erfaring. Dette kan omfatte demoer knyttet til idrettstrening, supporteropplevelser eller virtuelle omvisninger på idrettsanlegg.
- **Quiz-materiale**: Spørsmål som dekker nøkkelkonsepter for VR- og AR-applikasjoner i idretten for evalueringsfasen, som kan leveres i trykt form eller via digitale plattformer.

Teknologi

- **VR/AR-utstyr**: Hvis tilgjengelig, ulike VR-hodesett og AR-enheter for demonstrasjon og praktiske opplevelser. Dette kan omfatte VR-headset i forbrukerklasse (som Oculus Rift, HTC Vive eller lignende) og smarttelefoner eller nettbrett med AR-apper.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Nettbasert plattform for deling av forslag**: En digital plattform der deltakerne kan sende inn og dele sine forslag til VR/AR-idrettssøknader, noe som gjør det enklere for fagfeller å vurdere og gi tilbakemeldinger.

Ytterligere ressurser

- **Veiledende spørsmål for utvikling av forslag**: Et dokument eller en digital fil med spørsmål som er utformet for å hjelpe deltakerne med å utvikle VR/AR-søknadene sine, med fokus på å identifisere målgruppen, løse spesifikke problemer, vurdere teknologi og dataflyt og evaluere potensielle effekter.
- **Casestudier om VR/AR i idrett**: En samling casestudier eller eksempler på vellykkede VR- og AR-implementeringer i idretten, som gir inspirasjon og kontekst for deltakernes prosjekter.

Notater fra tilretteleggeren

- **Forståelse av VR og AR**: Sørg for solid grunnleggende kunnskap om VR- og AR-teknologi, inkludert funksjonalitet og hvordan de kan brukes i idrettssammenheng, slik at du kan lede diskusjoner og svare effektivt på spørsmål.
- **Etiske og tilgjengelighetsmessige hensyn**: Forbered deg på å lede diskusjoner om etisk bruk av VR/AR i idretten, inkludert personvern, datasikkerhet og tilgjengelighet for alle brukere. Fremhev viktigheten av å designe inkluderende teknologier.
- **Interaktiv læringstilnærming**: Bruk aktivitetene "hinderløype med bind for øynene" og "VR/AR Sports Exploration" for å skape et engasjerende og engasjerende læringsmiljø. Oppmuntre til deltakelse, samarbeid og refleksjon over opplevelsene.
- **Kritisk analyse og innovasjon**: Fremme kritisk tenkning ved å oppmuntre deltakerne til å analysere fordelene og begrensningene ved dagens VR/AR-applikasjoner innen idrett. Utfordre dem til å tenke kreativt om fremtidige bruksområder og etiske implikasjoner.
- **Anvendelser i den virkelige verden**: Fremhev virkelige bruksområder og nye trender innen VR/AR for å demonstrere den potensielle effekten på idrettstrening, rehabilitering og supporterengasjement. Bruk aktuelle casestudier for å gjøre teknologien relevant for deltakerne.
- **Samarbeid og tilbakemeldinger**: Oppmuntre til et samarbeidsbasert læringsmiljø der deltakerne kan dele ideer, gi tilbakemeldinger på hverandres forslag og lære av hverandres innsikt og kreativitet.
- **Kontinuerlig forbedring og tilpasning**: Vær åpen for tilbakemeldinger fra deltakerne, og vær villig til å tilpasse innholdet og aktivitetene i workshopen til deltakernes behov og interesser. Hold deg oppdatert på den siste utviklingen innen VR/AR-teknologi for å holde workshopen oppdatert og informativ.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

e-sport og sportsfokusert spilling

I. Retningslinjer

Målgruppe: Trenere, lærere, forelesere og eksperter som vil legge til rette for workshops om e-sport og sportsfokusert gaming for unge mennesker som er interessert i bransjen.

A. Overordnede mål for workshopen:

- Vekke interesse og begeistring for e-sport og sportsfokusert gaming.
- Gi deltakerne en solid forståelse av eSport-landskapet, dets innvirkning og potensielle fordeler.
- Oppmuntre til kritisk tenkning og analyse av bransjens ulike roller og muligheter.
- Fremme kreativitet og inspirere deltakerne til å se for seg sitt eget engasjement i e-sport, enten som spillere, utviklere eller seere.
- Fremme ansvarlig spillpraksis og etiske hensyn i eSport-økosystemet.

B. Verkstedets struktur:

1. **Energizer (5-10 minutter)**
    - **Målsetting:** Introdusere temaet og engasjere deltakerne gjennom interaktive spill.
    - **Aktivitet:** "Simulert eSport-turnering":
        - Organiser en rask og lett tilgjengelig spill- eller appkonkurranse (f.eks. mobilracing, kampspill).
        - Hold det kort og morsomt, og legg vekt på lagarbeid, strategi og vennskapelig konkurranse.
        - Diskuter kort opplevelsen og hvordan den gjenspeiler lignende elementer i e-sport.
2. **Hovedaktivitet (30-40 minutter)**
    - **Målsetting:** Utforske eSport-landskapet og dets hovedtrekk.
    - **Aktivitet:** "eSports Deep Dive":
        - Bruk engasjerende forelesningsvideoer eller presentasjoner som dekker ulike aspekter av e-sport:
            - Bransjens historie og vekst.
            - Struktur for turneringer og ligaer.
            - Karriereveier innen e-sport (spillere, utviklere, analytikere osv.).
            - Påvirkning på tradisjonell idrett og supporterengasjement.
        - Ta en pause etter hvert avsnitt for å diskutere, og oppmuntre til personlige koblinger til deltakernes interesser.
        - Inkluder interaktive elementer som spørsmål og svar fra gjesteforelesere, korte dokumentarer eller infografikk.
3. **Evaluering (10-15 minutter)**
    - **Målsetting:** Vurdere forståelse og stimulere til refleksjon over personlige perspektiver.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Aktivitet:** "Utforskning av e-sport":
  - Gjennomfør en quiz eller legg til rette for en gruppediskusjon basert på temaene.
  - Fokuser på åpne spørsmål som f.eks:
    - Hva overrasket deg mest med e-sport?
    - Hvilke etiske hensyn er viktige i e-sport?
    - Hvordan kan du tenke deg å engasjere deg i e-sport (spille, være tilskuer, gjøre karriere)?
  - Oppmuntre til ulike synspunkter og respektfull debatt.

4. **Formidling (aktivitet etter timen)**
   - **Målsetting:** Oppmuntre til dypere læring og personlig initiativ.
   - **Aktivitet:** "eSports Innovation Challenge":
     - La deltakerne utvikle et forslag eller en presentasjon om et nytt eSport-konsept eller -arrangement.
     - Oppmuntre til utforskende ideer:
       - Nye spillformater eller teknologier for e-sport.
       - Innovative måter å engasjere fans og bygge fellesskap på.
       - Løsninger på utfordringer som tilgjengelighet og inkludering.
     - Gi klare retningslinjer og gi tilgang til relevant forskningsmateriale.
     - Organiser en plattform der deltakerne kan dele sine ideer, få tilbakemeldinger og videreutvikle forslagene sine.

C. Spesifikt for e-sport og sportsfokusert spilling:

- **Fokuser på "hva" og "hvorfor" e-sport:** Forklar det grunnleggende om e-sport, dens struktur, konkurransespill og økende popularitet.
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Vis frem eksempler på vellykkede eSport-ligaer, franchiser og spillerhistorier som er relevante for målgruppen din.
- **Balansere tekniske elementer med praktiske anvendelser:** Gi en grunnleggende forståelse av teknologi og infrastruktur, samtidig som vi legger vekt på den økonomiske effekten, markedsføringsmulighetene og de sosiale forbindelsene innen e-sport.
- **Ta opp etiske hensyn:** Diskuter ansvarlig spilling, personvern, potensielle avhengighetsproblemer og fair play-praksis i e-sport.
- **Fremme kritisk tenkning og problemløsning:** Oppmuntre deltakerne til å analysere eksisterende trender, identifisere potensielle utfordringer og foreslå innovative måter å bruke e-sport på i ulike sammenhenger.
- **Koble e-sport til tradisjonell idrett:** Fremhev det symbiotiske forholdet mellom de to, utforsk felles verdier, publikumsovergang og potensielle samarbeidsmuligheter.

D. Ytterligere tips til tilretteleggere:

- Legg vekt på eksempler fra virkeligheten og suksesshistorier for å øke engasjementet.
- Balansere tekniske forklaringer med et klart og tilgjengelig språk for et ungt publikum.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- Oppmuntre til aktiv deltakelse, spørsmål og åpne diskusjoner gjennom hele workshopen.
- Gi løpende støtte og veiledning for deltakernes utforskning etter workshopen.
- Tilpass workshopens innhold og aktiviteter til deltakernes spesifikke interesser og aldersgruppe.
- Bruk ulike multimedieelementer for å gjøre læringsopplevelsen dynamisk og engasjerende.
- Husk å ta opp ansvarlig spillpraksis, etiske hensyn og potensielle risikoer gjennom hele workshopen.

II. Verktøykasse:

Denne verktøykassen er strukturert for å gi tilretteleggere de nødvendige ressursene, teknologien og innsiktene til å gjennomføre en dynamisk og effektiv workshop om e-sport og sportsfokusert gaming. Den legger vekt på viktigheten av å forstå eSport-landskapet, fremme kreativitet og etisk spillpraksis.

Materialer

- **Spill eller app for simulert turnering**: Velg et allment tilgjengelig, alderstilpasset spill eller en app som kan brukes til energizer-aktiviteten, gjerne et spill eller en app som gjenspeiler populære eSport-sjangre.
- **Foredragsvideoer/presentasjoner**: Kuratert innhold som dekker e-sportens historie, vekst, struktur og karrieremuligheter, samt e-sportens innvirkning på tradisjonell idrett og supporterengasjement.
- **Quiz-materiale**: Spørsmål som dekker temaene som ble diskutert under workshopen, med fokus på forståelse, refleksjon og etiske hensyn i e-sport.
- **Retningslinjer for eSports Innovation Challenge**: Et dokument eller en digital ressurs som beskriver forventningene, målene og kriteriene for innovasjonsutfordringen etter timen, og som oppmuntrer til kreativitet og kritisk tenkning.

Teknologi

- **Digitale enheter**: Nødvendig for å delta i eSports-turneringen, få tilgang til forelesningsvideoer eller presentasjoner, og for å gjøre research til eSports-innovasjonsutfordringen.
- **Nettbasert plattform for idéutveksling**: Et digitalt forum eller en digital plattform der deltakerne kan sende inn forslag til eSport-konsepter eller -arrangementer, noe som legger til rette for tilbakemeldinger og samarbeidslæring.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Ytterligere ressurser

- **Casestudier om vellykkede eSports-ligaer og -spillere**: En samling historier og eksempler som viser mangfoldet av karriereveier, teknologiske fremskritt og strategier for samfunnsengasjement innen e-sport.
- **Forskningsmateriale om e-sport**: Tilgang til artikler, rapporter og databaser som gir mer informasjon om aktuelle trender, utfordringer og muligheter i eSport-bransjen.

Notater fra tilretteleggeren

- **Grunnleggende kunnskap om e-sport**: Tilretteleggerne bør ha en solid forståelse av eSport-bransjen, inkludert dens historie, de viktigste aktørene og den teknologiske infrastrukturen, for å kunne lede workshopen på en effektiv måte.
- **Etisk spillpraksis**: Vær forberedt på å diskutere betydningen av etiske hensyn i e-sport, for eksempel fair play, personvern og de psykiske konsekvensene av spilling, inkludert potensiell avhengighet og strategier for ansvarlig spilling.
- **Interaktiv og engasjerende læring**: Bruk aktivitetene "Mock eSports Tournament" og "eSports Deep Dive" til å skape et interaktivt læringsmiljø. Oppmuntre til deltakelse, teamarbeid og kritisk refleksjon over erfaringene.
- **Kritisk analyse og kreativ tenkning**: Fremme kritisk tenkning ved å oppmuntre deltakerne til å analysere strukturen og effekten av e-sport. Utfordre dem til å tenke kreativt om fremtidig utvikling og etiske konsekvenser.
- **Anvendelser i den virkelige verden**: Fremhev eksempler fra den virkelige verden og suksesshistorier for å demonstrere potensielle karriereveier og muligheter i eSport-økosystemet. Bruk casestudier for å gjøre innholdet relevant og inspirerende for deltakerne.
- **Samarbeid og tilbakemeldinger**: Oppmuntre til et samarbeidsbasert læringsmiljø der deltakerne kan dele ideer, gi tilbakemeldinger på hverandres forslag og lære av hverandres innsikt og kreativitet i "eSports Innovation Challenge".
- **Tilpasningsevne og inkludering**: Sørge for at workshopens innhold og aktiviteter kan tilpasses deltakernes interesser og tekniske nivå, og fremme inkludering og tilgjengelighet i eSport-miljøet.

Bærbar teknologi innen idrett

Målgruppe: Trenere, utøvere og alle som er interessert i hvordan bærbar teknologi påvirker idrettsprestasjoner og trening.

I. Retningslinjer

A. Overordnede mål for workshopen:

- Vekke nysgjerrighet og begeistring for potensialet som ligger i bruk av bærbar teknologi i idretten.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- Gi deltakerne en solid forståelse av ulike bærbare enheter og deres bruksområder.
- Utvikle ferdigheter i kritisk tenkning for å analysere data og tolke betydningen av dem for å forbedre prestasjonene.
- Fremme diskusjoner om etiske hensyn knyttet til personvern og ansvarlig bruk av data.
- Inspirer deltakerne til å utforske hvordan bærbar teknologi kan forbedre deres egne treningsopplevelser.

B. Verkstedets struktur:

1. **Energizer (5-10 minutter)**
    - **Målsetting:** Introdusere temaet og engasjere deltakerne gjennom en interaktiv aktivitet.
    - **Aktivitet:** "Tekniske detektiver":
        - Skjul ulike bærbare enheter rundt om i verkstedet.
        - Del deltakerne inn i små grupper og gi dem ledetråder som er knyttet til spesifikke enhetsfunksjoner.
        - Lagene kappes om å finne enhetene og finne ut hvordan de kan brukes i idretten.
        - Gjør en oppsummering av aktiviteten, og fremhev de ulike typene wearables og formålene med dem.
2. **Hovedaktivitet (30-40 minutter)**
    - **Målsetting:** Gi praktisk erfaring med bærbar teknologi og hvordan den kan brukes i ulike idretter.
    - **Aktivitet:** "Datadrevne idrettsutøvere":
        - Del inn i grupper, og tildel hver gruppe en spesifikk idrett og et datasett fra en bærbar applikasjon fra den virkelige verden (f.eks. puls under sprint, søvnmønsteret til eliteidrettsutøvere).
        - Gi tilgang til nettbaserte verktøy eller apper for datavisualisering og -analyse.
        - Utfordre gruppene til å identifisere trender, tolke betydningen av dataene og foreslå opplæringsstrategier basert på funnene.
        - Hver gruppe presenterer sine analyser og anbefalinger, noe som fremmer diskusjon og kunnskapsdeling.
3. **Evaluering (10-15 minutter)**
    - **Målsetting:** Vurdere forståelse og oppmuntre til refleksjon over potensiell innvirkning.
    - **Aktivitet:** Gruppediskusjon:
        - Legg til rette for en gruppediskusjon om:
            - Potensielle fordeler og begrensninger ved bruk av bærbar teknologi i idrett.
            - Etiske hensyn knyttet til personvern og bruk av data.
            - Det fremtidige landskapet for bærbar teknologi innen idrettsprestasjoner.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

        - Gjennomfør en kort quiz som dekker sentrale begreper og bruksområder.
4. **Formidling (aktivitet etter timen)**
    - **Målsetting:** Oppmuntre deltakerne til å bruke det de har lært i sin egen opplæringspraksis.
    - **Aktivitet:** "Min personlige Power-Up":
        - Utfordre deltakerne til å velge et spesifikt aspekt av treningen som skal spores ved hjelp av en bærbar enhet (f.eks. restitusjonsmålinger, søvnkvalitet).
        - Oppfordre dem til å overvåke den valgte resultatindikatoren i en uke ved hjelp av en personlig enhet eller app.
        - Deltakerne sender deretter inn en kort rapport som oppsummerer funnene og reflekterer over hvordan datainnsikten har påvirket opplæringen eller tankegangen deres.

C. Spesifikt for bærbar teknologi i idrett:

- **Fokuser på "hva" og "hvordan" bærbar teknologi:** Forklar det grunnleggende om ulike wearables som brukes i idrett, deres funksjoner og potensielle fordeler for ulike aspekter (f.eks. trening, prestasjonsanalyse, skadeforebygging).
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Vis frem eksempler på vellykkede implementeringer av bærbar teknologi i idrettsgrener som er relevante for målgruppen din.
- **Begynn med tilgjengelige konsepter:** Begynn med innledende forklaringer før du går inn i komplekse tekniske detaljer.
- **Balansere tekniske aspekter med praktiske anvendelser:** Gi en klar forståelse av teknologien samtidig som det legges vekt på dens innvirkning på trening, prestasjonsforbedring og utøverens velvære.
- **Ta opp etiske hensyn:** Diskuter personvernhensyn, sikkerhetsspørsmål og ansvarlig bruk av bærbar teknologi i idretten.
- **Fremme kritisk tenkning og problemløsning:** Oppmuntre deltakerne til å analysere eksisterende applikasjoner, identifisere potensielle utfordringer og foreslå innovative måter å bruke bærbar teknologi i idretten på.

D. Ytterligere tips til tilretteleggere:

- Legg vekt på praktiske anvendelser og suksesshistorier med eksempler fra ulike idretter.
- Balansere tekniske forklaringer med et klart og tilgjengelig språk for målgruppen.
- Oppmuntre til aktiv deltakelse, spørsmål og åpne diskusjoner gjennom hele workshopen.
- Gi løpende støtte og veiledning for deltakernes utforskning etter workshopen.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- Tilpass workshopens innhold og aktiviteter til deltakernes spesifikke interesser og behov.
- Integrer multimedieelementer som korte videoer, demoer eller gjesteforelesere for å øke engasjementet.
- Husk å ta opp etiske hensyn, personvern og ansvarlig bruk av wearables gjennom hele workshopen.

II. Verktøykasse:

Denne verktøykassen gir tilretteleggere et omfattende rammeverk for å gjennomføre en workshop om bærbar teknologi i idretten. Den legger vekt på viktigheten av å forstå bærbar teknologi, analysere prestasjonsdata og vurdere etiske implikasjoner.

Materialer

- **Bærbare enheter**: Et utvalg av bærbare teknologiske enheter som kan gjemmes for "Tech Detectives" energizer, for eksempel treningsarmbånd, pulsmålere og søvnmålere.
- **Ledetrådskort**: Kort med hint eller beskrivelser knyttet til funksjonene til de bærbare enhetene som brukes i energizer-aktiviteten.
- **Datasett**: Data fra den virkelige verden fra bærbare teknologiapplikasjoner innen idrett, skreddersydd for ulike idrettsgrener for aktiviteten "Datadrevne idrettsutøvere".
- **Nettbaserte verktøy/apper for dataanalyse**: Tilgang til programvare eller applikasjoner som kan visualisere og analysere data om idrettsprestasjoner, noe som gjør det lettere for grupper å tolke betydningen av dataene.

Teknologi

- **Digitale enheter**: Nettbrett, bærbare datamaskiner eller smarttelefoner som gruppene kan bruke til å få tilgang til nettbaserte dataanalyseverktøy og apper under hovedaktiviteten.
- **Presentasjonsutstyr**: Projektor, skjerm og høyttalere for visning av forelesningsvideoer, presentasjoner og gruppepresentasjoner.

Ytterligere ressurser

- **Casestudier om bærbar teknologi**: En samling eksempler på hvordan bærbar teknologi har blitt implementert i ulike idretter, med fokus på fordeler innen trening, prestasjonsanalyse og skadeforebygging.
- **Quiz-spørsmål**: Et sett med spørsmål for å evaluere deltakernes forståelse av konsepter, bruksområder og etiske hensyn knyttet til bærbar teknologi.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Notater fra tilretteleggeren

- **Grunnleggende kunnskap om bærbar teknologi**: Tilretteleggerne bør ha en grundig forståelse av hvilke typer bærbare enheter som er tilgjengelige, hvordan de brukes i idretten og hvordan de kan brukes til å forbedre utøvernes prestasjoner og trening.
- **Etiske og personvernmessige hensyn**: Forbered deg på å lede diskusjoner om ansvarlig bruk av data som samles inn av kroppsnære enheter, med vekt på personvern, sikkerhet og etiske spørsmål i idretten.
- **Interaktiv og praktisk læring**: Bruk aktivitetene "Tech Detectives" og "Data-Driven Athletes" for å skape et interaktivt læringsmiljø. Oppmuntre til teamarbeid, kritisk tenkning og praktisk erfaring med dataanalyse.
- **Kritisk analyse og diskusjon**: Oppfordre deltakerne til å diskutere de potensielle fordelene og begrensningene ved bruk av kroppsnær teknologi, samt det fremtidige landskapet for denne teknologien i idretten.
- **Anvendelse av lærdom**: Gjennom "My Personal Power-Up"-aktiviteten i etterkant av kurset skal deltakerne motiveres til å bruke det de har lært på workshopen i sin egen treningspraksis, noe som legger til rette for personlig utforskning og refleksjon rundt bruken av bærbar teknologi.
- **Tilpasningsevne og tilgjengelighet**: Sørg for at innholdet og aktivitetene i workshopen kan tilpasses deltakernes interesser, tekniske nivå og idrettsgrener for å fremme en inkluderende og engasjerende læringsopplevelse.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Idrettstilpassede lese- og skriveferdigheter

Målgruppe: Denne workshopen er utviklet for idrettsutøvere, trenere, foreldre og alle som er interessert i å forbedre lese- og skriveferdighetene sine i forbindelse med idrett.

I. Retningslinjer:

A. Overordnede mål:

- Å øke bevisstheten om viktigheten av kritisk tenkning og ansvarlig informasjonsbruk i idrettsverdenen.
- Utvikle deltakernes informasjonskompetanse, mediekompetanse og teknologikompetanse i forbindelse med idrett.
- Å sette deltakerne i stand til å navigere effektivt i det stadig mer komplekse idrettsinformasjonslandskapet.

B. Workshop-struktur:

Energizer (5-10 minutter):

- Bruk aktiviteten "Fakta eller fiksjon?" til å introdusere temaet for workshopen og få deltakerne til å tenke kritisk rundt sportsinformasjon.
- Oppsummer aktiviteten ved å diskutere viktigheten av å stille spørsmål ved informasjon, identifisere fordommer og verifisere kilder.

Hovedaktivitet (40-45 minutter):

- Sett opp tre ferdighetsstasjoner med fokus på informasjonskompetanse, mediekompetanse og teknologikompetanse.
- Deltakerne roterer gjennom stasjonene i små grupper, gjennomfører aktiviteter og diskuterer funnene sine.
- Legg til rette for gruppediskusjoner etter hver stasjon for å styrke læringen og oppmuntre til kritisk tenkning.

Evaluering (10-15 minutter):

- Bruk en kort quiz for å vurdere deltakernes forståelse av nøkkelkonseptene som er tatt opp i workshopen.
- Legg til rette for gruppereflekSjon der deltakerne diskuterer situasjoner fra virkeligheten der de har støtt på villedende sportsinformasjon, og hvordan de håndterte dem.

Formidling (aktivitet etter workshopen):

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- Gi deltakerne en utfordring der de skal velge et spesifikt idrettsrelatert tema, undersøke det ved hjelp av pålitelige kilder og presentere funnene og evalueringen av kildene de har brukt.
- Tilby en valgfri utvidelsesaktivitet der deltakerne utforsker karriereveier som utnytter gode idrettstilpassede lese- og skriveferdigheter og undersøker utdannings- eller opplæringsmuligheter.

C. Spesifikk for idrettstilpassede lese- og skriveferdigheter:

- **Fokuser på "hvorfor" og "hvordan" idrettstilpasset lese- og skriveferdighet:** Forklar viktigheten av kritisk tenkning, ansvarlig informasjonsbruk og effektiv bruk av teknologi i en hektisk idrettsverden.
- **Bruk eksempler som man kan relatere til:** Vis frem aktuelle og relevante casestudier fra den virkelige verden der gode lese- og skriveferdigheter har gjort en forskjell i idretten (f.eks. analyse av treningsprogrammer, identifisering av skjevheter i media, bruk av dataanalyseverktøy).
- **Balanse mellom teori og praksis:** Gi tydelige forklaringer på sentrale begreper (informasjonskompetanse, mediekompetanse, teknologikompetanse) før du går over til praktiske aktiviteter på ferdighetsstasjonene.
- **Legge vekt på utvikling og anvendelse av ferdigheter:** Gi deltakerne praktiske verktøy og strategier for kritisk evaluering av informasjon, identifisering av troverdige kilder og ansvarlig bruk av teknologi i idrettssammenheng.
- **Ta opp etiske hensyn:** Diskuter potensielle skjevheter i sportsmedier, ansvarlige kommentarer på sosiale plattformer og etisk bruk av data og bærbar teknologi i idretten.
- **Oppmuntre til kritisk tenkning og problemløsning:** Utfordre deltakerne til å analysere virkelige scenarier, identifisere misvisende informasjon og foreslå løsninger for ansvarlig informasjonsbruk.

D. Ytterligere tips:

- Inviter gjesteforelesere fra sportsjournalistikk, dataanalyse eller idrettspsykologi til å dele sine erfaringer og sin ekspertise.
- Samarbeid med utdanningsinstitusjoner eller biblioteker for å tilby ressurser og veiledning om hvordan man navigerer i ulike informasjonskilder.
- Bruk nettbaserte spørrekonkurranser, avstemninger og interaktive simuleringer for å vurdere forståelsen og gjøre læringsopplevelsen engasjerende.
- Oppmuntre til samarbeid og kollegalæring under gruppediskusjoner og -aktiviteter.
- Vær åpen for tilbakemeldinger og forbedre workshopene kontinuerlig basert på deltakernes behov.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

II. Verktøykasse:

Denne verktøykassen er utviklet for å hjelpe tilretteleggere med å gjennomføre en omfattende workshop om idrettstilpassede ferdigheter, med vekt på kritisk tenkning, etisk informasjonsbruk og effektiv bruk av teknologi i idrettssammenheng. Ved å gi deltakerne de nødvendige ferdighetene og kunnskapene skal workshopen gjøre dem bedre i stand til å navigere i det komplekse informasjonslandskapet i idrettsverdenen på en ansvarlig og effektiv måte.

Materialer

- **"Fakta eller fiksjon?" Aktivitetskort**: Forberedte påstander knyttet til sportsinformasjon, noen sanne og noen usanne, til energizer-aktiviteten.
- **Materiell til ferdighetsstasjonene**: Utdelinger, veiledninger og aktivitetsinstruksjoner for hver av de tre stasjonene for lese- og skriveferdigheter: Informasjonskompetanse, mediekompetanse og teknologikompetanse.
- **Casestudier**: Eksempler fra den virkelige verden som viser anvendelsen og betydningen av idrettstilpassede lese- og skriveferdigheter i ulike scenarier i idrettsverdenen.
- **Quiz-materiell**: Spørsmål som dekker sentrale begreper innen idrettstilpasset lese- og skriveopplæring for å vurdere deltakernes forståelse i evalueringsfasen.

Teknologi

- **Digitale enheter**: Nettbrett eller bærbare datamaskiner som deltakerne kan bruke på Technology Literacy-stasjonen og for å få tilgang til nettressurser under forskningsutfordringen.
- **Presentasjonsutstyr**: Projektor og skjerm for visning av instruksjoner, eksempler og oppsummeringsmateriell under hele workshopen.

Ytterligere ressurser

- **Veiledning om pålitelige kilder til idrettsinformasjon**: En kuratert liste over troverdige nettsteder, databaser og verktøy som deltakerne kan bruke i etterkant av workshopen.
- **Håndbok om karriereveier**: Informasjon om yrker som verdsetter gode lese- og skriveferdigheter i idrett, inkludert utdannings- og opplæringsmuligheter knyttet til disse yrkene.

Notater fra tilretteleggeren

- **Forståelse av idrettstilpasset kompetanse**: Tilretteleggerne bør ha en omfattende forståelse av nyansene i informasjonskompetanse, mediekompetanse og

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

teknologikompetanse som er spesielt tilpasset idrettskonteksten, for å kunne lede diskusjonene på en effektiv måte.

- **Vektlegging av kritisk tenkning**: Vær forberedt på å lede diskusjoner om viktigheten av å stille spørsmål ved informasjon, identifisere fordommer og de etiske aspektene ved bruk og deling av sportsinformasjon.
- **Interaktiv læring**: Bruk "Fakta eller fiksjon?" og rotasjon av ferdighetsstasjoner for å skape et interaktivt læringsmiljø. Oppmuntre til aktiv deltakelse, refleksjon og kritisk analyse av informasjon.
- **Anvendelse i den virkelige verden**: Ved hjelp av casestudier og en utfordring etter workshopen oppmuntrer vi deltakerne til å bruke det de har lært i virkelige situasjoner, slik at de får bedre forståelse og ferdigheter i å navigere i sportsinformasjonslandskapet.
- **Samarbeid og læring i grupper**: Legg til rette for samarbeidslæring under gruppediskusjoner og stasjonsaktiviteter. Oppmuntre deltakerne til å dele erfaringer, innsikt og strategier for å evaluere sportsinformasjon.
- **Tilpasningsevne og inkludering**: Sørg for at workshopens innhold og aktiviteter er tilgjengelige og relevante for deltakernes ulike interesser og bakgrunn. Skreddersy diskusjonene og eksemplene slik at de treffer den spesifikke målgruppen, enten de er idrettsutøvere, trenere eller idrettsentusiaster.
- **Kontinuerlig forbedring**: Be om tilbakemeldinger fra deltakerne for å videreutvikle og forbedre fremtidige workshoper. Vær åpen for å tilpasse innhold og undervisningsmetoder basert på deltakernes behov og utviklingen i sportsinformasjonslandskapet.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Workshop i idrettstilpassede læringsferdigheter

Målgruppe: Denne workshopen er utviklet for idrettsutøvere, trenere, foreldre og alle som er interessert i å forstå og utnytte de overførbare ferdighetene som oppnås gjennom idrettsdeltakelse.

I. Retningslinjer:

A. Overordnede mål:

- Øke bevisstheten om de verdifulle, overførbare ferdighetene som utvikles gjennom idrett, inkludert kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid og kommunikasjon.
- Gi deltakerne praktiske verktøy og strategier for å forbedre og anvende disse ferdighetene i ulike sammenhenger, inkludert karriereforberedelse.
- Fremme selvtillit og gjøre deltakerne i stand til å bruke sine unike ferdigheter til å lykkes også utenfor idrettsbanen.

B. Verkstedets struktur:

1. **Energizer (5-10 minutter):**
    - **Målsetting:** Engasjere deltakerne og introdusere viktige temaer gjennom en interaktiv aktivitet.
    - **Aktivitet:** "Sports Skills Challenge":
        - Del deltakerne inn i små grupper og presenter virkelige idrettsscenarier som krever kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid og kommunikasjon.
        - Eksempler: overvinne et hinder i et spill, utarbeide en ny treningsstrategi, koordinere et komplekst spill.
        - Teamene diskuterer og foreslår løsninger, og understreker hvor viktig disse ferdighetene er for å lykkes.
        - Legg til rette for en kort diskusjon om hvordan disse ferdighetene kan brukes i jobbsammenheng.
2. **Hovedaktivitet (30-40 minutter):**
    - **Målsetting:** Utdype forståelsen og gi verktøy for å utvikle idrettstilpassede læringsferdigheter.
    - **Aktivitet:** "Ferdighetsstasjoner":
        - Sett opp fire stasjoner med fokus på hver sin kjernekompetanse: kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid og kommunikasjon.
        - Utform aktiviteter og utfordringer på hver stasjon som bruker sportsanalogier og gjenkjennelige scenarier.
        - Eksempler: analysere spilltaktikk (kritisk tenkning), designe et nytt sportsprodukt (kreativitet), gjennomføre rollespill (samarbeid), holde overbevisende presentasjoner (kommunikasjon).
        - La deltakerne rotere mellom stasjonene, slik at de kan delta i ulike aktiviteter og diskusjoner.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

        - Gjennomgå hver stasjon, og del med deg av de viktigste erfaringene og praktiske tips til hvordan du kan bruke disse ferdighetene i hverdagen og i karriereforberedelsene.
3. **Evaluering (10-15 minutter):**
    - **Målsetting:** Vurdere læring og oppmuntre til refleksjon over personlig utvikling.
    - **Aktivitet:** Gruppediskusjon og vurdering:
        - Legg til rette for en diskusjon:
            - Utnytte idrettsferdigheter i karrieresammenheng.
            - Strategier for å utvikle kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid og kommunikasjonsferdigheter.
        - Del ut en kort quiz eller et arbeidsark for å konkretisere sentrale begreper og vurdere forståelsen.
4. **Formidling (aktivitet etter timen):**
    - **Målsetting:** Oppmuntre til kontinuerlig læring og anvendelse av tilegnede ferdigheter.
    - **Aktivitet:** "Min plan for ferdigheter":
        - Utfordre deltakerne til å lage en personlig handlingsplan for å utvikle sine idrettstilpassede læringsferdigheter.
        - Planen bør inneholde spesifikke mål, strategier og ressurser for å fremme kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid og kommunikasjon.
        - Oppfordre til å dele handlingsplaner med jevnaldrende eller mentorer for å få tilbakemelding og støtte.

C. Ytterligere ressurser:

- **Infografikk:** "Å bygge bro over kløften: Fra idrettsferdigheter til ansettbarhet"
- **Casestudier:** "Suksesshistorier fra idrettsutøvere: Utnyttelse av idrettsferdigheter i ulike karrierer"
- **Nettressurser og artikler:** Utvikling av overførbare ferdigheter, karriereplanlegging
- **Merknader fra tilretteleggeren:**
    - Skape et inkluderende og oppmuntrende læringsmiljø.
    - Bruk relevante eksempler og analogier for å illustrere anvendelsen av ferdighetene.
    - Oppmuntre til aktiv deltakelse, åpne diskusjoner og kritisk tenkning.
    - Tilpass aktiviteter og innhold til målgruppen.

D. Spesifikke for idrettstilpassede læringsferdigheter:

- **Fokuser på "hva" og "hvorfor" idrettstilpassede læringsferdigheter:** Forklar begrepet overførbare ferdigheter, og fremhev de verdifulle evnene som utvikles gjennom idrettsdeltakelse, og som kan overføres til ulike yrkessammenhenger.
- **Bruk eksempler du kan relatere til:** Vis frem eksempler fra den virkelige verden på idrettsutøvere som har lykkes med å utnytte idrettsferdighetene sine i ulike karrierer.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Balanse mellom teori og praksis:** Gi tydelige forklaringer på kjerneferdighetene (kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid, kommunikasjon) før du går i gang med praktiske aktiviteter på ferdighetsstasjonene.
- **Legge vekt på utvikling og anvendelse av ferdigheter:** Gi deltakerne praktiske verktøy og strategier for å identifisere, forbedre og vise frem sine idrettstilpassede læringsferdigheter.
- **Koble idrettsanalogier til karrieresammenhenger:** Bruk relaterte scenarier og sportseksempler for å illustrere hvordan disse ferdighetene kan brukes i jobbsammenheng (f.eks. spilltaktikk for strategisk tenkning, teamarbeid i sport som speiler samarbeid i prosjekter).
- **Fremme selvrefleksjon og karriereutforskning:** Oppmuntre deltakerne til å identifisere eksisterende ferdigheter, analysere karriereønskene sine og utvikle strategier for å bygge bro mellom de to.

E. Ytterligere tips:

- Inviter gjesteforelesere fra ulike bransjer som har omsatt sine idrettstilpassede ferdigheter til vellykkede karrierer.
- Samarbeid med karriereutviklingsorganisasjoner eller faglige nettverk for å tilby ressurser og veiledning.
- Bruk nettbaserte tester eller karriereplanleggingsverktøy for å hjelpe deltakerne med å identifisere sine styrker og utforske mulige karriereveier.
- Oppmuntre til kollegalæring og samarbeid gjennom gruppediskusjoner og aktiviteter.
- Vær åpen for tilbakemeldinger og forbedre workshopene kontinuerlig basert på deltakernes behov.

II. Verktøykasse:

Denne verktøykassen gir tilretteleggere en strukturert tilnærming til å gjennomføre en workshop i idrettstilpasset læring, og legger vekt på de verdifulle ferdighetene man tilegner seg gjennom idrettsdeltakelse, og hvordan de kan brukes i en bredere jobbsammenheng. Ved å kombinere teoretisk innsikt med praktiske øvelser skal workshopen inspirere deltakerne til å bruke idrettserfaringene sine til å oppnå karrieresuksess og personlig vekst.

Materialer

- **Kort med idrettsscenarier**: For "Sports Skills Challenge", kort som beskriver virkelige idrettssituasjoner som krever kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid og kommunikasjon.
- **Veiledninger for ferdighetsstasjoner**: Detaljerte instruksjoner og materialer som trengs for aktiviteter på hver av de fire ferdighetsstasjonene: Kritisk tenkning, kreativitet, samarbeid og kommunikasjon.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Infografikk og casestudier**: Infografikken "Bridging the Gap: From Sports Skills to Employability" og casestudiene "Athlete Success Stories: Leveraging Sports Skills in Diverse Careers" for å illustrere workshopens hovedtemaer.
- **Quiz/arbeidsark**: For å konsolidere læringen og lette evalueringsfasen, med fokus på anvendelse av idrettstilpassede læringsferdigheter i ulike settinger.

Teknologi

- **Digitale enheter**: Nettbrett eller bærbare datamaskiner for interaktive aktiviteter, spesielt på Technology Literacy-stasjonen eller for å få tilgang til karriereplanleggingsverktøy på nettet.
- **Presentasjonsutstyr**: For å vise infografikk, casestudier og legge til rette for gruppediskusjoner.

Ytterligere ressurser

- **Nettressurser og artikler**: En kuratert liste over materiale om utvikling av overførbare ferdigheter, karriereplanlegging og eksempler på idrettsutøvere som har gått over til ulike yrkesroller.
- **Verktøy for karriereplanlegging**: Tilgang til nettbaserte tester eller ressurser som hjelper deltakerne med å identifisere sine styrker og potensielle karriereveier.

Notater fra tilretteleggeren

- **Relaterbart og engasjerende innhold**: Sørg for at eksemplene, scenariene og aktivitetene kan relateres til deltakernes idrettserfaringer, slik at abstrakte begreper blir håndgripelige og forståelige.
- **Interaktiv og samarbeidsorientert læring**: Skap et miljø som oppmuntrer til aktiv deltakelse, teamarbeid og åpen dialog. Ferdighetsstasjonene bør utformes slik at de engasjerer deltakerne i praktiske øvelser som gjenspeiler det virkelige liv.
- **Selvrefleksjon og personlig utvikling**: Veilede deltakerne gjennom egenvurdering og refleksjonsøvelser, og hjelpe dem med å identifisere sine unike ferdigheter og hvordan de kan formulere og bruke disse i karrieresammenheng.
- **Tilpasning til publikums behov**: Skreddersy innholdet og gjennomføringen av workshopen til deltakernes spesifikke interesser, bakgrunn og faglige mål, slik at den blir relevant og effektiv.
- **Kontinuerlig tilbakemelding og forbedring**: Be om tilbakemeldinger fra deltakerne for å videreutvikle og forbedre workshopen, og foreta nødvendige justeringer for å møte fremtidige målgruppers behov og forventninger.

Strategi for formidling

- **Maler for "My Skills Game Plan"**: Gi deltakerne et rammeverk for utvikling av personlige handlingsplaner, inkludert målsetting, strategiformulering og identifisering av ressurser for kompetanseheving.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Mekanisme for kollegial tilbakemelding**: Etabler et system for deling og gjennomgang av handlingsplaner mellom deltakerne eller med mentorer, slik at det blir enklere å gi konstruktive tilbakemeldinger og oppmuntring.
- **Oppfølgingsmøter**: Planlegg etterfølgende møter for å gjennomgå fremdriften i handlingsplanene, ta opp utfordringer og feire det som er oppnådd.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Entreprenørskapstankegang for sportsbedrifter

Målgruppe: Denne workshopen er utviklet for personer som er interessert i å starte eller utvide en idrettsvirksomhet, inkludert idrettsutøvere, idrettsentusiaster, gründere og forretningsfolk.

I. Retningslinjer

A. Overordnede mål:

- Stimulere deltakernes lidenskap for entreprenørskap i sportsbransjen.
- Gi deltakerne en grunnleggende forståelse av entreprenørskapstankegangen og dens viktigste kjennetegn.
- Utvikle praktiske ferdigheter for å identifisere muligheter, skape verdi og navigere i utfordringer i sportsbransjen.
- Fremme veksttankegang, robusthet og mot til å ta kalkulerte risikoer.

B. Verkstedets struktur:

1. **Energizer (5-10 minutter):**
    - **Målsetting:** Utløse kreativitet og introdusere temaet entreprenørskapstenkning.
    - **Aktivitet:** "Idrettsvirksomhet - idémyldring":
        - Hver for seg skal deltakerne brainstorme og skrive ned så mange innovative forretningsideer som mulig på fem minutter. Oppmuntre til vill og kreativ tenkning.
        - Diskuter kort i gruppen, og fremhev mangfoldet og potensialet til gründerideer i idretten.
2. **Hovedaktivitet (40-45 minutter):**
    - **Målsetting:** Utdype forståelsen av entreprenørskapstankegangen og dens anvendelse i idretten.
    - **Aktivitet:** "Entreprenørskap i idrettsreisen":
        - Vis en serie korte videoer etterfulgt av interaktive oppgaver knyttet til hver video:
            - Video 1: Introduksjon til gründertankegangen - Hva betyr det å være gründer i sportsbransjen?
                - Oppgave: Reflekter individuelt og skriv ned personlige styrker og svakheter som er relevante for entreprenørskap.
            - Video 2: Identifisere muligheter i sportsmarkedet - Hvordan oppdage mangler og udekkede behov.
                - Oppgave: I små grupper skal dere identifisere en aktuell utfordring eller mulighet i sportsbransjen og idémyldre om mulige løsninger.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

        - Video 3: Å skape verdi for utøvere, fans og interessenter - å bygge en vellykket forretningsmodell.
            - Oppgave: Hver gruppe utvikler et kortfattet verdiforslag på én side for den muligheten de har identifisert.
        - Video 4: Omfavne utfordringer og navigere i usikkerhet - motstandsdyktighet og tilpasningsevne i sportsbransjen.
            - Oppgave: Gruppene diskuterer potensielle utfordringer som forretningsideen deres kan møte, og idémyldrer over strategier for å løse dem.
    - Legg til rette for gruppediskusjoner etter hver video og oppgave, og oppmuntre til aktiv deltakelse og kunnskapsdeling.
3. **Evaluering (5-10 minutter):**
    - **Målsetting:** Vurdere forståelse og oppmuntre til refleksjon over det man har lært.
    - **Aktivitet:** Velg en av følgende aktiviteter:
        - **Gruppediskusjon:** Legg til rette for en diskusjon:
            - Det viktigste du kan lære av videoene og aktivitetene.
            - Deltakernes egenvurdering av sitt entreprenørskapspotensial.
            - Hvordan de kan bruke entreprenørskapstankegangen i sin egen sportsvirksomhet.
        - **Spørreskjema for egenvurdering:** Del ut et spørreskjema for å kartlegge deltakernes forståelse av sentrale begreper og deres evne til å anvende dem på virkelige sportsscenarier.
4. **Formidling (aktivitet etter timen):**
    - **Målsetting:** Oppmuntre til fortsatt læring og anvendelse av entreprenørskapstankegangen.
    - **Aktivitet:** "Min sportspitch":
        - Utfordre deltakerne til å utvikle en mini-forretningsplan eller en "elevator pitch" for en forretningsidé innen idrett.
        - Planen/pitchingen bør ta for seg den identifiserte muligheten, verdiforslaget, målmarkedet og potensielle utfordringer.
        - Deltakerne kan dele pitchene sine på neste samling eller sende dem inn på nettet for tilbakemelding.
        - Gi retningslinjer og ressurser for markedsundersøkelser, konkurrentanalyser og utvikling av forretningsplaner.

C. Ytterligere ressurser:

- **Infografikk:** Visuelle oppsummeringer av gründerreisen i idretten, viktige tankesett og vanlige forretningsmodeller.
- **Arbeidsark:** Maler for idémyldring, utvikling av verdiforslag og skisser til mini-forretningsplaner.
- **Referanser:** Kuratert liste over artikler, casestudier og podcaster om vellykkede sportsbedrifter, gründerreiser og hvordan man navigerer i utfordringer.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

D. Spesifikt for entreprenørielle tankesett i idrettsbedrifter:

- **Fokuser på "hva" og "hvorfor" entreprenørskapstankegangen:** Forklar de viktigste egenskapene (f.eks. evne til å se muligheter, kalkulert risikotaking, motstandsdyktighet, tilpasningsevne) og hvordan de kan omsettes til suksess i sportsbransjen.
- **Bruk eksempler du kan relatere deg til:** Vis frem casestudier av vellykkede sportsentreprenører fra den virkelige verden, og fremhev deres reise, utfordringer og tankesett.
- **Balanse mellom teori og praksis:** Gi tydelige forklaringer på sentrale begreper før du går over til interaktive aktiviteter der deltakerne kan bruke det de har lært.
- **Legg vekt på handling og selvrefleksjon:** Oppmuntre deltakerne til å identifisere potensielle forretningsmuligheter innen idrett, vurdere sitt eget gründerpotensial og utvikle handlingsplaner for å fremme denne tankegangen.
- **Koble idrettsspesifikke utfordringer til løsninger:** Ta for deg unike utfordringer i sportsbransjen (f.eks. finansiering, konkurranse, regelverk) og hvordan et entreprenørielt tankesett kan bidra til å løse dem.
- **Fremme samarbeid og gjensidig læring:** Skap muligheter for deltakerne til å dele ideer, lære av hverandres erfaringer og gi konstruktive tilbakemeldinger.

E. Ytterligere tips:

- Inviter gjesteforelesere fra sportsbransjen som har erfaring med entreprenørskap.
- Samarbeid med inkubatorer eller organisasjoner i sportsbransjen for å tilby ressurser og mentorskap.
- Ta i bruk nettbaserte verktøy og ressurser for å utforske forretningsideer, gjøre markedsundersøkelser og utvikle forretningsplaner.
- Vær forberedt på å svare på spørsmål om finansiering, juridiske aspekter og spesifikke nyanser i sportsbransjen.
- Tilby løpende støtte og veiledning også etter workshopen, spesielt i forbindelse med aktivitetene etter kurset.

II: Verktøykasse:

Denne verktøykassen er utviklet for å gjøre det lettere for tilretteleggere å gjennomføre en workshop om entreprenørielt tankesett for sportsbedrifter, og kombinerer teoretisk innsikt med praktiske øvelser for å inspirere og utstyre deltakerne med ferdigheter og selvtillit til å satse på entreprenørskap i sportsbransjen.

Materialer

- **Notisblokker og penner til idémyldring**: Til aktiviteten "Sports Business Brainstorm", der deltakerne kan notere ned sine innovative ideer.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Kort videoserie**: Kuraterte videoer som tar for seg ulike aspekter ved entreprenørskap i sportsbransjen, blant annet hvordan man definerer en entreprenørs tankesett, identifiserer markedsmuligheter, skaper verdi og håndterer utfordringer.
- **Interaktivt oppgavemateriale**: Instruksjoner og ressurser for oppgaver knyttet til hvert videosegment, utformet for å øke deltakernes forståelse og anvendelse av entreprenørielle konsepter.
- **Verktøy for gruppediskusjoner og egenevaluering**: Spørsmål til bruk i gruppediskusjoner og et spørreskjema for evalueringsfasen, med fokus på hva som er viktig å ta med seg videre og selvrefleksjon rundt entreprenørskapspotensialet.

Teknologi

- **Digitale enheter**: Nettbrett eller bærbare datamaskiner for å få tilgang til videoer på nettet, gjennomføre markedsundersøkelser og utvikle forretningspresentasjoner.
- **Presentasjonsutstyr**: Nødvendig for å vise videoer og legge til rette for gruppepresentasjoner av forretningsideer og verdiforslag.

Ytterligere ressurser

- **Infografikk og arbeidsark**: Visuelle oppsummeringer av gründerreisen i idretten og maler for idémyldring, utvikling av verdiforslag og skisser til mini-forretningsplaner.
- **Kuratert referanseliste**: Et utvalg av artikler, casestudier og podcaster som gir innsikt i vellykkede sportsbedrifter og gründerreisen.

Notater fra tilretteleggeren

- **Engasjerende og relevant innhold**: Sørg for at innholdet i workshopen, inkludert videoer og oppgaver, er engasjerende, informativt og direkte anvendelig for sportsbransjen, og oppmuntre deltakerne til å tenke kritisk og kreativt.
- **Interaktivt læringsmiljø**: Legg til rette for et miljø som oppmuntrer til aktiv deltakelse, samarbeid og kollegalæring. Aktiviteten "Entrepreneurship in Sports Journey" bør være interaktiv, slik at deltakerne kan anvende konseptene i sanntid.
- **Reflekterende og handlingsorientert tilnærming**: Veilede deltakerne til å reflektere over egne styrker, svakheter og potensial som entreprenører i sportsbransjen. Aktiviteten "My Sports Business Pitch" i etterkant av kurset skal oppmuntre til praktisk anvendelse av det de har lært i workshopen.
- **Støtte og ressurser**: Gi deltakerne verktøyene, veiledningen og ressursene de trenger for å utforske gründermuligheter, utvikle forretningsideer og navigere i kompleksiteten ved å starte og drive en idrettsbedrift.
- **Tilpasning til deltakernes behov**: Skreddersy workshopen etter deltakernes ulike interesser og bakgrunn, slik at innholdet er tilgjengelig og relevant for alt fra idrettsutøvere og trenere til foreldre og idrettsentusiaster som er interessert i entreprenørskap.

Strategi for formidling

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Retningslinjer for "My Sports Business Pitch"**: Her finner du detaljerte instruksjoner og kriterier for utvikling og presentasjon av forretningsplaner og pitcher, som oppfordrer til klarhet, kreativitet og gjennomførbarhet.
- **Nettbasert forum eller plattform**: Opprett et sted der deltakerne kan dele sine forretningspresentasjoner, få tilbakemeldinger og komme i kontakt med andre deltakere og mentorer for støtte og samarbeid.
- **Oppfølgingsmøter eller workshops**: Planlegg etterfølgende møter eller workshops for å gjennomgå forretningspitchene, diskutere fremgang og ta opp nye utfordringer, og gi løpende støtte til ambisiøse idrettsentreprenører.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Karriereplanlegging og inntreden i teknologiorienterte sportsbedrifter

Målgruppe: Denne workshopen er beregnet på personer som er interessert i å utforske karrieremuligheter i skjæringspunktet mellom idrett og teknologi, for eksempel studenter, unge yrkesaktive eller personer som er i ferd med å bytte jobb.

I. Retningslinjer:

A. Overordnede mål:

- Øke bevisstheten om det spennende og voksende feltet sportsteknologi.
- Gi deltakerne en omfattende forståelse av de ulike karrieremulighetene som finnes i denne bransjen.
- Hjelp deltakerne med å identifisere sine overførbare ferdigheter og hvordan de kan brukes i roller innen sportsteknologi.
- Oppmuntre deltakerne til å ta proaktive skritt i retning av karriereutvikling i sportsteknologibransjen.

B. Verkstedets struktur:

- **Energizer (5 minutter):**
  - **Målsetting:** Vekke interesse og introdusere temaet sportsteknologi.
  - **Aktivitet:** "Sports Tech Quickfire":
    - Deltakerne brainstormer og navngir så mange sportsteknologiske innovasjoner eller dingser som mulig på 30 sekunder.
    - Diskuter kort de ulike bruksområdene for teknologi i idretten og de enorme karrieremulighetene.
- **Hovedaktivitet (40 minutter):**
  - **Målsetting:** Gi en grundig forståelse av sportsteknologibransjen og karriereplanlegging.
  - **Aktivitet:** "Navigere i det sportsteknologiske landskapet":
    - **Veilederledet diskusjon:** Presentasjon av viktige trender, nye teknologier og sportsteknologiens innvirkning på ulike aspekter av bransjen (f.eks. utøvernes prestasjoner, fansengasjement, kringkasting).
    - **Gruppeaktiviteter:**
      - Del deltakerne inn i grupper, og tildel hver gruppe et spesifikt område innen sportsteknologi (f.eks. wearables, dataanalyse, e-sport).
      - Utarbeid arbeidsark med oppgaver for å identifisere nøkkelferdigheter som kreves på hvert område,

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

undersøke relevante stillingsbetegnelser og diskutere mulige karriereveier.
        - Gruppene deler sine funn og innsikter med resten av gruppen.
    - **Evaluering (10 minutter):**
        - **Målsetting:** Vurdere forståelse og oppmuntre til selvrefleksjon.
        - **Aktivitet:** "Kompetanse- og karrierematch":
            - Deltakerne fyller ut et selvvurderingsskjema for å kartlegge egne ferdigheter, interesser og verdier.
            - Basert på egenvurderingen matcher de profilen sin med potensielle karriereveier innen sportsteknologi ved hjelp av ressurser eller en matchingsquiz.
            - Legg til rette for en kort diskusjon om individuelle funn og neste trinn.
    - **Formidling (aktivitet etter timen):**
        - **Målsetting:** Oppmuntre til fortsatt læring og handlingsplanlegging.
        - **Aktivitet:** "Min sportsteknologiske reise":
            - Utfordre deltakerne til å utarbeide en personlig handlingsplan som beskriver hva de vil gjøre for å få en karriere innen sportsteknologi.
            - Planen bør inneholde konkrete mål, for eksempel å tilegne seg nye ferdigheter, søke etter utdanningsmuligheter, bygge nettverk med bransjefolk eller bygge opp en relevant portefølje.
            - Deltakerne kan dele handlingsplanene sine med jevnaldrende eller mentorer for å få tilbakemelding og støtte.

II. Verktøykasse:

Denne verktøykassen gir tilretteleggere en strukturert tilnærming til å gjennomføre en workshop med fokus på å utforske karrieremuligheter i den teknologiorienterte sportsbransjen. Ved å kombinere teoretisk innsikt med praktiske øvelser skal workshopen inspirere deltakerne til å forfølge sine interesser for sportsteknologi aktivt.

Materialer

- **Sports Tech Quickfire-kort**: Kort eller lysbilder med navn og bilder av ulike sportsteknologiske innovasjoner til energizer-aktiviteten.
- **Oversikt over trender og teknologier i bransjen**: En tilretteleggerledet presentasjon som beskriver aktuelle trender, nye teknologier og deres innvirkning på ulike områder av sportsbransjen.
- **Arbeidsark for gruppeaktiviteter**: Arbeidsark som er utformet for å veilede gruppediskusjoner om spesifikke sportsteknologiske områder, inkludert instruksjoner for å identifisere nødvendige ferdigheter, utforske jobbtitler og kartlegge potensielle karriereveier.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

- **Arbeidsark for egenvurdering**: Verktøy som deltakerne kan bruke til å vurdere egne ferdigheter, interesser og verdier i forhold til karrieremuligheter innen sportsteknologi.
- **Ressurser om karriereveier**: Informasjon om ulike sportstekniske karriereveier, inkludert stillingsbeskrivelser, nødvendige ferdigheter og utdanningsveier.

Teknologi

- **Digitale enheter**: Nettbrett eller bærbare datamaskiner til gruppeforskning og individuelle vurderinger.
- **Presentasjonsutstyr**: Projektor og skjerm for visning av presentasjoner, videoer og gruppediskusjoner.

Ytterligere ressurser

- **Casestudier innen sportsteknologi**: Eksempler fra den virkelige verden på vellykkede fagpersoner og selskaper innen sportsteknologi for å illustrere karriereveier og bransjepåvirkning.
- **Verktøy for karriereplanlegging på nettet**: Lenker til karrierevurderingstester, nettverksplattformer og utdanningsressurser som er skreddersydd for sportsteknologibransjen.
- **Mal for handlingsplan**: En strukturert mal som deltakerne kan bruke til å utvikle sine personlige handlingsplaner for å komme inn i sportsteknologibransjen.

Notater fra tilretteleggeren

- **Engasjerende og informativt innhold**: Sørg for at innholdet i workshopen er aktuelt, relevant og engasjerende, slik at det vekker deltakernes interesse for sportsteknologi og karrieremuligheter.
- **Interaktiv læringsmetode**: Fremme et miljø som oppmuntrer til aktiv deltakelse, kritisk tenkning og samarbeidslæring gjennom gruppeaktiviteter og diskusjoner.
- **Personlig karriereutforskning**: Veilede deltakerne gjennom en prosess der de utforsker seg selv og sin karriere, og hjelper dem med å finne ut hvordan ferdighetene og interessene deres samsvarer med mulighetene innen sportsteknologi.
- **Handlingsorientert planlegging**: Oppmuntre deltakerne til å tenke strategisk rundt egen karriereutvikling, og understreke viktigheten av å sette seg konkrete, handlingsorienterte mål for å komme inn i sportsteknologi.
- **Tilpasning til deltakernes behov**: Skreddersy workshopen for å imøtekomme deltakernes ulike bakgrunner og interesser, enten de er studenter, unge yrkesaktive eller karriereveksler som er interessert i skjæringspunktet mellom sport og teknologi.

Co-funded by the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Strategi for formidling

- **Deling av planer i forbindelse med "My Sports Tech Journey"**: Organiser en plattform eller økt der deltakerne kan dele handlingsplanene sine, få tilbakemeldinger og støtte hverandre i arbeidet med å nå sine karrieremål innen sportsteknologi.
- **Oppfølgingsressurser og støtte**: Gi deltakerne tilgang til løpende ressurser, mentormuligheter og samfunnsfora for å fortsette læringen og nettverksbyggingen etter workshopen.

Co-funded by
the European Union

COMPATH-prosjektet er finansiert av EU. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid kun forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til EU eller European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Verken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Cyfrowe wytyczne i zestawy narzędzi dla moderatorów

Rezultat nr: 6

Promowanie zatrudnialności młodych sportowców poprzez "Centrum kompetencji" w zakresie innowacji sportowych

COMPATH - 101050955

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

PROMOWANIE ZATRUDNIALNOŚCI MŁODYCH SPORTOWCÓW POPRZEZ "CENTRUM KOMPETENCJI" W ZAKRESIE INNOWACJI SPORTOWYCH 1

WPROWADZENIE 4

SZTUCZNA INTELIGENCJA W SPORCIE 6

I. Wytyczne **6**

II. Zestaw narzędzi **8**

ANALIZA DANYCH W SPORCIE 10

I. Wytyczne **10**

II. Zestaw narzędzi **12**

TECHNOLOGIA DRONÓW W SPORCIE 14

I. Wytyczne **14**

II. Zestaw narzędzi **16**

ZAANGAŻOWANIE I DOŚWIADCZENIE FANÓW DZIĘKI NARZĘDZIOM CYFROWYM 18

I. Wytyczne **18**

II. Zestaw narzędzi **20**

INTERNET RZECZY (IOT) W SPORCIE 22

I. Wytyczne **22**

II. Zestaw narzędzi **24**

VR I AR W SPORCIE 27

I. Wytyczne **27**

II. Zestaw narzędzi: **29**

ESPORT I GRY SKONCENTROWANE NA SPORCIE 32

I. Wytyczne **32**

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

II. Zestaw narzędzi: **34**

TECHNOLOGIA UBIERALNA W SPORCIE 36

I. Wytyczne **36**

II. Zestaw narzędzi: **38**

UMIEJĘTNOŚCI CZYTANIA I PISANIA DOSTOSOWANE DO SPORTU 40

I. Wytyczne: **40**

II. Zestaw narzędzi: **42**

WARSZTATY UMIEJĘTNOŚCI UCZENIA SIĘ DOSTOSOWANYCH DO SPORTU 44

I. Wytyczne: **44**

II. Zestaw narzędzi: **46**

PRZEDSIĘBIORCZE NASTAWIENIE DLA FIRM SPORTOWYCH 49

I. Wytyczne **49**

II: Zestaw narzędzi: **52**

PLANOWANIE KARIERY I WEJŚCIE DO BIZNESU SPORTOWEGO ZORIENTOWANEGO NA TECHNOLOGIĘ 54

I. Wytyczne: **54**

II. Zestaw narzędzi: **55**

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Wprowadzenie

W dynamicznym środowisku, w którym sport, technologia, przedsiębiorczość i innowacje zbiegają się, nigdy nie było większego zapotrzebowania na osoby ze specjalistyczną wiedzą i umiejętnościami. Mając to na uwadze, kolekcja warsztatów została starannie wyselekcjonowana, aby pomieścić szerokie spektrum uczestników, w tym młodych profesjonalistów, sportowców, trenerów i osoby zmieniające karierę. Z zamiarem wypełnienia luki między pasją a zawodem, warsztaty te zapewniają spojrzenie na stale zmieniający się świat sportu z różnych perspektyw, w tym technologii, biznesu i umiejętności czytania i pisania.

Moduły warsztatowe

Każdy moduł warsztatów został opracowany z myślą o konkretnych celach, koncentrując się na takich obszarach, jak umiejętności technologiczne zorientowane na sport, umiejętności XXI wieku dostosowane do sportu, przedsiębiorcze nastawienie do biznesu sportowego oraz planowanie kariery w biznesie sportowym zorientowanym na technologię. W modułach tych nie chodzi tylko o przekazywanie wiedzy; mają one na celu rozpalenie pasji, wspieranie kreatywności, poprawę krytycznego myślenia i wyposażenie uczestników w narzędzia do poruszania się i odnoszenia sukcesów w wieloaspektowej branży sportowej.

Wytyczne dla moderatorów

Wytyczne dostarczone dla każdego modułu warsztatów służą jako mapa drogowa dla moderatorów, określając cele, strukturę i kluczowe działania mające na celu zaangażowanie i edukację uczestników. Od energetyzujących lodołamaczy i interaktywnych dyskusji po praktyczne ćwiczenia i refleksyjne oceny, każdy element warsztatu jest celowo dobrany, aby zmaksymalizować efekty uczenia się i zaangażowanie uczestników.

Zestaw narzędzi dla moderatorów

Towarzyszący wytycznym zestaw narzędzi dla facylitatorów oferuje kompleksowy zestaw zasobów, zaleceń technologicznych, dodatkowych zasobów i uwag dla facylitatorów. Narzędzia te mają na celu wsparcie procesu facylitacji, zapewniając, że każdy warsztat jest pouczający, interaktywny i skuteczny. Niezależnie od tego, czy chodzi o wykorzystanie technologii do analizy wyników sportowych, odkrywanie przedsiębiorczych przedsięwzięć w sporcie, czy planowanie kariery na styku sportu i technologii, zestaw narzędzi zapewnia wszystko, czego moderator potrzebuje do przeprowadzenia udanego warsztatu.

Moduły warsztatowe, w których priorytetem jest innowacyjność, praktyczność i rzeczywiste zastosowanie, są uważane za awangardę przedsięwzięć edukacyjnych w branży sportowej. Wydarzenia te dają uczestnikom możliwość zgłębienia swoich zainteresowań, kultywowania nowych umiejętności i wyobrażenia sobie swojej przyszłości w stale rozwijającej się dziedzinie sportu. Niniejsze wytyczne i zestawy narzędzi zapewniają systematyczne ramy dla

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

moderatorów, których należy przestrzegać w celu prowadzenia porywających i wpływowych warsztatów, umożliwiając tym samym rozwój przyszłych liderów w branży sportowej.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Sztuczna inteligencja w sporcie

Grupa docelowa: Trenerzy, nauczyciele, wykładowcy i eksperci, którzy będą prowadzić warsztaty na temat sztucznej inteligencji (AI) w sporcie dla młodych sportowców.

I. Wytyczne

A. Wprowadzenie:

- Krótko wyjaśnij projekt COMPATH i jego cele, podkreślając znaczenie wyposażenia młodych sportowców w wiedzę i umiejętności w zakresie sztucznej inteligencji.
- Podkreśl rosnący wpływ sztucznej inteligencji w branży sportowej i jej potencjał do zrewolucjonizowania różnych aspektów, od treningu i analizy wyników po zaangażowanie fanów i operacje biznesowe.
- Określ oczekiwania dotyczące warsztatów, przedstawiając cele edukacyjne i aktywny udział wymagany zarówno od moderatorów, jak i uczestników.

B. Struktura warsztatów:

1. Energizer (5 minut)

- **Cel:** Zaangażowanie i przygotowanie uczestników do sportowej podróży AI.
- **Aktywność:** "Zgadnij SI": Uczestnicy odgadują scenariusze sportowe ulepszone przez sztuczną inteligencję. Może to obejmować pokazywanie zdjęć, filmów lub pisemnych opisów. Zachęć do dyskusji i burzy mózgów na temat potencjalnych zastosowań sztucznej inteligencji w każdym scenariuszu.
- **Materiały:** Projektor, obrazy lub opisy scenariuszy sportów SI.

2. Główne działanie (40 minut)

- **Cel:** Pogłębienie wiedzy na temat sztucznej inteligencji w sporcie i jej praktycznych zastosowań.
- **Ćwiczenie 1: "AI Tech Talk" (20 minut):**
    - Poprowadź zwięzły i angażujący wykład na temat podstaw sztucznej inteligencji, wyjaśniając kluczowe pojęcia, takie jak uczenie maszynowe, algorytmy i analiza danych.
    - Używaj jasnego i zwięzłego języka, unikając zbyt technicznego żargonu.
    - Zaprezentowanie rzeczywistych przykładów wykorzystania sztucznej inteligencji w różnych dziedzinach sportu (np. optymalizacja treningu, przewidywanie kontuzji, spersonalizowany coaching).
    - Zachęcaj do zadawania pytań i dyskusji w trakcie wykładu.
- **Ćwiczenie 2: "Trener AI" (10 minut):**
    - Organizowanie interaktywnych demonstracji praktycznych narzędzi sztucznej inteligencji wykorzystywanych w treningu sportowym i zapobieganiu urazom.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Może to obejmować korzystanie z platform internetowych, aplikacji mobilnych lub innego odpowiedniego oprogramowania.
    - Podziel uczestników na małe grupy i przydziel im różne narzędzia do zbadania.
    - Ułatwianie dyskusji na temat funkcjonalności, korzyści i ograniczeń każdego narzędzia.
- **Ćwiczenie 3: "Warsztaty zaangażowania fanów" (10 minut):**
    - Poprowadź uczestników w burzy mózgów i tworzeniu strategii opartych na sztucznej inteligencji w celu poprawy doświadczeń fanów w sporcie. Może to obejmować korzystanie z wirtualnych asystentów, chatbotów, spersonalizowanych rekomendacji treści lub innych innowacyjnych podejść.
    - Zachęcaj do kreatywności i nieszablonowego myślenia.
    - Poproś uczestników, aby przedstawili swoje pomysły grupie i udzielili konstruktywnych informacji zwrotnych.

3. Ocena (10 minut)

- **Cel:** Ocena zrozumienia przez uczestników zastosowań sztucznej inteligencji w sporcie.
- **Aktywność: "Sztuczna inteligencja w działaniu":**
    - Przeprowadzenie krótkiego quizu z pytaniami sprawdzającymi kluczową wiedzę zdobytą podczas warsztatów.
    - Alternatywnie, niech uczestnicy przedstawią grupie swoje pomysły na projekty sportowe z wykorzystaniem sztucznej inteligencji (opracowane podczas "Warsztatów zaangażowania fanów"), koncentrując się na wdrożeniu sztucznej inteligencji i jej potencjalnym wpływie.
- **Materiały:** Arkusze quizów, narzędzia do prezentacji (opcjonalnie).

4. Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)

- **Cel:** Rozszerzenie nauki poza warsztaty i zachęcenie do stosowania jej w świecie rzeczywistym.
- **Aktywność: "AI Sports Visionary":**
    - Zapewnienie uczestnikom szablonu lub wytycznych do opracowania propozycji projektu AI w ich konkretnej dziedzinie sportu.
    - Zachęć ich do zbadania istniejących technologii, zidentyfikowania potencjalnych zastosowań i nakreślenia proponowanych rozwiązań.
    - Oferowanie opcjonalnego wsparcia i zasobów na potrzeby rozwoju projektu.
- **Materiały:** Szablon wniosku, dostęp do Internetu w celu przeprowadzenia badań.

C. Specyfika sztucznej inteligencji w sporcie:

- **Wiedza podstawowa:** Upewnij się, że dobrze rozumiesz zastosowania AI w sporcie i potrafisz odpowiedzieć na pytania dotyczące konkretnych technologii i przypadków użycia.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Kwestie etyczne:** Poruszanie kwestii etycznych związanych ze sztuczną inteligencją w sporcie, takich jak prywatność danych, stronniczość i uczciwość. Zachęcaj do dyskusji na temat odpowiedzialnego rozwoju i wykorzystania sztucznej inteligencji.
- **Przykłady z prawdziwego świata:** Wykorzystaj studia przypadków, filmy i zaproszonych prelegentów, aby zaprezentować rzeczywiste zastosowania sztucznej inteligencji w sporcie i zainspirować uczestników.
- **Praktyczne doświadczenie:** Zapewnienie uczestnikom możliwości eksperymentowania z narzędziami sztucznej inteligencji i zastosowania zdobytej wiedzy w praktycznych scenariuszach.
- **Połączenie z karierą:** Podkreśl możliwości kariery w dziedzinie technologii sportowych i tego, jak zrozumienie sztucznej inteligencji może być korzystne.
- **Zasoby:** Podziel się dodatkowymi zasobami do dalszej nauki, takimi jak artykuły, kursy online i raporty branżowe.

D. Dodatkowe wskazówki:

- Dostosuj warsztaty w oparciu o odbiorców i konkretne potrzeby.
- Nawiąż kontakt z innymi facylitatorami i ekspertami w tej dziedzinie, aby dzielić się najlepszymi praktykami.
- Bądź na bieżąco z najnowszymi osiągnięciami w dziedzinie sztucznej inteligencji i technologii sportowych.
- Bądź otwarty na informacje zwrotne i stale ulepszaj swoje warsztaty.

II. Zestaw narzędzi

Niniejszy zestaw narzędzi ma na celu zapewnienie moderatorom jasnego i zwięzłego przewodnika po prowadzeniu modułu AI w sporcie, zapewniając im niezbędne materiały, technologię, zasoby i przygotowanie do przeprowadzenia angażujących i pouczających warsztatów.

Materiały

- **Projektor i ekran**: Do wyświetlania obrazów, filmów lub opisów scenariuszy sportowych z wykorzystaniem sztucznej inteligencji podczas aktywności Energizer.
- **Arkusze quizów**: Na potrzeby fazy ewaluacji, aby ocenić zrozumienie przez uczestników zastosowań sztucznej inteligencji w sporcie.
- **Szablon propozycji**: Na potrzeby ćwiczenia "AI Sports Visionary" po zajęciach, prowadzącego uczestników w opracowywaniu własnych propozycji projektów AI.

Technologia

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Platformy internetowe i aplikacje mobilne**: Praktyczne narzędzia AI wykorzystywane w treningu sportowym, zapobieganiu kontuzjom i angażowaniu fanów. Prowadzący powinni zapoznać się z wybranymi narzędziami przed rozpoczęciem warsztatów.
- **Oprogramowanie do prezentacji**: Potrzebne do "AI Tech Talk" i dla uczestników do zaprezentowania swoich pomysłów podczas "Fan Engagement Workshop" i fazy oceny.

Dodatkowe zasoby

- **Artykuły i raporty branżowe**: Zapewnij wyselekcjonowaną listę zasobów do dalszej lektury na temat zastosowań sztucznej inteligencji w sporcie, koncentrując się na optymalizacji treningu, przewidywaniu kontuzji i strategiach angażowania fanów.
- **Kursy online**: Polecam kursy online, które oferują głębszy wgląd w sztuczną inteligencję, uczenie maszynowe i ich konkretne zastosowania w branży sportowej.
- **Studia przypadków**: Gromadzenie i udostępnianie rzeczywistych przykładów sztucznej inteligencji w sporcie w celu zilustrowania praktycznych zastosowań i zainspirowania uczestników do innowacyjnego myślenia.

Uwagi prowadzącego

- **Przygotowanie merytoryczne**: Prowadzący powinni zapewnić solidne zrozumienie podstaw sztucznej inteligencji i ich zastosowań w sporcie, aby pewnie odpowiadać na pytania i prowadzić dyskusje.
- **Kwestie etyczne**: Przygotuj się na poruszenie kwestii etycznych związanych ze sztuczną inteligencją w sporcie, w tym prywatności danych, stronniczości i uczciwości. Zachęcaj do otwartego dialogu na temat odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji.
- **Strategie zaangażowania**: Użyj ćwiczenia "Zgadnij SI", aby rozpocząć warsztaty z dużą energią i wspierać interaktywne środowisko uczenia się. Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa i krytycznego myślenia podczas całej sesji.
- **Zastosowanie w świecie rzeczywistym**: Nacisk na praktyczne doświadczenie z narzędziami AI podczas aktywności "Trener AI". Ta praktyczna eksploracja zwiększy zrozumienie uczestników i zachęci ich do kreatywnego myślenia.
- **Spostrzeżenia dotyczące kariery**: Podkreśl znaczenie umiejętności AI na rynku pracy w branży sportowej, wskazując na pojawiające się ścieżki kariery i znaczenie ciągłego uczenia się.
- **Informacje zwrotne i doskonalenie**: Zachęcaj uczestników do przekazywania informacji zwrotnych w celu udoskonalenia i poprawy skuteczności warsztatów. Bądź elastyczny i otwarty na dostosowywanie treści i metod nauczania w oparciu o potrzeby i reakcje odbiorców.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Analiza danych w sporcie

Grupa docelowa: Trenerzy, nauczyciele, wykładowcy i eksperci, którzy będą prowadzić warsztaty na temat analizy danych w sporcie dla młodych sportowców.

I. Wytyczne

A. Wprowadzenie:

- Krótko przedstaw projekt COMPATH i jego cele, podkreślając rosnące znaczenie analizy danych w branży sportowej.
- Podkreśl, w jaki sposób analiza danych jest wykorzystywana do optymalizacji wydajności, opracowywania strategii i uzyskiwania przewagi konkurencyjnej w różnych dyscyplinach sportowych.
- Określ jasne oczekiwania dotyczące warsztatu, przedstawiając cele nauczania, wymagania dotyczące aktywnego uczestnictwa i metody oceny.

B. Struktura warsztatów:

1. Energizer (5-10 minut)

- **Cel:** Przedstawienie tematu i wzbudzenie w uczestnikach zainteresowania analityką danych.
- **Aktywność:** "Decyzje oparte na danych": Przeprowadź krótki, interaktywny quiz lub grę z wykorzystaniem ciekawostek sportowych, które obejmują analizę danych. Na przykład zadawaj pytania dotyczące słynnych strategii sportowych, które były oparte na danych i krótko omów ich uzasadnienie.
- **Materiały:** Projektor do pytań quizowych lub przygotowane materiały informacyjne, długopisy/ołówki.

2. Główne działanie (30-40 minut)

- **Cel:** Zapewnienie podstawowych informacji i praktycznego doświadczenia w analizie danych sportowych.
- **Aktywność:** "Strategowie gry": Podziel uczestników na grupy i zapewnij każdej z nich uproszczony zestaw danych sportowych istotnych dla konkretnego scenariusza gry. Poprowadź ich przez analizę danych i wykorzystanie ich do podejmowania strategicznych decyzji w grze. Zachęcaj do dyskusji i uzasadniania swoich strategii.
- **Materiały:** Zestawy danych, laptopy/tablety (jeśli są dostępne) lub wydrukowane wykresy danych, tablice, markery.

3. Ocena (10-15 minut)

- **Cel:** Ocena zrozumienia i zachęcenie do refleksji.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Aktywność:** "Refleksja i quiz": Poprowadź dyskusję grupową na temat tego, w jaki sposób analityka danych może być stosowana w różnych dyscyplinach sportowych lub obszarach zainteresowań. Następnie przeprowadź krótki quiz, aby ocenić wiedzę zdobytą podczas warsztatów.
- **Materiały:** Materiały do quizu lub platforma quizowa online.

4. Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)

- **Cel:** Promowanie aplikacji i dzielenie się wiedzą.
- **Aktywność:** "Spersonalizowany Tracker": Zachęć uczestników do stworzenia podstawowej metody śledzenia danych dla własnego treningu lub sportu, który śledzą. Może to obejmować śledzenie czasu treningu, odległości, tętna itp. Poproś ich o podzielenie się swoimi spostrzeżeniami i metodami podczas następnej sesji.
- **Materiały:** Wytyczne dotyczące podstawowego śledzenia i analizy danych.

C. Specyfika analizy danych w sporcie:

- **Skoncentruj się na "dlaczego" i "jak" analityki danych:** Wyjaśnij, dlaczego dane są cenne w sporcie i jak można je wykorzystać do poprawy wyników, strategii i podejmowania decyzji.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Wybieraj przykłady sportowe istotne dla odbiorców i ich zainteresowań.
- **Zacznij od uproszczonych danych i narzędzi:** Rozpocznij od podstawowych zestawów danych i metod analizy, aby uniknąć przytłoczenia uczestników.
- **Promowanie umiejętności korzystania z danych:** Poprowadź uczestników przez interpretację danych, identyfikację trendów i wyciąganie wniosków.
- **Poruszenie kwestii etycznych:** Omów prywatność danych, odpowiedzialne wykorzystanie danych i potencjalne uprzedzenia w analityce sportowej.
- **Połączenie z rzeczywistymi aplikacjami:** Zaprezentuj, w jaki sposób analityka danych jest wykorzystywana w sporcie zawodowym i zapewnij zasoby do dalszej eksploracji.

D. Dodatkowe wskazówki:

- Nawiąż współpracę z naukowcami zajmującymi się danymi lub specjalistami od analityki sportowej, aby poszerzyć swoją wiedzę.
- Zapraszaj prelegentów lub sportowców, którzy wykorzystują analitykę danych w swojej dziedzinie.
- Nacisk na praktyczne zastosowania analizy danych dla konkretnych dyscyplin sportowych lub zainteresowań uczestników.
- Zachęcanie do partnerskiego uczenia się i współpracy między uczestnikami.
- Bądź otwarty na informacje zwrotne i stale ulepszaj swoje warsztaty.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

II. Zestaw narzędzi

Ten zestaw narzędzi ma na celu zapewnienie moderatorom ustrukturyzowanego podejścia do dostarczania modułu Data Analytics in Sports, wyposażonego w niezbędne materiały, technologię, zasoby i spostrzeżenia, aby zapewnić udane i wpływowe doświadczenie edukacyjne.

Materiały

- **Projektor i ekran**: Do wyświetlania pytań quizowych lub ciekawostek sportowych związanych z analizą danych podczas aktywności Energizer.
- **Zestawy danych**: Uproszczone dane sportowe dla głównej aktywności "Game Strategists", które mogą być prezentowane w formacie cyfrowym lub drukowanych wykresów.
- **Laptopy/tablety**: Jeśli są dostępne, do analizowania zestawów danych podczas zajęć grupowych. Alternatywnie można użyć wydrukowanych wykresów danych.
- **Tablice i markery**: Dla grup do wyświetlania analiz i decyzji strategicznych.
- **Materiały do quizów lub platforma quizów online**: Na etapie ewaluacji, aby ocenić zrozumienie i zastosowanie analizy danych w sporcie przez uczestników.

Technologia

- **Narzędzia analizy danych**: Podstawowe oprogramowanie lub platformy internetowe, które można wykorzystać do analizy danych sportowych. Prowadzący powinni wybrać i zapoznać się z przyjaznymi dla użytkownika narzędziami odpowiednimi dla początkujących.
- **Oprogramowanie do prezentacji**: Potrzebne do wprowadzenia tematów warsztatów, zaprezentowania przykładów decyzji w sporcie opartych na danych i ułatwienia dyskusji grupowych.

Dodatkowe zasoby

- **Wytyczne dotyczące podstawowego śledzenia i analizy danych**: Aby pomóc uczestnikom w stworzeniu spersonalizowanego trackera dla ich treningu lub sportu, który śledzą.
- **Artykuły i studia przypadków**: Przedstaw listę zasobów koncentrujących się na udanych zastosowaniach analityki danych w sporcie. Powinno to obejmować przykłady związane z zainteresowaniami uczestników.
- **Kursy i samouczki online**: Polecamy zasoby dla osób zainteresowanych pogłębieniem swojej wiedzy na temat analizy danych sportowych, w tym zarówno darmowe, jak i płatne opcje.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Uwagi prowadzącego

- **Zrozumienie podstaw**: Upewnij się, że masz solidne podstawy w zakresie analizy danych sportowych, aby skutecznie prowadzić uczestników przez działania i odpowiadać na ich pytania.
- **Kwestie etyczne**: Bądź przygotowany do omówienia znaczenia prywatności danych, odpowiedzialnego wykorzystywania danych i świadomości potencjalnych uprzedzeń w analityce sportowej.
- **Interaktywna nauka**: Użyj aktywatora "Decyzje oparte na danych", aby wzbudzić zainteresowanie i aktywności "Strategowie gier", aby zapewnić praktyczne doświadczenie. Działania te powinny być zaprojektowane tak, aby wspierać zaangażowanie, krytyczne myślenie i współpracę.
- **Znaczenie w świecie rzeczywistym**: Podkreśl, w jaki sposób analityka danych jest stosowana w sporcie zawodowym w celu poprawy wyników i podejmowania decyzji. Użyj aktualnych i powiązanych przykładów, aby zilustrować te aplikacje.
- **Umiejętność korzystania z danych**: Skupienie się na rozwijaniu zdolności uczestników do interpretowania danych, identyfikowania wzorców i podejmowania świadomych decyzji na podstawie ich analizy.
- **Możliwości kariery**: Omówienie, w jaki sposób umiejętności w zakresie analizy danych mogą otworzyć ścieżki kariery w zarządzaniu sportem, coachingu, analizie wyników i innych powiązanych dziedzinach.
- **Informacje zwrotne i doskonalenie**: Zachęcaj uczestników do przekazywania informacji zwrotnych na temat warsztatów i bądź otwarty na dostosowanie treści i podejścia w oparciu o ich odpowiedzi i potrzeby edukacyjne.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Technologia dronów w sporcie

Docelowi odbiorcy: Trenerzy, nauczyciele, wykładowcy i eksperci, którzy będą prowadzić warsztaty na temat technologii dronów w sporcie dla młodych sportowców.

I. Wytyczne

A. Wprowadzenie

- Krótko przedstaw projekt COMPATH i jego cele, podkreślając rosnące wykorzystanie dronów w różnych branżach, w tym w sporcie.
- Rozbudzaj ciekawość, pokazując rzeczywiste przykłady tego, jak drony zmieniają trening sportowy, transmisje i zaangażowanie fanów.
- Określ jasne oczekiwania dotyczące warsztatu, przedstawiając cele nauczania, wymagania dotyczące aktywnego uczestnictwa i metody oceny.

B. Struktura warsztatów

1. Energizer (5-10 minut)

- **Cel:** Zwiększenie energii i wprowadzenie tematu poprzez interaktywne doświadczenie.
- **Aktywność:** "Paper Drone Challenge": Podziel uczestników na małe grupy i rzuć im wyzwanie stworzenia papierowych samolotów (reprezentujących drony) o najlepszej odległości lotu, symulując optymalizację aerodynamiki dronów. Omów wybory projektowe i adaptacje podczas ćwiczenia.
- **Materiały:** Papier na samoloty, otwarta przestrzeń do latania, taśma do oznaczania odległości.

2. Główne działanie (30-40 minut)

- **Cel:** Edukacja uczestników na temat technologii dronów i jej różnorodnych zastosowań w sporcie.
- **Aktywność:** "Exploring the Droneverse":
    - Rozpocznij od dynamicznej prezentacji obejmującej ewolucję dronów w sporcie, ich mechanikę i działanie oprogramowania.
    - Zaangażuj uczestników w praktyczną wirtualną symulację, w której mogą wirtualnie "pilotować" drona.
    - Zakończ interaktywnymi dyskusjami wokół studiów przypadków przedstawiających rolę dronów w treningu sportowym, analizie wydajności i zaangażowaniu fanów.
- **Materiały:** Projektor, komputer, oprogramowanie do symulacji dronów, materiały do studium przypadku.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

3. Ocena (10-15 minut)

- **Cel:** Ocena zdobywania wiedzy i zachęcenie do refleksji.
- **Aktywność:** "Interaktywny quiz i dopasowywanie": Przeprowadź zabawną i wciągającą sesję quizową z wykorzystaniem pytań opartych na scenariuszach i ćwiczeń dopasowywania, aby sprawdzić zrozumienie kluczowych pojęć przez uczestników. Zachęcaj do udziału poprzez podniesienie ręki, ankietę online lub dyskusje w małych grupach.
- **Materiały:** Wydrukowane quizy lub urządzenia cyfrowe do głosowania online.

4. Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)

- **Cel:** Zachęcanie do stosowania wiedzy i dzielenia się nią.
- **Aktywność:** "Drone Innovation Challenge": Zadaniem uczestników jest stworzenie krótkich filmów lub prezentacji przedstawiających innowacyjne zastosowania dronów w ich konkretnej dyscyplinie sportowej. Poproś ich o udostępnienie swoich dzieł na wyznaczonej platformie.
- **Materiały:** Dostęp do oprogramowania do edycji wideo lub prezentacji, wytyczne dotyczące tworzenia treści (koncentrujące się na kreatywności i praktycznym zastosowaniu), szczegóły platformy do udostępniania.

C. Specyfika technologii dronów w sporcie

- **Skoncentruj się na "co" i "jak" technologii dronów:** Wyjaśnij różne rodzaje dronów, ich funkcje i sposób działania w środowisku sportowym.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Prezentuj rzeczywiste przypadki wykorzystania dronów w różnych dyscyplinach sportowych istotnych dla twoich odbiorców.
- **Zacznij od podstawowych pojęć:** Zanim zagłębisz się w zaawansowane aplikacje, zacznij od wstępnych wyjaśnień dotyczących technologii dronów.
- **Zrównoważyć aspekty techniczne z praktycznymi zastosowaniami:** Zapewnij jasne zrozumienie technologii dronów, jednocześnie podkreślając jej zalety i potencjalne zastosowania w sporcie.
- **Poruszenie kwestii regulacyjnych:** Omówienie ram prawnych i przepisów bezpieczeństwa regulujących wykorzystanie dronów w sporcie.
- **Promowanie dyskusji na tematy etyczne:** Zachęcaj uczestników do rozważenia etycznych implikacji korzystania z dronów w sporcie, takich jak obawy o prywatność i zasady fair play.

D. Dodatkowe wskazówki

- Nawiąż współpracę z pilotami dronów lub ekspertami branżowymi, aby poszerzyć swoją wiedzę.
- Włącz rzeczywistość wirtualną lub rzeczywistość rozszerzoną, aby uzyskać bardziej wciągające doświadczenie edukacyjne.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- Łączenie uczestników z potencjalnymi dostawcami usług dronowych lub organizacjami wykorzystującymi drony w sporcie.
- Zachęcanie do partnerskiego uczenia się i współpracy między uczestnikami w celu dzielenia się pomysłami i doświadczeniami.
- Bądź otwarty na informacje zwrotne i stale ulepszaj swoje warsztaty w oparciu o potrzeby uczestników.

II. Zestaw narzędzi

Niniejszy zestaw narzędzi ma na celu wyposażenie moderatorów w niezbędne zasoby, technologię i przygotowanie do przeprowadzenia angażujących i pouczających warsztatów na temat technologii dronów w sporcie.

Materiały

- **Papier dla samolotów**: Do energizera "Paper Drone Challenge", symulującego podstawy aerodynamiki w technologii dronów.
- **Otwarta przestrzeń**: Wymagane, aby uczestnicy mogli przetestować odległości lotu swoich papierowych samolotów (modeli dronów).
- **Taśma**: Do oznaczania odległości w "Paper Drone Challenge" i mierzenia wydajności.
- **Projektor i komputer**: Do dynamicznych prezentacji na temat ewolucji i mechaniki dronów oraz do uruchamiania oprogramowania do symulacji dronów podczas głównych zajęć.
- **Oprogramowanie do symulacji dronów**: Zapewnienie praktycznego doświadczenia wirtualnego pilotowania drona. Prowadzący powinni wybrać dostępne oprogramowanie, które skutecznie symuluje lot dronem.
- **Materiały do studium przypadku**: Szczegółowe informacje na temat rzeczywistych zastosowań dronów w sporcie, koncentrujące się na treningu, analizie wydajności i zaangażowaniu fanów.

Technologia

- **Oprogramowanie do edycji wideo lub prezentacji**: Na potrzeby aktywności po zajęciach "Drone Innovation Challenge", umożliwiającej uczestnikom tworzenie i dzielenie się pomysłami na innowacyjne zastosowania dronów.
- **Urządzenia cyfrowe**: Interaktywne quizy i zadania polegające na dopasowywaniu, ułatwiające zaangażowanie i ocenę poprzez ankiety online lub quizy cyfrowe.

Dodatkowe zasoby

- **Wytyczne dotyczące tworzenia treści**: Aby pomóc uczestnikom w rozwijaniu ich projektów "Drone Innovation Challenge", koncentrując się na kreatywności, praktycznym zastosowaniu i potencjalnym wpływie na sport.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Szczegóły platformy do udostępniania**: Informacje o tym, gdzie uczestnicy mogą przesyłać i udostępniać swoje projekty wideo lub prezentacje, wspierając społeczność innowacji i informacji zwrotnych.

Uwagi prowadzącego

- **Zrozumienie technologii dronów**: Prowadzący powinni posiadać kompleksową wiedzę na temat różnych typów dronów, ich funkcjonalności i zastosowań w sporcie, aby pewnie prowadzić dyskusje i odpowiadać na pytania.
- **Kwestie prawne i etyczne**: Przygotuj się do omówienia prawnych i etycznych aspektów korzystania z dronów w sporcie, w tym przepisów bezpieczeństwa, obaw o prywatność i konsekwencji dla zasad fair play.
- **Interaktywna i angażująca nauka**: Wykorzystaj "Paper Drone Challenge" i wirtualne symulacje dronów, aby zapewnić interaktywne i praktyczne doświadczenia edukacyjne, czyniąc technologię dostępną i angażującą.
- **Znaczenie w świecie rzeczywistym**: Wykorzystaj studia przypadków i rzeczywiste przykłady, aby zademonstrować praktyczne zastosowania i korzyści płynące z dronów w sporcie, dzięki czemu treści będą istotne i ekscytujące dla uczestników.
- **Zachęcanie do innowacji**: Poprzez "Drone Innovation Challenge" wspieramy kreatywność i praktyczne umiejętności rozwiązywania problemów, zachęcając uczestników do myślenia o innowacyjnych zastosowaniach dronów w ich konkretnych dyscyplinach sportowych.
- **Współpraca i partnerskie uczenie się**: Promowanie środowiska partnerskiego uczenia się i współpracy, zachęcanie uczestników do dzielenia się pomysłami i opiniami na temat swoich projektów.
- **Informacje zwrotne w celu ciągłego doskonalenia**: Zbieranie informacji zwrotnych od uczestników w celu udoskonalania i ulepszania warsztatów, pozostając elastycznym i reagując na potrzeby edukacyjne grupy.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Zaangażowanie i doświadczenie fanów dzięki narzędziom cyfrowym

Grupa docelowa: Trenerzy, nauczyciele, wykładowcy i eksperci, którzy poprowadzą warsztaty na temat zaangażowania i doświadczenia kibiców za pomocą narzędzi cyfrowych dla młodych sportowców.

I. Wytyczne

A. Wprowadzenie

- Krótko przedstaw projekt COMPATH i jego cele, podkreślając rosnące znaczenie zaangażowania fanów w branży sportowej.
- Wzbudzaj emocje, podkreślając ostatnie sukcesy cyfrowych inicjatyw angażujących fanów w różnych dyscyplinach sportowych.
- Określ jasne oczekiwania dotyczące warsztatu, przedstawiając cele nauczania, wymagania dotyczące aktywnego uczestnictwa i metody oceny.

B. Struktura warsztatów

1. Energizer (5-10 minut)

- **Cel:** Wprowadzenie tematu i wygenerowanie zainteresowania cyfrowym zaangażowaniem fanów.
- **Aktywność:** "Cyfrowi detektywi fanów": Przeprowadź interaktywny quiz, w którym uczestnicy odgadują narzędzia cyfrowe używane w udanych kampaniach angażujących fanów w oparciu o krótkie fragmenty studium przypadku. Zachęć do dyskusji na temat skuteczności każdego podejścia.
- **Materiały:** Slajdy prezentacji lub materiały informacyjne z fragmentami studium przypadku.

2. Główne działanie (30-40 minut)

- **Cel:** Zapewnienie praktycznego doświadczenia w projektowaniu cyfrowych kampanii angażujących fanów.
- **Aktywność:** "Twórcy kampanii": Podziel uczestników na grupy i rzuć im wyzwanie stworzenia pozorowanej kampanii cyfrowej dla konkretnego sportu lub zespołu. Może to obejmować korzystanie z platform mediów społecznościowych, aplikacji mobilnych, wirtualnej rzeczywistości lub innych innowacyjnych narzędzi.
    - Poprowadzenie uczestników przez proces planowania kampanii, w tym zdefiniowanie grupy docelowej, ustalenie celów, wybór odpowiednich narzędzi cyfrowych i określenie kluczowych wskaźników wydajności (KPI) do pomiaru sukcesu.
    - Zachęcaj do zapoznania się z różnymi przykładowymi platformami i narzędziami, aby zainspirować ich pomysłami na kampanię.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Materiały:** Arkusze projektowe kampanii, przykładowe studia przypadków, dostęp do przykładowych platform narzędzi cyfrowych (opcjonalnie).

3. Ocena (10-15 minut)

- **Cel:** Ocena zrozumienia i zachęcenie do refleksji nad wpływem narzędzi cyfrowych.
- **Aktywność:** "Wpływ i refleksja":
    - Ułatwienie dyskusji grupowej na temat potencjalnego wpływu i skuteczności różnych narzędzi cyfrowych i strategii wykorzystywanych w pozorowanych kampaniach. Zachęcanie do krytycznego myślenia i debaty na temat kwestii etycznych związanych z gromadzeniem i wykorzystywaniem danych.
    - Zakończ krótkim quizem sprawdzającym wiedzę uczestników na temat kluczowych pojęć i najlepszych praktyk w zakresie cyfrowego zaangażowania fanów.
- **Materiały:** Pytania quizowe dotyczące cyfrowego zaangażowania fanów i kwestii etycznych.

4. Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)

- **Cel:** Zastosowanie zdobytej wiedzy w rzeczywistych scenariuszach.
- **Aktywność:** "Fan Activation Challenge": Zachęć uczestników do opracowania mini-projektu mającego na celu zaangażowanie fanów lokalnej drużyny sportowej lub organizacji społecznej. Poprowadź ich do:
    - Zdefiniuj konkretną grupę docelową i cele zaangażowania.
    - Wybierz co najmniej dwa odpowiednie narzędzia cyfrowe, aby wdrożyć swój plan.
    - Nakreślenie jasnych etapów realizacji, pomiaru i oceny.
- **Materiały:** Szablon konspektu projektu, dostęp do wersji demonstracyjnych lub opisów narzędzi cyfrowych.

C. Zaangażowanie fanów i narzędzia cyfrowe:

- **Skoncentruj się na tym, "dlaczego" i "jak" korzystać z narzędzi cyfrowych:** Wyjaśnij, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą zwiększyć zaangażowanie fanów, budować silniejsze społeczności i personalizować doświadczenia fanów.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Zaprezentuj rzeczywiste studia przypadków udanych kampanii cyfrowego zaangażowania fanów związanych ze sportem lub zainteresowaniami odbiorców.
- **Zacznij od podstawowego zrozumienia platformy:** W razie potrzeby zapewnij początkującym przegląd platform mediów społecznościowych, aplikacji mobilnych i innych istotnych narzędzi.
- **Kładź nacisk na kreatywną burzę mózgów:** Zachęcaj uczestników do nieszablonowego myślenia i odkrywania innowacyjnych sposobów korzystania z narzędzi cyfrowych.
- **Poruszenie kwestii etycznych:** Omów odpowiedzialne wykorzystanie danych, kwestie prywatności i uczciwe praktyki w cyfrowych strategiach angażowania fanów.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Połącz się z przyszłymi trendami:** Podkreśl nowe technologie i ich potencjalny wpływ na zaangażowanie fanów w branży sportowej.

D. Dodatkowe wskazówki:

- Zaproś prelegentów z drużyn sportowych, agencji marketingowych lub firm technologicznych, aby podzielili się swoją wiedzą.
- Organizowanie praktycznych demonstracji różnych narzędzi i platform cyfrowych.
- Zachęć uczestników do myślenia poza ich konkretnymi dyscyplinami sportowymi i omówienia zaangażowania fanów w różnych ligach sportowych lub branżach.
- Zachęcanie do partnerskiego uczenia się i współpracy między uczestnikami w celu dzielenia się pomysłami i doświadczeniami.
- Bądź otwarty na informacje zwrotne i stale ulepszaj swoje warsztaty w oparciu o potrzeby uczestników.

II. Zestaw narzędzi

Ten zestaw narzędzi ma na celu wsparcie moderatorów w prowadzeniu skutecznych i angażujących warsztatów na temat zaangażowania i doświadczenia fanów za pomocą narzędzi cyfrowych. Kładzie on nacisk na praktyczne zastosowanie, kwestie etyczne i innowacyjne myślenie, zapewniając uczestnikom wiedzę i umiejętności potrzebne do opracowania skutecznych strategii cyfrowego zaangażowania fanów. Prowadzący są zachęcani do dostosowania zestawu narzędzi do konkretnych potrzeb i zainteresowań uczestników, zapewniając odpowiednie i niezapomniane doświadczenie edukacyjne.

Materiały

- **Slajdy prezentacji lub materiały informacyjne**: Dla aktywności "Cyfrowi detektywi fanów", zawierającej fragmenty studiów przypadku udanych kampanii cyfrowego zaangażowania fanów.
- **Arkusze projektowe kampanii**: Aby pomóc grupom podczas głównego działania "Twórcy kampanii" w planowaniu i realizacji ich pozorowanych kampanii cyfrowych.
- **Przykładowe studia przypadków**: Prezentacja udanych inicjatyw cyfrowego zaangażowania fanów w celu zapewnienia uczestnikom inspiracji i kontekstu.
- **Dostęp do przykładowych platform narzędzi cyfrowych**: (opcjonalnie) Dla uczestników do zbadania podczas procesu tworzenia kampanii. Może to obejmować wersje demonstracyjne lub materiały przeglądowe dla platform mediów społecznościowych, aplikacji mobilnych, doświadczeń VR itp.

Technologia

- **Urządzenia cyfrowe**: Niezbędne do uzyskania dostępu do quizów online, demonstracji narzędzi cyfrowych i prowadzenia badań na etapie planowania kampanii.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Oprogramowanie do edycji wideo lub prezentacji**: Dla uczestników do tworzenia prezentacji lub filmów na potrzeby zadania "Wyzwanie aktywacji fanów" po zajęciach.

Dodatkowe zasoby

- **Szablon konspektu projektu**: Dla "Fan Activation Challenge", prowadzący uczestników do zdefiniowania celów, wyboru narzędzi i zaplanowania mini-projektów.
- **Demonstracje lub opisy narzędzi cyfrowych**: Zapewnienie przeglądu różnych platform cyfrowych i narzędzi, które można wykorzystać w kampaniach angażujących fanów.

Uwagi prowadzącego

- **Zrozumienie cyfrowego zaangażowania fanów**: Prowadzący powinni dogłębnie rozumieć, w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą być wykorzystywane do poprawy doświadczeń i zaangażowania fanów, w tym najnowszych trendów i technologii w tej dziedzinie.
- **Kwestie etyki i prywatności**: Bądź przygotowany do prowadzenia dyskusji na temat odpowiedzialnego wykorzystywania danych, kwestii prywatności i etycznych praktyk w cyfrowym zaangażowaniu fanów, podkreślając znaczenie przejrzystości i zgody.
- **Interaktywna i praktyczna nauka**: Wykorzystaj interaktywne quizy i praktyczne działania związane z planowaniem kampanii, aby nauka była angażująca i przydatna, zachęcając uczestników do stosowania koncepcji w rzeczywistych kontekstach.
- **Kreatywne i innowacyjne myślenie**: Wspieranie środowiska, które zachęca do kreatywności i innowacji, zachęcając uczestników do odkrywania nowych sposobów korzystania z narzędzi cyfrowych w celu zaangażowania fanów.
- **Krytyczna refleksja i dyskusja**: Ułatwianie dyskusji, które pozwolą uczestnikom krytycznie ocenić różne strategie i narzędzia, biorąc pod uwagę ich skuteczność, implikacje etyczne i potencjał innowacji.
- **Zastosowanie w świecie rzeczywistym**: Poprzez "Fan Activation Challenge" zachęcamy uczestników do zastosowania wiedzy zdobytej podczas warsztatów w rzeczywistych scenariuszach, zapewniając praktyczne ramy planowania i realizacji projektów angażujących fanów.
- **Współpraca i partnerskie uczenie się**: Promowanie środowiska uczenia się opartego na współpracy, w którym uczestnicy mogą dzielić się pomysłami, informacjami zwrotnymi i doświadczeniami, wzbogacając doświadczenie edukacyjne dla wszystkich.
- **Ciągłe doskonalenie**: Zbieranie informacji zwrotnych od uczestników w celu udoskonalania i ulepszania przyszłych warsztatów, dostosowując się do potrzeb i zainteresowań odbiorców.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Internet rzeczy (IoT) w sporcie

Grupa docelowa: Trenerzy, nauczyciele, wykładowcy i eksperci, którzy będą prowadzić warsztaty na temat Internetu rzeczy (IoT) w sporcie dla młodych sportowców.

I. Wytyczne

A. Ogólne cele warsztatów:

- Wywołaj ciekawość i zaangażowanie w zakresie potencjału IoT w sporcie.
- Wyposażenie uczestników w solidną wiedzę na temat koncepcji i zastosowań IoT w sporcie.
- Zachęcanie do krytycznego myślenia i analizy istniejących rozwiązań IoT.
- Inspiruj kreatywność i daj uczestnikom możliwość wyobrażenia sobie przyszłych zastosowań IoT w sporcie.
- Promowanie odpowiedzialnego i etycznego wykorzystania technologii IoT w branży sportowej.

B. Struktura warsztatów:

1. Energizer (5-10 minut)

- **Cel:** Wprowadzenie tematu i zaangażowanie uczestników.
- **Aktywność:** "Sensor Challenge":
    - Podziel uczestników na małe zespoły.
    - Zapewnij każdemu zespołowi "tajemnicze pudełko" zawierające przedmioty codziennego użytku i instrukcje scenariusza.
    - Scenariusze mogą obejmować optymalizację wyników sportowców, zaangażowania fanów lub bezpieczeństwa.
    - Rzuć zespołom wyzwanie zbudowania prowizorycznego "systemu czujników" wykorzystującego przedmioty do zbierania odpowiednich danych.
    - Zachęcanie do kreatywności i dyskusji na temat funkcjonalności systemu i transmisji danych.
    - Poprowadź krótką dyskusję grupową: Zastanów się nad napotkanymi wyzwaniami, potencjalnym gromadzeniem danych i rzeczywistymi zastosowaniami.

2. Główne działanie (30-40 minut)

- **Cel:** Poznanie różnorodnych aplikacji IoT i rozwijanie krytycznego myślenia.
- **Aktywność:** "IoT Champions":
    - Przedstawienie różnorodnych studiów przypadku prezentujących udane wdrożenia IoT w różnych środowiskach sportowych (np. śledzenie sportowców, inteligentne stadiony).

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- Podziel uczestników na małe grupy i przydziel każdej z nich studium przypadku.
- Zapewnienie arkuszy roboczych z pytaniami przewodnimi zachęcającymi do analizy:
  - Zastosowana technologia i jej wpływ na gromadzenie i analizę danych.
  - Korzyści i wyzwania dla sportowców, trenerów, fanów i organizacji.
  - Rozważania etyczne i potencjalne przyszłe zmiany.
  - Zachęcanie do dyskusji grupowej i współpracy.
- Każda grupa przedstawia swoją analizę studium przypadku, podkreślając kluczowe spostrzeżenia i wywołując dalszą dyskusję.

3. Ocena (10-15 minut)

- **Cel:** Ocena zrozumienia i zachęcenie do refleksji.
- **Aktywność:** "Think & Share":
  - Przeprowadź krótki quiz (pytania wielokrotnego wyboru, pytania otwarte) na temat kluczowych koncepcji IoT i zastosowań sportowych.
  - Ułatwienie dyskusji grupowej zachęcającej do refleksji nad:
    - Niespodzianki dotyczące potencjału IoT w sporcie.
    - Ważne kwestie etyczne związane z wykorzystaniem IoT w sporcie.
    - Potencjalne zastosowania IoT w środowiskach sportowych uczestników.

4. Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)

- **Cel:** Zachęcanie do stosowania zdobytej wiedzy i kreatywnych rozwiązań.
- **Aktywność:** "IoT in Action - Design Challenge":
  - Zapewnienie platformy internetowej lub szablonu dla uczestników do zgłaszania pomysłów na rozwiązania oparte na IoT dla konkretnych problemów lub możliwości związanych ze sportem.
  - Zaproponuj pytania przewodnie, aby zachęcić do zgłębienia tematu:
    - Docelowi odbiorcy i konkretne wyzwania/szanse.
    - Wybór technologii i kwestie związane z przepływem danych.
    - Potencjalne korzyści i wpływ na interesariuszy.
  - Zorganizuj wirtualną lub osobistą prezentację zgłoszonych pomysłów, zachęcając do dzielenia się opiniami i dalszego rozwoju.

C. Specyficzne dla IoT w sporcie:

- **Skoncentruj się na "co" i "jak" IoT:** Wyjaśnij podstawy technologii IoT, jej komponenty i sposób działania w kontekście sportowym.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Zaprezentuj rzeczywiste studia przypadków udanych wdrożeń IoT w różnych dyscyplinach sportowych istotnych dla odbiorców.
- **Zacznij od prostych aplikacji:** Zacznij od łatwych do zrozumienia przykładów, zanim zagłębisz się w skomplikowane szczegóły techniczne.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Zrównoważenie aspektów technicznych z praktycznymi zastosowaniami:** Zapewnienie jasnego zrozumienia technologii przy jednoczesnym podkreśleniu jej korzyści i potencjalnych zastosowań w sporcie.
- **Poruszenie kwestii etycznych:** Omów prywatność danych, kwestie bezpieczeństwa i odpowiedzialne wykorzystanie informacji zebranych za pośrednictwem IoT w sporcie.
- **Promowanie krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów:** Zachęcanie uczestników do analizowania istniejących rozwiązań, identyfikowania wyzwań i proponowania innowacyjnych zastosowań.

D. Dodatkowe wskazówki dla moderatorów:

- Podkreślenie rzeczywistych zastosowań i wpływu IoT na różne przypadki użycia.
- Używanie jasnego i zwięzłego języka podczas omawiania pojęć technicznych.
- Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa, zadawania pytań i otwartych dyskusji w trakcie warsztatów.
- Zapewnienie stałego wsparcia i wskazówek dotyczących wyzwań po warsztatach.
- Dostosuj treść warsztatów i działania do konkretnych zainteresowań i potrzeb uczestników.
- Włącz elementy interaktywne, takie jak narzędzia online, symulacje lub zaproszeni prelegenci, aby zwiększyć zaangażowanie.
- Pamiętaj, aby podczas warsztatów poruszać kwestie etyczne i odpowiedzialne praktyki dotyczące danych.

II. Zestaw narzędzi

Ten zestaw narzędzi ma na celu zapewnienie moderatorom zasobów, technologii i wskazówek potrzebnych do przeprowadzenia dynamicznych i edukacyjnych warsztatów na temat IoT w sporcie. Kładzie nacisk na praktyczne działania, krytyczną analizę i innowacyjne myślenie, zapewniając uczestnikom kompleksowe zrozumienie potencjału IoT w sporcie.

Materiały

- **"Tajemnicze pudełka"**: Każde pudełko powinno zawierać przedmioty codziennego użytku do wykorzystania w energizerze "Sensor Challenge", symulując prowizoryczne systemy czujników dla różnych scenariuszy sportowych.
- **Instrukcje dotyczące scenariuszy**: Szczegółowe opisy scenariuszy, w których IoT może zoptymalizować wyniki sportowców, zwiększyć zaangażowanie fanów lub poprawić bezpieczeństwo, do wykorzystania w "Sensor Challenge".
- **Arkusze robocze do analizy studium przypadku**: Przygotowane arkusze robocze z pytaniami przewodnimi ułatwiającymi krytyczną analizę zastosowań IoT w sporcie podczas aktywności "IoT Champions".

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Studia przypadków dotyczące IoT w sporcie**: Wybór studiów przypadku podkreślających udane wdrożenia IoT w różnych środowiskach sportowych, takich jak systemy śledzenia sportowców i technologie inteligentnych stadionów.

Technologia

- **Platforma internetowa lub szablon**: Dla uczestników do zgłaszania pomysłów na rozwiązania oparte na IoT w ramach aktywności "IoT in Action - Design Challenge" po zajęciach. Platforma ta powinna umożliwiać łatwe przesyłanie, przeglądanie i przekazywanie informacji zwrotnych na temat pomysłów.
- **Urządzenia cyfrowe**: Niezbędne do uzyskiwania dostępu do zasobów internetowych, prowadzenia badań i uczestniczenia w wirtualnych prezentacjach pomysłów na projekty.

Dodatkowe zasoby

- **Pytania przewodnie dla wyzwania projektowego**: Zestaw pytań mających na celu pomóc uczestnikom w dokładnym zbadaniu ich pomysłów na rozwiązania IoT, koncentrując się na wyzwaniu / możliwościach, wyborze technologii i potencjalnym wpływie.
- **Lista narzędzi i platform IoT**: Dostarczenie informacji na temat różnych narzędzi i platform IoT, które mogą być wykorzystywane w kontekście sportowym, w tym zarówno sprzętu (czujniki, urządzenia do noszenia), jak i oprogramowania (platformy do analizy danych).

Uwagi prowadzącego

- **Podstawy koncepcji IoT**: Prowadzący powinni dobrze rozumieć technologię IoT, w tym sposób, w jaki czujniki zbierają dane i jak te dane mogą być wykorzystywane w sporcie, aby skutecznie prowadzić dyskusje i odpowiadać na pytania.
- **Rozważania dotyczące etyki i prywatności**: Przygotuj się do prowadzenia dyskusji na temat etycznego wykorzystania IoT w sporcie, w tym kwestii związanych z prywatnością i bezpieczeństwem danych. Podkreśl znaczenie odpowiedzialnych praktyk w zakresie danych.
- **Interaktywne podejście do nauki**: Wykorzystaj działania "Sensor Challenge" i "IoT Champions", aby stworzyć interaktywne i angażujące środowisko edukacyjne. Zachęcaj do kreatywności, współpracy i praktycznego rozwiązywania problemów.
- **Krytyczne myślenie i analiza**: Promowanie krytycznego myślenia poprzez zachęcanie uczestników do analizowania korzyści i ograniczeń aplikacji IoT w sporcie, biorąc pod uwagę zarówno aspekty techniczne, jak i potencjalne obawy etyczne.
- **Rzeczywiste zastosowania**: Podkreśl rzeczywiste zastosowania IoT w sporcie, aby zademonstrować wpływ i potencjał technologii. Wykorzystaj studia przypadków, które są istotne i inspirujące dla uczestników warsztatów.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Zachęcanie do innowacyjnego myślenia**: Poprzez "IoT in Action - Design Challenge" zachęcamy uczestników do innowacyjnego myślenia o tym, jak IoT może rozwiązać konkretne problemy lub stworzyć nowe możliwości w sporcie.
- **Możliwość dostosowania i personalizacji**: Dostosowanie treści warsztatów i działań do konkretnych zainteresowań i potrzeb uczestników. Może to obejmować skupienie się na konkretnych dyscyplinach sportowych lub poziomach złożoności technicznej.
- **Zaangażowanie w technologię**: Tam, gdzie to możliwe, włącz praktyczne doświadczenia z urządzeniami IoT lub symulacjami, aby zapewnić namacalne zrozumienie omawianych koncepcji.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

VR i AR w sporcie

I. Wytyczne

Grupa docelowa: Trenerzy, nauczyciele, wykładowcy i eksperci, którzy będą prowadzić warsztaty na temat wirtualnej rzeczywistości (VR) i rozszerzonej rzeczywistości (AR) w sporcie dla młodych sportowców.

Ogólne cele warsztatów:

- Wzbudzenie zainteresowania i ekscytacji aplikacjami VR i AR w sporcie.
- Zapewnienie uczestnikom solidnego zrozumienia koncepcji VR i AR oraz ich potencjalnego wpływu na sport.
- Zachęcanie do krytycznego myślenia i analizy istniejących rozwiązań VR/AR w sporcie.
- Inspirowanie kreatywności i umożliwienie uczestnikom wyobrażenia sobie przyszłych zastosowań VR/AR w ich własnych środowiskach sportowych.
- Promowanie odpowiedzialnego i etycznego wdrażania technologii VR/AR w branży sportowej.

Struktura warsztatów:

1. **Energizer (5-10 minut)**
    - **Cel:** Wprowadzenie tematu i zaangażowanie uczestników we wciągające doświadczenie.
    - **Aktywność:** "Tor przeszkód z zawiązanymi oczami":
        - Ustaw mały tor przeszkód.
        - Podziel uczestników na pary: jeden "użytkownik VR" ma zawiązane oczy i kieruje się werbalnymi instrukcjami swojego "przewodnika AR".
        - Naśladuje to wciągającą i kierowaną naturę doświadczeń VR.
        - Zachęcanie do komunikacji, pracy zespołowej i refleksji nad wyzwaniami i potencjałem nawigacji VR/AR.
2. **Główne działanie (30-40 minut)**
    - **Cel:** Poznanie różnorodnych aplikacji VR/AR i rozwijanie krytycznego myślenia.
    - **Aktywność:** "VR/AR Sports Exploration":
        - Prezentuj filmy z wykładów lub interaktywne prezentacje przedstawiające różne zastosowania VR/AR w sporcie (np. trening sportowców, rehabilitacja, zaangażowanie fanów).
        - Zatrzymaj się po każdej sekcji na dyskusję, pytania i osobiste powiązania z własnymi sportami uczestników.
        - Wykorzystaj wersje demonstracyjne VR/AR (aplikacje, zestawy słuchawkowe), jeśli są dostępne, aby zapewnić praktyczne doświadczenie.
        - Zachęcaj do krytycznej analizy poprzez zachęty do dyskusji, takie jak

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

        - Korzyści i ograniczenia VR/AR dla sportowców, trenerów i fanów.
        - Kwestie etyczne i odpowiedzialne korzystanie z tych technologii.
        - Potencjalne przyszłe zastosowania w określonych środowiskach sportowych.
3. **Ocena (10-15 minut)**
    - **Cel:** Ocena zrozumienia i pobudzenie do refleksji.
    - **Aktywność:** "VR/AR Sports Quiz & Discussion":
        - Przeprowadź krótki quiz obejmujący kluczowe koncepcje VR/AR i ich zastosowania w sporcie.
        - Ułatwianie dyskusji grupowych na temat:
            - Niespodzianki lub nowe spostrzeżenia dotyczące VR/AR w sporcie.
            - Ważne kwestie etyczne dotyczące korzystania z tych technologii.
            - Sposoby zastosowania VR/AR we własnych środowiskach sportowych uczestników.
4. **Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)**
    - **Cel:** Ugruntowanie wiedzy i zachęcenie do kreatywnego rozwiązywania problemów.
    - **Aktywność:** "VR/AR Sports Challenge":
        - Przydziel uczestników do stworzenia propozycji aplikacji VR/AR w wybranym przez nich sporcie.
        - Zachęcaj do pomysłów, które dotyczą konkretnych wyzwań, usprawniają szkolenia lub zwiększają zaangażowanie fanów.
        - Zadaj pytania przewodnie, aby zachęcić do zgłębienia tematu:
            - Docelowi odbiorcy i konkretny problem/szansa.
            - Rozważania dotyczące technologii VR/AR i przepływu danych.
            - Potencjalne korzyści i wpływ na interesariuszy.
            - Dostępność i implikacje etyczne.
        - Zorganizowanie platformy dla uczestników, aby mogli dzielić się swoimi propozycjami, otrzymywać informacje zwrotne i dalej rozwijać swoje pomysły.

Specyfika VR i AR w sporcie:

- **Skoncentruj się na tym, "co" i "dlaczego" VR/AR:** Wyjaśnij podstawy tych technologii, ich funkcje i sposób, w jaki zmieniają krajobraz sportowy.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Zaprezentuj rzeczywiste studia przypadków udanych wdrożeń VR/AR w różnych dyscyplinach sportowych istotnych dla odbiorców.
- **Zacznij od przystępnych koncepcji:** Rozpocznij od wyjaśnień wprowadzających, zanim zagłębisz się w skomplikowane szczegóły techniczne.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Równowaga między aspektami technicznymi a praktycznymi zastosowaniami:** Zapewnienie jasnego zrozumienia technologii przy jednoczesnym podkreśleniu jej korzyści i potencjalnych zastosowań w różnych obszarach sportu (np. trening, rehabilitacja, zaangażowanie fanów).
- **Poruszenie kwestii etycznych:** Omów kwestie prywatności, dostępności i odpowiedzialnego korzystania z technologii VR/AR w sporcie.
- **Zachęcanie do krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów:** Wyzwanie dla uczestników, aby przeanalizowali istniejące zastosowania, zidentyfikowali potencjalne wyzwania i zaproponowali innowacyjne zastosowania VR/AR w sporcie.

Dodatkowe wskazówki:

- Zaproś prelegentów z organizacji wykorzystujących VR/AR w sporcie, instytucji badawczych lub sportowców korzystających z tych technologii do treningu.
- Nawiąż współpracę z ekspertami z branży, aby poszerzyć swoją wiedzę i zaoferować praktyczne demonstracje sprzętu VR/AR.
- Włącz interaktywne symulacje, w których uczestnicy mogą doświadczyć VR/AR z pierwszej ręki, jeśli to możliwe.
- Zachęcanie do partnerskiego uczenia się i współpracy między uczestnikami w celu dzielenia się pomysłami i doświadczeniami.
- Bądź otwarty na informacje zwrotne i stale ulepszaj swoje warsztaty w oparciu o potrzeby uczestników.

II. Zestaw narzędzi:

Ten zestaw narzędzi ma na celu wyposażenie moderatorów w niezbędne zasoby, technologię i wskazówki, aby zapewnić dynamiczne i wpływowe warsztaty na temat VR i AR w sporcie. Kładzie nacisk na praktyczne doświadczenia, krytyczną analizę i kreatywne rozwiązywanie problemów, zapewniając uczestnikom kompleksowe zrozumienie, w jaki sposób te technologie mogą zmienić branżę sportową.

Materiały

- **Konfiguracja toru przeszkód**: Sprzęt i miejsce do ustawienia małego, bezpiecznego toru przeszkód dla aktywności energetyzującej "Tor przeszkód z opaską na oczach", w tym opaski na oczy dla "użytkowników VR".
- **Filmy z wykładów/interaktywne prezentacje**: Wyselekcjonowane treści prezentujące różne zastosowania VR i AR w sporcie, takie jak ulepszenia treningu sportowców, procesy rehabilitacji i sposoby na zwiększenie zaangażowania fanów.
- **Demonstracje VR/AR**: Dostęp do aplikacji VR/AR, oprogramowania lub zestawów słuchawkowych, które mogą zapewnić praktyczne doświadczenie. Może to obejmować demonstracje związane z treningiem sportowym, doświadczeniami kibiców lub wirtualnymi wycieczkami po obiektach sportowych.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Materiały do quizu**: Pytania obejmujące kluczowe koncepcje aplikacji VR i AR w sporcie na etapie oceny, które mogą być dostarczane w formie drukowanej lub za pośrednictwem platform cyfrowych.

Technologia

- **Sprzęt VR/AR**: Jeśli dostępne, różne zestawy VR i urządzenia AR do demonstracji i praktycznych doświadczeń. Może to obejmować zestawy VR klasy konsumenckiej (takie jak Oculus Rift, HTC Vive lub podobne) oraz smartfony lub tablety z aplikacjami AR.
- **Platforma online do udostępniania propozycji**: Cyfrowa platforma, na której uczestnicy mogą przesyłać i udostępniać swoje propozycje aplikacji sportowych VR/AR, ułatwiając wzajemną ocenę i informacje zwrotne.

Dodatkowe zasoby

- **Pytania przewodnie do opracowania propozycji**: Dokument lub plik cyfrowy zawierający pytania mające pomóc uczestnikom w opracowaniu propozycji aplikacji VR/AR, koncentrując się na identyfikacji docelowych odbiorców, rozwiązywaniu konkretnych problemów, uwzględnianiu technologii i przepływu danych oraz ocenie potencjalnych skutków.
- **Studia przypadków dotyczące VR/AR w sporcie**: Zbiór studiów przypadku lub przykładów udanych wdrożeń VR i AR w sporcie, zapewniający inspirację i kontekst dla projektów uczestników.

Uwagi prowadzącego

- **Zrozumienie VR i AR:** Zapewnienie solidnej podstawowej wiedzy na temat technologii VR i AR, w tym ich funkcjonalności i sposobu ich zastosowania w kontekście sportowym, w celu prowadzenia dyskusji i skutecznego odpowiadania na pytania.
- **Rozważania dotyczące etyki i dostępności**: Przygotuj się do prowadzenia dyskusji na temat etycznego wykorzystania VR/AR w sporcie, w tym prywatności, bezpieczeństwa danych i zapewnienia dostępności dla wszystkich użytkowników. Podkreśl znaczenie projektowania technologii integracyjnych.
- **Interaktywne podejście do nauki**: Skorzystaj z aktywności "Tor przeszkód z zawiązanymi oczami" i "Eksploracja sportów VR/AR", aby stworzyć wciągające i immersyjne środowisko edukacyjne. Zachęcaj do uczestnictwa, pracy zespołowej i refleksji nad doświadczeniami.
- **Krytyczna analiza i innowacje**: Promowanie krytycznego myślenia poprzez zachęcanie uczestników do analizowania korzyści i ograniczeń obecnych aplikacji VR/AR w sporcie. Zachęć ich do kreatywnego myślenia o przyszłych zastosowaniach i implikacjach etycznych.
- **Aplikacje w świecie rzeczywistym**: Podkreśl rzeczywiste zastosowania i pojawiające się trendy w VR/AR, aby zademonstrować potencjalny wpływ na trening sportowy,

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

rehabilitację i zaangażowanie fanów. Korzystaj z powiązanych i najnowszych studiów przypadków, aby technologia była istotna dla uczestników.

- **Współpraca i wzajemna informacja zwrotna**: Zachęcaj do współpracy w środowisku edukacyjnym, w którym uczestnicy mogą dzielić się pomysłami, przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne na temat swoich propozycji oraz uczyć się na podstawie swoich spostrzeżeń i kreatywności.
- **Ciągłe doskonalenie i adaptacja**: Być otwartym na opinie uczestników i chętnym do dostosowania treści warsztatów i działań, aby lepiej zaspokoić ich potrzeby i zainteresowania. Bądź na bieżąco z najnowszymi osiągnięciami w technologii VR/AR, aby warsztaty były aktualne i pouczające.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

eSport i gry skoncentrowane na sporcie

I. Wytyczne

Grupa docelowa: Trenerzy, nauczyciele, wykładowcy i eksperci, którzy poprowadzą warsztaty na temat eSportu i gier sportowych dla młodych ludzi zainteresowanych tą branżą.

A. Ogólne cele warsztatów:

- Wywołaj zainteresowanie i ekscytację światem eSportu i gier sportowych.
- Wyposażenie uczestników w solidną wiedzę na temat eSportu, jego wpływu i potencjalnych korzyści.
- Zachęcanie do krytycznego myślenia i analizowania różnorodnych ról i możliwości w branży.
- Wspieranie kreatywności i inspirowanie uczestników do wyobrażenia sobie ich własnego zaangażowania w eSport, czy to jako graczy, deweloperów czy widzów.
- Promowanie odpowiedzialnych praktyk w grach i kwestii etycznych w ekosystemie eSportu.

B. Struktura warsztatów:

1. **Energizer (5-10 minut)**
    - **Cel:** Wprowadzenie tematu i zaangażowanie uczestników poprzez interaktywną rozgrywkę.
    - **Aktywność:** "Mock eSports Tournament":
        - Zorganizuj szybkie, dostępne zawody w grach lub aplikacjach (np. mobilne wyścigi, bijatyki).
        - Niech będzie krótka i zabawna, podkreślając pracę zespołową, strategię i przyjazną rywalizację.
        - Krótko omów to doświadczenie i sposób, w jaki odzwierciedla ono podobne elementy w eSporcie.
2. **Główne działanie (30-40 minut)**
    - **Cel:** Zapoznanie się z krajobrazem eSportu i jego kluczowymi cechami.
    - **Aktywność:** "eSports Deep Dive":
        - Wykorzystaj angażujące filmy z wykładów lub prezentacje obejmujące różne aspekty eSportu:
            - Historia i rozwój branży.
            - Struktura turniejów i lig.
            - Ścieżki kariery w eSporcie (gracze, deweloperzy, analitycy itp.).
            - Wpływ na tradycyjne sporty i zaangażowanie fanów.
        - Po każdej sekcji zrób przerwę na dyskusję, zachęcając do osobistych powiązań z zainteresowaniami uczestników.
        - Włącz elementy interaktywne, takie jak pytania i odpowiedzi prelegentów, krótkie filmy dokumentalne lub infografiki.
3. **Ocena (10-15 minut)**

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Cel:** Ocena zrozumienia i zachęcenie do refleksji nad osobistymi perspektywami.
- **Aktywność:** "eSports Exploration":
  - Przeprowadź quiz lub ułatw dyskusję grupową w oparciu o omówione tematy.
  - Skup się na pytaniach otwartych, takich jak
    - Co najbardziej zaskoczyło cię w eSporcie?
    - Jakie kwestie etyczne są ważne w eSporcie?
    - Jak widzisz siebie angażującego się w eSport (granie, oglądanie, budowanie kariery)?
  - Zachęcanie do prezentowania różnych punktów widzenia i debaty opartej na szacunku.

4. **Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)**
   - **Cel:** Zachęcanie do pogłębionej nauki i osobistej inicjatywy.
   - **Aktywność:** "eSports Innovation Challenge":
     - Niech uczestnicy opracują propozycję lub prezentację dotyczącą nowej koncepcji lub wydarzenia eSportowego.
     - Zachęcaj do odkrywania pomysłów:
       - Nowe formaty gier lub technologie dla eSportu.
       - Innowacyjne sposoby angażowania fanów i budowania społeczności.
       - Rozwiązania mające na celu sprostanie wyzwaniom, takim jak dostępność lub inkluzywność.
     - Zapewnienie jasnych wytycznych i dostępu do odpowiednich materiałów badawczych.
     - Zorganizowanie platformy dla uczestników, aby mogli dzielić się swoimi pomysłami, otrzymywać informacje zwrotne i dopracowywać swoje propozycje.

C. Specyfika eSportu i gier skoncentrowanych na sporcie:

- **Skoncentruj się na tym "co" i "dlaczego" eSportu:** Wyjaśnij podstawy eSportu, jego strukturę, konkurencyjną rozgrywkę i rosnącą popularność.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Zaprezentuj rzeczywiste studia przypadków odnoszących sukcesy lig eSportowych, franczyz i historii graczy istotnych dla twoich odbiorców.
- **Zrównoważenie elementów technicznych z praktycznymi zastosowaniami:** Zapewnienie podstawowego zrozumienia technologii i infrastruktury przy jednoczesnym podkreśleniu wpływu ekonomicznego, możliwości marketingowych i powiązań społecznych w eSporcie.
- **Poruszenie kwestii etycznych:** Omów odpowiedzialną grę, prywatność danych, potencjalne obawy związane z uzależnieniem i praktyki fair play w eSporcie.
- **Promowanie krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów:** Zachęcanie uczestników do analizowania istniejących trendów, identyfikowania potencjalnych

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

wyzwań i proponowania innowacyjnych sposobów angażowania się w eSport w różnych środowiskach.
- **Połącz eSport z tradycyjnymi dyscyplinami sportowymi:** Podkreśl symbiotyczny związek między tymi dwoma dyscyplinami, badając wspólne wartości, wzajemne oddziaływanie na odbiorców i potencjalne możliwości współpracy.

D. Dodatkowe wskazówki dla moderatorów:

- Podkreślaj rzeczywiste przykłady i historie sukcesu, aby zwiększyć zaangażowanie.
- Zrównoważyć wyjaśnienia techniczne z jasnym, przystępnym językiem dla młodych odbiorców.
- Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa, zadawania pytań i otwartych dyskusji w trakcie warsztatów.
- Zapewnienie stałego wsparcia i wskazówek dla uczestników po warsztatach.
- Dostosowanie treści warsztatów i działań do konkretnych zainteresowań i grupy wiekowej uczestników.
- Włącz różnorodne elementy multimedialne, aby doświadczenie edukacyjne było dynamiczne i wciągające.
- Pamiętaj, aby podczas warsztatów poruszać kwestie odpowiedzialnych praktyk w grach, kwestii etycznych i potencjalnych zagrożeń.

II. Zestaw narzędzi:

Ten zestaw narzędzi ma na celu zapewnienie moderatorom niezbędnych zasobów, technologii i spostrzeżeń, aby zapewnić dynamiczne i wpływowe warsztaty na temat eSportu i gier sportowych. Podkreśla znaczenie zrozumienia krajobrazu eSportu, wspierania kreatywności i promowania etycznych praktyk w grach.

Materiały

- **Gra lub aplikacja do turnieju próbnego**: Wybierz szeroko dostępną, dostosowaną do wieku grę lub aplikację, która może być używana do aktywności energetyzującej, najlepiej taką, która odzwierciedla popularne gatunki eSportu.
- **Filmy z wykładów/prezentacje**: Wyselekcjonowane treści obejmujące historię, rozwój, strukturę i możliwości kariery w eSporcie, a także jego wpływ na tradycyjne sporty i zaangażowanie fanów.
- **Materiały do quizu**: Pytania obejmujące tematy omawiane podczas warsztatów, koncentrujące się na zrozumieniu, refleksji i względach etycznych w eSporcie.
- **Wytyczne dla eSports Innovation Challenge**: Dokument lub zasób cyfrowy przedstawiający oczekiwania, cele i kryteria wyzwania innowacyjnego po zajęciach, zachęcający do kreatywności i krytycznego myślenia.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Technologia

- **Urządzenia cyfrowe**: Niezbędne do wzięcia udziału w pozorowanym turnieju eSportowym, uzyskania dostępu do filmów z wykładów lub prezentacji oraz przeprowadzenia badań na potrzeby innowacyjnego wyzwania eSportowego.
- **Platforma online do dzielenia się pomysłami**: Cyfrowe forum lub platforma, na której uczestnicy mogą przesyłać swoje koncepcje eSportu lub propozycje wydarzeń, ułatwiając wzajemne opinie i wspólne uczenie się.

Dodatkowe zasoby

- **Studia przypadków odnoszących sukcesy lig eSportowych i graczy**: Zbiór historii i przykładów pokazujących różnorodność i głębię ścieżek kariery, postęp technologiczny i strategie zaangażowania społeczności w eSport.
- **Materiały badawcze na temat eSportu**: Dostęp do artykułów, raportów i baz danych, które dostarczają dalszych informacji na temat aktualnych trendów, wyzwań i możliwości w branży eSportu.

Uwagi prowadzącego

- **Podstawowa wiedza na temat eSportu**: Prowadzący powinni posiadać solidną wiedzę na temat branży eSportowej, w tym jej historii, głównych graczy i infrastruktury technologicznej, aby skutecznie poprowadzić warsztaty.
- **Etyczne praktyki w grach**: Bądź przygotowany do omówienia znaczenia względów etycznych w eSporcie, takich jak fair play, prywatność danych i konsekwencje gier dla zdrowia psychicznego, w tym potencjalne uzależnienie i strategie odpowiedzialnego grania.
- **Interaktywna i angażująca nauka**: Wykorzystaj działania "Mock eSports Tournament" i "eSports Deep Dive", aby wspierać interaktywne środowisko uczenia się. Zachęcaj do uczestnictwa, pracy zespołowej i krytycznej refleksji nad doświadczeniami.
- **Krytyczna analiza i kreatywne myślenie**: Promowanie krytycznego myślenia poprzez zachęcanie uczestników do analizowania struktury i wpływu eSportu. Zachęć ich do kreatywnego myślenia o przyszłych wydarzeniach i konsekwencjach etycznych.
- **Rzeczywiste zastosowania**: Podkreślaj rzeczywiste przykłady i historie sukcesu, aby zademonstrować potencjalne ścieżki kariery i możliwości w ekosystemie eSportu. Wykorzystaj studia przypadków, aby treści były istotne i inspirujące dla uczestników.
- **Współpraca i wzajemne opinie**: Zachęcanie do współpracy w środowisku edukacyjnym, w którym uczestnicy mogą dzielić się pomysłami, przekazywać sobie nawzajem informacje zwrotne na temat swoich propozycji oraz uczyć się na podstawie swoich spostrzeżeń i kreatywności w ramach "eSports Innovation Challenge".
- **Adaptowalność i inkluzywność**: Upewnienie się, że treść warsztatów i działania można dostosować do zainteresowań i poziomów technicznych uczestników, promując integrację i dostępność w społeczności eSportowej.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Technologia ubieralna w sporcie

Grupa docelowa: Trenerzy, trenerzy, sportowcy lub wszyscy zainteresowani wpływem technologii do noszenia na wyniki sportowe i trening.

I. Wytyczne

A. Ogólne cele warsztatów:

- Wywołaj ciekawość i podekscytowanie potencjałem technologii do noszenia w sporcie.
- Wyposażenie uczestników w solidną wiedzę na temat różnych urządzeń do noszenia i ich zastosowań.
- Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia w celu analizowania danych i interpretowania ich znaczenia dla poprawy wydajności.
- Wspieranie dyskusji na temat kwestii etycznych związanych z prywatnością danych i ich odpowiedzialnym wykorzystaniem.
- Zainspiruj uczestników do zbadania, w jaki sposób technologia ubieralna może poprawić ich własne doświadczenia treningowe.

B. Struktura warsztatów:

1. **Energizer (5-10 minut)**
    - **Cel:** Wprowadzenie tematu i zaangażowanie uczestników poprzez interaktywne ćwiczenie.
    - **Aktywność:** "Detektywi Techniki":
        - Ukryj różne urządzenia do noszenia w przestrzeni warsztatowej.
        - Podziel uczestników na małe zespoły i podaj wskazówki odnoszące się do konkretnych funkcji urządzenia.
        - Zespoły ścigają się, aby znaleźć urządzenia i rozszyfrować ich zastosowania w sporcie.
        - Podsumuj ćwiczenie, podkreślając różne rodzaje i cele urządzeń wearables.
2. **Główne działanie (30-40 minut)**
    - **Cel:** Zapewnienie praktycznego doświadczenia z technologią ubieralną i jej zastosowaniami w różnych dyscyplinach sportowych.
    - **Aktywność:** "Sportowcy napędzani danymi":
        - Podziel się na grupy, przypisując każdej z nich konkretny sport i zestaw danych z rzeczywistej aplikacji do noszenia (np. tętno podczas sprintów, wzorce snu elitarnych sportowców).
        - Zapewnienie dostępu do narzędzi online lub aplikacji do wizualizacji i analizy danych.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

        - Zachęć grupy do zidentyfikowania trendów, zinterpretowania znaczenia danych i zaproponowania strategii szkoleniowych w oparciu o ich ustalenia.
        - Każda grupa przedstawia swoją analizę i zalecenia, wspierając dyskusję i dzielenie się wiedzą.
3. **Ocena (10-15 minut)**
    - **Cel:** Ocena zrozumienia i zachęcenie do refleksji nad potencjalnym wpływem.
    - **Aktywność:** Dyskusja grupowa:
        - Ułatwienie dyskusji grupowej na temat:
            - Potencjalne korzyści i ograniczenia technologii ubieralnych w sporcie.
            - Kwestie etyczne związane z prywatnością i wykorzystaniem danych.
            - Przyszły krajobraz technologii do noszenia w sporcie.
        - Przeprowadzenie krótkiego quizu obejmującego kluczowe pojęcia i zastosowania.
4. **Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach)**
    - **Cel:** Zachęcenie uczestników do zastosowania zdobytej wiedzy we własnych praktykach szkoleniowych.
    - **Aktywność:** "Mój osobisty Power-Up":
        - Zachęć uczestników do wybrania konkretnego aspektu ich treningu do śledzenia za pomocą urządzenia do noszenia (np. wskaźniki regeneracji, jakość snu).
        - Zachęć ich do monitorowania wybranego wskaźnika wydajności przez tydzień za pomocą osobistego urządzenia lub aplikacji.
        - Następnie uczestnicy przesyłają krótki raport podsumowujący ich ustalenia i zastanawiają się, w jaki sposób wgląd w dane wpłynął na ich szkolenie lub sposób myślenia.

C. Specyfika technologii do noszenia w sporcie:

- **Skupienie się na "co" i "jak" z technologią wearable:** Wyjaśnienie podstaw różnych urządzeń wearables używanych w sporcie, ich funkcjonalności i potencjalnych korzyści dla różnych aspektów (np. treningu, analizy wydajności, zapobiegania urazom).
- **Używaj powiązanych przykładów:** Zaprezentuj rzeczywiste studia przypadków udanych wdrożeń technologii do noszenia w dyscyplinach sportowych istotnych dla twoich odbiorców.
- **Zacznij od przystępnych koncepcji:** Rozpocznij od wyjaśnień wprowadzających, zanim zagłębisz się w skomplikowane szczegóły techniczne.
- **Zrównoważenie aspektów technicznych z praktycznymi zastosowaniami:** Zapewnienie jasnego zrozumienia technologii przy jednoczesnym podkreśleniu jej wpływu na trening, poprawę wyników i dobre samopoczucie sportowca.
- **Poruszenie kwestii etycznych:** Omów obawy dotyczące prywatności danych, kwestie bezpieczeństwa i odpowiedzialne korzystanie z technologii ubieralnych w sporcie.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Promowanie krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów:** Zachęcanie uczestników do analizowania istniejących aplikacji, identyfikowania potencjalnych wyzwań i proponowania innowacyjnych sposobów wykorzystania technologii ubieralnych w sporcie.

D. Dodatkowe wskazówki dla moderatorów:

- Nacisk na rzeczywiste zastosowania i historie sukcesu z różnymi przykładami sportowymi.
- Zrównoważ wyjaśnienia techniczne z jasnym, przystępnym językiem dla odbiorców.
- Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa, zadawania pytań i otwartych dyskusji w trakcie warsztatów.
- Zapewnienie stałego wsparcia i wskazówek dla uczestników po warsztatach.
- Dostosuj treść warsztatów i działania do konkretnych zainteresowań i potrzeb uczestników.
- Zintegruj elementy multimedialne, takie jak krótkie filmy, prezentacje lub sesje prelegentów, aby zwiększyć zaangażowanie.
- Pamiętaj, aby podczas warsztatów poruszyć kwestie etyczne, prywatności danych i odpowiedzialnego korzystania z urządzeń wearables.

II. Zestaw narzędzi:

Ten zestaw narzędzi zapewnia moderatorom kompleksowe ramy do prowadzenia warsztatów na temat technologii noszenia w sporcie. Podkreśla znaczenie zrozumienia urządzeń do noszenia, analizy danych dotyczących wydajności i rozważenia konsekwencji etycznych.

Materiały

- **Urządzenia do noszenia**: Wybór urządzeń technologicznych do noszenia, które można ukryć przed energizerem "Tech Detectives", takich jak monitory fitness, monitory tętna i monitory snu.
- **Karty wskazówek**: Karty ze wskazówkami lub opisami związanymi z funkcjami urządzeń do noszenia wykorzystywanych w aktywności energizer.
- **Zestawy danych**: Rzeczywiste dane z aplikacji technologii do noszenia w sporcie, dostosowane do różnych dyscyplin sportowych dla aktywności "Data-Driven Athletes".
- **Narzędzia/aplikacje online do analizy danych**: Dostęp do oprogramowania lub aplikacji, które mogą wizualizować i analizować dane dotyczące wyników sportowych, ułatwiając pracę grupową nad interpretacją znaczenia danych.

Technologia

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Urządzenia cyfrowe**: Tablety, laptopy lub smartfony dla grup w celu uzyskania dostępu do narzędzi do analizy danych online i aplikacji podczas głównego działania.
- **Sprzęt do prezentacji**: Projektor, ekran i głośniki do wyświetlania filmów z wykładów, prezentacji i ułatwiania prezentacji grupowych.

Dodatkowe zasoby

- **Studia przypadków dotyczące technologii ubieralnych**: Kompilacja przykładów pokazujących, w jaki sposób technologia ubieralna została z powodzeniem wdrożona w różnych dyscyplinach sportowych, podkreślając korzyści w treningu, analizie wydajności i zapobieganiu urazom.
- **Pytania quizowe**: Zestaw pytań oceniających zrozumienie przez uczestników pojęć, zastosowań i kwestii etycznych związanych z technologią ubieralną.

Uwagi prowadzącego

- **Podstawowa wiedza na temat technologii ubieralnych**: Prowadzący powinni dokładnie rozumieć rodzaje dostępnych urządzeń do noszenia, ich zastosowania w sporcie oraz sposób, w jaki można je wykorzystać do poprawy wyników i treningu sportowców.
- **Kwestie etyki i prywatności**: Przygotuj się do prowadzenia dyskusji na temat odpowiedzialnego wykorzystywania danych gromadzonych przez urządzenia do noszenia, podkreślając znaczenie prywatności danych, bezpieczeństwa i kwestii etycznych w sporcie.
- **Interaktywna i praktyczna nauka**: Wykorzystaj działania "Tech Detectives" i "Data-Driven Athletes", aby wspierać interaktywne środowisko uczenia się. Zachęcaj do pracy zespołowej, krytycznego myślenia i praktycznego doświadczenia z analizą danych.
- **Krytyczna analiza i dyskusja**: Zachęć uczestników do dyskusji na temat potencjalnych korzyści i ograniczeń technologii ubieralnych, a także przyszłego krajobrazu tych technologii w sporcie.
- **Zastosowanie zdobytej wiedzy**: Poprzez działanie "My Personal Power-Up" po zajęciach, motywuj uczestników do zastosowania wiedzy zdobytej podczas warsztatów w ich własnych praktykach szkoleniowych, ułatwiając osobistą eksplorację i refleksję na temat korzystania z technologii do noszenia.
- **Możliwość dostosowania i dostępność**: Upewnij się, że treść warsztatów i działania można dostosować do zainteresowań, poziomów technicznych i dyscyplin sportowych uczestników, promując integracyjne i angażujące doświadczenie edukacyjne.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Umiejętności czytania i pisania dostosowane do sportu

Grupa docelowa: Warsztaty przeznaczone są dla sportowców, trenerów, rodziców i wszystkich osób zainteresowanych doskonaleniem umiejętności czytania i pisania w kontekście sportu.

I. Wytyczne:

A. Cele ogólne:

- Podnoszenie świadomości na temat znaczenia krytycznego myślenia i odpowiedzialnego korzystania z informacji w świecie sportu.
- Rozwijanie u uczestników umiejętności korzystania z informacji, mediów i technologii w kontekście sportu.
- Umożliwienie uczestnikom skutecznego poruszania się po coraz bardziej złożonym świecie informacji sportowych.

B. Struktura warsztatów:

Energizer (5-10 minut):

- Wykorzystaj ćwiczenie "Fakt czy fikcja?", aby wprowadzić temat warsztatów i skłonić uczestników do krytycznego myślenia o informacjach sportowych.
- Podsumuj ćwiczenie, omawiając znaczenie kwestionowania informacji, identyfikowania uprzedzeń i weryfikowania źródeł.

Główne działanie (40-45 minut):

- Przygotuj trzy stacje umiejętności skupiające się na umiejętnościach korzystania z informacji, mediów i technologii.
- Uczestnicy przechodzą przez stacje w małych grupach, wykonując zadania i omawiając swoje odkrycia.
- Ułatwiaj dyskusje grupowe po każdej stacji, aby wzmocnić naukę i zachęcić do krytycznego myślenia.

Ocena (10-15 minut):

- Skorzystaj z krótkiego quizu, aby ocenić zrozumienie przez uczestników kluczowych pojęć omawianych podczas warsztatów.
- Poprowadź grupową refleksję, podczas której uczestnicy omówią rzeczywiste sytuacje, w których napotkali wprowadzające w błąd informacje sportowe i jak sobie z nimi poradzili.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Rozpowszechnianie (działanie powarsztatowe):

- Wyznacz wyzwanie, w którym uczestnicy wybiorą konkretny temat związany ze sportem, zbadają go przy użyciu wiarygodnych źródeł i przedstawią swoje ustalenia oraz ocenę wykorzystanych źródeł.
- Zaoferuj opcjonalne rozszerzenie aktywności, w którym uczestnicy badają ścieżki kariery, które wykorzystują silne umiejętności czytania i pisania dostosowane do sportu oraz badają możliwości edukacyjne lub szkoleniowe.

C. Specyficzne dla sportu umiejętności czytania i pisania:

- **Skoncentruj się na "dlaczego" i "jak" umiejętności czytania i pisania dostosowanych do sportu:** Wyjaśnij znaczenie krytycznego myślenia, odpowiedzialnego korzystania z informacji i skutecznego wykorzystywania technologii w szybko zmieniającym się świecie sportu.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Zaprezentuj aktualne i istotne studia przypadków ze świata rzeczywistego, w których silne umiejętności czytania i pisania miały znaczenie w sporcie (np. analizowanie programów szkoleniowych, identyfikowanie stronniczości mediów, korzystanie z narzędzi do analizy danych).
- **Równowaga między teorią a praktyką:** Zapewnij jasne wyjaśnienia kluczowych pojęć (umiejętność korzystania z informacji, umiejętność korzystania z mediów, umiejętność korzystania z technologii), zanim przejdziesz do praktycznych działań na stacjach umiejętności.
- **Nacisk na rozwój umiejętności i zastosowanie:** Wyposażenie uczestników w praktyczne narzędzia i strategie krytycznej oceny informacji, identyfikacji wiarygodnych źródeł i odpowiedzialnego korzystania z technologii w kontekście sportowym.
- **Poruszenie kwestii etycznych:** Omówienie potencjalnych uprzedzeń w mediach sportowych, odpowiedzialne komentowanie na platformach społecznościowych oraz etyczne wykorzystanie danych i technologii do noszenia w sporcie.
- **Zachęcanie do krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów:** Zachęcanie uczestników do analizowania rzeczywistych scenariuszy, identyfikowania wprowadzających w błąd informacji i proponowania rozwiązań w zakresie odpowiedzialnego korzystania z informacji.

D. Dodatkowe wskazówki:

- Zaproś prelegentów z dziedziny dziennikarstwa sportowego, analizy danych lub psychologii sportu, aby podzielili się swoimi doświadczeniami i wiedzą.
- Współpraca z instytucjami edukacyjnymi lub bibliotekami w celu oferowania zasobów i wskazówek dotyczących poruszania się po różnych źródłach informacji.
- Włącz quizy online, ankiety i interaktywne symulacje, aby ocenić zrozumienie i sprawić, że nauka będzie wciągająca.
- Zachęcaj do współpracy i partnerskiego uczenia się podczas dyskusji i zajęć grupowych.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- Bądź otwarty na informacje zwrotne i stale ulepszaj swoje warsztaty w oparciu o potrzeby uczestników.

II. Zestaw narzędzi:

Niniejszy zestaw narzędzi został zaprojektowany, aby pomóc moderatorom w prowadzeniu kompleksowych warsztatów na temat umiejętności czytania i pisania dostosowanych do sportu, kładąc nacisk na krytyczne myślenie, etyczne korzystanie z informacji i efektywne wykorzystanie technologii w kontekście sportowym. Wyposażając uczestników w niezbędne umiejętności i wiedzę, warsztaty mają na celu zwiększenie ich zdolności do odpowiedzialnego i skutecznego poruszania się po złożonym krajobrazie informacyjnym świata sportu.

Materiały

- **"Fakt czy fikcja?" Karty aktywności**: Przygotowano stwierdzenia związane z informacjami sportowymi, niektóre prawdziwe, a niektóre fałszywe, na potrzeby ćwiczenia energetyzującego.
- **Materiały dla stacji umiejętności**: Materiały informacyjne, przewodniki i instrukcje ćwiczeń dla każdej z trzech stacji umiejętności czytania i pisania: Umiejętność korzystania z informacji, umiejętność korzystania z mediów i umiejętność korzystania z technologii.
- **Studia przypadków**: Przykłady z prawdziwego świata pokazujące zastosowanie i znaczenie umiejętności czytania i pisania dostosowanych do sportu w różnych scenariuszach w świecie sportu.
- **Materiały do quizu**: Pytania obejmujące kluczowe koncepcje umiejętności czytania i pisania dostosowanych do sportu w celu oceny zrozumienia przez uczestników w fazie oceny.

Technologia

- **Urządzenia cyfrowe**: Tablety lub laptopy dla uczestników do wykorzystania na stacji Technology Literacy oraz do uzyskania dostępu do zasobów online podczas wyzwania badawczego.
- **Sprzęt do prezentacji**: Projektor i ekran do wyświetlania instrukcji, przykładów i materiałów podsumowujących podczas warsztatów.

Dodatkowe zasoby

- **Przewodnik po wiarygodnych źródłach informacji sportowych**: Wyselekcjonowana lista wiarygodnych stron internetowych, baz danych i narzędzi, z których uczestnicy mogą korzystać podczas wyzwań po warsztatach i nie tylko.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Materiały dotyczące ścieżek kariery**: Informacje na temat zawodów, w których cenione są umiejętności czytania i pisania w sporcie, w tym możliwości edukacyjne i szkoleniowe związane z tymi ścieżkami.

Uwagi prowadzącego

- **Zrozumienie umiejętności czytania i pisania dostosowanych do sportu**: Prowadzący powinni posiadać kompleksowe zrozumienie niuansów umiejętności korzystania z informacji, mediów i technologii specjalnie dostosowanych do kontekstu sportowego, aby skutecznie prowadzić dyskusje.
- **Nacisk na krytyczne myślenie**: Bądź przygotowany do prowadzenia dyskusji na temat znaczenia kwestionowania informacji, identyfikowania uprzedzeń oraz etycznych rozważań dotyczących konsumowania i udostępniania informacji sportowych.
- **Interaktywna nauka**: Wykorzystaj energizer "Fakt czy fikcja?" i rotacje stacji umiejętności, aby wspierać interaktywne środowisko uczenia się. Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa, refleksji i krytycznej analizy informacji.
- **Zastosowanie w świecie rzeczywistym**: Poprzez wykorzystanie studiów przypadku i wyzwań powarsztatowych, zachęcamy uczestników do zastosowania tego, czego się nauczyli w rzeczywistych scenariuszach, zwiększając ich zrozumienie i umiejętności poruszania się po krajobrazie informacji sportowych.
- **Współpraca i wzajemne uczenie się**: Promuj wspólne uczenie się podczas dyskusji grupowych i zajęć stacjonarnych. Zachęcaj uczestników do dzielenia się swoimi doświadczeniami, spostrzeżeniami i strategiami oceny informacji sportowych.
- **Adaptowalność i inkluzywność**: Upewnij się, że treść warsztatów i działania są dostępne i odpowiednie dla różnych zainteresowań i środowisk uczestników. Dostosuj dyskusje i przykłady do konkretnych odbiorców, niezależnie od tego, czy są sportowcami, trenerami czy entuzjastami sportu.
- **Ciągłe doskonalenie**: Zbieranie informacji zwrotnych od uczestników w celu udoskonalania i ulepszania przyszłych warsztatów. Bądź otwarty na dostosowywanie treści i metod nauczania w oparciu o potrzeby uczestników i zmieniający się krajobraz informacji sportowych.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Warsztaty umiejętności uczenia się dostosowanych do sportu

Docelowi odbiorcy: Ten warsztat jest przeznaczony dla sportowców, trenerów, rodziców lub wszystkich zainteresowanych zrozumieniem i wykorzystaniem umiejętności, które można wykorzystać podczas uprawiania sportu.

I. Wytyczne:

A. Cele ogólne:

- Podnoszenie świadomości na temat cennych umiejętności rozwijanych w sporcie, w tym krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy i komunikacji.
- Wyposażenie uczestników w praktyczne narzędzia i strategie w celu wzmocnienia i zastosowania tych umiejętności w różnych kontekstach, w tym przygotowania zawodowego.
- Wzmocnienie pewności siebie i umożliwienie uczestnikom wykorzystania ich unikalnych umiejętności do osiągnięcia sukcesu poza boiskiem sportowym.

B. Struktura warsztatów:

1. **Energizer (5-10 minut):**
    - **Cel:** Zaangażowanie uczestników i wprowadzenie kluczowych tematów poprzez interaktywne ćwiczenie.
    - **Aktywność:** "Sports Skills Challenge":
        - Podziel uczestników na małe zespoły i zaprezentuj rzeczywiste scenariusze sportowe wymagające krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy i komunikacji.
        - Przykłady: pokonanie przeszkody w grze, opracowanie nowej strategii treningowej, koordynacja złożonej gry.
        - Zespoły omawiają i proponują rozwiązania, podkreślając znaczenie tych umiejętności dla osiągnięcia sukcesu.
        - Poprowadź krótką dyskusję na temat tego, jak te umiejętności przekładają się na środowisko zawodowe.
2. **Główne działanie (30-40 minut):**
    - **Cel:** Pogłębienie zrozumienia i zapewnienie narzędzi do rozwijania umiejętności uczenia się dostosowanych do sportu.
    - **Aktywność:** "Stacje umiejętności":
        - Ustaw cztery stacje, z których każda koncentruje się na podstawowych umiejętnościach: krytycznym myśleniu, kreatywności, współpracy i komunikacji.
        - Zaprojektuj działania i wyzwania na każdej stacji, które wykorzystują analogie sportowe i powiązane scenariusze.
        - Przykłady: analiza taktyki gry (krytyczne myślenie), projektowanie nowego produktu sportowego (kreatywność), odgrywanie ról w

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

ćwiczeniach zespołowych (współpraca), przedstawianie prezentacji perswazyjnych (komunikacja).
        - Zmieniaj uczestników między stacjami, pozwalając im angażować się w różne działania i dyskusje.
        - Podsumuj każdą stację, dzieląc się kluczowymi wnioskami i praktycznymi wskazówkami dotyczącymi zastosowania tych umiejętności w życiu codziennym i przygotowaniu do kariery.
3. **Ocena (10-15 minut):**
    - **Cel:** Ocena uczenia się i zachęcanie do refleksji nad rozwojem osobistym.
    - **Aktywność:** Dyskusja grupowa i ocena:
        - Ułatwienie dyskusji na temat:
            - Wykorzystanie umiejętności sportowych w aspiracjach zawodowych.
            - Strategie rozwoju krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy i umiejętności komunikacyjnych.
        - Rozdaj krótki quiz lub arkusz roboczy, aby utrwalić kluczowe pojęcia i ocenić ich zrozumienie.
4. **Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach):**
    - **Cel:** Zachęcanie do ciągłego uczenia się i stosowania nabytych umiejętności.
    - **Aktywność:** "Mój plan gry w umiejętności":
        - Zachęć uczestników do stworzenia spersonalizowanego planu działania w celu rozwijania umiejętności uczenia się dostosowanych do sportu.
        - Plan powinien zawierać konkretne cele, strategie i zasoby służące poprawie krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy i komunikacji.
        - Zachęcaj do dzielenia się planami działania z rówieśnikami lub mentorami w celu uzyskania informacji zwrotnej i wsparcia.

C. Dodatkowe zasoby:

- **Infografika:** "Niwelowanie różnic: od umiejętności sportowych do zdolności do zatrudnienia"
- **Studia przypadków:** "Historie sukcesu sportowców: Wykorzystanie umiejętności sportowych w różnorodnych karierach"
- **Zasoby i artykuły online:** Rozwój umiejętności transferowalnych, planowanie kariery
- **Uwagi prowadzącego:**
    - Tworzenie integracyjnego i zachęcającego środowiska do nauki.
    - Używaj powiązanych przykładów i analogii, aby zilustrować zastosowanie umiejętności.
    - Zachęcaj do aktywnego uczestnictwa, otwartej dyskusji i krytycznego myślenia.
    - Dostosowanie działań i treści do grupy docelowej.

D. Specyficzne dla sportu umiejętności uczenia się:

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Skupienie się na "co" i "dlaczego" umiejętności uczenia się dostosowanych do sportu:** Wyjaśnij koncepcję umiejętności transferowalnych, podkreślając cenne umiejętności rozwinięte poprzez udział w sporcie, które przekładają się na różne środowiska zawodowe.
- **Używaj przykładów, które można odnieść:** Zaprezentuj rzeczywiste studia przypadków sportowców, którzy z powodzeniem wykorzystali swoje umiejętności sportowe w różnych karierach.
- **Równowaga między teorią a praktyką:** Zapewnij jasne wyjaśnienia podstawowych umiejętności (krytyczne myślenie, kreatywność, współpraca, komunikacja), zanim przejdziesz do praktycznych działań na stacjach umiejętności.
- **Nacisk na rozwój umiejętności i ich zastosowanie:** Wyposażenie uczestników w praktyczne narzędzia i strategie umożliwiające identyfikację, poprawę i prezentację umiejętności uczenia się dostosowanych do sportu.
- **Połącz analogie sportowe z kontekstami zawodowymi:** Używaj powiązanych scenariuszy i przykładów sportowych, aby zilustrować, w jaki sposób te umiejętności mogą być stosowane w sytuacjach zawodowych (np. taktyka gry dla myślenia strategicznego, praca zespołowa w sporcie odzwierciedlająca współpracę w projektach).
- **Promowanie autorefleksji i eksploracji kariery:** Zachęcanie uczestników do identyfikowania posiadanych umiejętności, analizowania aspiracji zawodowych i opracowywania strategii wypełniania luki między nimi.

E. Dodatkowe wskazówki:

- Zaproś prelegentów z różnych branż, którzy przekształcili swoje umiejętności sportowe w udaną karierę.
- Współpraca z organizacjami zajmującymi się rozwojem kariery lub sieciami zawodowymi w celu oferowania zasobów i wskazówek.
- Włączenie ocen online lub narzędzi planowania kariery, aby pomóc uczestnikom zidentyfikować ich mocne strony i zbadać potencjalne ścieżki kariery.
- Zachęcanie do partnerskiego uczenia się i współpracy poprzez grupowe dyskusje i działania.
- Bądź otwarty na informacje zwrotne i stale ulepszaj swoje warsztaty w oparciu o potrzeby uczestników.

II. Zestaw narzędzi:

Ten zestaw narzędzi wyposaża moderatorów w ustrukturyzowane podejście do prowadzenia warsztatów umiejętności uczenia się dostosowanych do sportu, podkreślając cenne umiejętności zdobyte dzięki uczestnictwu w sporcie i ich zastosowanie w szerszym kontekście zawodowym. Łącząc teoretyczne spostrzeżenia z praktycznymi ćwiczeniami, warsztaty mają na celu zainspirowanie uczestników do wykorzystania swoich doświadczeń sportowych do osiągnięcia sukcesu zawodowego i rozwoju osobistego.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Materiały

- **Karty scenariuszy sportowych**: Dla "Sports Skills Challenge", karty wyszczególniające rzeczywiste sytuacje sportowe, które wymagają krytycznego myślenia, kreatywności, współpracy i komunikacji.
- **Przewodniki konfiguracji stacji umiejętności**: Szczegółowe instrukcje i materiały potrzebne do wykonania zadań na każdej z czterech stacji umiejętności: Krytyczne myślenie, Kreatywność, Współpraca, Komunikacja.
- **Infografiki i studia przypadków**: "Bridging the Gap: From Sports Skills to Employability" infografiki i "Athlete Success Stories: Wykorzystanie umiejętności sportowych w różnorodnych karierach", aby zilustrować kluczowe tematy warsztatów.
- **Quiz/arkusz roboczy**: Aby skonsolidować naukę i ułatwić fazę oceny, koncentrując się na zastosowaniu umiejętności uczenia się dostosowanych do sportu w różnych warunkach.

Technologia

- **Urządzenia cyfrowe**: Tablety lub laptopy do interaktywnych działań, zwłaszcza na stanowisku umiejętności technologicznych lub do uzyskiwania dostępu do internetowych narzędzi planowania kariery.
- **Sprzęt do prezentacji**: Do wyświetlania infografik, studiów przypadku i ułatwiania dyskusji grupowych.

Dodatkowe zasoby

- **Zasoby i artykuły online**: Wyselekcjonowana lista materiałów na temat rozwoju umiejętności transferowych, planowania kariery i przykładów sportowców, którzy przeszli do różnych ról zawodowych.
- **Narzędzia planowania kariery**: Dostęp do ocen online lub zasobów, które pomagają uczestnikom zidentyfikować swoje mocne strony i potencjalne ścieżki kariery.

Uwagi prowadzącego

- **Relatywna i angażująca treść**: Upewnij się, że przykłady, scenariusze i działania są powiązane z doświadczeniami uczestników w sporcie, dzięki czemu abstrakcyjne pojęcia stają się namacalne i zrozumiałe.
- **Interaktywne i oparte na współpracy uczenie się**: Wspieranie środowiska, które zachęca do aktywnego uczestnictwa, pracy zespołowej i otwartego dialogu. Stacje umiejętności powinny być zaprojektowane tak, aby angażować uczestników w praktyczne ćwiczenia, które odzwierciedlają rzeczywiste zastosowania.
- **Autorefleksja i rozwój osobisty**: Poprowadzenie uczestników przez ćwiczenia samooceny i refleksji, pomagając im rozpoznać ich unikalne umiejętności oraz sposób, w jaki można je wyrazić i zastosować w ich aspiracjach zawodowych.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Możliwość dostosowania do potrzeb odbiorców**: Dostosowanie treści i sposobu prowadzenia warsztatów do konkretnych zainteresowań, środowisk i celów zawodowych uczestników, zapewniając ich trafność i wpływ.
- **Stała informacja zwrotna i doskonalenie**: Zbieranie informacji zwrotnych od uczestników w celu udoskonalenia i ulepszenia warsztatów, wprowadzanie niezbędnych poprawek, aby lepiej zaspokoić potrzeby i oczekiwania przyszłych odbiorców.

Strategia rozpowszechniania

- **Szablony "My Skills Game Plan"**: Zapewnienie uczestnikom ram do opracowywania spersonalizowanych planów działania, w tym wyznaczania celów, formułowania strategii i identyfikacji zasobów w celu poprawy umiejętności.
- **Mechanizm wzajemnej informacji zwrotnej**: Ustanowienie systemu dzielenia się i przeglądu planów działania wśród uczestników lub z mentorami, ułatwiającego konstruktywną informację zwrotną i zachętę.
- **Sesje uzupełniające**: Zaplanuj kolejne sesje lub spotkania kontrolne, aby sprawdzić postępy w realizacji planów działania, stawić czoła wyzwaniom i świętować osiągnięcia.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Przedsiębiorcze nastawienie dla firm sportowych

Grupa docelowa: Ten warsztat jest przeznaczony dla osób zainteresowanych rozpoczęciem lub rozwojem biznesu sportowego, w tym sportowców, entuzjastów sportu, przedsiębiorców i profesjonalistów biznesowych.

I. Wytyczne

A. Cele ogólne:

- Rozpalenie pasji uczestników do przedsiębiorczego myślenia w branży sportowej.
- Wyposażenie uczestników w podstawową wiedzę na temat przedsiębiorczego sposobu myślenia i jego kluczowych cech.
- Rozwijaj praktyczne umiejętności identyfikowania możliwości, tworzenia wartości i radzenia sobie z wyzwaniami w biznesie sportowym.
- Wspieraj nastawienie na rozwój, odporność i odwagę do podejmowania skalkulowanego ryzyka.

B. Struktura warsztatów:

1. **Energizer (5-10 minut):**
    - **Cel:** Pobudzenie kreatywności i wprowadzenie tematu przedsiębiorczego myślenia.
    - **Aktywność:** "Burza mózgów w biznesie sportowym":
        - Uczestnicy indywidualnie przeprowadzają burzę mózgów i zapisują jak najwięcej innowacyjnych pomysłów na biznes sportowy w ciągu pięciu minut. Zachęcaj do szalonego i kreatywnego myślenia.
        - Krótka dyskusja w grupie, podkreślająca różnorodność i potencjał pomysłów na przedsiębiorczość w sporcie.
2. **Główne działanie (40-45 minut):**
    - **Cel:** Pogłębienie zrozumienia przedsiębiorczego sposobu myślenia i jego zastosowania w sporcie.
    - **Działanie:** "Przedsiębiorczość w podróży sportowej":
        - Zaprezentuj serię krótkich filmów, a następnie interaktywne zadania związane z każdym filmem:
            - Wideo 1: Wprowadzenie do przedsiębiorczego sposobu myślenia - Co to znaczy być przedsiębiorcą w branży sportowej?
                - Zadanie: Indywidualnie zastanów się i zapisz swoje mocne i słabe strony związane z przedsiębiorczością.
            - Wideo 2: Identyfikacja możliwości na rynku sportowym - Jak dostrzec luki i niezaspokojone potrzeby.
                - Zadanie: W małych grupach zidentyfikuj bieżące wyzwanie lub szansę w branży sportowej i przeprowadź burzę mózgów na temat potencjalnych rozwiązań.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

        - Wideo 3: Tworzenie wartości dla sportowców, fanów i interesariuszy - Budowanie skutecznego modelu biznesowego.
            - Zadanie: Każda grupa opracowuje krótką jednostronicową propozycję wartości dla swojej zidentyfikowanej okazji.
        - Wideo 4: Podejmowanie wyzwań i radzenie sobie z niepewnością - Odporność i zdolność adaptacji w branży sportowej.
            - Zadanie: Grupy omawiają potencjalne wyzwania, przed którymi może stanąć ich pomysł na biznes i przeprowadzają burzę mózgów w celu ich przezwyciężenia.
    - Ułatwiaj dyskusje grupowe po każdym filmie i zadaniu, zachęcając do aktywnego uczestnictwa i dzielenia się wiedzą.
3. **Ocena (5-10 minut):**
    - **Cel:** Ocena zrozumienia i zachęcenie do refleksji nad zdobytą wiedzą.
    - **Aktywność:** Wybierz jedno z poniższych:
        - **Dyskusja grupowa:** Ułatw dyskusję na temat:
            - Najważniejsze wnioski z filmów i ćwiczeń.
            - Samoocena uczestników dotycząca ich potencjału w zakresie przedsiębiorczości.
            - Jak mogą zastosować przedsiębiorczy sposób myślenia w swoich własnych przedsięwzięciach sportowych.
        - **Kwestionariusz samooceny:** Rozdaj kwestionariusz oceniający zrozumienie przez uczestników kluczowych pojęć i ich zdolność do zastosowania ich w rzeczywistych scenariuszach biznesu sportowego.
4. **Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach):**
    - **Cel:** Zachęcanie do ciągłego uczenia się i stosowania przedsiębiorczego sposobu myślenia.
    - **Aktywność:** "My Sports Business Pitch":
        - Zachęć uczestników do opracowania mini-biznesplanu lub elevator pitch dla pomysłu na biznes sportowy.
        - Plan/pitch powinien odnosić się do zidentyfikowanych możliwości, propozycji wartości, rynku docelowego i potencjalnych wyzwań.
        - Uczestnicy mogą podzielić się swoimi pitchami podczas następnej sesji lub przesłać je online w celu uzyskania opinii.
        - Zapewnienie wytycznych i zasobów do badania rynku, analizy konkurencji i opracowywania biznesplanów.

C. Dodatkowe zasoby:

- **Infografiki:** Wizualne podsumowania przedsiębiorczej podróży w sporcie, kluczowych cech umysłu i typowych modeli biznesowych.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Arkusze robocze:** Szablony do burzy mózgów, opracowywania propozycji wartości i zarysów mini-biznesplanów.
- **Referencje:** Wyselekcjonowana lista artykułów, studiów przypadku i podcastów na temat udanych biznesów sportowych, podróży przedsiębiorców i pokonywania wyzwań.

D. Specyfika nastawienia przedsiębiorczego w biznesie sportowym:

- **Skupienie się na "co" i "dlaczego" przedsiębiorczego sposobu myślenia:** Wyjaśnij kluczowe cechy (np. rozpoznawanie okazji, podejmowanie skalkulowanego ryzyka, odporność, zdolność adaptacji) i sposób, w jaki przekładają się one na sukces w branży sportowej.
- **Używaj powiązanych przykładów:** Prezentuj rzeczywiste studia przypadków odnoszących sukcesy przedsiębiorców sportowych, podkreślając ich podróże, wyzwania i cechy sposobu myślenia.
- **Równowaga między teorią a praktyką:** Zapewnij jasne wyjaśnienia podstawowych pojęć, zanim przejdziesz do interaktywnych działań, które pozwolą uczestnikom zastosować zdobytą wiedzę.
- **Nacisk na działanie i autorefleksję:** Zachęcanie uczestników do identyfikowania potencjalnych możliwości biznesowych w sporcie, oceny własnego potencjału przedsiębiorczości i opracowywania planów działania w celu wspierania ich sposobu myślenia.
- **Łączenie wyzwań specyficznych dla sportu z rozwiązaniami dotyczącymi sposobu myślenia:** Zajęcie się wyjątkowymi wyzwaniami w branży sportowej (np. finansowaniem, konkurencją, przepisami) i tym, jak przedsiębiorcze nastawienie może pomóc w ich pokonaniu.
- **Promowanie współpracy i wzajemnego uczenia się:** Stwórz uczestnikom możliwości dzielenia się pomysłami, uczenia się na podstawie doświadczeń innych i oferowania konstruktywnych informacji zwrotnych.

E. Dodatkowe wskazówki:

- Zaproś gości z branży sportowej, którzy mają doświadczenie w zakresie przedsiębiorczości.
- Współpraca z inkubatorami przedsiębiorczości lub organizacjami branży sportowej w celu oferowania zasobów i mentoringu.
- Włączenie narzędzi i zasobów online do odkrywania pomysłów biznesowych, badania rynku i opracowywania biznesplanów.
- Bądź przygotowany na pytania dotyczące finansowania, aspektów prawnych i specyficznych niuansów branży sportowej.
- Oferowanie stałego wsparcia i wskazówek poza warsztatami, zwłaszcza w odniesieniu do aktywności po zajęciach.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

II: Zestaw narzędzi:

Ten zestaw narzędzi ma na celu wzmocnienie pozycji moderatorów w prowadzeniu warsztatów przedsiębiorczości dla firm sportowych, łącząc wiedzę teoretyczną z praktycznymi ćwiczeniami, aby zainspirować i wyposażyć uczestników w umiejętności i pewność siebie, aby realizować przedsiębiorcze przedsięwzięcia w branży sportowej.

Materiały

- **Notatniki i długopisy do burzy mózgów**: Na potrzeby ćwiczenia energetyzującego "Burza mózgów w biznesie sportowym", umożliwiającego uczestnikom zanotowanie ich innowacyjnych pomysłów.
- **Krótkie serie wideo**: Wyselekcjonowane filmy, które obejmują różne aspekty przedsiębiorczości w branży sportowej, w tym definiowanie przedsiębiorczego sposobu myślenia, identyfikowanie możliwości rynkowych, tworzenie wartości i radzenie sobie z wyzwaniami.
- **Materiały do zadań interaktywnych**: Instrukcje i zasoby do zadań związanych z każdym segmentem wideo, mające na celu pogłębienie zrozumienia i zastosowania koncepcji przedsiębiorczości przez uczestników.
- **Narzędzia do dyskusji grupowej i samooceny**: Pytania ułatwiające dyskusje grupowe i kwestionariusz do fazy oceny, koncentrujący się na kluczowych wnioskach i autorefleksji na temat potencjału przedsiębiorczości.

Technologia

- **Urządzenia cyfrowe**: Tablety lub laptopy umożliwiające dostęp do filmów online, prowadzenie badań rynkowych i opracowywanie ofert biznesowych.
- **Sprzęt do prezentacji**: Niezbędny do wyświetlania filmów i ułatwiania grupowych prezentacji pomysłów biznesowych i propozycji wartości.

Dodatkowe zasoby

- **Infografiki i arkusze robocze**: Wizualne podsumowania podróży przedsiębiorczej w sporcie i szablony do burzy mózgów, opracowywania propozycji wartości i zarysów mini-biznesplanów.
- **Lista źródeł**: Wybór artykułów, studiów przypadku i podcastów, które zapewniają wgląd w odnoszące sukcesy firmy sportowe i podróż przedsiębiorcy.

Uwagi prowadzącego

- **Angażująca i istotna treść**: Upewnij się, że treść warsztatów, w tym filmy i zadania, jest angażująca, pouczająca i ma bezpośrednie zastosowanie w branży sportowej, zachęcając uczestników do krytycznego i kreatywnego myślenia.
- **Interaktywne środowisko nauki**: Wspieranie środowiska, które zachęca do aktywnego uczestnictwa, współpracy i wzajemnego uczenia się. Ćwiczenie

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

"Przedsiębiorczość w sporcie" powinno być interaktywne, umożliwiając uczestnikom stosowanie koncepcji w czasie rzeczywistym.

- **Podejście refleksyjne i zorientowane na działanie**: Poprowadzenie uczestników przez refleksję nad ich mocnymi i słabymi stronami oraz potencjałem jako przedsiębiorców w branży sportowej. Aktywność po zajęciach "My Sports Business Pitch" powinna zachęcać do praktycznego zastosowania wiedzy zdobytej podczas warsztatów.
- **Wsparcie i zasoby**: Zapewnienie uczestnikom narzędzi, wskazówek i zasobów potrzebnych do zbadania możliwości przedsiębiorczych, opracowania pomysłów biznesowych i poruszania się po zawiłościach związanych z zakładaniem i prowadzeniem firmy sportowej.
- **Możliwość dostosowania do potrzeb uczestników**: Dostosowanie warsztatów do różnorodnych zainteresowań i środowisk uczestników, zapewniając, że treści są dostępne i istotne dla wszystkich, od sportowców i trenerów po rodziców i entuzjastów sportu zainteresowanych przedsiębiorczością.

Strategia rozpowszechniania

- **Wytyczne "My Sports Business Pitch"**: Oferują szczegółowe instrukcje i kryteria opracowywania i prezentowania biznesplanów lub prezentacji, zachęcając do jasności, kreatywności i wykonalności.
- **Forum lub platforma online**: Stwórz przestrzeń dla uczestników, aby mogli dzielić się swoimi ofertami biznesowymi, otrzymywać informacje zwrotne i angażować się z rówieśnikami i mentorami w celu uzyskania wsparcia i współpracy.
- **Sesje lub warsztaty uzupełniające**: Zaplanuj kolejne spotkania lub warsztaty, aby przejrzeć oferty biznesowe, omówić postępy i zająć się pojawiającymi się wyzwaniami, zapewniając ciągłe wsparcie początkującym przedsiębiorcom sportowym.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Planowanie kariery i wejście do biznesu sportowego zorientowanego na technologię

Grupa docelowa: Ten warsztat jest przeznaczony dla osób zainteresowanych odkrywaniem możliwości kariery na styku sportu i technologii, takich jak studenci, młodzi profesjonaliści lub osoby zmieniające karierę.

I. Wytyczne:

A. Cele ogólne:

- Podnoszenie świadomości na temat ekscytującej i rozwijającej się dziedziny technologii sportowych.
- Zapewnienie uczestnikom kompleksowego zrozumienia różnorodnych ścieżek kariery dostępnych w tej branży.
- Pomoc uczestnikom w zidentyfikowaniu ich umiejętności, które można przenieść i w jaki sposób można je zastosować na stanowiskach technicznych w sporcie.
- Zachęcanie uczestników do podejmowania proaktywnych kroków w kierunku rozwoju kariery w branży technologii sportowych.

B. Struktura warsztatów:

- **Energizer (5 minut):**
  - **Cel:** Wzbudzenie zainteresowania i wprowadzenie tematu technologii sportowej.
  - **Aktywność:** "Sports Tech Quickfire":
    - Uczestnicy przeprowadzają burzę mózgów i wymieniają jak najwięcej sportowych innowacji technologicznych lub gadżetów w ciągu 30 sekund.
    - Krótko omów różnorodne zastosowania technologii w sporcie i szerokie możliwości kariery.
- **Główne działanie (40 minut):**
  - **Cel:** Zapewnienie dogłębnego zrozumienia branży technologii sportowych i planowania kariery.
  - **Aktywność:** "Poruszanie się po krajobrazie technologii sportowych":
    - **Dyskusja prowadzona przez moderatora:** Przedstawienie kluczowych trendów, nowych technologii i wpływu technologii sportowych na różne aspekty branży (np. wyniki sportowców, zaangażowanie fanów, transmisje).
    - **Działania grupowe:**
      - Podziel uczestników na grupy i przydziel każdej z nich konkretny obszar technologii sportowej (np. urządzenia do noszenia, analiza danych, e-sport).

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

        - Zapewnij arkusze robocze z podpowiedziami, aby zidentyfikować kluczowe umiejętności wymagane w każdym obszarze, zbadać odpowiednie stanowiska pracy i omówić potencjalne ścieżki kariery.
        - Grupy dzielą się swoimi odkryciami i spostrzeżeniami z większą grupą.
    - **Ocena (10 minut):**
        - **Cel:** Ocena zrozumienia i zachęcenie do autorefleksji.
        - **Aktywność:** "Dopasowanie umiejętności i kariery":
            - Uczestnicy wypełniają arkusz samooceny, aby zidentyfikować swoje umiejętności, zainteresowania i wartości.
            - Na podstawie samooceny dopasowują swój profil do potencjalnych ścieżek kariery w branży sportowej, korzystając z udostępnionych zasobów lub dopasowanego quizu.
            - Ułatwienie krótkiej dyskusji na temat indywidualnych ustaleń i kolejnych kroków.
    - **Rozpowszechnianie (aktywność po zajęciach):**
        - **Cel:** Zachęcanie do dalszej nauki i planowania działań.
        - **Aktywność:** "My Sports Tech Journey":
            - Zachęć uczestników do opracowania osobistego planu działania określającego kroki, które podejmą, aby rozpocząć karierę w branży sportowej.
            - Plan powinien zawierać konkretne cele, takie jak zdobywanie nowych umiejętności, poszukiwanie możliwości edukacyjnych, nawiązywanie kontaktów z profesjonalistami z branży lub budowanie odpowiedniego portfolio.
            - Uczestnicy mogą dzielić się swoimi planami działania z rówieśnikami lub mentorami w celu uzyskania informacji zwrotnych i wsparcia.

II. Zestaw narzędzi:

Ten zestaw narzędzi zapewnia moderatorom ustrukturyzowane podejście do prowadzenia warsztatów koncentrujących się na odkrywaniu możliwości kariery w sektorze biznesu sportowego zorientowanego na technologię. Łącząc teoretyczne spostrzeżenia z praktycznymi ćwiczeniami, warsztaty mają na celu zainspirowanie uczestników do aktywnego rozwijania swoich zainteresowań technologią sportową.

Materiały

- **Karty szybkiego dostępu do technologii sportowych**: Karty lub slajdy z nazwami i obrazami różnych innowacji w zakresie technologii sportowych do aktywności energizer.

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

- **Przegląd trendów i technologii w branży**: Prezentacja prowadzona przez moderatora, która przedstawia aktualne trendy, pojawiające się technologie i ich wpływ na różne obszary branży sportowej.
- **Arkusze ćwiczeń dla grup**: Arkusze robocze zaprojektowane do prowadzenia dyskusji grupowych na temat konkretnych obszarów technologii sportowych, w tym podpowiedzi do identyfikowania niezbędnych umiejętności, odkrywania tytułów zawodowych i mapowania potencjalnych ścieżek kariery.
- **Arkusze samooceny**: Narzędzia dla uczestników do oceny swoich umiejętności, zainteresowań i wartości w odniesieniu do możliwości kariery w branży sportowej.
- **Zasoby dotyczące ścieżek kariery**: Informacje na temat różnych ścieżek kariery w branży sportowej, w tym opisy stanowisk, wymagane umiejętności i ścieżki edukacyjne.

Technologia

- **Urządzenia cyfrowe**: Tablety lub laptopy do badań grupowych i indywidualnych ocen.
- **Sprzęt do prezentacji**: Projektor i ekran do wyświetlania prezentacji, filmów i ułatwiania dyskusji grupowych.

Dodatkowe zasoby

- **Studia przypadków technologii sportowych**: Prawdziwe przykłady odnoszących sukcesy profesjonalistów i firm z branży technologii sportowych, ilustrujące ścieżki kariery i wpływ na branżę.
- **Narzędzia online do planowania kariery**: Linki do quizów oceny kariery, platform networkingowych i zasobów edukacyjnych dostosowanych do branży technologii sportowych.
- **Szablon planu działania**: Ustrukturyzowany szablon dla uczestników do opracowania spersonalizowanych planów działania dotyczących wejścia do branży technologii sportowych.

Uwagi prowadzącego

- **Angażująca i pouczająca treść**: Upewnij się, że treść warsztatów jest aktualna, istotna i angażująca, wzbudzając zainteresowanie uczestników technologią sportową i możliwościami kariery.
- **Interaktywne podejście do nauki**: Wspieranie środowiska, które zachęca do aktywnego uczestnictwa, krytycznego myślenia i wspólnego uczenia się poprzez działania grupowe i dyskusje.
- **Spersonalizowana eksploracja kariery**: Poprowadzenie uczestników przez proces samopoznania i poszukiwania kariery, pomagając im określić, w jaki sposób ich umiejętności i zainteresowania są zgodne z możliwościami w dziedzinie technologii sportowych.
- **Planowanie zorientowane na działanie**: Zachęcanie uczestników do strategicznego myślenia o rozwoju kariery, podkreślając znaczenie wyznaczania konkretnych,

Co-funded by the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

możliwych do zrealizowania celów związanych z wejściem na rynek technologii sportowych.

- **Możliwość dostosowania do potrzeb uczestników**: Dostosowanie warsztatów do różnorodnych środowisk i zainteresowań uczestników, niezależnie od tego, czy są to studenci, młodzi profesjonaliści, czy osoby zmieniające karierę, zainteresowane skrzyżowaniem sportu i technologii.

Strategia rozpowszechniania

- **Dzielenie się planami "My Sports Tech Journey"**: Zorganizuj platformę lub sesję, na której uczestnicy będą mogli dzielić się swoimi planami działania, otrzymywać informacje zwrotne i wspierać się nawzajem w realizacji swoich celów zawodowych w dziedzinie technologii sportowych.
- **Dalsze zasoby i wsparcie**: Zapewnienie uczestnikom dostępu do bieżących zasobów, możliwości mentoringu i forów społecznościowych w celu kontynuowania nauki i nawiązywania kontaktów po zakończeniu warsztatów.

Co-funded by
the European Union

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Digitala riktlinjer och verktygslådor för facilitatorer

Leverans nr: 6

Främja anställningsbarheten hos unga idrottsstudenter genom "Competence Hub" för idrottsinnovation

COMPATH - 101050955

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

FRÄMJA ANSTÄLLNINGSBARHETEN HOS UNGA IDROTTSSTUDENTER GENOM "COMPETENCE HUB" FÖR IDROTTSINNOVATION 1

INLEDNING 4

AI INOM IDROTT 5

I. Riktlinjer **5**

II. Verktygslåda **7**

DATAANALYS INOM IDROTT 9

I. Riktlinjer **9**

II. Verktygslåda **10**

DRÖNARTEKNIK INOM SPORT 13

I. Riktlinjer **13**

II. Verktygslåda **15**

FANSENS ENGAGEMANG OCH UPPLEVELSE GENOM DIGITALA VERKTYG 17

I. Riktlinjer **17**

II. Verktygslåda **19**

SAKERNAS INTERNET (IOT) INOM IDROTTEN 21

I. Riktlinjer **21**

II. Verktygslåda **23**

VR OCH AR INOM SPORT 25

I. Riktlinjer **25**

II. Verktygslåda: **27**

ESPORT OCH SPORTINRIKTADE SPEL 30

I. Riktlinjer **30**

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

II. Verktygslåda: **32**

BÄRBAR TEKNIK INOM SPORT 34

I. Riktlinjer **34**

II. Verktygslåda: **36**

IDROTTSANPASSADE LÄS- OCH SKRIVFÄRDIGHETER 38

I. Riktlinjer: **38**

II. Verktygslåda: **40**

IDROTTSANPASSAD WORKSHOP I INLÄRNINGSFÄRDIGHETER 42

I. Riktlinjer: **42**

II. Verktygslåda: **44**

ENTREPRENÖRSTÄNKANDE FÖR SPORTFÖRETAG 47

I. Riktlinjer **47**

II: Verktygslåda: **49**

KARRIÄRPLANERING OCH INTRÄDE I TEKNIKORIENTERADE SPORTFÖRETAG 52

I. Riktlinjer: **52**

II. Verktygslåda: **53**

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Inledning

I en dynamisk miljö där sport, teknik, entreprenörskap och innovation möts har det aldrig funnits en större efterfrågan på personer med specialiserade kunskaper och förmågor. Som ett erkännande av detta har en samling workshops noggrant sammanställts för att tillgodose ett brett spektrum av deltagare, inklusive unga yrkesverksamma, idrottare, tränare och personer som byter karriär. Med avsikten att överbrygga klyftan mellan passion och yrke ger dessa workshops perspektiv på den ständigt föränderliga idrottsvärlden från en mängd olika vinklar, inklusive teknik, affärer och läskunnighet.

Workshop-moduler

Varje workshopmodul är utformad med specifika mål i åtanke och fokuserar på områden som idrottsorienterade tekniska färdigheter, idrottsanpassade färdigheter för 2000-talet, entreprenörstänkande för sportföretag och karriärplanering i teknikorienterade sportföretag. Modulerna handlar inte bara om att förmedla kunskap, utan också om att väcka passion, främja kreativitet och kritiskt tänkande och ge deltagarna de verktyg de behöver för att navigera och lyckas i den mångfacetterade sportbranschen.

Riktlinjer för facilitatorer

Riktlinjerna för varje workshopmodul fungerar som en färdplan för handledare och beskriver mål, struktur och nyckelaktiviteter som är utformade för att engagera och utbilda deltagarna. Från energigivande isbrytare och interaktiva diskussioner till praktiska aktiviteter och reflekterande utvärderingar - varje del av workshopen är målmedvetet utvald för att maximera läranderesultaten och deltagarnas engagemang.

Verktygslåda för facilitatorer

Tillsammans med riktlinjerna erbjuder verktygslådan för facilitatorer en omfattande uppsättning resurser, teknikrekommendationer, ytterligare resurser och anteckningar för facilitatorer. Dessa verktyg är avsedda att stödja faciliteringsprocessen och säkerställa att varje workshop är informativ, interaktiv och effektfull. Oavsett om det handlar om att utnyttja teknik för analys av idrottsprestationer, utforska entreprenörskap inom idrott eller planera en karriär i skärningspunkten mellan idrott och teknik, innehåller verktygslådan allt som en facilitator behöver för att leverera en framgångsrik workshop.

Workshop-moduler som prioriterar innovation, praktik och tillämpning i verkligheten anses ligga i framkant när det gäller utbildningsinsatser inom sportindustrin. Dessa evenemang ger deltagarna möjlighet att fördjupa sig i sina intressen, odla nya kunskaper och se sin framtid inom den ständigt expanderande idrottsdomänen. Dessa riktlinjer och verktygslådor ger ett systematiskt ramverk för facilitatorer att följa för att genomföra fängslande och effektiva workshops och därigenom möjliggöra utvecklingen av framtida ledare inom sportindustrin.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

AI inom idrott

Målgrupp: Tränare, lärare, föreläsare och experter som ska leda workshops om artificiell intelligens (AI) inom idrott för unga idrottande studenter.

I. Riktlinjer

A. Inledning:

- Förklara kortfattat COMPATH-projektet och dess mål, och betona vikten av att utrusta unga idrottsstudenter med AI-kunskaper och färdigheter.
- Lyft fram AI:s växande inflytande inom sportindustrin och dess potential att revolutionera olika aspekter, från träning och prestationsanalys till fansens engagemang och affärsverksamhet.
- Sätt upp förväntningar för workshopen, beskriv lärandemålen och det aktiva deltagande som krävs av både handledare och deltagare.

B. Verkstadens struktur:

1. Energigivare (5 minuter)

- **Syfte:** Engagera och förbereda deltagarna för AI-sportresan.
- **Aktivitet:** "Gissa AI:n": Deltagarna gissar på sportscenarier som förbättrats av AI. Detta kan innebära att visa bilder, videor eller skriftliga beskrivningar. Uppmuntra till diskussion och brainstorming om potentiella AI-tillämpningar i varje scenario.
- **Material:** Projektor, bilder eller beskrivningar av AI-idrottsscenarier.

2. Huvudaktivitet (40 minuter)

- **Syfte:** Fördjupa kunskapen om AI inom idrott och dess praktiska tillämpningar.
- **Aktivitet 1: "AI Tech Talk" (20 minuter):**
    - Håll en kortfattad och engagerande föreläsning om grunderna i AI och förklara nyckelbegrepp som maskininlärning, algoritmer och dataanalys.
    - Använd ett klart och koncist språk och undvik alltför teknisk jargong.
    - Visa exempel från verkligheten på hur AI används inom olika idrottsområden (t.ex. träningsoptimering, skadeprognoser, personlig coachning).
    - Uppmuntra till frågor och diskussioner under hela föreläsningen.
- **Aktivitet 2: "AI-coach" (10 minuter):**
    - Organisera interaktiva demonstrationer av praktiska AI-verktyg som används inom idrottsträning och skadeförebyggande. Det kan handla om att använda onlineplattformar, mobilappar eller annan relevant programvara.
    - Dela in deltagarna i smågrupper och tilldela olika verktyg för utforskning.
    - Underlätta diskussioner om varje verktygs funktioner, fördelar och begränsningar.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Aktivitet 3: "Workshop om fansens engagemang" (10 minuter):**
    - Hjälp deltagarna att brainstorma och skapa AI-drivna strategier för att förbättra fansens upplevelser inom sport. Det kan handla om att använda virtuella assistenter, chatbots, personliga innehållsrekommendationer eller andra innovativa tillvägagångssätt.
    - Uppmuntra kreativitet och nytänkande.
    - Låt deltagarna presentera sina idéer för gruppen och ge konstruktiv feedback.

3. Utvärdering (10 minuter)

- **Syfte:** Bedöma deltagarnas förståelse för AI-tillämpningar inom idrott.
- **Aktivitet: "AI i praktiken":**
    - Genomför en kort frågesport med frågor som testar nyckelkunskaper från workshopen.
    - Alternativt kan deltagarna presentera sina föreslagna AI-sportprojektidéer (utvecklade i "Fan Engagement Workshop") för gruppen, med fokus på AI-implementeringen och dess potentiella inverkan.
- **Material:** Frågeformulär, presentationsverktyg (valfritt).

4. Spridning (aktivitet efter lektionen)

- **Målsättning:** Utöka lärandet utöver workshopen och uppmuntra till praktisk tillämpning.
- **Aktivitet: "AI Sports Visionary":**
    - Ge deltagarna en mall eller riktlinjer för att ta fram ett förslag till ett AI-projekt inom deras specifika idrottsområde.
    - Uppmuntra dem att undersöka befintlig teknik, identifiera potentiella tillämpningar och skissera sina förslag till lösningar.
    - Erbjuda valfritt stöd och resurser för projektutveckling.
- **Material:** Förslagsmall, tillgång till internet för research.

C. Specifikt för AI inom idrott:

- **Bakgrundskunskap:** Se till att du har en stark förståelse för AI-tillämpningar inom sport och kan svara på frågor om specifika tekniker och användningsfall.
- **Etiska överväganden:** Ta upp etiska frågor kring AI inom sport, t.ex. dataintegritet, partiskhet och rättvisa. Uppmuntra diskussioner om ansvarsfull utveckling och användning av AI.
- **Exempel från verkligheten:** Använd fallstudier, videor och gästtalare för att visa upp verkliga tillämpningar av AI inom sport och inspirera deltagarna.
- **Praktisk erfarenhet:** Ge deltagarna möjlighet att experimentera med AI-verktyg och tillämpa sina kunskaper i praktiska scenarier.
- **Karriärkoppling:** Lyft fram karriärmöjligheter inom sportteknik och hur förståelse för AI kan vara till nytta.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Resurser:** Dela med dig av ytterligare resurser för vidareutbildning, t.ex. artiklar, onlinekurser och branschrapporter.

D. Ytterligare tips:

- Anpassa workshopen utifrån din målgrupp och dina specifika behov.
- Ta kontakt med andra facilitatorer och experter på området för att utbyta bästa praxis.
- Håll dig uppdaterad om de senaste framstegen inom AI och sportteknik.
- Var öppen för feedback och förbättra kontinuerligt dina workshops.

II. Verktygslåda

Denna verktygslåda syftar till att ge facilitatorer en tydlig och kortfattad guide för att genomföra AI i sportmodulen, vilket säkerställer att de har nödvändigt material, teknik, resurser och förberedelser för att leverera en engagerande och informativ workshop.

Material

- **Projektor och skärm**: För att visa bilder, videor eller beskrivningar av AI-förbättrade sportscenarier under Energizer-aktiviteten.
- **Frågeformulär**: För utvärderingsfasen för att bedöma deltagarnas förståelse av AI-tillämpningar inom sport.
- **Mall för förslag**: För aktiviteten "AI Sports Visionary" efter lektionen, där deltagarna vägleds i att utveckla sina egna AI-projektförslag.

Teknik

- **Onlineplattformar och mobilappar**: Praktiska AI-verktyg som används inom idrottsträning, skadeförebyggande och för att engagera fans. Facilitatorerna bör bekanta sig med ett urval av dessa verktyg före workshopen.
- **Programvara för presentation**: Behövs för "AI Tech Talk" och för att deltagarna ska kunna presentera sina idéer under "Fan Engagement Workshop" och utvärderingsfasen.

Ytterligare resurser

- **Artiklar och branschrapporter**: Tillhandahålla en sammanställd lista över resurser för vidare läsning om AI-tillämpningar inom sport, med fokus på träningsoptimering, skadeförutsägelser och strategier för fansens engagemang.
- **Onlinekurser**: Rekommendera onlinekurser som ger djupare insikter i AI, maskininlärning och deras specifika tillämpningar inom sportbranschen.
- **Fallstudier**: Samla och dela verkliga exempel på AI inom sport för att illustrera praktiska tillämpningar och inspirera till innovativt tänkande bland deltagarna.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Anteckningar från facilitatorn

- **Förberedelse av bakgrund**: Facilitatorer bör säkerställa en gedigen förståelse för AI-grunderna och deras tillämpningar inom sport för att med säkerhet kunna svara på frågor och leda diskussioner.
- **Etiska överväganden**: Var beredd på att ta upp etiska frågor relaterade till AI inom sport, inklusive dataintegritet, partiskhet och rättvisa. Uppmuntra en öppen dialog om ansvarsfull användning av AI.
- **Strategier för engagemang**: Använd aktiviteten "Gissa AI" för att kickstarta workshopen med hög energi och främja en interaktiv inlärningsmiljö. Uppmuntra aktivt deltagande och kritiskt tänkande under hela sessionen.
- **Tillämpning i verkligheten**: Betona praktisk erfarenhet av AI-verktyg under aktiviteten "AI-coach". Denna praktiska utforskning kommer att öka deltagarnas förståelse och uppmuntra kreativt tänkande.
- **Karriärinsikter**: Lyft fram relevansen av AI-kompetens på sportbranschens arbetsmarknad, peka på nya karriärvägar och vikten av kontinuerligt lärande.
- **Återkoppling och Iteration**: Uppmuntra feedback från deltagarna för att förfina och förbättra workshopens effektivitet. Var anpassningsbar och öppen för att justera innehåll och undervisningsmetoder baserat på publikens behov och respons.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Dataanalys inom idrott

Målgrupp: Tränare, lärare, föreläsare och experter som ska leda workshops om dataanalys inom idrott för unga idrottande studenter.

I. Riktlinjer

A. Inledning:

- Ge en kort introduktion till COMPATH-projektet och dess mål, med betoning på den växande betydelsen av dataanalys inom sportindustrin.
- Visa hur dataanalys används för att optimera prestationer, utveckla strategier och få en konkurrensfördel inom olika sporter.
- Ställ tydliga förväntningar på workshopen och beskriv lärandemålen, kraven på aktivt deltagande och utvärderingsmetoderna.

B. Verkstadens struktur:

1. Energigivare (5-10 minuter)

- **Syfte:** Introducera temat och få deltagarna att bli entusiastiska över dataanalys.
- **Aktivitet:** "Datadrivna beslut": Genomför ett kort, interaktivt quiz eller spel med sporttrivia som innehåller dataanalys. Ställ till exempel frågor om kända sportstrategier som var datadrivna och diskutera kortfattat resonemanget bakom dem.
- **Material:** Projektor för quizfrågor eller förberedda handouts, pennor.

2. Huvudaktivitet (30-40 minuter)

- **Målsättning:** Tillhandahålla grundläggande information och praktisk erfarenhet av analys av sportdata.
- **Aktivitet:** "Spelstrateger": Dela in deltagarna i grupper och ge varje grupp en förenklad uppsättning sportdata som är relevanta för ett specifikt spelscenario. Vägled dem genom att analysera uppgifterna och använda dem för att fatta strategiska beslut för matchen. Uppmuntra till diskussion och motivering av deras strategier.
- **Material:** Dataset, bärbara datorer/surfplattor (om sådana finns) eller utskrivna datatabeller, whiteboards, markörer.

3. Utvärdering (10-15 minuter)

- **Målsättning:** Bedöma förståelse och uppmuntra till reflektion.
- **Aktivitet:** "Reflektion och frågesport": Underlätta en gruppdiskussion om hur dataanalys kan tillämpas inom olika sporter eller deras intresseområden. Gör sedan ett kort quiz för att utvärdera kunskaperna från workshopen.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Material:** Handouts för frågesport eller en onlineplattform för frågesport.

4. Spridning (aktivitet efter lektionen)

- **Målsättning:** Främja tillämpning och kunskapsutbyte.
- **Aktivitet:** "Personlig spårare": Uppmuntra deltagarna att skapa en grundläggande dataspårningsmetod för sin egen träning eller en sport de följer. Det kan handla om att spåra träningstider, distanser, hjärtfrekvens osv. Be dem att dela med sig av sina insikter och metoder under nästa session.
- **Material:** Handledning om grundläggande spårning och analys av data.

C. Specifikt för dataanalys inom sport:

- **Fokusera på "varför" och "hur" dataanalys:** Förklara varför data är värdefulla inom idrotten och hur de kan användas för att förbättra prestationer, strategier och beslutsfattande.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Välj idrottsexempel som är relevanta för din målgrupp och deras intressen.
- **Börja med förenklade data och verktyg:** Börja med grundläggande dataset och analysmetoder för att undvika att deltagarna blir överväldigade.
- **Främja datakunskap:** Guida deltagarna genom att tolka data, identifiera trender och dra slutsatser.
- **Ta upp etiska överväganden:** Diskutera dataintegritet, ansvarsfull dataanvändning och potentiella fördomar inom sportanalys.
- **Koppla till verkliga tillämpningar:** Visa hur dataanalys används inom professionell idrott och tillhandahåll resurser för vidare utforskning.

D. Ytterligare tips:

- Samarbeta med datavetare eller sportanalytiker för att öka din expertis.
- Bjud in gästtalare eller idrottare som använder dataanalys inom sitt område.
- Betona de praktiska tillämpningarna av dataanalys för deltagarnas specifika sporter eller intressen.
- Uppmuntra ömsesidigt lärande och samarbete mellan deltagarna.
- Var öppen för feedback och förbättra kontinuerligt dina workshops.

II. Verktygslåda

Denna verktygslåda är utformad för att ge facilitatorer ett strukturerat tillvägagångssätt för att leverera modulen Data Analytics in Sports, utrustad med nödvändigt material, teknik, resurser och insikter för att säkerställa en framgångsrik och effektiv inlärningsupplevelse.

Material

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Projektor och skärm**: För att visa quizfrågor eller sporttrivia relaterade till dataanalys under Energizer-aktiviteten.
- **Dataset**: Förenklade sportdata för huvudaktiviteten "Game Strategists", som kan presenteras i digitalt format eller tryckta diagram.
- **Bärbara datorer/surfplattor**: Om tillgängligt, för analys av dataset under gruppaktiviteter. Alternativt kan utskrivna datadiagram användas.
- **Whiteboards och märkpennor**: För grupper att visa sina analyser och strategiska beslut.
- **Handouts för frågesport eller plattform för frågesport online**: För utvärderingsfasen för att bedöma deltagarnas förståelse och tillämpning av dataanalys inom sport.

Teknik

- **Verktyg för dataanalys**: Grundläggande programvara eller onlineplattformar som kan användas för analys av idrottsdata. Facilitatorerna bör välja och bekanta sig med användarvänliga verktyg som är lämpliga för nybörjare.
- **Programvara för presentation**: Behövs för att introducera workshopämnena, visa exempel på datadrivna beslut inom sport och underlätta gruppdiskussionerna.

Ytterligare resurser

- **Handledning om grundläggande spårning och analys av data**: För att hjälpa deltagarna att skapa en personlig tracker för sin träning eller en sport de följer.
- **Artiklar och fallstudier**: Tillhandahåll en lista över resurser som fokuserar på framgångsrika tillämpningar av dataanalys inom sport. Detta bör inkludera exempel som är relevanta för deltagarnas intressen.
- **Onlinekurser och handledning**: Rekommendera resurser för dem som är intresserade av att fördjupa sina kunskaper om sportdataanalys, inklusive både kostnadsfria och betalda alternativ.

Anteckningar från facilitatorn

- **Förstå grunderna**: Se till att du har en solid grund i sportdataanalys för att effektivt kunna vägleda deltagarna genom aktiviteterna och svara på deras frågor.
- **Etiska överväganden**: Var beredd på att diskutera vikten av dataintegritet, ansvarsfull användning av data och medvetenhet om potentiella fördomar inom sportanalys.
- **Interaktivt lärande**: Använd "Data-Driven Decisions" för att väcka intresse och "Game Strategists"-aktiviteten för att ge praktisk erfarenhet. Dessa aktiviteter bör utformas för att främja engagemang, kritiskt tänkande och samarbete.
- **Relevans i den verkliga världen**: Lyft fram hur dataanalys används inom professionell idrott för att förbättra prestationer och beslutsfattande. Använd aktuella och relevanta exempel för att illustrera dessa tillämpningar.
- **Datakunskap**: Fokuserar på att utveckla deltagarnas förmåga att tolka data, identifiera mönster och fatta välgrundade beslut baserat på deras analys.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Karriärmöjligheter**: Diskutera hur färdigheter i dataanalys kan öppna upp karriärvägar inom sportledning, coaching, prestationsanalys och andra relaterade områden.
- **Återkoppling och förbättringar**: Uppmuntra deltagarna att ge feedback på workshopen och var öppen för att justera innehållet och tillvägagångssättet baserat på deras svar och inlärningsbehov.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

COMPATH
Future Leaders through Sport Innovation

Drönarteknik inom sport

Målgrupp: Tränare, lärare, föreläsare och experter som ska leda workshops om drönarteknik inom idrott för unga idrottande studenter.

I. Riktlinjer

A. Inledning

- Ge en kort presentation av COMPATH-projektet och dess mål, och belys den ökande användningen av drönare inom olika branscher, inklusive sport.
- Väck nyfikenhet genom att visa exempel från verkligheten på hur drönare förändrar sportträning, sändningar och fansens engagemang.
- Ställ tydliga förväntningar på workshopen och beskriv lärandemålen, kraven på aktivt deltagande och utvärderingsmetoderna.

B. Workshopens struktur

1. Energigivare (5-10 minuter)

- **Målsättning:** Öka energin och introducera ämnet med en interaktiv upplevelse.
- **Aktivitet:** "Drönarutmaning i papper": Dela in deltagarna i små grupper och utmana dem att skapa pappersflygplan (som representerar drönare) med den bästa flygsträckan, vilket simulerar optimering av drönarens aerodynamik. Diskutera designval och anpassningar under aktiviteten.
- **Material:** Papper till flygplan, öppen plats att flyga på, tejp för att markera avstånd.

2. Huvudaktivitet (30-40 minuter)

- **Syfte:** Utbilda deltagarna i drönarteknik och dess olika tillämpningar inom sport.
- **Aktivitet:** "Utforska Droneverse":
    - Börja med en dynamisk presentation om utvecklingen av drönare inom sport, deras mekanik och programvarudrift.
    - Engagera deltagarna i en praktisk virtuell simulering där de får uppleva hur det är att "flyga" en drönare virtuellt.
    - Avsluta med interaktiva diskussioner kring fallstudier som visar drönarnas roll inom idrottsträning, prestationsanalys och supporterengagemang.
- **Material:** Projektor, dator, programvara för drönarsimulering, handouts för fallstudier.

3. Utvärdering (10-15 minuter)

- **Målsättning:** Bedöma kunskapsinhämtning och uppmuntra till reflektion.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Aktivitet:** "Interaktiv frågesport och matchning": Genomför en rolig och engagerande frågesport med scenariobaserade frågor och matchningsövningar för att validera deltagarnas förståelse av nyckelbegrepp. Uppmuntra till deltagande genom handuppräckning, omröstningar online eller diskussioner i mindre grupper.
- **Material:** Tryckta frågeformulär eller digitala enheter för online-omröstning.

4. Spridning (aktivitet efter lektionen)

- **Målsättning:** Uppmuntra tillämpning och spridning av kunskap.
- **Aktivitet:** "Drönarinnovationsutmaning": Ge deltagarna i uppgift att skapa korta videor eller presentationer som visar innovativa tillämpningar av drönare inom deras specifika idrottsdisciplin. Vägled dem att dela sina skapelser på en angiven plattform.
- **Material:** Tillgång till programvara för videoredigering eller presentation, riktlinjer för skapande av innehåll (med fokus på kreativitet och praktisk tillämpning), plattformsdetaljer för delning.

C. Specifikt för drönarteknik inom sport

- **Fokusera på "vad" och "hur" drönartekniken:** Förklara de olika typerna av drönare, deras funktioner och hur de fungerar i sportmiljöer.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fall av drönaranvändning inom olika idrottsgrenar som är relevanta för din målgrupp.
- **Börja med grundläggande koncept:** Börja med inledande förklaringar av drönartekniken innan du fördjupar dig i avancerade tillämpningar.
- **Balansera tekniska aspekter med praktiska tillämpningar:** Ge en tydlig förståelse för drönartekniken samtidigt som du betonar dess fördelar och potentiella användningsområden inom idrotten.
- **Ta upp rättsliga överväganden:** Diskutera rättsliga ramar och säkerhetsbestämmelser som styr drönaranvändning inom sport.
- **Främja etiska diskussioner:** Uppmuntra deltagarna att överväga de etiska konsekvenserna av drönaranvändning inom sport, t.ex. integritetsfrågor och fair play.

D. Ytterligare tips

- Samarbeta med drönarpiloter eller branschexperter för att öka din kompetens.
- Införliva virtuell verklighet eller förstärkt verklighet för en mer uppslukande inlärningsupplevelse.
- Koppla samman deltagare med potentiella leverantörer av drönartjänster eller organisationer som använder drönare inom sport.
- Uppmuntra till ömsesidigt lärande och samarbete mellan deltagarna för att dela idéer och erfarenheter.
- Var öppen för feedback och förbättra kontinuerligt dina workshops baserat på deltagarnas behov.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

II. Verktygslåda

Denna verktygslåda syftar till att utrusta facilitatorer med nödvändiga resurser, teknik och förberedelser för att leverera en engagerande och informativ workshop om drönarteknik inom sport.

Material

- **Papper för flygplan**: För energizer "Paper Drone Challenge", som simulerar grunderna i aerodynamik inom drönarteknik.
- **Öppet utrymme**: Krävs för att deltagarna ska kunna testa sina pappersflygplans (drönarmodellers) flygsträckor.
- **Tejp**: För att markera avstånd för "Paper Drone Challenge" och mäta prestanda.
- **Projektor och dator**: För dynamiska presentationer om drönarnas utveckling och mekanik, och för att köra drönarsimuleringsprogramvara under huvudaktiviteten.
- **Programvara för simulering av drönare**: För att ge en praktisk virtuell drönarpilotupplevelse. Facilitatorerna bör välja tillgänglig programvara som simulerar drönarflygningen på ett effektivt sätt.
- **Handouts för fallstudier**: Detaljer om verkliga tillämpningar av drönare inom sport, med fokus på träning, prestationsanalys och fansens engagemang.

Teknik

- **Programvara för videoredigering eller presentation**: För aktiviteten "Drone Innovation Challenge" efter lektionen, där deltagarna kan skapa och dela med sig av sina innovativa idéer för drönartillämpningar.
- **Digitala enheter**: För interaktiva frågesporter och matchningsaktiviteter, som underlättar engagemang och bedömning genom online-omröstningar eller digitala frågesporter.

Ytterligare resurser

- **Riktlinjer för skapande av innehåll**: Att hjälpa deltagarna att utveckla sina "Drone Innovation Challenge"-projekt, med fokus på kreativitet, praktisk tillämpning och den potentiella inverkan på idrotten.
- **Plattformsdetaljer för delning**: Information om var deltagarna kan ladda upp och dela sina video- eller presentationsprojekt, vilket främjar en gemenskap av innovation och feedback.

Anteckningar från facilitatorn

- **Förståelse för drönarteknik**: Facilitatorer bör ha en omfattande förståelse för olika drönartyper, funktioner och deras tillämpningar inom sport för att med säkerhet kunna leda diskussioner och svara på frågor.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Lagstiftning och etiska överväganden**: Var beredd på att diskutera de juridiska och etiska aspekterna av drönaranvändning inom sport, inklusive säkerhetsbestämmelser, integritetsfrågor och konsekvenserna för fair play.
- **Interaktivt och engagerande lärande**: Utnyttja "Paper Drone Challenge" och virtuella drönarsimuleringar för att ge interaktiva och praktiska inlärningsupplevelser, vilket gör tekniken tillgänglig och engagerande.
- **Relevans för verkligheten**: Använd fallstudier och exempel från verkligheten för att visa de praktiska tillämpningarna och fördelarna med drönare inom sport, vilket gör innehållet relevant och spännande för deltagarna.
- **Uppmuntra innovation**: Genom "Drone Innovation Challenge", främja kreativitet och praktisk problemlösning, uppmuntra deltagarna att tänka på innovativa användningar av drönare inom sina specifika sportdiscipliner.
- **Samarbete och kollegialt lärande**: Främja en miljö för kollegialt lärande och samarbete, och uppmuntra deltagarna att dela idéer och ge feedback på varandras projekt.
- **Feedback för ständiga förbättringar**: Be om feedback från deltagarna för att förfina och förbättra workshopupplevelsen, vara anpassningsbar och lyhörd för gruppens inlärningsbehov.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Fansens engagemang och upplevelse genom digitala verktyg

Målgrupp: Tränare, lärare, föreläsare och experter som kommer att leda workshops om fansens engagemang och upplevelse genom digitala verktyg för unga idrottsstudenter.

I. Riktlinjer

A. Inledning

- Ge en kort introduktion till COMPATH-projektet och dess mål, och betona den växande betydelsen av fansens engagemang inom sportindustrin.
- Skapa entusiasm genom att lyfta fram de senaste framgångarna med digitala initiativ för att engagera fans inom olika sporter.
- Ställ tydliga förväntningar på workshopen och beskriv lärandemålen, kraven på aktivt deltagande och utvärderingsmetoderna.

B. Workshopens struktur

1. Energigivare (5-10 minuter)

- **Syfte:** Introducera temat och skapa intresse för digitalt engagemang bland fans.
- **Aktivitet:** "Digitala fan-detektiver": Genomför en interaktiv frågesport där deltagarna får gissa vilka digitala verktyg som använts i framgångsrika kampanjer för att engagera fans baserat på korta fallstudier. Uppmuntra till diskussion om hur effektiva de olika metoderna är.
- **Material:** Presentationsbilder eller handouts med utdrag ur fallstudier.

2. Huvudaktivitet (30-40 minuter)

- **Målsättning:** Ge praktisk erfarenhet av att utforma digitala kampanjer för att engagera fans.
- **Aktivitet:** "Kampanjskapare": Dela in deltagarna i grupper och utmana dem att skapa en digital kampanj för en specifik sport eller ett specifikt lag. Detta kan innebära att använda sociala medieplattformar, mobilappar, virtual reality-upplevelser eller andra innovativa verktyg.
    - Guida deltagarna genom kampanjplaneringsprocessen, inklusive att definiera målgrupp, sätta upp mål, välja relevanta digitala verktyg och beskriva viktiga resultatindikatorer (KPI) för att mäta framgång.
    - Uppmuntra till att utforska olika plattformar och verktyg för att inspirera till kampanjidéer.
- **Material:** Arbetsblad för kampanjutformning, exempel på fallstudier, tillgång till exempel på digitala verktygsplattformar (valfritt).

3. Utvärdering (10-15 minuter)

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Syfte:** Bedöma förståelse och uppmuntra till reflektion över effekterna av digitala verktyg.
- **Aktivitet:** "Påverkan och reflektion":
    - Underlätta en gruppdiskussion om den potentiella effekten och effektiviteten av olika digitala verktyg och strategier som används i de fiktiva kampanjerna. Uppmuntra kritiskt tänkande och debatt om etiska överväganden i samband med insamling och användning av data.
    - Avsluta med ett kort quiz som testar deltagarnas kunskaper om nyckelbegrepp och bästa praxis inom digitalt supporterengagemang.
- **Material:** Quizfrågor om digitala fans engagemang och etiska överväganden.

4. Spridning (aktivitet efter lektionen)

- **Målsättning:** Tillämpa lärdomar på verkliga scenarier.
- **Aktivitet:** "Utmaning för fanaktivering": Utmana deltagarna att utveckla ett miniprojekt som syftar till att engagera fanbasen för ett lokalt idrottslag eller en lokal organisation. Vägled dem till att:
    - Definiera en specifik målgrupp och mål för engagemanget.
    - Välj minst två relevanta digitala verktyg för att genomföra sin plan.
    - Beskriv tydliga steg för genomförande, mätning och utvärdering.
- **Material:** Mall för projektplan, tillgång till digitala verktygsdemonstrationer eller beskrivningar.

C. Specifikt för fansens engagemang och digitala verktyg:

- **Fokusera på "varför" och "hur" digitala verktyg används:** Förklara hur digitala verktyg kan öka fansens engagemang, bygga starkare samhällen och anpassa fansens upplevelser.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fallstudier av framgångsrika digitala kampanjer för att engagera fans som är relevanta för din målgrupps sport eller intressen.
- **Börja med grundläggande plattformsförståelse:** Vid behov kan ni ge nybörjare en översikt över sociala medieplattformar, mobilappar och andra relevanta verktyg.
- **Betona kreativ brainstorming:** Uppmuntra deltagarna att tänka utanför boxen och utforska innovativa sätt att använda digitala verktyg.
- **Ta upp etiska överväganden:** Diskutera ansvarsfull dataanvändning, integritetsfrågor och rättvis praxis i strategier för att engagera digitala fans.
- **Koppla till framtida trender:** Lyft fram ny teknik och dess potentiella inverkan på fansens engagemang i sportindustrin.

D. Ytterligare tips:

- Bjud in gästtalare från idrottslag, marknadsföringsbyråer eller teknikföretag för att dela med sig av sin expertis.
- Organisera praktiska demonstrationer av olika digitala verktyg och plattformar.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- Utmana deltagarna att tänka bortom sina specifika sporter och diskutera fansens engagemang i olika sportligor eller branscher.
- Uppmuntra till ömsesidigt lärande och samarbete mellan deltagarna för att dela idéer och erfarenheter.
- Var öppen för feedback och förbättra kontinuerligt dina workshops baserat på deltagarnas behov.

II. Verktygslåda

Denna verktygslåda är utformad för att hjälpa facilitatorer att leverera en effektfull och engagerande workshop om fansens engagemang och upplevelse genom digitala verktyg. Den betonar praktisk tillämpning, etiska överväganden och innovativt tänkande, vilket ger deltagarna kunskap och färdigheter för att utveckla effektiva digitala strategier för att engagera fans. Ledarna uppmuntras att anpassa verktygslådan så att den passar deltagarnas specifika behov och intressen, vilket säkerställer en relevant och minnesvärd inlärningsupplevelse.

Material

- **Presentationsbilder eller handouts**: För aktiviteten "Digital Fan Detectives", med utdrag från fallstudier av framgångsrika kampanjer för att engagera digitala fans.
- **Arbetsblad för kampanjdesign**: För att hjälpa grupper under huvudaktiviteten "Kampanjskapare" att planera och genomföra sina fiktiva digitala kampanjer.
- **Exempel på fallstudier**: Att visa upp framgångsrika initiativ för att engagera digitala fans för att ge inspiration och sammanhang för deltagarna.
- **Tillgång till exempel digitala verktygsplattformar**: (Valfritt) För deltagarna att utforska under skapandet av kampanjen. Detta kan inkludera demos eller översiktsmaterial för sociala medieplattformar, mobilappar, VR-upplevelser etc.

Teknik

- **Digitala enheter**: Nödvändigt för att komma åt online-quiz, demonstrationer av digitala verktyg och för att göra efterforskningar under kampanjplaneringsfasen.
- **Programvara för videoredigering eller presentation**: För att deltagarna ska kunna skapa sina presentationer eller videor för aktiviteten "Fan Activation Challenge" efter lektionen.

Ytterligare resurser

- **Mall för projektöversikt**: För "Fan Activation Challenge", som hjälper deltagarna att definiera mål, välja verktyg och planera sina miniprojekt.
- **Demos eller beskrivningar av digitala verktyg**: Ge en översikt över olika digitala plattformar och verktyg som kan användas för kampanjer för att engagera fans.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Anteckningar från handledaren

- **Förståelse för digitalt supporterengagemang**: Facilitatorerna bör ha en djup förståelse för hur digitala verktyg kan användas för att förbättra fansens upplevelser och engagemang, inklusive de senaste trenderna och teknikerna inom området.
- **Etiska överväganden och integritetsfrågor**: Var beredd på att leda diskussioner om ansvarsfull användning av data, integritetsfrågor och etisk praxis i digitala fans engagemang, belysa vikten av öppenhet och samtycke.
- **Interaktivt och praktiskt lärande**: Använd interaktiva frågesporter och praktiska kampanjplaneringsaktiviteter för att göra inlärningen engagerande och tillämpbar och uppmuntra deltagarna att tillämpa koncept i verkliga sammanhang.
- **Kreativt och innovativt tänkande**: Skapa en miljö som uppmuntrar till kreativitet och innovation och som får deltagarna att utforska nya sätt att använda digitala verktyg för att engagera fans.
- **Kritisk reflektion och diskussion**: Underlätta diskussioner som ger deltagarna möjlighet att kritiskt utvärdera olika strategier och verktyg, med hänsyn till deras effektivitet, etiska konsekvenser och potential för innovation.
- **Tillämpning i verkligheten**: Genom "Fan Activation Challenge" uppmuntras deltagarna att tillämpa workshopens lärdomar på verkliga scenarier, vilket ger ett praktiskt ramverk för planering och genomförande av projekt för att engagera fans.
- **Samarbete och kollegialt lärande**: Främja en samarbetsinriktad inlärningsmiljö där deltagarna kan dela idéer, feedback och erfarenheter, vilket berikar inlärningsupplevelsen för alla.
- **Kontinuerlig förbättring**: Be om feedback från deltagarna för att förfina och förbättra framtida workshops, så att de kan anpassas till publikens behov och intressen.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Sakernas internet (IoT) inom idrotten

Målgrupp: Tränare, lärare, föreläsare och experter som ska leda workshops om sakernas internet (IoT) inom idrott för unga idrottande studenter.

I. Riktlinjer

A. Övergripande mål för workshopen:

- Skapa nyfikenhet och engagemang kring potentialen med IoT inom sport.
- Ge deltagarna en gedigen förståelse för IoT-koncept och tillämpningar i idrottsmiljöer.
- Uppmuntra kritiskt tänkande och analys av befintliga IoT-lösningar.
- Inspirera till kreativitet och ge deltagarna möjlighet att föreställa sig framtida tillämpningar av IoT inom sport.
- Främja ansvarsfull och etisk användning av IoT-teknik inom sportindustrin.

B. Verkstadens struktur:

1. Energigivare (5-10 minuter)

- **Syfte:** Introducera temat och engagera deltagarna.
- **Aktivitet:** "Sensorutmaning":
    - Dela in deltagarna i små grupper.
    - Förse varje team med en "mysterielåda" som innehåller vardagsföremål och scenarioinstruktioner.
    - Scenarierna kan handla om att optimera idrottarnas prestationer, fansens engagemang eller säkerheten.
    - Utmana teamen att bygga ett provisoriskt "sensorsystem" med hjälp av föremålen för att samla in relevanta data.
    - Uppmuntra kreativitet och diskussion om systemets funktionalitet och dataöverföring.
    - Underlätta en kort gruppdiskussion: Reflektera över utmaningar, potentiell datainsamling och verkliga tillämpningar.

2. Huvudaktivitet (30-40 minuter)

- **Syfte:** Utforska olika IoT-tillämpningar och främja kritiskt tänkande.
- **Aktivitet:** "IoT-mästare":
    - Presentera olika fallstudier som visar framgångsrika IoT-implementeringar i olika idrottsmiljöer (t.ex. spårning av idrottare, smarta arenor).
    - Dela in deltagarna i smågrupper och tilldela varje grupp en fallstudie.
    - Tillhandahåll arbetsblad med vägledande frågor som uppmanar till analys av:
        - Använd teknik och dess inverkan på datainsamling och analys.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

        - Fördelar och utmaningar för idrottare, tränare, fans och organisationer.
        - Etiska överväganden och potentiell framtida utveckling.
        - Uppmuntra gruppdiskussioner och samarbete.
    - Varje grupp presenterar sin fallstudieanalys, lyfter fram viktiga insikter och väcker ytterligare diskussion.

3. Utvärdering (10-15 minuter)

- **Målsättning:** Bedöma förståelse och uppmuntra till reflektion.
- **Aktivitet:** "Tänk och dela":
    - Genomför en kort frågesport (flervalsfrågor, öppna frågor) om viktiga IoT-koncept och sporttillämpningar.
    - Underlätta en gruppdiskussion som uppmuntrar till reflektion:
        - Överraskningar om potentialen för IoT inom sport.
        - Viktiga etiska överväganden för användning av IoT inom idrotten.
        - Potentiella tillämpningar av IoT i deltagarnas egna idrottsmiljöer.

4. Spridning (aktivitet efter lektionen)

- **Målsättning:** Uppmuntra tillämpning av lärdomar och kreativa lösningar.
- **Aktivitet:** "IoT i praktiken - designutmaning":
    - Tillhandahålla en onlineplattform eller mall för deltagare att skicka in idéer för en IoT-driven lösning på ett specifikt idrottsrelaterat problem eller möjlighet.
    - Ställ vägledande frågor för att uppmuntra till utforskning av:
        - Målgrupp och specifik utmaning/möjlighet.
        - Teknikval och överväganden kring dataflöde.
        - Potentiella fördelar och påverkan på intressenter.
    - Organisera en virtuell eller personlig presentation av inlämnade idéer för att uppmuntra till feedback och vidareutveckling.

C. Specifikt för IoT inom sport:

- **Fokusera på "vad" och "hur" IoT:** Förklara grunderna i IoT-teknik, dess komponenter och hur den fungerar i sportsammanhang.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fallstudier av framgångsrika IoT-implementeringar inom olika sportdiscipliner som är relevanta för din målgrupp.
- **Börja med enkla tillämpningar:** Börja med lättbegripliga exempel innan du går in på komplexa tekniska detaljer.
- **Balansera tekniska aspekter med praktiska tillämpningar:** Ge en tydlig förståelse för tekniken samtidigt som du betonar dess fördelar och potentiella användningsområden inom idrotten.
- **Ta upp etiska överväganden:** Diskutera dataintegritet, säkerhetsproblem och ansvarsfull användning av information som samlats in genom IoT inom sport.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Främja kritiskt tänkande och problemlösning:** Uppmuntra deltagarna att analysera befintliga lösningar, identifiera utmaningar och föreslå innovativa tillämpningar.

D. Ytterligare tips för handledare:

- Betona verkliga tillämpningar och effekterna av IoT med olika användningsfall.
- Använda ett klart och koncist språk när du diskuterar tekniska begrepp.
- Uppmuntra aktivt deltagande, frågor och öppna diskussioner under hela workshopen.
- Ge fortlöpande stöd och vägledning för deltagarnas utmaningar efter workshopen.
- Anpassa workshopens innehåll och aktiviteter till deltagarnas specifika intressen och behov.
- Inkludera interaktiva element som onlineverktyg, simuleringar eller gästföreläsare för att öka engagemanget.
- Kom ihåg att ta upp etiska överväganden och ansvarsfull datapraxis under hela workshopen.

II. Verktygslåda

Denna verktygslåda är utformad för att ge facilitatorer de resurser, den teknik och den vägledning som behövs för att leverera en dynamisk och pedagogisk workshop om IoT inom sport. Den betonar praktiska aktiviteter, kritisk analys och innovativt tänkande, vilket ger deltagarna en omfattande förståelse för IoT:s potential inom idrotten.

Material

- **"Mysterielådor"**: Varje låda ska innehålla vardagsföremål som ska användas i "Sensor Challenge" energizer, som simulerar provisoriska sensorsystem för olika sportscenarier.
- **Instruktioner för scenarier**: Detaljerade beskrivningar av scenarier där IoT kan optimera idrottares prestationer, öka fansens engagemang eller förbättra säkerheten, för användning i "Sensor Challenge".
- **Arbetsblad för analys av fallstudier**: Förberedda arbetsblad med vägledande frågor för att underlätta kritisk analys av IoT-tillämpningar inom sport under aktiviteten "IoT Champions".
- **Fallstudier om IoT inom sport**: Ett urval av fallstudier som belyser framgångsrika IoT-implementeringar i olika idrottsmiljöer, till exempel spårningssystem för idrottare och smarta arenatekniker.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Teknik

- **Onlineplattform eller mall**: För att deltagarna ska kunna skicka in sina IoT-drivna lösningsidéer i aktiviteten "IoT in Action - Design Challenge" efter lektionen. Plattformen ska göra det enkelt att skicka in, granska och ge feedback på idéerna.
- **Digitala enheter**: Nödvändigt för att få tillgång till online-resurser, bedriva forskning och delta i virtuella presentationer av projektidéer.

Ytterligare resurser

- **Vägledande frågor för designutmaningen**: En uppsättning frågor som är utformade för att hjälpa deltagarna att grundligt utforska sina IoT-lösningsidéer, med fokus på utmaningen/möjligheten, teknikval och potentiell påverkan.
- **Lista över IoT-verktyg och plattformar**: Ge information om olika IoT-verktyg och plattformar som kan användas i idrottssammanhang, inklusive både hårdvara (sensorer, wearables) och mjukvara (dataanalysplattformar).

Anteckningar från facilitatorn

- **Grundläggande kunskaper om IoT-koncept**: Facilitatorer bör ha en stark förståelse för IoT-teknik, inklusive hur sensorer samlar in data och hur dessa data kan användas i idrottsmiljöer, för att vägleda diskussioner och besvara frågor effektivt.
- **Etiska överväganden och integritetsfrågor**: Var beredd på att leda diskussioner om etisk användning av IoT inom idrotten, inklusive överväganden kring datasekretess och säkerhet. Lyft fram vikten av ansvarsfull datapraxis.
- **Interaktiv inlärningsmetod**: Använd aktiviteterna "Sensor Challenge" och "IoT Champions" för att skapa en interaktiv och engagerande inlärningsmiljö. Uppmuntra kreativitet, samarbete och praktisk problemlösning.
- **Kritiskt tänkande och analys**: Främja kritiskt tänkande genom att utmana deltagarna att analysera fördelarna och begränsningarna med IoT-tillämpningar inom sport, med hänsyn till både tekniska aspekter och potentiella etiska problem.
- **Verkliga tillämpningar**: Lyft fram verkliga tillämpningar av IoT inom sport för att visa teknikens inverkan och potential. Använd fallstudier som är relevanta och inspirerande för workshopdeltagarna.
- **Uppmuntran till innovativt tänkande**: Genom "IoT in Action - Design Challenge" uppmuntras deltagarna att tänka innovativt kring hur IoT kan lösa specifika problem eller skapa nya möjligheter inom idrotten.
- **Anpassningsbarhet och personalisering**: Anpassa workshopens innehåll och aktiviteter för att möta deltagarnas specifika intressen och behov. Detta kan inkludera fokus på särskilda sporter eller nivåer av teknisk komplexitet.
- **Engagemang med teknik**: Om möjligt, inkludera praktiska erfarenheter med IoT-enheter eller simuleringar för att ge en konkret förståelse för de begrepp som diskuteras.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

VR och AR inom sport

I. Riktlinjer

Målgrupp: Tränare, lärare, föreläsare och experter som ska leda workshops om Virtual Reality (VR) och Augmented Reality (AR) inom idrott för unga idrottande studenter.

Övergripande mål för workshopen:

- Skapa intresse och entusiasm kring VR- och AR-tillämpningar inom sport.
- Ge deltagarna en gedigen förståelse för VR- och AR-koncept och deras potentiella inverkan på idrotten.
- Uppmuntra kritiskt tänkande och analys av befintliga VR/AR-lösningar inom idrott.
- Inspirera till kreativitet och ge deltagarna möjlighet att föreställa sig framtida användning av VR/AR i sina egna idrottsmiljöer.
- Främja ansvarsfull och etisk implementering av VR/AR-teknik inom sportindustrin.

Struktur för workshop:

1. **Energikälla (5-10 minuter)**
    - **Syfte:** Introducera temat och engagera deltagarna i en uppslukande upplevelse.
    - **Aktivitet:** "Hinderbana med ögonbindel":
        - Sätt upp en liten hinderbana.
        - Dela in deltagarna i par: en "VR-användare" med ögonbindel som vägleds av verbala instruktioner från sin "AR-guide"-lagkamrat.
        - Detta efterliknar den uppslukande och guidade karaktären hos VR-upplevelser.
        - Uppmuntra kommunikation, lagarbete och reflektion kring utmaningarna och potentialen med VR/AR-navigering.
2. **Huvudaktivitet (30-40 minuter)**
    - **Syfte:** Utforska olika VR/AR-tillämpningar och främja kritiskt tänkande.
    - **Aktivitet:** "VR/AR-utforskning av sport":
        - Presentera föreläsningsvideor eller interaktiva presentationer som visar olika användningsområden för VR/AR inom sport (t.ex. träning av idrottare, rehabilitering, engagemang av fans).
        - Pausa efter varje avsnitt för diskussion, frågor och personliga kopplingar till deltagarnas egna sporter.
        - Använd VR/AR-demonstrationer (appar, headset) om sådana finns tillgängliga för att ge praktisk erfarenhet.
        - Uppmuntra till kritisk analys genom diskussionsfrågor som t.ex:
            - Fördelar och begränsningar med VR/AR för idrottare, tränare och fans.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

        - Etiska överväganden och ansvarsfull användning av denna teknik.
        - Potentiella framtida tillämpningar i specifika idrottsmiljöer.
3. **Utvärdering (10-15 minuter)**
    - **Målsättning:** Bedöma förståelse och stimulera till reflektion.
    - **Aktivitet:** "VR/AR-sportquiz och diskussion":
        - Genomför en kort frågesport om viktiga VR/AR-koncept och deras tillämpningar inom sport.
        - Underlätta gruppdiskussioner där man reflekterar över:
            - Överraskningar eller nya insikter om VR/AR inom sport.
            - Viktiga etiska överväganden vid användning av dessa tekniker.
            - Hur VR/AR kan tillämpas i deltagarnas egna idrottsmiljöer.
4. **Spridning (aktivitet efter lektionen)**
    - **Målsättning:** Stärka inlärningen och uppmuntra till kreativ problemlösning.
    - **Aktivitet:** "VR/AR sportutmaning":
        - Ge deltagarna i uppgift att ta fram ett förslag på en VR/AR-tillämpning inom deras valda sport.
        - Uppmuntra idéer som tar itu med specifika utmaningar, förbättrar utbildningen eller ökar fansens engagemang.
        - Ge vägledande frågor för att stimulera utforskningen av:
            - Målgrupp och specifikt problem/möjlighet som tas upp.
            - VR/AR-tekniska överväganden och dataflöde.
            - Potentiella fördelar och påverkan på intressenter.
            - Tillgänglighet och etiska konsekvenser.
        - Organisera en plattform där deltagarna kan dela med sig av sina förslag, få feedback och vidareutveckla sina idéer.

Specifikt för VR och AR inom sport:

- **Fokusera på "vad" och "varför" med VR/AR:** Förklara grunderna i dessa tekniker, deras funktioner och hur de förändrar sportlandskapet.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fallstudier av framgångsrika VR/AR-implementeringar i olika sportdiscipliner som är relevanta för din målgrupp.
- **Börja med lättillgängliga koncept:** Börja med inledande förklaringar innan du fördjupar dig i komplexa tekniska detaljer.
- **Balansera tekniska aspekter med praktiska tillämpningar:** Ge en tydlig förståelse för tekniken samtidigt som du betonar dess fördelar och potentiella användningsområden inom olika idrottsområden (t.ex. träning, rehabilitering, supporterengagemang).
- **Ta upp etiska överväganden:** Diskutera integritetsfrågor, tillgänglighetsfrågor och ansvarsfull användning av VR/AR-teknik inom sport.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Uppmuntra kritiskt tänkande och problemlösning:** Utmana deltagarna att analysera befintliga användningsområden, identifiera potentiella utmaningar och föreslå innovativa tillämpningar av VR/AR inom sport.

Ytterligare tips:

- Bjud in gästtalare från organisationer som använder VR/AR inom sport, forskningsinstitutioner eller idrottare som använder dessa tekniker för träning.
- Samarbeta med branschexperter för att förbättra din expertis och erbjuda praktiska demonstrationer av VR/AR-utrustning.
- Inkludera interaktiva simuleringar där deltagarna kan uppleva VR/AR på nära håll, om möjligt.
- Uppmuntra till ömsesidigt lärande och samarbete mellan deltagarna för att dela idéer och erfarenheter.
- Var öppen för feedback och förbättra kontinuerligt dina workshops baserat på deltagarnas behov.

II. Verktygslåda:

Denna verktygslåda är utformad för att förse facilitatorer med nödvändiga resurser, teknik och vägledning för att leverera en dynamisk och effektfull workshop om VR och AR inom sport. Fokus ligger på praktiska erfarenheter, kritisk analys och kreativ problemlösning, vilket ger deltagarna en omfattande förståelse för hur dessa tekniker kan förändra sportbranschen.

Material

- **Uppsättning av hinderbana**: Utrustning och utrymme för att sätta upp en liten, säker hinderbana för energizer-aktiviteten "Blindfolded Obstacle Course", inklusive ögonbindlar för "VR-användarna".
- **Föreläsningsvideor/interaktiva presentationer**: Kuraterat innehåll som visar de olika tillämpningarna av VR och AR inom sport, t.ex. förbättrad träning för idrottare, rehabiliteringsprocesser och sätt att öka fansens engagemang.
- **VR/AR-demonstrationer**: Tillgång till VR/AR-applikationer, programvara eller headset som kan ge praktisk erfarenhet. Detta kan inkludera demonstrationer relaterade till sportträning, fansupplevelser eller virtuella turer av sportanläggningar.
- **Material för frågesport**: Frågor som täcker nyckelbegrepp för VR- och AR-tillämpningar inom sport för utvärderingsfasen, som kan levereras i tryckt form eller via digitala plattformar.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Teknik

- **VR/AR-utrustning**: Om tillgängligt, olika VR-headset och AR-enheter för demonstration och praktiska upplevelser. Detta kan omfatta VR-headset i konsumentklass (som Oculus Rift, HTC Vive eller liknande) och smartphones eller surfplattor med AR-appar.
- **Onlineplattform för delning av förslag**: En digital plattform där deltagarna kan skicka in och dela sina förslag till VR/AR-sportansökningar, vilket underlättar peer review och feedback.

Ytterligare resurser

- **Vägledande frågor för utveckling av förslag**: Ett dokument eller en digital fil med frågor som är utformade för att hjälpa deltagarna att utveckla sina VR/AR-applikationsförslag, med fokus på att identifiera målgruppen, ta itu med specifika problem, överväga teknik och dataflöde samt utvärdera potentiella effekter.
- **Fallstudier om VR/AR inom sport**: En samling fallstudier eller exempel på framgångsrika VR- och AR-implementeringar inom sport, som ger inspiration och sammanhang för deltagarnas projekt.

Anteckningar från facilitatorn

- **Förståelse för VR och AR**: Säkerställa en solid grundläggande kunskap om VR- och AR-teknik, inklusive deras funktioner och hur de kan användas i sportsammanhang, för att vägleda diskussioner och besvara frågor på ett effektivt sätt.
- **Etiska överväganden och tillgänglighet**: Förbered er för att leda diskussioner om etisk användning av VR/AR inom sport, inklusive integritet, datasäkerhet och att säkerställa tillgänglighet för alla användare. Lyft fram vikten av att utforma inkluderande teknik.
- **Interaktiv inlärningsmetod**: Använd aktiviteterna "Blindfolded Obstacle Course" och "VR/AR Sports Exploration" för att skapa en engagerande och uppslukande inlärningsmiljö. Uppmuntra deltagande, lagarbete och reflektion över upplevelserna.
- **Kritisk analys och innovation**: Främja kritiskt tänkande genom att uppmuntra deltagarna att analysera fördelarna och begränsningarna med nuvarande VR/AR-tillämpningar inom sport. Utmana dem att tänka kreativt kring framtida tillämpningar och etiska implikationer.
- **Tillämpningar i verkligheten**: Lyft fram verkliga tillämpningar och nya trender inom VR/AR för att visa den potentiella effekten på idrottsträning, rehabilitering och fansens engagemang. Använd relevanta och aktuella fallstudier för att göra tekniken relevant för deltagarna.
- **Samarbete och feedback från kollegor**: Uppmuntra en samarbetsinriktad inlärningsmiljö där deltagarna kan dela idéer, ge feedback på varandras förslag och lära sig av varandras insikter och kreativitet.
- **Kontinuerlig förbättring och anpassning**: Var öppen för feedback från deltagarna och villig att anpassa workshopens innehåll och aktiviteter för att bättre tillgodose deras

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

behov och intressen. Håll dig uppdaterad om den senaste utvecklingen inom VR/AR-teknik för att hålla workshopen aktuell och informativ.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

eSport och sportinriktade spel

I. Riktlinjer

Målgrupp: Utbildare, lärare, föreläsare och experter som ska leda workshops om e-sport och sportfokuserade spel för unga människor som är intresserade av branschen.

A. Övergripande mål för workshopen:

- Skapa intresse och entusiasm kring eSport och sportfokuserade spel.
- Ge deltagarna en gedigen förståelse för eSport-landskapet, dess inverkan och potentiella fördelar.
- Uppmuntra kritiskt tänkande och analys av branschens olika roller och möjligheter.
- Främja kreativitet och inspirera deltagarna att föreställa sig sitt eget engagemang i e-sport, oavsett om det är som spelare, utvecklare eller tittare.
- Främja ansvarsfullt spelande och etiska överväganden inom eSport-ekosystemet.

B. Verkstadens struktur:

1. **Energikälla (5-10 minuter)**
    - **Syfte:** Introducera temat och engagera deltagarna genom interaktiva spel.
    - **Aktivitet:** "Försök till eSport-turnering":
        - Organisera en snabb, lättillgänglig spel- eller appbaserad tävling (t.ex. mobil racing, fightingspel).
        - Håll det kort och roligt, med fokus på lagarbete, strategi och vänskaplig konkurrens.
        - Diskutera kortfattat upplevelsen och hur den speglar liknande element inom e-sport.
2. **Huvudaktivitet (30-40 minuter)**
    - **Syfte:** Utforska eSport-landskapet och dess viktigaste egenskaper.
    - **Aktivitet:** "Djupdykning i eSport":
        - Använd engagerande föreläsningsvideor eller presentationer som täcker olika aspekter av e-sport:
            - Branschens historia och tillväxt.
            - Struktur för turneringar och ligor.
            - Karriärvägar inom eSport (spelare, utvecklare, analytiker etc.).
            - Påverkan på traditionella sporter och fansens engagemang.
        - Gör en paus efter varje avsnitt för diskussioner och uppmuntra till personliga kopplingar till deltagarnas intressen.
        - Inkludera interaktiva element som frågor och svar från gästtalare, korta dokumentärer eller infografik.
3. **Utvärdering (10-15 minuter)**
    - **Målsättning:** Bedöma förståelse och stimulera till reflektion över personliga perspektiv.
    - **Aktivitet:** "Utforskning av e-sport":

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

        - Genomför en frågesport eller underlätta en gruppdiskussion baserat på de ämnen som behandlas.
        - Fokusera på öppna frågor som:
            - Vad förvånade dig mest med eSport?
            - Vilka etiska överväganden är viktiga inom e-sport?
            - Hur kan du tänka dig att engagera dig i eSport (spela, vara åskådare, bygga karriär)?
        - Uppmuntra olika synsätt och respektfull debatt.
4. **Spridning (aktivitet efter lektionen)**
    - **Målsättning:** Uppmuntra djupare inlärning och personliga initiativ.
    - **Aktivitet:** "eSports innovationsutmaning":
        - Låt deltagarna ta fram ett förslag eller en presentation om ett nytt eSport-koncept eller evenemang.
        - Uppmuntra idéer som utforskar:
            - Nya spelformat eller tekniker för eSport.
            - Innovativa sätt att engagera fans och bygga samhällen.
            - Lösningar för att hantera utmaningar som tillgänglighet eller inkludering.
        - Ge tydliga riktlinjer och erbjud tillgång till relevant forskningsmaterial.
        - Organisera en plattform där deltagarna kan dela med sig av sina idéer, få feedback och förfina sina förslag.

C. Specifikt för e-sport och sportfokuserat spelande:

- **Fokusera på "vad" och "varför" eSport:** Förklara grunderna i eSport, dess struktur, tävlingsinriktade spel och dess växande popularitet.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fallstudier av framgångsrika eSport-ligor, franchises och spelarhistorier som är relevanta för din målgrupp.
- **Balansera tekniska element med praktiska tillämpningar:** Ge en grundläggande förståelse för teknik och infrastruktur samtidigt som du betonar de ekonomiska effekterna, marknadsföringsmöjligheterna och de sociala kopplingarna inom eSport.
- **Ta upp etiska överväganden:** Diskutera ansvarsfullt spelande, dataintegritet, potentiella beroendeproblem och fair play-praxis inom e-sport.
- **Främja kritiskt tänkande och problemlösning:** Uppmuntra deltagarna att analysera befintliga trender, identifiera potentiella utmaningar och föreslå innovativa sätt att engagera sig i e-sport i olika miljöer.
- **Koppla samman eSport med traditionell sport:** Lyft fram det symbiotiska förhållandet mellan de två, utforska gemensamma värderingar, publikövergångar och potentiella samarbetsmöjligheter.

D. Ytterligare tips för handledare:

- Betona exempel från verkligheten och framgångshistorier för att öka engagemanget.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- Balansera tekniska förklaringar med ett tydligt och lättillgängligt språk för en ung publik.
- Uppmuntra aktivt deltagande, frågor och öppna diskussioner under hela workshopen.
- Ge kontinuerligt stöd och vägledning för deltagarnas utforskande efter workshopen.
- Anpassa workshopens innehåll och aktiviteter till deltagarnas specifika intressen och åldersgrupp.
- Införliva olika multimediaelement för att hålla inlärningsupplevelsen dynamisk och engagerande.
- Kom ihåg att ta upp ansvarsfullt spelande, etiska överväganden och potentiella risker under hela workshopen.

II. Verktygslåda:

Denna verktygslåda är utformad för att ge handledare de resurser, den teknik och de insikter som krävs för att hålla en dynamisk och effektfull workshop om e-sport och sportfokuserat spelande. Den betonar vikten av att förstå eSport-landskapet, främja kreativitet och främja etiska spelmetoder.

Material

- **Spel eller app för låtsasturnering**: Välj ett allmänt tillgängligt, åldersanpassat spel eller app som kan användas för energizer-aktiviteten, helst ett som återspeglar populära eSport-genrer.
- **Föreläsningsvideor/presentationer**: Kuraterat innehåll som täcker historia, tillväxt, struktur och karriärmöjligheter inom eSport, samt dess inverkan på traditionell sport och fansens engagemang.
- **Material för frågesport**: Frågor som täcker de ämnen som diskuterades under workshopen, med fokus på förståelse, reflektion och etiska överväganden inom e-sport.
- **Riktlinjer för eSports Innovation Challenge**: Ett dokument eller en digital resurs som beskriver förväntningar, mål och kriterier för innovationsutmaningen efter klassen och uppmuntrar till kreativitet och kritiskt tänkande.

Teknik

- **Digitala enheter**: Nödvändigt för att delta i den fiktiva eSport-turneringen, få tillgång till föreläsningsvideor eller presentationer och bedriva forskning för eSport-innovationsutmaningen.
- **Online-plattform för idéutbyte**: Ett digitalt forum eller en plattform där deltagarna kan skicka in sina förslag på koncept eller evenemang för e-sport, vilket underlättar feedback från kollegor och samarbetslärande.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Ytterligare resurser

- **Fallstudier om framgångsrika eSport-ligor och spelare**: En samling berättelser och exempel som visar variationen och djupet i karriärvägar, tekniska framsteg och strategier för samhällsengagemang inom eSport.
- **Forskningsmaterial om eSport**: Tillgång till artiklar, rapporter och databaser som ger ytterligare information om aktuella trender, utmaningar och möjligheter inom eSport-branschen.

Anteckningar från handledaren

- **Grundläggande kunskap om eSport**: Facilitatorerna bör ha en gedigen förståelse för eSport-industrin, inklusive dess historia, stora aktörer och tekniska infrastruktur, för att kunna leda workshopen på ett effektivt sätt.
- **Etisk spelpraxis**: Var beredd att diskutera vikten av etiska överväganden inom e-sport, såsom fair play, dataintegritet och de psykiska konsekvenserna av spelande, inklusive potentiellt beroende och strategier för ansvarsfullt spelande.
- **Interaktivt och engagerande lärande**: Använd aktiviteterna "Mock eSports Tournament" och "eSports Deep Dive" för att skapa en interaktiv inlärningsmiljö. Uppmuntra till deltagande, lagarbete och kritisk reflektion över erfarenheterna.
- **Kritisk analys och kreativt tänkande**: Främja kritiskt tänkande genom att uppmuntra deltagarna att analysera strukturen och effekterna av e-sport. Utmana dem att tänka kreativt kring framtida utveckling och etiska konsekvenser.
- **Tillämpningar i verkligheten**: Lyft fram verkliga exempel och framgångshistorier för att visa de potentiella karriärvägarna och möjligheterna inom eSport-ekosystemet. Använd fallstudier för att göra innehållet relevant och inspirerande för deltagarna.
- **Samarbete och feedback från kollegor**: Uppmuntra en samarbetsinriktad inlärningsmiljö där deltagarna kan dela idéer, ge feedback på varandras förslag och lära sig av varandras insikter och kreativitet i "eSports Innovation Challenge".
- **Anpassningsförmåga och inkludering**: Se till att workshopens innehåll och aktiviteter kan anpassas till deltagarnas intressen och tekniska nivåer, vilket främjar inkludering och tillgänglighet inom e-sportgemenskapen.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Bärbar teknik inom sport

Målgrupp: Tränare, ledare, idrottare och alla som är intresserade av hur bärbar teknik påverkar idrottsprestationer och träning.

I. Riktlinjer

A. Övergripande mål för workshopen:

- Skapa nyfikenhet och entusiasm kring potentialen med bärbar teknik inom sport.
- Ge deltagarna en gedigen förståelse för olika bärbara enheter och deras tillämpningar.
- Utveckla kritiskt tänkande för att analysera data och tolka dess betydelse för att förbättra prestandan.
- Främja diskussioner om etiska överväganden i samband med dataintegritet och ansvarsfull användning.
- Inspirera deltagarna att utforska hur bärbar teknik kan förbättra deras egna träningsupplevelser.

B. Verkstadens struktur:

1. **Energikälla (5-10 minuter)**
    - **Syfte:** Introducera temat och engagera deltagarna genom en interaktiv aktivitet.
    - **Aktivitet:** "Teknikdetektiver":
        - Dölj olika bärbara enheter runt om i verkstadsutrymmet.
        - Dela in deltagarna i små grupper och ge ledtrådar som relaterar till specifika enhetsfunktioner.
        - Teamen tävlar om att hitta enheterna och dechiffrera deras användningsområden inom sport.
        - Återkoppla till aktiviteten och belys de olika typerna av och syftena med bärbara enheter.
2. **Huvudaktivitet (30-40 minuter)**
    - **Syfte:** Ge praktisk erfarenhet av bärbar teknik och dess tillämpningar inom olika sporter.
    - **Aktivitet:** "Datadrivna idrottare":
        - Dela in er i grupper och tilldela varje grupp en specifik sport och en datauppsättning från en verklig bärbar applikation (t.ex. hjärtfrekvens under sprintar, sömnmönster hos elitidrottare).
        - Ge tillgång till onlineverktyg eller appar för datavisualisering och analys.
        - Utmana grupperna att identifiera trender, tolka betydelsen av data och föreslå utbildningsstrategier baserat på deras resultat.
        - Varje grupp presenterar sin analys och sina rekommendationer, vilket främjar diskussion och kunskapsutbyte.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

3. **Utvärdering (10-15 minuter)**
    - **Syfte:** Bedöma förståelsen och uppmuntra till reflektion över potentiella effekter.
    - **Aktivitet:** Gruppdiskussion:
        - Underlätta en gruppdiskussion om:
            - Potentiella fördelar och begränsningar med bärbar teknik inom idrott.
            - Etiska överväganden i samband med dataintegritet och dataanvändning.
            - Det framtida landskapet för bärbar teknik inom idrottsprestationer.
        - Administrera ett kort frågeformulär som täcker nyckelbegrepp och tillämpningar.
4. **Spridning (aktivitet efter lektionen)**
    - **Målsättning:** Uppmuntra deltagarna att tillämpa lärdomarna i sin egen utbildningspraxis.
    - **Aktivitet:** "Min personliga Power-Up":
        - Utmana deltagarna att välja en specifik aspekt av sin träning som de vill följa med hjälp av en bärbar enhet (t.ex. återhämtningsmätningar, sömnkvalitet).
        - Uppmuntra dem att övervaka sin valda resultatindikator under en vecka med hjälp av en personlig enhet eller app.
        - Deltagarna skickar sedan in en kort rapport där de sammanfattar sina resultat och reflekterar över hur datainsikterna har påverkat deras utbildning eller tankesätt.

C. Specifikt för bärbar teknik inom idrott:

- **Fokusera på "vad" och "hur" bärbar teknik:** Förklara grunderna för olika bärbara enheter som används inom sport, deras funktioner och potentiella fördelar för olika aspekter (t.ex. träning, prestationsanalys, förebyggande av skador).
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fallstudier av framgångsrika implementeringar av bärbar teknik inom sportdiscipliner som är relevanta för din målgrupp.
- **Börja med lättillgängliga koncept:** Börja med inledande förklaringar innan du fördjupar dig i komplexa tekniska detaljer.
- **Balansera tekniska aspekter med praktiska tillämpningar:** Ge en tydlig förståelse för tekniken och samtidigt betona dess inverkan på träning, prestationsförbättring och idrottarens välbefinnande.
- **Ta upp etiska överväganden:** Diskutera dataintegritet, säkerhetsfrågor och ansvarsfull användning av bärbar teknik inom sport.
- **Främja kritiskt tänkande och problemlösning:** Uppmuntra deltagarna att analysera befintliga tillämpningar, identifiera potentiella utmaningar och föreslå innovativa sätt att använda bärbar teknik inom sport.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

D. Ytterligare tips för handledare:

- Betona verkliga tillämpningar och framgångshistorier med olika sportexempel.
- Balansera tekniska förklaringar med ett tydligt och lättillgängligt språk för din målgrupp.
- Uppmuntra aktivt deltagande, frågor och öppna diskussioner under hela workshopen.
- Ge kontinuerligt stöd och vägledning för deltagarnas utforskande efter workshopen.
- Anpassa workshopens innehåll och aktiviteter till deltagarnas specifika intressen och behov.
- Integrera multimediaelement som korta videor, demonstrationer eller gästföreläsningar för att öka engagemanget.
- Kom ihåg att ta upp etiska överväganden, dataintegritet och ansvarsfull användning av wearables under hela workshopen.

II. Verktygslåda:

Denna verktygslåda ger facilitatorer ett omfattande ramverk för att leverera en workshop om bärbar teknik inom sport. Den betonar vikten av att förstå bärbara enheter, analysera prestandadata och överväga etiska konsekvenser.

Material

- **Bärbara enheter**: Ett urval av bärbara tekniska enheter att gömma för "Tech Detectives" energizer, såsom fitness trackers, pulsmätare och sömn trackers.
- **Kort med ledtrådar**: Kort med tips eller beskrivningar relaterade till funktionerna hos de bärbara enheter som används i energizer-aktiviteten.
- **Datauppsättningar**: Verkliga data från tillämpningar av bärbar teknik inom sport, skräddarsydda för olika sportdiscipliner för aktiviteten "Datadrivna idrottare".
- **Onlineverktyg/appar för dataanalys**: Tillgång till programvara eller applikationer som kan visualisera och analysera sportprestationsdata, vilket underlättar grupparbete för att tolka datans betydelse.

Teknik

- **Digitala enheter**: Surfplattor, bärbara datorer eller smartphones för att ge grupperna tillgång till onlineverktyg för dataanalys och appar under huvudaktiviteten.
- **Utrustning för presentationer**: Projektor, skärm och högtalare för att visa föreläsningsvideor, presentationer och underlätta gruppresentationer.

Ytterligare resurser

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Fallstudier om bärbar teknik**: En sammanställning av exempel som visar hur bärbar teknik framgångsrikt har implementerats inom olika sporter, och som belyser fördelarna med träning, prestationsanalys och skadeförebyggande åtgärder.
- **Frågor i frågesporten**: En uppsättning frågor för att utvärdera deltagarnas förståelse för koncept, tillämpningar och etiska överväganden inom bärbar teknik.

Anteckningar från handledaren

- **Grundläggande kunskap om bärbar teknik**: Facilitatorerna bör ha en grundlig förståelse för de typer av bärbara enheter som finns tillgängliga, deras tillämpningar inom sport och hur de kan användas för att förbättra idrottarnas prestationer och träning.
- **Etiska överväganden och integritetsfrågor**: Förbered dig på att leda diskussioner om ansvarsfull användning av data som samlas in av bärbara enheter, med betoning på vikten av datasekretess, säkerhet och etiska frågor inom idrott.
- **Interaktivt och praktiskt lärande**: Använd aktiviteterna "Tech Detectives" och "Data-Driven Athletes" för att skapa en interaktiv inlärningsmiljö. Uppmuntra lagarbete, kritiskt tänkande och praktisk erfarenhet av dataanalys.
- **Kritisk analys och diskussion**: Uppmuntra deltagarna att delta i diskussioner om de potentiella fördelarna och begränsningarna med bärbar teknik, samt det framtida landskapet för dessa tekniker inom idrotten.
- **Tillämpning av lärdomar**: Genom aktiviteten "My Personal Power-Up" efter lektionen motiveras deltagarna att tillämpa lärdomarna från workshopen på sin egen utbildningspraxis, vilket underlättar personlig utforskning och reflektion kring användningen av bärbar teknik.
- **Anpassningsförmåga och tillgänglighet**: Se till att workshopens innehåll och aktiviteter kan anpassas till deltagarnas intressen, tekniska nivåer och sportdiscipliner, vilket främjar en inkluderande och engagerande inlärningsupplevelse.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Idrottsanpassade läs- och skrivfärdigheter

Målgrupp: Denna workshop är utformad för idrottare, tränare, föräldrar eller andra som är intresserade av att förbättra sin läs- och skrivförmåga i samband med idrott.

I. Riktlinjer:

A. Övergripande mål:

- Att öka medvetenheten om vikten av kritiskt tänkande och ansvarsfull informationskonsumtion i sportvärlden.
- Att utveckla deltagarnas färdigheter i informationskunnighet, mediekunnighet och teknikkunnighet i samband med idrott.
- Att ge deltagarna möjlighet att effektivt navigera i det alltmer komplexa sportinformationslandskapet.

B. Verkstadens struktur:

Energikälla (5-10 minuter):

- Använd aktiviteten "Fakta eller fiktion?" för att introducera temat för workshopen och få deltagarna att tänka kritiskt kring sportinformation.
- Återkoppla till aktiviteten genom att diskutera vikten av att ifrågasätta information, identifiera fördomar och verifiera källor.

Huvudaktivitet (40-45 minuter):

- Sätt upp tre stationer med fokus på informationskunnighet, mediekunnighet och teknikkunnighet.
- Deltagarna roterar genom stationerna i små grupper, genomför aktiviteter och diskuterar sina resultat.
- Underlätta gruppdiskussioner efter varje station för att befästa inlärningen och uppmuntra kritiskt tänkande.

Utvärdering (10-15 minuter):

- Använd ett kort frågeformulär för att bedöma deltagarnas förståelse av de nyckelbegrepp som behandlas i workshopen.
- Underlätta en gruppreflektion där deltagarna diskuterar verkliga situationer där de stött på vilseledande sportinformation och hur de hanterade dem.

Spridning (aktivitet efter workshopen):

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- Tilldela en utmaning där deltagarna väljer ett specifikt idrottsrelaterat ämne, undersöker det med hjälp av tillförlitliga källor och presenterar sina resultat och utvärdering av de källor som använts.
- Erbjud en valfri fortsättningsaktivitet där deltagarna utforskar karriärvägar som utnyttjar starka idrottsanpassade läs- och skrivkunskaper och undersöker utbildningsmöjligheter.

C. Specifika för idrottsanpassade läs- och skrivfärdigheter:

- **Fokusera på "varför" och "hur" idrottsanpassad läskunnighet:** Förklara vikten av kritiskt tänkande, ansvarsfull informationskonsumtion och effektiv användning av teknik i den snabba sportvärlden.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp aktuella och relevanta fallstudier från verkligheten där starka läskunskaper gjorde skillnad inom idrotten (t.ex. analys av träningsprogram, identifiering av medias partiskhet, användning av dataanalysverktyg).
- **Balansera teori med praktik:** Ge tydliga förklaringar av nyckelbegrepp (informationskompetens, mediekompetens, teknikkompetens) innan du går in på praktiska aktiviteter vid färdighetsstationerna.
- **Betona utveckling och tillämpning av färdigheter:** Utrusta deltagarna med praktiska verktyg och strategier för att kritiskt utvärdera information, identifiera trovärdiga källor och ansvarsfullt använda teknik i idrottssammanhang.
- **Ta upp etiska överväganden:** Diskutera potentiella fördomar i sportmedia, ansvarsfulla kommentarer på sociala plattformar och etisk användning av data och bärbar teknik inom sport.
- **Uppmuntra kritiskt tänkande och problemlösning:** Utmana deltagarna att analysera verkliga scenarier, identifiera vilseledande information och föreslå lösningar för ansvarsfull informationskonsumtion.

D. Ytterligare tips:

- Bjud in gästtalare från sportjournalistik, dataanalys eller sportpsykologi för att dela med sig av sina erfarenheter och sin expertis.
- Samarbeta med utbildningsinstitutioner eller bibliotek för att erbjuda resurser och vägledning om hur man navigerar i olika informationskällor.
- Införliva frågeformulär, enkäter och interaktiva simuleringar online för att bedöma förståelse och göra inlärningsupplevelsen engagerande.
- Uppmuntra samarbete och kollegialt lärande under gruppdiskussioner och aktiviteter.
- Var öppen för feedback och förbättra kontinuerligt dina workshops baserat på deltagarnas behov.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

II. Verktygslåda:

Denna verktygslåda är utformad för att hjälpa facilitatorer att leverera en omfattande workshop om sportanpassad läskunnighet, med betoning på kritiskt tänkande, etisk informationskonsumtion och effektiv användning av teknik i sportsammanhang. Genom att förse deltagarna med nödvändiga färdigheter och kunskaper syftar workshopen till att förbättra deras förmåga att navigera i det komplexa informationslandskapet i idrottsvärlden på ett ansvarsfullt och effektivt sätt.

Material

- **"Fakta eller fiktion?" Aktivitetskort**: Förberedde påståenden relaterade till sportinformation, vissa sanna och vissa falska, för energizer-aktiviteten.
- **Material för färdighetsstationer**: Handouts, guider och aktivitetsinstruktioner för var och en av de tre stationerna för läsfärdighet: Informationskompetens, Mediekompetens och Teknikkompetens.
- **Fallstudier**: Verkliga exempel som visar tillämpningen och vikten av idrottsanpassade läs- och skrivkunskaper i olika scenarier inom idrottsvärlden.
- **Material för frågesport**: Frågor som täcker nyckelbegrepp inom idrottsanpassad läs- och skrivkunnighet för att bedöma deltagarnas förståelse under utvärderingsfasen.

Teknik

- **Digitala enheter**: Surfplattor eller bärbara datorer som deltagarna kan använda vid stationen för teknikkunskap och för att komma åt online-resurser under forskningsutmaningen.
- **Utrustning för presentation**: Projektor och skärm för visning av instruktioner, exempel och debriefingmaterial under hela workshopen.

Ytterligare resurser

- **Guide till tillförlitliga källor för sportinformation**: En sammanställd lista över trovärdiga webbplatser, databaser och verktyg som deltagarna kan använda för utmaningen efter workshopen och därefter.
- **Handout om karriärvägar**: Information om karriärer som värdesätter starka läs- och skrivfärdigheter inom idrott, inklusive utbildningsmöjligheter relaterade till dessa vägar.

Anteckningar från facilitatorn

- **Förståelse för idrottsanpassad kompetens**: Facilitatorer bör ha en omfattande förståelse för nyanserna i informationskunnighet, mediekunnighet och teknikkunnighet som är specifikt anpassade till idrottssammanhang för att kunna vägleda diskussioner på ett effektivt sätt.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Fokus på kritiskt tänkande**: Var beredd att leda diskussioner om vikten av att ifrågasätta information, identifiera fördomar och de etiska överväganden vid konsumtion och delning av sportinformation.
- **Interaktivt lärande**: Använd "Fakta eller Fiktion?" som energigivare och rotationer av färdighetsstationer för att skapa en interaktiv inlärningsmiljö. Uppmuntra aktivt deltagande, reflektion och kritisk analys av information.
- **Tillämpning i verkligheten**: Genom att använda fallstudier och utmaningen efter workshopen uppmuntrar vi deltagarna att tillämpa det de har lärt sig i verkliga scenarier, vilket ökar deras förståelse och färdigheter när det gäller att navigera i sportinformationslandskapet.
- **Samarbete och kollegialt lärande**: Främja samarbetsinlärning under gruppdiskussioner och stationsaktiviteter. Uppmuntra deltagarna att dela med sig av sina erfarenheter, insikter och strategier för att utvärdera sportinformation.
- **Anpassningsförmåga och inkludering**: Se till att workshopens innehåll och aktiviteter är tillgängliga och relevanta för deltagarnas olika intressen och bakgrunder. Skräddarsy diskussioner och exempel så att de passar den specifika målgruppen, oavsett om de är idrottare, tränare eller sportentusiaster.
- **Kontinuerlig förbättring**: Be om feedback från deltagarna för att förfina och förbättra framtida workshops. Var öppen för att anpassa innehåll och undervisningsmetoder baserat på deltagarnas behov och det föränderliga sportinformationslandskapet.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Idrottsanpassad workshop i inlärningsfärdigheter

Målgrupp: Denna workshop är utformad för idrottare, tränare, föräldrar eller andra som är intresserade av att förstå och utnyttja de överförbara färdigheter som erhålls genom idrottsutövande.

I. Riktlinjer:

A. Övergripande mål:

- Öka medvetenheten om de värdefulla överförbara färdigheter som utvecklas genom idrott, inklusive kritiskt tänkande, kreativitet, samarbete och kommunikation.
- Utrusta deltagarna med praktiska verktyg och strategier för att förbättra och tillämpa dessa färdigheter i olika sammanhang, inklusive karriärförberedelser.
- Stärka självförtroendet och ge deltagarna möjlighet att använda sina unika färdigheter för att nå framgång även utanför idrottsplanen.

B. Verkstadens struktur:

1. **Energikälla (5-10 minuter):**
    - **Syfte:** Engagera deltagarna och introducera viktiga teman genom en interaktiv aktivitet.
    - **Aktivitet:** "Utmaning i sportfärdigheter":
        - Dela in deltagarna i små team och presentera verkliga sportscenarier som kräver kritiskt tänkande, kreativitet, samarbete och kommunikation.
        - Exempel: övervinna ett hinder i ett spel, utforma en ny träningsstrategi, samordna ett komplext spel.
        - Teamen diskuterar och föreslår lösningar, vilket visar hur viktiga dessa färdigheter är för att nå framgång.
        - Underlätta en kort diskussion om hur dessa färdigheter kan omsättas i yrkeslivet.
2. **Huvudaktivitet (30-40 minuter):**
    - **Syfte:** Fördjupa förståelsen och tillhandahålla verktyg för att utveckla idrottsanpassade inlärningsförmågor.
    - **Aktivitet:** "Stationer för färdigheter":
        - Sätt upp fyra stationer som var och en fokuserar på en kärnkompetens: kritiskt tänkande, kreativitet, samarbete och kommunikation.
        - Utforma aktiviteter och utmaningar på varje station som använder sportanalogier och relaterbara scenarier.
        - Exempel: analysera speltaktik (kritiskt tänkande), utforma en ny sportprodukt (kreativitet), rollspel i lagövningar (samarbete), hålla övertygande presentationer (kommunikation).

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

        - Låt deltagarna rotera mellan stationerna så att de kan delta i olika aktiviteter och diskussioner.
        - Gå igenom varje station och dela med er av viktiga lärdomar och praktiska tips för att tillämpa dessa färdigheter i vardagslivet och karriärförberedelser.
3. **Utvärdering (10-15 minuter):**
    - **Målsättning:** Bedöma inlärning och uppmuntra till reflektion över personlig utveckling.
    - **Aktivitet:** Gruppdiskussion och bedömning:
        - Underlätta en diskussion om:
            - Utnyttja idrottskunskaper i karriärsambitioner.
            - Strategier för att utveckla kritiskt tänkande, kreativitet, samarbete och kommunikationsförmåga.
        - Dela ut ett kort quiz eller arbetsblad för att befästa nyckelbegreppen och utvärdera förståelsen.
4. **Spridning (aktivitet efter lektionen):**
    - **Målsättning:** Uppmuntra kontinuerligt lärande och tillämpning av förvärvade färdigheter.
    - **Aktivitet:** "Min spelplan för färdigheter":
        - Utmana deltagarna att skapa en personlig handlingsplan för att utveckla sina idrottsanpassade inlärningsförmågor.
        - Planen bör innehålla specifika mål, strategier och resurser för att förbättra kritiskt tänkande, kreativitet, samarbete och kommunikation.
        - Uppmuntra till att dela handlingsplaner med kollegor eller mentorer för feedback och stöd.

C. Ytterligare resurser:

- **Infografik:** "Att överbrygga klyftan: Från idrottsfärdigheter till anställbarhet"
- **Fallstudier:** "Framgångshistorier från idrottare: Utnyttja idrottsfärdigheter i olika karriärer"
- **Online-resurser och artiklar:** Utveckling av överförbara färdigheter, karriärplanering
- **Anteckningar från handledaren:**
    - Skapa en inkluderande och uppmuntrande inlärningsmiljö.
    - Använd relevanta exempel och analogier för att illustrera hur färdigheterna tillämpas.
    - Uppmuntra aktivt deltagande, öppna diskussioner och kritiskt tänkande.
    - Anpassa aktiviteter och innehåll till målgruppen.

D. Specifika för idrottsanpassade inlärningsförmågor:

- **Fokusera på "vad" och "varför" med idrottsanpassade inlärningsfärdigheter:** Förklara begreppet överförbara färdigheter och lyft fram de värdefulla förmågor som utvecklas genom idrottsdeltagande och som kan överföras till olika yrkesmiljöer.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fallstudier av idrottare som framgångsrikt har utnyttjat sina idrottskunskaper i olika karriärer.
- **Balansera teori med praktik:** Ge tydliga förklaringar av de grundläggande färdigheterna (kritiskt tänkande, kreativitet, samarbete, kommunikation) innan ni går in på praktiska aktiviteter vid färdighetsstationerna.
- **Betona utveckling och tillämpning av färdigheter:** Utrusta deltagarna med praktiska verktyg och strategier för att identifiera, förbättra och visa upp sina idrottsanpassade inlärningsförmågor.
- **Koppla sportanalogier till karriärsammanhang:** Använd relaterade scenarier och idrottsexempel för att illustrera hur dessa färdigheter kan tillämpas i professionella situationer (t.ex. speltaktik för strategiskt tänkande, lagarbete inom idrott som speglar samarbete i projekt).
- **Främja självreflektion och karriärutforskning:** Uppmuntra deltagarna att identifiera sina befintliga färdigheter, analysera sina karriärambitioner och utveckla strategier för att överbrygga klyftan mellan de två.

E. Ytterligare tips:

- Bjud in gästtalare från olika branscher som har omvandlat sina idrottsanpassade färdigheter till framgångsrika karriärer.
- Samarbeta med karriärutvecklingsorganisationer eller professionella nätverk för att erbjuda resurser och vägledning.
- Införliva online-bedömningar eller karriärplaneringsverktyg för att hjälpa deltagarna att identifiera sina styrkor och utforska potentiella karriärvägar.
- Uppmuntra kollegialt lärande och samarbete genom gruppdiskussioner och aktiviteter.
- Var öppen för feedback och förbättra kontinuerligt dina workshops baserat på deltagarnas behov.

II. Verktygslåda:

Denna verktygslåda ger handledare en strukturerad metod för att genomföra en workshop i idrottsanpassade inlärningsfärdigheter, med betoning på de värdefulla färdigheter som erhålls genom idrottsdeltagande och deras tillämpbarhet i bredare yrkesmässiga sammanhang. Genom att kombinera teoretiska insikter med praktiska övningar syftar workshopen till att inspirera deltagarna att använda sina idrottserfarenheter för karriärframgång och personlig utveckling.

Material

- **Kort med idrottsscenarier**: För "Sports Skills Challenge", kort som beskriver verkliga sportsituationer som kräver kritiskt tänkande, kreativitet, samarbete och kommunikation.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Installationsguider för färdighetsstationer**: Detaljerade instruktioner och material som behövs för aktiviteter vid var och en av de fyra färdighetsstationerna: Kritiskt tänkande, Kreativitet, Samarbete, Kommunikation.
- **Infografik och fallstudier**: Infografiken "Bridging the Gap: From Sports Skills to Employability" och fallstudierna "Athlete Success Stories: Utnyttja idrottsfärdigheter i olika karriärer" fallstudier för att illustrera workshopens huvudteman.
- **Frågesport/arbetsblad**: För att befästa inlärningen och underlätta utvärderingsfasen, med fokus på tillämpningen av idrottsanpassade inlärningsfärdigheter i olika miljöer.

Teknik

- **Digitala enheter**: Surfplattor eller bärbara datorer för interaktiva aktiviteter, särskilt vid stationen för teknikkunskap eller för att få tillgång till onlineverktyg för karriärplanering.
- **Utrustning för presentation**: För att visa infografik, fallstudier och underlätta gruppdiskussioner.

Ytterligare resurser

- **Resurser och artiklar online**: En sammanställd lista med material om utveckling av överförbara färdigheter, karriärplanering och exempel på idrottare som har övergått till olika yrkesroller.
- **Verktyg för karriärplanering**: Tillgång till online-bedömningar eller resurser som hjälper deltagarna att identifiera sina styrkor och potentiella karriärvägar.

Anteckningar från facilitatorn

- **Relaterbart och engagerande innehåll**: Se till att exemplen, scenarierna och aktiviteterna kan relateras till deltagarnas erfarenheter av idrott, så att abstrakta begrepp blir konkreta och begripliga.
- **Interaktivt och samarbetsinriktat lärande**: Skapa en miljö som uppmuntrar till aktivt deltagande, lagarbete och öppen dialog. Färdighetsstationerna bör vara utformade för att engagera deltagarna i handfasta, praktiska övningar som speglar verkliga tillämpningar.
- **Självreflektion och personlig utveckling**: Vägleda deltagarna genom självbedömnings- och reflektionsövningar för att hjälpa dem att känna igen sina unika färdigheter och hur dessa kan formuleras och tillämpas i deras karriärsträvanden.
- **Anpassning till publikens behov**: Skräddarsy workshopens innehåll och genomförande för att matcha deltagarnas specifika intressen, bakgrunder och yrkesmål, vilket säkerställer relevans och genomslagskraft.
- **Kontinuerlig återkoppling och förbättring**: Sök feedback från deltagarna för att förfina och förbättra workshopen, och gör justeringar vid behov för att bättre uppfylla framtida målgruppers behov och förväntningar.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Strategi för spridning

- **Mallar för "Spelplan för mina färdigheter"**: Ge deltagarna ett ramverk för att utveckla sina personliga handlingsplaner, inklusive målsättning, strategiformulering och identifiering av resurser för kompetensutveckling.
- **Mekanism för återkoppling**: Upprätta ett system för att dela och granska handlingsplaner mellan deltagare eller med mentorer, vilket underlättar konstruktiv feedback och uppmuntran.
- **Uppföljande möten**: Planera för efterföljande möten eller avstämningar för att se över framstegen med handlingsplanerna, ta itu med utmaningar och fira framgångar.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Entreprenörstänkande för sportföretag

Målgrupp: Denna workshop är utformad för personer som är intresserade av att starta eller utveckla ett sportföretag, inklusive idrottare, sportentusiaster, entreprenörer och affärsmän.

I. Riktlinjer

A. Övergripande mål:

- Stimulera deltagarnas passion för entreprenörstänkande inom sportindustrin.
- Ge deltagarna en grundläggande förståelse för entreprenörstänkandet och dess viktigaste egenskaper.
- Utveckla praktiska färdigheter för att identifiera möjligheter, skapa värde och hantera utmaningar inom sportbranschen.
- Främja en tillväxtinriktad inställning, motståndskraft och modet att ta kalkylerade risker.

B. Verkstadens struktur:

1. **Energikälla (5-10 minuter):**
    - **Syfte:** Stimulera kreativiteten och introducera temat entreprenörskap.
    - **Aktivitet:** "Brainstorm för sportföretag":
        - Individuellt brainstormar deltagarna och skriver ner så många innovativa sportaffärsidéer som möjligt på fem minuter. Uppmuntra vilt och kreativt tänkande.
        - Diskutera kort i gruppen och belys mångfalden och potentialen hos entreprenöriella idéer inom idrotten.
2. **Huvudaktivitet (40-45 minuter):**
    - **Syfte:** Fördjupa förståelsen för entreprenörstänkandet och dess tillämpning inom idrotten.
    - **Aktivitet:** "Entreprenörskap i samband med idrottsresor":
        - Presentera en serie korta videor följt av interaktiva uppgifter relaterade till varje video:
            - Video 1: Introduktion till entreprenörstänkandet - Vad innebär det att vara entreprenör inom sportindustrin?
                - Uppgift: Individuellt reflektera och skriva ner personliga styrkor och svagheter som är relevanta för entreprenörskap.
            - Video 2: Identifiera möjligheter på sportmarknaden - Hur man upptäcker luckor och ouppfyllda behov.
                - Uppgift: I små grupper, identifiera en aktuell utmaning eller möjlighet inom sportindustrin och brainstorma potentiella lösningar.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

        - Video 3: Skapa värde för idrottare, fans och intressenter - Bygga en framgångsrik affärsmodell.
            - Uppgift: Varje grupp tar fram ett kortfattat värdeförslag på en sida för sin identifierade möjlighet.
        - Video 4: Att ta sig an utmaningar och navigera i osäkerhet - motståndskraft och anpassningsförmåga i sportbranschen.
            - Uppgift: Grupperna diskuterar potentiella utmaningar som deras affärsidé kan ställas inför och brainstormar strategier för att övervinna dem.
    - Underlätta gruppdiskussioner efter varje video och uppgift, uppmuntra till aktivt deltagande och kunskapsutbyte.
3. **Utvärdering (5-10 minuter):**
    - **Syfte:** Bedöma förståelse och uppmuntra till reflektion över lärdomar.
    - **Aktivitet:** Välj ett av följande alternativ:
        - **Gruppdiskussion:** Underlätta en diskussion om:
            - Viktiga lärdomar från videor och aktiviteter.
            - Deltagarnas självbedömning av sin entreprenörspotential.
            - Hur de kan tillämpa entreprenörstänkandet i sina egna sportföretag.
        - **Frågeformulär för självutvärdering:** Distribuera ett frågeformulär som utvärderar deltagarnas förståelse av nyckelbegrepp och deras förmåga att tillämpa dem på verkliga sportaffärsscenarier.
4. **Spridning (aktivitet efter lektionen):**
    - **Målsättning:** Uppmuntra till fortsatt lärande och tillämpning av entreprenörstänkandet.
    - **Aktivitet:** "Min presentation av ett sportföretag":
        - Utmana deltagarna att ta fram en mini-affärsplan eller en "elevator pitch" för en affärsidé inom idrott.
        - Planen/pitchen ska ta upp den identifierade möjligheten, värdeerbjudandet, målmarknaden och potentiella utmaningar.
        - Deltagarna kan dela med sig av sina pitchar vid nästa möte eller skicka in dem online för feedback.
        - Tillhandahålla riktlinjer och resurser för marknadsundersökningar, konkurrentanalyser och utveckling av affärsplaner.

C. Ytterligare resurser:

- **Infografik:** Visuella sammanfattningar av entreprenörsresan inom sport, viktiga tankesätt och vanliga affärsmodeller.
- **Arbetsblad:** Mallar för brainstorming av idéer, utveckling av värdeerbjudande och skisser till mini-affärsplaner.
- **Referenser:** Kuraterad lista över artiklar, fallstudier och podcasts om framgångsrika sportföretag, entreprenörsresor och hur man hanterar utmaningar.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

D. Specifikt för entreprenörstänkandet i sportföretag:

- **Fokusera på "vad" och "varför" i entreprenörstänkandet:** Förklara de viktigaste egenskaperna (t.ex. att se möjligheter, kalkylerat risktagande, motståndskraft, anpassningsförmåga) och hur de leder till framgång i sportbranschen.
- **Använd exempel som går att relatera till:** Visa upp verkliga fallstudier av framgångsrika sportentreprenörer och belys deras resor, utmaningar och tankesätt.
- **Balansera teori med praktik:** Ge tydliga förklaringar av centrala begrepp innan ni går in på interaktiva aktiviteter där deltagarna får tillämpa det de lärt sig.
- **Betona handling och självreflektion:** Uppmuntra deltagarna att identifiera potentiella affärsmöjligheter inom idrott, bedöma sin egen entreprenörspotential och utveckla handlingsplaner för att främja sitt tankesätt.
- **Koppla sportspecifika utmaningar till lösningar:** Ta upp unika utmaningar inom sportindustrin (t.ex. finansiering, konkurrens, regleringar) och hur ett entreprenörstänk kan hjälpa till att navigera dem.
- **Främja samarbete och ömsesidigt lärande:** Skapa möjligheter för deltagarna att dela idéer, lära av varandras erfarenheter och ge konstruktiv feedback.

E. Ytterligare tips:

- Bjud in gästtalare från sportbranschen som har erfarenhet av entreprenörskap.
- Samarbeta med företagsinkubatorer eller organisationer inom sportbranschen för att erbjuda resurser och mentorskap.
- Införliva onlineverktyg och resurser för att utforska affärsidéer, göra marknadsundersökningar och utveckla affärsplaner.
- Var beredd att svara på frågor om finansiering, juridiska aspekter och specifika nyanser inom sportbranschen.
- Erbjud kontinuerligt stöd och vägledning efter workshopen, särskilt för aktiviteterna efter lektionen.

II: Verktygslåda:

Denna verktygslåda är utformad för att ge handledare möjlighet att leverera en workshop om entreprenörstänkande för sportföretag, där teoretiska insikter blandas med praktiska övningar för att inspirera och utrusta deltagarna med de färdigheter och det självförtroende som krävs för att bedriva entreprenörskap inom sportbranschen.

Material

- **Anteckningsblock och pennor för brainstorming**: För "Sports Business Brainstorm"-aktiviteten, där deltagarna får möjlighet att skriva ner sina innovativa idéer.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Korta videoserier**: Kuraterade videor som täcker olika aspekter av entreprenörskap inom sportindustrin, inklusive att definiera entreprenörstänkandet, identifiera marknadsmöjligheter, skapa värde och navigera utmaningar.
- **Material för interaktiva uppgifter**: Instruktioner och resurser för uppgifter relaterade till varje videosegment, utformade för att fördjupa deltagarnas förståelse och tillämpning av entreprenörskoncept.
- **Verktyg för gruppdiskussioner och självutvärdering**: Frågor för att underlätta gruppdiskussioner och ett frågeformulär för utvärderingsfasen, med fokus på viktiga lärdomar och självreflektion om entreprenörspotential.

Teknik

- **Digitala enheter**: Surfplattor eller bärbara datorer för åtkomst till onlinevideor, marknadsundersökningar och utveckling av affärspresentationer.
- **Utrustning för presentationer**: Nödvändigt för att visa videor och underlätta gruppresentationer av affärsidéer och värdeförslag.

Ytterligare resurser

- **Infografik och arbetsblad**: Visuella sammanfattningar av entreprenörsresan inom sport och mallar för brainstorming, utveckling av värdeerbjudande och skisser till mini-affärsplaner.
- **Kuraterad referenslista**: Ett urval av artiklar, fallstudier och podcasts som ger insikter om framgångsrika sportföretag och entreprenörsresan.

Anteckningar från facilitatorn

- **Engagerande och relevant innehåll**: Se till att innehållet i workshopen, inklusive videor och uppgifter, är engagerande, informativt och direkt tillämpligt på sportindustrin och uppmuntrar deltagarna att tänka kritiskt och kreativt.
- **Interaktiv inlärningsmiljö**: Skapa en miljö som uppmuntrar till aktivt deltagande, samarbete och ömsesidigt lärande. Aktiviteten "Entreprenörskap i sportresan" bör vara interaktiv, så att deltagarna kan tillämpa begrepp i realtid.
- **Reflekterande och handlingsinriktat tillvägagångssätt**: Vägleda deltagarna genom att reflektera över deras styrkor, svagheter och potential som entreprenörer inom sportindustrin. Aktiviteten "My Sports Business Pitch" efter lektionen bör uppmuntra till praktisk tillämpning av workshopens lärdomar.
- **Stöd och resurser**: Ge deltagarna de verktyg, den vägledning och de resurser som behövs för att utforska entreprenörsmöjligheter, utveckla affärsidéer och navigera i komplexiteten i att starta och driva ett sportföretag.
- **Anpassning till deltagarnas behov**: Skräddarsy workshopen för att möta deltagarnas olika intressen och bakgrunder och se till att innehållet är tillgängligt och relevant för alla, från idrottare och tränare till föräldrar och sportentusiaster som är intresserade av entreprenörskap.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Strategi för spridning

- **Riktlinjer för "My Sports Business Pitch"**: Erbjuder detaljerade instruktioner och kriterier för att utveckla och presentera affärsplaner eller pitchar, och uppmuntrar till tydlighet, kreativitet och genomförbarhet.
- **Onlineforum eller plattform**: Skapa en plats där deltagarna kan dela med sig av sina affärspresentationer, få feedback och engagera sig med kollegor och mentorer för stöd och samarbete.
- **Uppföljningssessioner eller workshops**: Planera för efterföljande möten eller workshops för att granska affärspresentationer, diskutera framsteg och ta itu med nya utmaningar, vilket ger kontinuerligt stöd till blivande sportentreprenörer.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

Karriärplanering och inträde i teknikorienterade sportföretag

Målgrupp: Denna workshop är utformad för personer som är intresserade av att utforska karriärmöjligheter i skärningspunkten mellan sport och teknik, till exempel studenter, unga yrkesverksamma eller karriärbytare.

I. Riktlinjer:

A. Övergripande mål:

- Öka medvetenheten om det spännande och växande området sportteknologi.
- Ge deltagarna en omfattande förståelse för de olika karriärvägar som finns inom denna bransch.
- Hjälp deltagarna att identifiera sina överförbara färdigheter och hur de kan tillämpas på sporttekniska roller.
- Uppmuntra deltagarna att ta proaktiva steg mot karriärutveckling inom sportteknikbranschen.

B. Workshopens struktur:

- **Energizer (5 minuter):**
  - **Syfte:** Väcka intresse och introducera temat sportteknologi.
  - **Aktivitet:** "Sports Tech Quickfire":
    - Deltagarna brainstormar och namnger så många sporttekniska innovationer eller prylar som de kan på 30 sekunder.
    - Diskutera kortfattat de olika tillämpningarna av teknik inom idrott och de stora karriärmöjligheterna.
- **Huvudaktivitet (40 minuter):**
  - **Målsättning:** Ge en djupgående förståelse för sportteknikbranschen och karriärplanering.
  - **Aktivitet:** "Att navigera i det tekniska landskapet för sport":
    - **Diskussion ledd av en handledare:** Presentera viktiga trender, framväxande teknik och effekterna av sportteknik på olika aspekter av branschen (t.ex. idrottsprestationer, fansens engagemang, sändningar).
    - **Gruppaktiviteter:**
      - Dela in deltagarna i grupper och tilldela varje grupp ett specifikt område inom sportteknik (t.ex. wearables, dataanalys, esport).
      - Tillhandahåll arbetsblad med uppmaningar att identifiera nyckelkompetenser som krävs inom varje område, undersöka relevanta jobbtitlar och diskutera potentiella karriärvägar.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

        - Grupperna delar med sig av sina resultat och insikter till den större gruppen.
    - **Utvärdering (10 minuter):**
        - **Syfte:** Bedöma förståelse och uppmuntra till självreflektion.
        - **Aktivitet:** "Matchning av färdigheter och karriär":
            - Deltagarna fyller i ett arbetsblad för självbedömning för att identifiera sina färdigheter, intressen och värderingar.
            - Baserat på sin självbedömning matchar de sin profil med potentiella karriärvägar inom sportteknik med hjälp av tillhandahållna resurser eller ett matchningsquiz.
            - Underlätta en kort diskussion om individuella resultat och nästa steg.
    - **Spridning (aktivitet efter lektionen):**
        - **Målsättning:** Uppmuntra till fortsatt lärande och handlingsplanering.
        - **Aktivitet:** "Min resa inom sportteknik":
            - Utmana deltagarna att ta fram en personlig handlingsplan som beskriver vilka steg de ska ta för att satsa på en karriär inom sportteknik.
            - Planen bör innehålla specifika mål, t.ex. att skaffa nya färdigheter, söka utbildningsmöjligheter, nätverka med branschfolk eller bygga upp en relevant portfölj.
            - Deltagarna kan dela med sig av sina handlingsplaner till kollegor eller mentorer för feedback och stöd.

II. Verktygslåda:

Denna verktygslåda ger handledare en strukturerad metod för att genomföra en workshop med fokus på att utforska karriärmöjligheter inom den teknikorienterade sportföretagssektorn. Genom att kombinera teoretiska insikter med praktiska övningar syftar workshopen till att inspirera deltagarna att aktivt följa upp sina intressen inom sportteknik.

Material

- **Snabbkort för sportteknik**: Kort eller diabilder med namn och bilder på olika sporttekniska innovationer för energizer-aktiviteten.
- **Översikt över branschtrender och teknik**: En handledarledd presentation som beskriver aktuella trender, ny teknik och deras inverkan på olika områden inom sportindustrin.
- **Arbetsblad för gruppaktiviteter**: Arbetsblad som är utformade för att vägleda gruppdiskussioner om specifika sportteknikområden, inklusive uppmaningar att identifiera nödvändiga färdigheter, utforska jobbtitlar och kartlägga potentiella karriärvägar.
- **Arbetsblad för självbedömning**: Verktyg för deltagarna att utvärdera sina färdigheter, intressen och värderingar i förhållande till karriärmöjligheter inom sportteknik.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Resurser för karriärvägar**: Information om olika karriärvägar inom sportteknik, inklusive arbetsbeskrivningar, nödvändiga färdigheter och utbildningsvägar.

Teknik

- **Digitala enheter**: Surfplattor eller bärbara datorer för gruppforskningsaktiviteter och individuella utvärderingar.
- **Utrustning för presentationer**: Projektor och skärm för att visa presentationer, videor och underlätta gruppdiskussioner.

Ytterligare resurser

- **Fallstudier inom sportteknik**: Verkliga exempel på framgångsrika yrkesverksamma och företag inom sportteknikområdet för att illustrera karriärvägar och branschpåverkan.
- **Verktyg för karriärplanering online**: Länkar till karriärbedömningsquizzar, nätverksplattformar och utbildningsresurser skräddarsydda för sportteknikbranschen.
- **Mall för handlingsplan**: En strukturerad mall för deltagarna att utveckla sina personliga handlingsplaner för att komma in i sportteknikbranschen.

Anteckningar från facilitatorn

- **Engagerande och informativt innehåll**: Se till att innehållet i workshopen är aktuellt, relevant och engagerande och väcker deltagarnas intresse för sportteknik och dess karriärmöjligheter.
- **Interaktiv inlärningsmetod**: Skapa en miljö som uppmuntrar till aktivt deltagande, kritiskt tänkande och samarbetsinriktat lärande genom gruppaktiviteter och diskussioner.
- **Personlig karriärutforskning**: Guida deltagarna genom en process där de upptäcker sig själva och utforskar sin karriär, för att hjälpa dem att identifiera hur deras färdigheter och intressen stämmer överens med möjligheterna inom sportteknik.
- **Handlingsinriktad planering**: Uppmuntra deltagarna att tänka strategiskt kring sin karriärutveckling och betona vikten av att sätta upp specifika, genomförbara mål för att komma in på det sporttekniska området.
- **Anpassning till deltagarnas behov**: Skräddarsy workshopen för att möta deltagarnas olika bakgrunder och intressen, oavsett om de är studenter, unga yrkesverksamma eller karriärbytare som är intresserade av skärningspunkten mellan sport och teknik.

Strategi för spridning

- **"Min resa inom sportteknik" Planutbyte**: Organisera en plattform eller ett möte där deltagarna kan dela med sig av sina handlingsplaner, få feedback och stötta varandra i att uppnå sina karriärmål inom sportteknik.

Co-funded by the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.

- **Resurser och stöd för uppföljning**: Ge deltagarna tillgång till löpande resurser, mentorskapsmöjligheter och forum för att fortsätta sitt lärande och nätverkande efter workshopen.

Co-funded by
the European Union

Finansieras av Europeiska unionen. De synpunkter och åsikter som uttrycks är endast upphovsmannens [upphovsmännens] och utgör inte Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kulturs (EACEA) officiella ståndpunkt. Varken Europeiska unionen eller EACEA tar något ansvar för dessa.