

**SVARĪGA PIEZĪME**

Kas ir pieteikuma veidlapa?

Pieteikuma veidlapa ir ES dotāciju pieteikumu paraugs; tas jāiesniedz caur ES finansējuma un konkursu portālu pirms uzaicinājuma termiņa beigām.

Veidlapa sastāv no 2 daļām:

- A daļā ir strukturēta administratīvā informācija
- B daļa ir projekta aprakstošs tehniskais apraksts.

A daļu ģenerē IT sistēma. Tas ir balstīts uz informāciju, kuru ievadāt portāla iesniegšanas sistēmā ekrānī.

B daļa ir jāaugšupielādē PDF formātā (+ pielikumi) iesniegšanas sistēmā. Tur ir pieejamas izmantojamās veidnes.


Kā to sagatavot un iesniegt?


Pieteikuma veidlapa jā sagatavo konsorciem un jāiesniedz pārstāvim. Pēc iesniegšanas jūs saņemsit apstiprinājumu.

Rakstzīmju un lapu ierobežojumi:

- lappušu ierobežojums parasti ir 40 lappuses uzaicinājumiem uz mazas vērtības dotācijām (60 000 vai mazāk); 70 lappuses visiem pārējiem zvaniem (ja vien citādi, kas norādīts uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā)
- apliecinātos dokumentus var iesniegt kā pielikumu, un tie netiek ieskaitīti lappušu ierobežojumā
- minimālais fonta lielums — Arial 9 punkti
- lapas izmērs: A4
- piemaļes (augšējā, apakšējā, kreisā un labā): vismaz 15 mm (neskaitot galvenes un kājenes).

Lūdzu, ievērojiet formatēšanas noteikumus. Viņi NAV mērķis! Saglabājiet savu tekstu pēc iespējas kodolīgāku. Neizmantojiet hipersaites, lai parādītu informāciju, kas ir būtiska jūsu lietojumprogrammas daļa.

 Ja mēģināsiet augšupielādēt lietojumprogrammu, kas pārsniedz noteikto ierobežojumu, jūs saņemsit automātisku brīdinājumu, kurā tas tiek lūgts saīsiniet un atkārtoti augšupielādējiet savu pieteikumu. Pieteikumiem, kas nav saīsināti, liekās lapas tiks padarītas neredzamas, un tādējādi vērtētāji tās neņems vērā.

 Lūdzu, NEdzēsiet dokumentā nekādus norādījumus. Kopējais lapu ierobežojums ir palielināts, lai nodrošinātu vienlīdzību attiecībā pret visiem pretendentiem.

Šis dokuments ir atzīmēts. Esiet uzmanīgi, lai neizdzēstu atzīmes; tie ir nepieciešami apstrādei.

Zvans: [ievietojiet zvana identifikatoru] — [ievietojiet zvana nosaukumu]

ES Granti: Pieteikuma veidlapa (ERASMUS LSI): V2.0 – 01.06.2022.

#### ADMINISTRATĪVĀS VEIDLAPA (A DAĻA)

Pieteikuma veidlapas A daļa ir jāaizpilda tieši portāla iesniegšanas sistēmas ekrānos.

## TEHNISKAIS APRAKSTS (B DAĻA)

## TITULLAPU

Pieteikuma veidlapas B daļa ir jālejupielādē no portāla iesniegšanas sistēmas, jāaizpilda un atkārtoti jāaugšupielādē sistēmā PDF formātā. Lapa 1 ar pelēko lodziņu SVARĪGS PAZIŅOJUMS pirms augšupielādes ir jāizdzēš.

Piezīme. Lūdzu, rūpīgi izlasiet nosacījumus, kas izklāstīti uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā (atklātiem konkursiem: publicēti portālā). Īpašu uzmanību pievēršiet piešķiršanas kritērijiem; viņi paskaidro, kā tiks vērtēts pieteikums.

PROJEKTS	
Projekta nosaukums:	Starpkultūru, tradicionālo vērtību un paaudžu mobilitātes veicināšana, izmantojot tradicionālās spēles.
Projekta akronīms:	Traditgam
Koordinatora kontaktpersona:	Ķekavas novada Sporta aģentūra

## SATURA RĀDĪTĀJS

ADMINISTRATĪVĀS VEIDLAPA (A DAĻA) .....	2
(B DAĻA) .....	3
TITULLAPU.....	3
PROJEKTA KOPSAVILKUMS.....	4
1. ATTIECĪBAS.....	4
1.1. Pamatinformācija un vispārīgie mērķi .....	4
1.1.2. Vajadzību analīze un konkrētie mērķi .....	5
1.1.3. Papildināmība ar citām darbībām un jauninājumiem — Eiropas pievienotā vērtība.....	6
2. KVALITĀTE.....	7
2.1. PROJEKTA IZSTRĀDE UN ĪSTENOŠANA .....	7
2.1.1. Konceptija un metodika.....	7
2.1.2. Projektu vadība, kvalitātes nodrošināšana un uzraudzība un novērtēšanas stratēģija.....	9
2.1.3. Projekta komandas, darbinieki un eksperti .....	10
2.1.4. Izmaksu efektivitāte un finanšu vadība .....	11
2.1.5. Riska pārvaldība .....	12
2.2. PARTNERĪBAS UN SADARBĪBAS LĪDZEKĻI .....	12
2.2.1. Konsorcijs izveide.....	12
2.2.2. Konsorcijs vadība un lēmumu pieņemšana .....	14
3. IETEKME.....	15
3.1. Ietekme un ambīcijas.....	15
3.1.2. Saziņa, izplatīšana un atpazīstamība .....	16
3.1.3. Ilgtspējība un turpināšana .....	17
4. DARBA PLĀNS, DARBA PAKETES, AKTIVITĀTES, RESURSI UN LAIKS.....	19
4.1. Darba plāns.....	19
4.2. Darba paketes, aktivitātes, resursi un laiks .....	20
4.2.1. darba pakotne.....	21
4.2.2. Darba pakotne .....	24
4.2.3. Pasākumi un tikšanās.....	33
4.2.4. Saraksts.....	34
5. CITA .....	36
5.1. Ētika .....	36
5.2. Drošība .....	36
6. DEKLARĀCIJAS .....	36
PIELIKUMI.....	38

#@APP-FORM-ERASMUSLSI@# #@PRJ-SUM-PS@# [Šis dokuments ir atzīmēts. Neizdzēsiet atzīmes; tie ir nepieciešami apstrādei.]

## PROJEKTA KOPSAVILKUMS

### Projekta kopsavilkums (angļu valodā)

Mūsu projekts izriet no nepieciešamības palielināt izpratni un izpratni par Eiropas Savienības kontekstu, īpaši attiecībā uz ES kopējām vērtībām, vienotības un daudzveidības principiem, kā arī tās kultūras identitāti, kultūras apziņu un tās sociālo un vēsturisko mantojumu, izmantojot katras valsts, reģiona vai apvidus tradicionālās spēles.

Mēs esam iecerējuši, ka tradicionālās spēles ir līdzeklis, kas caur fiziskiem vingrinājumiem, uzlabojot veselīgu fizisko aktivitāti, kalpo kultūras identitātes apmaiņai, kas rūpējas par daudzveidību un veicina starpkultūru mijiedarbību starp Eiropas valstīm.

Šim nolūkam mūsu projekts nosaka dažādas saistītas un savstarpēji saistītas fāzes:

1. Pētījums četrās mūsu konsorcijs valstīs, lai izveidotu kopīgu tradicionālo spēļu akumulatoru.
  - 2 Informācija par šīm tradicionālajām spēlēm
  3. Apziņa, identificējot katras spēles kultūru un izcelsmi.
  - 4-Pielietojums formālā un neformālā kontekstā, identificējot katras valsts kultūras identitāti.
  - 5-Apmācība vebināra ietvaros, lai apmainītos ar pieredzi ETHNO-LEISURRE muzejā.
  - 6-Tradicionālo spēļu saistība ar reģenerāciju un pārstrādi.
  - 7-Saistība starp tradicionālajām spēlēm un to praktizēšanu dabā, izmantojot dabisko vidi, uzsverot rūpes par vidi, kad mēs iebrūkam viņu zemē, lai nodarbotos ar fiziskiem vingrinājumiem.
- Lai reaģētu uz visiem šiem darbības virzieniem, mēs piedāvājam šādus konkrētos mērķus:
1. Veiciet izpēti procesu katrā valstī ar mērķi savākt 20 tradicionālo spēļu bateriju.
  - 2- Kopīgojiet un ieviesiet spēles starp dažādām valstīm.
  - 3-Tradicionālo spēļu integrēšana formālajā un neformālajā jomā, kā kultūras elements brīvā laika izmantošanā, fizisku vingrinājumu veikšanā.
  4. Saistiet reģenerāciju un pārstrādi ar materiālu izveidi tradicionālajām spēlēm.
  - 5-Veicināt tradicionālās spēles dabiskajā vidē, paaugstinot izpratni par tās kopšanu.

#\$PRJ-SUM-PSS# #@REL-EVA-RE@# #@PRJ-OBJ-PO@#

## 1. SATURS

### 1.1. Pamatinformācija un vispārīgie mērķi

#### Pamatinformācija un vispārīgie mērķi

Lūdzu, pievērsiet uzmanību visiem uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā norādītajiem pamatjautājumiem saskaņā ar piešķiršanas kritēriju "Atbilstība".

Aprakstiet projekta pamatojumu un pamatojumu.

Kā projekts atbilst uzaicinājuma darbības jomai? Kā projektā tiek sasniegti uzaicinājuma vispārīgie mērķi? Kāds ir projekta ieguldījums uzaicinājuma prioritātēm?

Saistībā ar darbības mērķiem šis projekts ir saistīts ar šādām tēmām:

Atbalstīt aktīvu Eiropas pilsonību un tuvināt Eiropas dimensiju vietējam līmenim.

Mēs esam iecerējuši, ka tradicionālās spēles ir līdzeklis, kas caur fiziskiem vingrinājumiem, uzlabojot veselīgu fizisko aktivitāti, kalpo kultūras identitātes apmaiņai, kas rūpējas par daudzveidību un veicina starpkultūru mijiedarbību starp Eiropas valstīm.

Risināt kopīgās prioritātes un vajadzības izglītības, apmācības, jaunatnes un sporta jomā;

Visas mūsu iestādes konsorcijs strādā ar jaunatni un izglītību un izmanto sportu un fiziskās aktivitātes, lai veicinātu apmācību, šajā gadījumā izmantojot tradicionālo spēļu piedāvāto vērtību un pievienoto vērtību, ko tās rada fizisko vingrinājumu veikšanai, neizmantojot daudz resursu. , ko papildina gadu gaitā saglabājušās izcelsmes un tradīcijas vērtība.

## HORIZONTĀLAIS ĪPAŠUMS

### Vides ilgtspējība

Organizācijām un dalībniekiem, izstrādājot projektu, ir jāizmanto videi draudzīga pieeja.

Ar savu projektu mēs meklējam vides projekciju par populāru spēļu izmantošanu, veicinot plastmasas savākšanu sporta pasākumos, otrreizējo pārstrādi, izmantošanu kā mūsu spēļu piederumus un veicinot piedalīšanos tradicionālajās spēlēs dabā, kas vairo izpratni par vides aprūpi sporta pasākumu prakse.

### Līdzdalība un pilsoniskā iesaistīšanās

ES kopējās vērtības, vienotības un daudzveidības principi, kā arī tās kultūras identitāte, kultūras apziņa un sociālais un vēsturiskais mantojums.

Mēs cienām dažādību, kas izriet no katras valsts spēļu identitātes, mēs veidojam saiknes starp tām, lai palielinātu izpratni par Eiropas mantojuma nozīmi, ko tās nes mums un visiem no atpūtas un sporta sistēmas.

Tiks veicināta kultūras apziņa un tās sociālais un vēsturiskais mantojums, izmantojot katras valsts, reģiona vai apvidus tradicionālās spēles, mēs cenšamies definēt un atzīt populāro un tradicionālo kultūru un vispārēju deklarāciju par pasākumiem, kas jāpieņem kultūras daudzveidības jomā. tiks pārstāvēta ar dažādu spēļu izcelsmes dažādību un to, kā un kāpēc tās laika gaitā ir izturējušās kā savas kultūras elements.

### Sporta sadaļā

Popularizēt veselīgu dzīvesveidu visiem, sadaļā par tradicionālo spēļu popularizēšanu.

Tradicionālās spēles neprasa lielas telpas, neprasa lielus resursus, tāpēc ar to palīdzību būs viegli palielināt līdzdalību veselīgi aktīviem ieradumiem dažādās vidēs, skolā, biedrībās, pulciņos un dabā.

## 1.2. Vajadzību analīze un konkrēti mērķi

### Vajadzību analīze un konkrēti mērķi

Lūdzu, aplūkojiet īpašos nosacījumus/mērķus, kas noteikti uzaicinājuma dokumentā/programmas ceļvedī, ja tādi ir.

Aprakstiet, kā projekta mērķi ir balstīti uz pārdomātu vajadzību analīzi atbilstoši uzaicinājuma konkrētajiem mērķiem. Kādu problēmu/problēmu/trūkumu projekta mērķis ir risināt? Mērķiem jābūt skaidriem, izmērāmiem, reālistiskiem un sasniedzamiem projekta darbības laikā. Katram mērķim definējiet atbilstošus rādītājus sasniegumu mērīšanai (tostarp mērvienību, bāzes vērtību un mērķa vērtību).

Maza apjoma dotācijām (mazāk vai vienāds ar 60 000 EUR) nav nepieciešams aprakstīt pamatotu vajadzību analīzi un noteikt rādītājus sasniegumu mērīšanai.

Mūsu projekts mēģina reaģēt uz Eiropas Parlamenta prasībām, kas apliecina nepieciešamību aizsargāt katras teritorijas kultūras mantojumu un nodrošināt identitātes apmaiņu starp dažādām Eiropas kopienas valstīm.

Mūsu mērķi ir balstīti uz vajadzībām, kas noteiktas Eiropas Parlamenta Reģionu komitejā, kura uzskata, ka starpkultūru dialogs ir galvenais instruments, lai veicinātu izpratni par kultūru daudzveidību un stiprinātu un tuvinātu cilvēkus multikulturālajai Eiropai, ko jaunieši pārstāv. Pastāvīgums paaudžu pārmaiņās, kas padara tradicionālās vērtības populāras, mēs saprotam, ka jaunieši var palīdzēt šīs vērtības pārnest, mijiedarbojoties ar katras valsts populārajām spēlēm.

Šim nolūkam esam izvēlējušies tradicionālās jeb populārās spēles, ar kurām jaunieši, to īstenojot, var apgūt kultūras daudzveidības izpratni, veicinot starpkultūru un starpsporta dialogu.

Mēs saprotam, ka, projicējot tradicionālās spēles, mēs iekļaujošā veidā popularizējam sportu visiem cilvēkiem neatkarīgi no viņu dzimuma, vecuma, lielākiem vai mazākiem ekonomiskajiem resursiem, tiem var piekļūt ikviens, ja beidzot izdosies tās izplatīt un izmantot kā telpu formālai izglītībai. (skola) un neformālā (atpūtas un atpūtas spēles).

Mēs ļoti labi apzināties, ka mūsu mērķis izriet no nepieciešamības palielināt izpratni un izpratni par Eiropas Savienības kontekstu, īpaši attiecībā uz ES kopējām vērtībām, vienotības un daudzveidības principiem, kā arī tās kultūras identitāti, kultūras apziņu un tās sociālo un vēsturisko mantojumu, izmantojot katras valsts, reģiona vai apvidus tradicionālās spēles, mēs cenšamies definēt un atpazīt populāro un tradicionālo kultūru un vispārēju deklarāciju par pasākumiem, kas jāpieņem kultūras daudzveidības jomā, ko pārstāvēs dažādu spēļu izcelsmes daudzveidība un to, kā un kāpēc tās laika gaitā ir saglabājušās kā viņu kultūras elements, un jaunums, ko šīs spēles pārstāv visai izglītības sabiedrībai.

Katras iestādes individuālo vajadzību individuālajā aspektā mums ir:

Ķekava ir saistīta ar visa veida sporta aktivitātēm, sākot no kultūras aktivitātēm līdz pat sporta aktivitātēm dabu, un šis sajaukums ļauj tai būt lieliskam tradicionālo vērtību izplatītājam, kas ļaus mums dalīties Eiropas līmenī, izmantojot konsorciju un tādējādi paplašinot viņu mantojumu, paplašinot viņu tradicionālās spēles.

Innosport strādā institūtos, kas veic ārpusskolas darbu, aktivitātes dabā, caur nometnēm un visa veida sporta aktivitātēm, turklāt daudzi tā biedri ir skolotāji, tāpēc viņi strādā ar jauniešiem gan formālā, gan neformālā kontekstā, kas ļaus viņiem paplašināties. zināšanas par tradicionālajām spēlēm Eiropas līmenī.

Asd Marguerita MSV ir piedalījies projektos, kas atbalsta visu iedzīvotāju (jauniešu, pieaugušo un vecāka gadagājuma cilvēku), tostarp marginalizētu grupu, nelabvēlīgā situācijā esošu cilvēku, cilvēku ar invaliditāti un imigrantu sociālo integrāciju, un šajā programmā mēs plānojam iekļaut tradicionālās spēles kā pārpaudžu elementu, kultūras apmaiņa fizisko aktivitāšu un aktīvas brīvā laika pavadīšanas vidē.

Institut Rozwoju Sportu i Edukacji (IRSIE) Fonds ir Eiropas Tradicionālo spēļu un sporta asociācijas (ETSGA)/Européenne des Jeux et Sports Traditionnels (AEJeST), Starptautiskās sporta un kultūras asociācijas (ISCA) un Pasaules konfederācijas biedrs. Etnodeporte (WEC), kurai tai ir nepieciešams iekļaut jaunus partnerus un jaunus projektus, lai integrētos darbā, kas tiek veikts ETSGA, ar mērķi apkopot atjauninātus un novatoriskus datus, kas stiprina asociācijas Eiropas spēles ilgtspējību. un tradicionālie sporta veidi.

Lai reaģētu uz visiem šiem darbības virzieniem, mēs piedāvājam šādus konkrētos mērķus:

1. Veiciet izpēti procesu katrā valstī ar mērķi savākt 20 tradicionālo spēļu bateriju.
2. Kopīgojiet un ieviesiet spēles starp dažādām valstīm, lai attīstītu starpkultūru attiecības (5 no katras valsts)
3. Tradicionālo spēļu integrēšana formālā vidē, piemēram, skolā (10 katrā skolā) un neformālā (5 mūsu pašu iestādēs), pielietojot tās kā aktīvus kultūras elementus, lai izmantotu brīvo laiku.
4. Saistiet savākšanu un pārstrādi sporta pasākumā ar iespēju izveidot otrreizēji pārstrādātus materiālus, ko izmantot mūsu tradicionālajās spēlēs (10 materiālu veidi, ko izmantot mūsu spēlēs)
5. Popularizēt spēles un tautas sporta veidus kā līdzekli, lai izmantotu dabiskās vides sniegtās priekšrocības un palielinātu izpratni par to, cik svarīgi ir rūpēties par vidi (4 tradicionālie spēļu pasākumi, pa vienam katrā valstī)

#@COM-PL-CP@#

### 1.3. Papildināmība ar citām darbībām un jauninājumiem — Eiropas pievienotā vērtība

#### Papildināmība ar citām darbībām un jauninājumiem

Paskaidrojiet, kā projekts balstās uz iepriekš šajā jomā veikto darbību rezultātiem, un aprakstiet tā novatoriskos aspektus (ja tādi ir).

Paskaidrojiet, kā darbības papildina citas darbības, ko veic citas organizācijas (ja attiecināms). Ilustrējiet projekta starpvalstu dimensiju; tās ietekme/interese ES telpā; iespēja izmantot rezultātus citās valstīs, potenciāls attīstīt pārrobežu sadarbību starp Programmas valstīm un partnervalstīm, ja attiecināms utt.

Tas ir novatorisks no aktīvās metodoloģijas viedokļa, bērni veido, informē, spēlē un vērtē, un tas viss no perspektīvas ir radoši aģenti tam, ko viņi gatavojas spēlēt, un tajā pašā laikā viņi ir zināšanu pārnesēji starpvalstu līmenī. līmenī.

Spēļu atbalstam, informācijas vākšanas programmas atbalstam, mūsu izveidotā materiāla izplatīšanai un pieredzes apkopošanai izmantosim audiovizuālos medijus, un tas viss palīdzēs mums saistīt fiziskās aktivitātes un digitālās prasmes, apkopojot vienu no būtiskākajiem elementiem Programma Erasmus Plus 2021.–2027. gadam, piemēram, izmantojot virtuālo bibliotēku, video pamācības par spēlēm, tīmekļa semināru par Galīcijas tradicionālo spēļu muzeju, dokumentālu video, lai apkopotu pieredzi, apkopotu mūsu darbu un izplatītu mūsu materiālus.

Tas ir inovatīvs, jo mēs veicam pētījumus par spēļu izcelsmi dažādās valstīs, lai veicinātu starpkultūru mijiedarbību.

Tas ir novatorisks no ģeogrāfiskā viedokļa, jo mēs veicinām starpkultūru un daudzveidību, jo mums ir valstis ziemeļos (Latvija), valstis centrā (Polija) un valstis dienvidos (Spānija un Itālija).

Tas ir inovatīvs, jo mēs šīs spēles aizvedam uz izcelsmi, spēlējot tās dabiskā vidē un pielāgojot materiālu radīšanai, izmantojot atkrītumus, sadarbojoties ar 2030. gada programmu ilgtspējīgas attīstības meklējumos.

Mēs izmantojam Maker telpas izglītības centros ar mērķi sagatavot telpas mūsu spēļu realizēšanai.

Mēs izmantojam arī pakalpojumu apmācību, piemēram, atkārtoti izmantojot lietotus produktus.

Tas ir novatorisks un vienlaikus papildinošs, jo ļauj mums attīstīt aktivitātes, kuras Eiropas sporta nedēļas ietvaros var izmantot arī citas skolas un iestādes.

Šī projekta mērķis ir papildināt mūsu konsorcijs stratēģijas:

- 1-Ķekava ir iegrimusi Fizisko aktivitāšu programmā dabā, kas ļaus projicēt dažas aktivitātes, kas saistītas ar populārām spēlēm.
- 2-Innosport ir iegrimis projektā, lai popularizētu lauku apvidus, izmantojot sporta veidus un populāras spēles, kas papildinās šo stratēģiju.
- 3-Asd.Marguerita strādā pie iekļaujošas sporta programmas bēgļiem, tāpēc tradicionālo spēļu integrēšana papildinās viņu iekļaušanu.
- 4- Instytut Rozwoju Sportu i Edukacji, IRSIE sniedz apmācību pakalpojumus projektā "Skolotāju apmācības īsi veidi alternatīvās fiziskās audzināšanas nodarbību formās" un plāno iekļaut jaunas prakses, attīstot tradicionālās spēles mūsu projektā un plkst. digitālo materiālu izveides līmenis skolotāju lietošanai, radot inovācijas viņu Fizikālās stundās.

. Projekts papildina stratēģiju Eiropa 2020:

- Padarīt mūžizglītību un mobilitāti par realitāti;
- Lai uzlabotu izglītības un apmācības kvalitāti un efektivitāti:
- Veicināt vienlīdzību, sociālo kohēziju un aktīvu pilsoniskumu.
- Uzlabot radošumu un inovācijas.

Ar šīm starpvalstu attiecībām mēs vēlamies sasniegt ES izvirzītos mērķus, kas piešķir pievienoto vērtību starptautiskajai sadarbībai, cenšoties sasniegt izvirzītos mērķus:

- 1- Atbalsts Erasmus+ programmas kvalitatīvai īstenošanai un iespējami lielāka skaita organizāciju un cilvēku mobilizācijai, uz kurām šīs darbības ir vērstas;
- 2- Stratēģisks atbalsts izglītības, apmācības un darba jomu attīstībai jaunatnes jomā atbilstoši Erasmus+ programmas specifiskajiem mērķiem;
- 3- Stratēģisks atbalsts sadarbībai starp organizācijām, kas darbojas izglītības, apmācības un/vai jaunatnes jomā.

#SCOM-PLE-CPŠ# #SPRJ-OBJ-POŠ# #SREL-EVA-REŠ# #@QUA-LIT-QL@# #@CON-MET-CM@#

## 2. KVALITĀTE

### 2.1. PROJEKTA IZSTRĀDE UN ĪSTENOŠANA

#### 2.1.1. Konceptija un metodoloģija

##### Konceptija un metodoloģija

Lūdzu, pievērsiet uzmanību visiem uzaicinājuma dokumentā/Programmas rokasgrāmatā norādītajiem norādījumiem saskaņā ar piešķiršanas kritēriju "Projekta izstrādes un īstenošanas kvalitāte".

Ieskiecijiet projekta pieeju un metodoloģiju. Paskaidrojiet, kāpēc tie ir vispiemērotākie projekta mērķu sasniegšanai.

Projekta mērķis saskan ar divām no darbības "Vides ilgtspēja" horizontālajām prioritātēm un konkrētāk "Līdzdalība un pilsoniskā apņemšanās".

Veicināt ES kopējās vērtības, vienotības un dažādības principus, kā arī tās identitāti, kultūras apziņu un sociālo un vēsturisko mantojumu.

Viss mūsu projekts ir daļa no noteiktas un savstarpēji saistītas struktūras, kas ir strukturēta 5 darba grupās, kas sadalītas pa semestriem, kas nosaka mūsu darbības virzienu:

Administrēšana, pētniecība, pielietošana, apmācība un izplatīšana

- 1-Mēs sākam no mūsu aktīvajā izpētes procesā izteiktajām un apliecinātajām vajadzībām meklēt populāras spēles no dažādām valstīm 20 spēļu baterijas izveidei.
2. Mēs pārejam uz populāro spēļu pieteikšanās un apmaiņas procesu, kurā valstis dalīsies savās spēlēs starp valstīm, lai tās ieviestu skolās un neformālā vidē, piemēram, mūsu iestādēs, zinot mantojumu, izcelsmi un iemeslus. pastāvēt laikā, un tas viss notiek starppaudžu un starppaudžu vidē starp vecvecākiem, vecākiem un bērniem.
3. Nākamais solis, pēc izpētes un pieteikšanās, mēs turpinājam izstrādāt apmācību plānus par populārām spēlēm vebinārā Galīcijas Etniskās-Ludic muzejā, kas ir viens no nozīmīgākajiem Eiropā, un to papildināja

apmācības stratēģija vides jomā, savācot, pārstrādājot un izmantojot atkritumu materiālus, ko izmantot mūsu tradicionālajās spēlēs.

4-Visbeidzot, mēs izplatīsim savu populāro spēļu klāstu sporta pasākumā katrā valstī. Šis pasākums notiks dabiskā vidē, ar mērķi veicināt ilgtspējīgas ekoloģiskās prakses, mūsu tradicionālo spēļu izstādes dabā laikā, ļaujot izveidot labās prakses ceļvedi dabas vides izmantošanai tradicionālajām spēlēm.

Mūsu darba kārtība tiks strukturēta, pamatojoties uz šādiem darbības virzieniem:

Katrai fāzei tiks nozīmēts vadošais partneris, lai gan katram būs nepieciešams citu partneru papildinājums.

1-Sagatavošana-Ķekava iepazīstinās ar darba grafiku, kuru ir sagatavojuši visi konsorcijs partneri.

2-Ieviešana -Innosport (Lai gan aktivitātes tiks īstenotas dažādos laikos, dažādi partneri, Innosport koordinēs šīs aktivitātes nepieciešamās loģistikas nodrošināšanai)

3. Pārbaude — Asd.Margherita (viņa būs atbildīga par darbību kvalitātes nodrošināšanas plāna kontroli)

4-Evaluation-IRSIE (būs atbildīgs par iegūto rezultātu kvalitātes plāna kontroli)

5- Izplatīšana-Asd.Margherita (viņa būs atbildīga par vispārējā izplatīšanas plāna kontroli)

Lai izstrādātu metodiku un kontrolētu to, esam izveidojuši kvalitātes un priekšizpētes plānu, kurā nosakām šādus aspektus:

1-Resursu izmantošana, 2-Komandas darbs, 3-Ietekmes veicināšana un uzraudzība, 4-Darbību plāns un produktu izstrāde

Mēs iepazīstināsim ar mūsu metodiskās līnijas piemēru: Resursu izmantošana (mēs pētījām, lai izveidotu mūsu 20 populāru spēļu bateriju, no kurām 5 attiecas uz katru valsti), Komandas darbs (Mūsu partneriem ir liela pieredze aktivitāšu veikšanā, kas saistītas ar populāru spēles un arī tiek strādāts pie paralēlām programmām, kas palīdzēs iekļaut populāras spēles dažādiem mērķiem, saskaņā ar konsorcijs koordināciju) Ietekmes veicināšana (viss nekavējoties ietekmēs, apzinoties pašu praksi un mēs palīdzēsim uzraudzīt aktivitātes īstenošanas laikā) Darbības plāns (ievērosim grafiku, lai sasniegtu iepriekš izklāstītos mērķus) Produkts

Izstrāde (izmantojot mūsu digitālo bibliotēku, video-dokumentālo filmu, videopamācību, populāro spēļu muzeja tīmekļa semināru, mums izdevās izplatīties un ietekmēt digitālo realitāti un popularizēt mūsu aktivitātes)

Budžets ir izstrādāts, pamatojoties uz vajadzībām, lai sasniegtu mērķus. Tāpēc mēs varam teikt, ka mēs izmantosim dabiskās vides priekšrocības, mēs izmantosim saikni starp profesionāļiem, lai samazinātu izglītības un apmācības izmaksas, starpskolu sadarbību un daudz audiovizuālu materiālu izplatīšanai, ko vēl vairāk uzlabos dažādus mūsu konsorcijs tīklus un savienojumus, nodrošinot stabilitāti un nodrošinot tā izmantošanu arī pēc projekta darbības laika.

Digitālās attiecības starp digitālajiem rīkiem, ko mēs izmantosim, var brīvi izmantot un ienes projektā lieliskus jauninājumus (interaktīvā e-mācību platforma, Dspace digitālajai bibliotēkai, Easywebinārs, video dokumentālā filma utt.)

Saikne starp materiālu kvalitāti, saziņu starp partneriem, gala produktiem, izplatīšanu un projicēšanas pasākumiem, izmantojot vietējos, reģionālos, valsts un Eiropas tīklus

un summu budžetā ir izmeklējuši un apstiprinājuši visi partneri. .

Mēs apkoposim digitālos rīkus, kurus izmantosim sadarbībai starp partneriem, izmantojot wakelet aplikāciju dažādas aktivitātes, kuras mēs veicam, mēs izmantosim Google disku, lai koordinētu savu darbu un komandas videokonferencēm)

Mūsu projekta ietekme Eiropas līmenī, citās asociācijās, izmantojot Erasmus+ rezultātu platformu, daudzos projektos, kuros piedalās mūsu partneri, Eiropas Tradicionālo spēļu un sporta asociāciju (ETSGA), Eiropas kopienu, Eacea un EK, kā arī dažādas platformas (Schoolgateway, e-Twinning), asociācijas, darba grupas u.c., kas var turpināt popularizēt projekta ideju un tā produktus ES rekomendācijās.

Piedāvājums izstrādāts ekoloģiskā veidā, popularizējot tradicionālās spēles ar zemu ietekmi uz vidi un raidot vēstījumu par atbilstošu pasākumu ieviešanu, lai populāri spēļu pasākumi dabā atbilstu vides aizsardzības un ekoloģiskās un ilgtspējīgas izmantošanas kanoniem. no tā paša.

Tāpat mēs vienmēr esam centušies paturēt prātā Erasmus+ platformu piedāvātās iespējas mūsu projekta izstrādei, īstenošanai un izplatīšanai un ietekmei.

Izmantojot skolu izglītības portālu, mēs esam ieguvuši iespējamo skolu sarakstu, lai izplatītu mūsu projektu.

Izmantojot eTwinning, mēs esam izmantojuši vides informāciju no projekta "Bērnu spēles pagātnē un tagad"

EPALE sadaļā par EPALE resursu komplektu mēs balstīsimies uz programmu "Iekļaujošas sociālās pārmaiņas Ilgtspējība un vienlīdzība"



Izmantojot ES Jaunatnes stratēģijas platformu, mēs ņemsim vērā lielo aktivitāšu skaitu, kas tika piedāvātas Eiropas Jaunatnes gadā, pielietojot tās savā projektā.

Erasmus+ Results platforma būs mūsu galvenais izplatīšanas kanāls, kurā projicēsim visus savus materiālus.

#\$CON-MET-CMS# #@PRJ-MGT-PM@#

## 2.1.2. Projektu vadība, kvalitātes nodrošināšana un uzraudzības un novērtēšanas stratēģija

### Projektu vadība, kvalitātes nodrošināšana un uzraudzības un novērtēšanas stratēģija

Lūdzu, pievērsiet uzmanību īpašajiem nosacījumiem, kas izklāstīti uzaicinājuma dokumentā/programmas ceļvedī.

Aprakstiet pasākumus, kas paredzēti, lai nodrošinātu, ka projekta īstenošana ir kvalitatīva un pabeigta laikā.

Aprakstiet metodes labas kvalitātes nodrošināšanai, uzraudzību, plānošanu un kontroli.

Aprakstiet novērtēšanas metodes un rādītājus (kvantitatīvos un kvalitatīvos), lai uzraudzītu un pārbaudītu darbību un rezultātu (tostarp mērķu, bāzes un mērķa vērtības) aptveramību un aptvērumu. Progresu mērīšanai ierosinātajiem rādītājiem jābūt atbilstošiem, reālistiskiem un izmērāmiem.

Maza apjoma dotācijām (mazākas vai vienādas ar 60 000 EUR) nav nepieciešams aprakstīt novērtēšanas metodes un rādītājus, lai uzraudzītu sasniegumu un aptvērumu.

Uzraudzība tiks izveidota ar indikatoru palīdzību, fāzēs, kuras mēs atklāsim un uzraudzīs Kvalitātes kontroles komiteja, kurā būs eksperts no katras asociācijas.

#### 1-Pirms projekta:

Tiks definētas ietekmes un sagaidāmie rezultāti, kā arī to turpmākie rādītāji, kurus vēlāk precizēs un definēs sadaļā Ietekme.

#### 2-Projekta laikā:

Izmantojot mūsu vietni, informatīvos ziņojumus, sociālos tīklus un grafiku kontroli, mēs iegūsim datus par mūsu projekta attīstību.

#### 3. Nobeiguma ziņojuma fāzē:

Mums ir dažādi kontroles rīki, piemēram, kvalitātes kontroles anketa beigu fāzē un reizinātāja notikumi

#### 4-Kad projekts ir pabeigts

Izplatīšanas pasākumu turpināšana ārpus projekta, kas ļauj turpināt plānotās aktivitātes nākamajos gados.

Lai uzraudzītu un novērtētu kvalitāti, tiks izmantoti dažādi rīki un paņēmieni, piemēram:

1- Fakti un skaitļi, kas saistīti ar projekta vietni

2- Sanāksmju skaits ar galvenajām ieinteresētajām personām

Kvalitatīvs un savstarpējs pašvērtējums par atbilstību, personīgajām un organizatoriskajām vajadzībām, komunikācijas procesu un rezultātiem, vispārējo darba klimatu, komandas attīstību, dienas kārtību utt. (Katrs dalībnieks sniedz vērtējumu vismaz "labā" līmenī, plkst. Slikta, Godīga, Laba un ļoti laba skala.

Kvantitatīvs novērtējums: anketas horizontālās un vertikālās komunikācijas, darba klimata, mērķu izpildes, vispārējā klimata un komandas saliedētības u.c. novērtēšanai (vidējais vērtējums 10 ballu skalā lielāks par 7)

3-Dalībnieku skaits, kas iesaistīti dažādās aktivitātēs.

4- Produktu ražošana un aprīte. Atbilstība noteiktajam grafikam.

Katrai aktivitātei būs šāda monitoringa metodiskā līnija:

1-Uzraudzības lapa ar datu apkopošanu par darbību

2. Minēto datu analīze un interpretācija, ko veic Kvalitātes komiteja, kuras sastāvā ir eksperts no katra partnera.

3-Kvalitatīvo (eksperti un dalībnieki) un kvantitatīvo (aktivitātes dalībnieku skaits) ietekmes rādītāju kontrole

4-Identificējiet jebkuru risku un atrodiet tā risinājumu.

Lai papildinātu šo kontroles darbu, mēs izmantosim šādas metodes:

1. Reputācijas kvalitāte: ekspertu ārējie novērtējumi saistībā ar Irsie attiecībām ar (ETSGA)

2 Kvalitāte, izmantojot rezultātus: mūsu semināru efektivitātes pārbaude populāru spēļu ieviešanai skolās un iestādēs, mūsu tīmekļa seminārs, izmantojot jautājumus un intervijas par populāro spēļu muzeju un

labas prakses ceļvedis populāriem dabas spēļu pasākumiem.

3- Satura kvalitāte: visu mūsu materiālu ir atlasījuši eksperti.

4. Pievienotās vērtības ES kvalitāte: aktivitātes digitālā formātā (video-dokumentāls, tīmekļa seminārs, digitālā bibliotēka, video pamācības)

5. Kvalitāte difūzijas vērtībā: visas mūsu aktivitātes ir izstrādātas tā, lai tās izplatītu tīklos, un tās ir viegli pielietot tradicionālajām spēlēm fizisko aktivitāšu veikšanai.

#SPRJ-MGT-PMŠ# #@CON-SOR-CS@#

### 2.1.3. Projekta komandas, darbinieki un eksperti

Projekta komandas un darbinieki			
Aprakstiet projekta komandas un to, kā tās strādās kopā, lai īstenotu projektu.			
Uzskaitiet projekta budžetā (budžeta kategorija A) iekļautos darbiniekus pēc funkcijas/profila (piemēram, projekta vadītājs, vecākais eksperts/padomnieks/pētnieks, jaunākais eksperts/padomnieks/pētnieks, pasniedzēji/skolotāji, tehniskais personāls, administratīvais personāls utt.) un īsi aprakstiet Sniedziet visu galveno dalībnieku CV (ja to pieprasa uzaicinājuma dokuments/programmas rokasgrāmata).			
Nosaukums un funkcija	Organizācija	Loma/uzdevumi	Profesionāls profils un zināšanas
Spartaco Grieco	Asociācija Sportiva e Diletantisks Margherita Sports un Vita Grozs	Projekts Vadība iekšā asociācija	<p>Viņam ir pieredze ES projektu īstenošanā, projektu aktivitāšu uzraudzībā. Piedalījies vairāk nekā 131 projektā, kas vērsti uz prasmju apguvi, izmantojot novatoriskas mācību metodes dažādām mērķa grupām, tostarp bērniem, jauniešiem, pieaugušajiem un senioriem ar īpašām vajadzībām, dzimumu līdztiesību, inovatīvu pieeju vardarbības, rasisma un neiecietības apkarošanai sportā. Ir pieredze IKT rīku lietošanā zināšanu apgūvē.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prezidents, Lear H2020, eiro projektu vadītājs, kas specializējas pārvaldībā ES fondi, pētījumu finansēšana;</li> <li>- ES partnerību veidošana, budžeta veidošana, ES partnerības koordinēšana, pieteikuma veidlapu iesniegšana. Projekta autors programmā Erasmus Plus, Easme, H2020;</li> <li>- Spēja plānot ES projektu, izmantojot PCM un pilna cikla dzīves pieeju, ieguvusi vadību, izstrādājot 41 ES programmu projektu;</li> <li>- Projektu vadības prasmes, komandas vadīšana un kapacitātes stiprināšana, iegūta ES projektu priekšlikumu pārvaldība, apmeklējot apmācības kursus, ES fondu fokusa vadība un projektu vadība.</li> </ul>
Eksperts treneris / PhD. Džovanni Peluzo Kasēze	Asociācija Sportiva e Diletantisks Margherita Sports un Vita Grozs	Sporta tehniskais direktors, WP5 koordinators Sporta pasākums un izplatīšana.	<p>Personāls Profesors, fizisko aktivitāšu speciālists, kurš palīdzēs pētnieku/skolotāju partnervalstī ME aktivitāšu laikā; viņam ir daudz grādu sporta menedžmenta jomā, vairāk nekā 20 gadus sadarbojoties dažās universitātēs un sporta federācijās. Viņam ir daudz starptautisku publikāciju par uztura bagātinātāju fizioloģisko un bioķīmisko ietekmi.</p>
Havjers Lavandeira	Innosport	Projekts Vadība iekšā asociācija	<p>Havjers Lavandeira ir fiziskās audzināšanas skolotājs, viņš 25 gadus strādā integrācijas valsts skolā, sagatavo trenerus, viņam ir daudz publikāciju, viņš uzrakstīja trīs grāmatas par sportu.</p> <p>Viņš ir strādājis vairākos Eiropas sporta projektos, no kuriem pēdējais ir "Sports visiem".</p> <p>Viņš ir piedalījies vairākās sporta konferencēs, no kurām svarīgākās ir Romā un Otavā, Kanādā.</p>

Rodželio Ramallo	Innosport	Sporta tehniskais direktors, koordinators no WP2	Rodželio Ramallo 24 gadus strādā vidusskolā par fiziskās audzināšanas skolotāju, sagatavo pie citiem dažādu disciplīnu treneriem metodoloģijā.  Pašlaik viņš ir profesionālās apmācības skolotājs āra aktivitāšu jomā.
Laine Kreicere	Ķekava Pašvaldība	Projekts Vadība iekšā  Pašvaldība un WP1 koordinators  Projekts Vadība ,komunikācija n un koordinācija	Galvenie uzdevumi pašvaldībā: organizatoriski jautājumi, tai skaitā: ikgadējo konkursu kalendāra sastādīšana, ikgadējo biedru sapulču organizēšana; Latvijas Masters Athletics rokasgrāmatas sastādīšana Čempionāti; Latvijas meistarību komandas vadītājs Eiropas, Pasaules un Baltijas meistarsacīkstēs, vieglatlētikas čempionātos, starptautiskajās attiecībās, uzņemšanā organizācijā TAFISA (The Association For International Sports visiem)
Cīrule Dace Ķekava	Pašvaldība	Sporta eksperts  Pašvaldība un WP3 koordinators	Fiziskās audzināšanas skolotājs ar basketbola trenera, dabas aktivitāšu un sporta vadītāja kvalifikāciju.  Sporta skolotājs dārziņā „Ieviņa un Basketbola trenere, Ķekava Vidusskola
Zuzanna Mazurs, PhD	Irsie	Projekts Vadība iekšā  asociācija	Viņa strādā Varšavas Fiziskās audzināšanas universitātē. Fiziskās audzināšanas teorijas un metodoloģijas katedras vadītājs. Viņas pedagoģiskās intereses ir saistītas ar fiziskās audzināšanas teoriju un metodiku, veselīga dzīvesveida veicināšanu skolas vidē
Bartošs Prabucki, PhD	Irsie	Sporta tehniskais direktors, WP4 koordinators	etnologs, PhD fiziskajā kultūrā, pieredzējis tradicionālo sporta veidu, spēļu un rotaļu speciālists, brīvā laika animators.  Aizraujas ar sportu kopš bērnības. Viņš trenējās futbolā un galda tenisā, kuros sasniedza labus rezultātus.  Studējot etnoloģiju, viņš atklāja Polijā nepopulāru, bet ļoti vērtīgu priekšmetu – tradicionālos sporta veidus, spēles un rotaļas. Šim jautājumam viņš veltīja savus darbus: bakalaura un maģistra grādu.

Ārējie resursi (apakšlīgumi, norīkoti darbinieki utt.)

Ja jums nav visu iekšējo prasmju/resursu, aprakstiet, kā plānojat tās iegūt (biedru ieguldījumi, partnerorganizācijas, apakšlīgumi utt.).

Ja ir apakšlīgums, lūdzu, aizpildiet arī tabulu 4. sadaļā.

Ievietojiet tekstu

#\$CON-SOR-CS\$# #@FIN-MGT-FM@#

#### 2.1.4. Izmaksu efektivitāte un finanšu pārvaldība

Izmaksu efektivitāte un finanšu pārvaldība (nav piemērojamas vienreizējas summas dotācijām ar prefiksu)

Nav piemērojams.

#\$FIN-MGT-FMŠ# #@\$RSK-MGT-RM@#

**2.1.5. Riska pārvaldība**

Kritiskie riski un riska pārvaldības stratēģija

Aprakstiet kritiskos riskus, neskaidrības vai grūtības, kas saistītas ar jūsu projekta īstenošanu, un savus pasākumus/stratēģiju to risināšanai.

Katram riskam (aprakstā) norādiet ietekmi un iespējamību, ka risks īstenosies (augsts, vidējs, zems), pat ņemot vērā mazināšanos pasākumus.

Piezīme. Neskaidrības un negaidīti notikumi notiek visās organizācijās, pat ja tās darbojas ļoti labi. Riska analīze palīdzēs jums paredzēt problēmas, kas varētu aizkavēt vai kavēt projekta aktivitātes. Laba riska pārvaldības stratēģija ir būtiska labai projektu vadībai.

Nelielas vērtības dotācijām (mazāk vai vienāds ar 60 000 EUR) nav nepieciešams uzrādīt kritiskos riskus un riska pārvaldības stratēģiju.

Riska Nr	Apraksts	Darba pakete Nr	Ierosinātie riska mazināšanas pasākumi

#\$RSK-MGT-RMŠ# #@\$CON-SOR-CS@#

**2.2. PARTNERĪBAS UN SADARBĪBAS LĪDZEKĻI****2.2.1. Konsorcijs izveide**

Konsorcijs sadarbība un lomu sadalījums (ja attiecināms)

Lūdzu, pievērsiet uzmanību visiem uzaicinājuma dokumentā/Programmas rokasgrāmatā norādītajiem pamatjautājumiem saskaņā ar piešķiršanas kritēriju "Partnerības un sadarbības pasākumu kvalitāte".

Aprakstiet dalībniekus (saņēmējus, saistītos uzņēmumus un asociētos partnerus, citus, ja tādi ir) un paskaidrojiet, kā viņi strādās kopā, lai īstenotu projektu. Kā viņi apvienos vajadzīgās zināšanas? Kā viņi viens otru papildinās?

Kādā veidā katrs dalībnieks sniedz ieguldījumu projektā? Parādiet, ka katram ir derīga loma un atbilstoši resursi šīs lomas izpildei.

Piezīme. Veidojot savu konsorcijs, jums vajadzētu domāt par organizācijām, kas var palīdzēt sasniegt mērķus un atrisināt problēmas.

Projekta koordinators ir Ķekavas sporta aģentūra, kurai ir uzticēta projekta vispārējā virzība un koordinācija (administratīvā, finanšu, loģistikas un zināšanu)

Tas būs partneris, kas atbildīgs par WP1 un WP3.

Papildus šo divu darba grupu vadīšanai viņš būs atbildīgs par izpēti darbu veikšanu savā valstī (Latvijā), lai izvēlētos 5 tradicionālās spēles, kuras tiks integrētas mūsu Eiropas tradicionālo spēļu baterijā.

Viņš palīdzēs digitālās bibliotēkas izstrādē, sadarbosies dokumentālajā video pieredzes apmaiņas izplatīšanai, izmantojot tradicionālās spēles.

Viņš būs arī otrreizējs partneris plastmasas savākšanā sporta pasākumā un tās pārstrādē, lai iegūtu materiālu mūsu spēlēm.

Viņa pārziņā būs sporta pasākuma norise dabā Latvijā, kuras galvenais varonis ir tradicionālās spēles un ar nolūku izstrādāt labās prakses ceļvedi tradicionālo spēļu norisei dabā.

Galvenais sarunu biedrs starp dažādām partnervalstīm, kuras savukārt katra ar savu pieredzi dos ieguldījumu aktivitāšu veikšanā, intelektuālo produktu ražošanā, izplatīšanā un Projekta vispārējā vadībā piedalās visi konsorcijs partneri; aktivitātes; starptautiskas sanāksmes; multiplikatora notikumi.

Runājot par projekta struktūru, viņš būs Projekta sagatavošanas posma vadītājs.

Ķekava ir Latvijas pašvaldība, kas ir cieši saistīta ar sportu, nodrošina daudzas aktivitātes dabas apstākļos un sadarbojas ar pārraudzībā esošajām skolām un sporta klubiem. Šobrīd tas strādā pie savu tradicionālo spēļu popularizēšanas, un šis ir veicināšanas partneris pieredzes apmaiņai Eiropas līmenī.

Ķekavas novada sporta aģentūra dibināta 2009.gada 1.februārī ar Ķekavas novada domes lēmumu. Tā ir publiska iestāde, kuras galvenie mērķi ir: apsaimniekot pašvaldības sporta bāzes; sniegt pakalpojumus, kas atvieglo

sporta aktivitātes; ar visiem līdzekļiem veicināt veselīgu dzīvesveidu kopienas iedzīvotāju vidū, īpaši jauniešu, gados vecāku cilvēku, sociāli nelabvēlīgo grupu, cilvēku ar invaliditāti vidū; garantēt publiskās sporta infrastruktūras pieejamību visiem sabiedrības locekļiem; organizēt sporta aktivitātes pašvaldībā u.c.

Asd.Margherita ir partneris, kas atbild par WP5, Koordinē visu projekta izplatīšanas procesu.

Papildus šīs darba grupas vadīšanai viņa būs atbildīga arī par izpētes darbu veikšanu savā valstī (Itālijā), lai izvēlētos 5 tradicionālās spēles, kuras tiks integrētas mūsu Eiropas tradicionālo spēļu baterijā.

Viņa arī sadarbosies populāru spēļu ieviešanā skolā, paaudžu vidē, piemēram, sporta klubos, kur vecvecāki, vecāki un bērni var baudīt kultūras apmaiņu, ko pārstāv tradicionālās spēles.

Turklāt viņa piedalīsies apmācību sagatavošanā video par mūsu tradicionālajām spēlēm, viņa vāks plastmasu sporta pasākumos ar mērķi to pārstrādāt un pārveidot par materiālu mūsu spēlēm.

Viņš būs atbildīgs par sporta pasākuma norisi dabā Itālijā, kurā galvenās lomas ir tradicionālās spēles un ar nolūku izstrādāt labas prakses rokasgrāmatu tradicionālajām spēlēm dabā.

Attiecībā uz projekta struktūru tas būs līderis šādos posmos: Uzraudzība un izplatīšana.

Atbildīgs par Eiropas saikni ar citām Eiropas sporta asociācijām, mūsu produktu ieguvējiem.

Asd.Margherita ir iesaistījies projektos, kas atbalsta visu pilsoņu (jaunu un vecu), tostarp marginalizētu, nelabvēlīgā situācijā esošu cilvēku, cilvēku ar invaliditāti un imigrantu sociālo integrāciju. Ar apmācību, darbnīcu un semināru palīdzību organizācija ir sasniegusi neaizsargātas sociālās grupas un kopienas, tostarp skolēnus un jauniešus, aktivizējot viņus piedalīties sporta un āra aktivitātēs. Mūsu aktivitātes ir samazinājušas visu dalībnieku integrāciju sociālajās grupās. MSV ir saistījis skolas ar sporta organizācijām un iesaistījis vietējos lēmumu pieņēmējus, piemēram, pašvaldību vietējās nodaļas, reģionālās valdības institūcijas sporta aktivitāšu veicināšanā un uzturēšanā.

Atbalsts projektu īstenošanai ir milzīga pieredzes bagātība un labākās prakses apmaiņa, lai veicinātu tos novatoriskos procesus, kas nepieciešami Eiropas un ārpus Eiropas programmām.

Innosport ir partneris, kas atbild par WP2, mūsu tradicionālo Eiropas spēļu bateriju izpēti un savākšanu jūsu valstī (Spānijā)

Viņš sadarbosies dokumentālā video pieredzes apmaiņai caur populārām spēlēm ieviešanā, izdošanā un izplatīšanā, viņš sadarbosies populāro spēļu mini muzeja izveidē un vadīs Latvijas Etniski-Ludiskā muzeja apmeklējumu. Galicija un tās attiecīgais vebinārs, kurā viņi sadarbosies ar citām citu valstu skolām, piemēram, "GAISMAS TILTS '97" Latvijā.

Viņš būs atbildīgs par sporta pasākuma norisi dabā Spānijā, spēlējot tradicionālās spēles, kā arī ar nolūku pasākuma noslēgumā sagatavot podkāstu, kurā mēs uzzināsim par fizisko vingrinājumu praktisko saistību. dabas vide un rūpes par šo vidi.

Runājot par projekta struktūru, viņš būs Īstenošanas posma vadītājs.

Innosport ir kultūras sporta asociācija, kas nodarbojas ar klubu konsultēšanu par jauniešu treniņu jautājumiem, sadarbojas ar Jauniešu biedrībām, piedāvājot dažādas aktivitātes, kas veicina aktivitātes brīvā dabā, veselīgus ieradumus un aktīvu dzīvesveidu. Saistībā ar projekta tēmu un partneru galvenajiem pienākumiem viņi jau attīsta aktivitātes, kas saista sportu un izglītību un tradicionālo spēļu ieviešanu starpkultūru attīstībai, turklāt jau šobrīd ir iegrīmuši projektos, kuros tiek izmantota dabiskā vide. fiziskie vingrinājumi un tradicionālo spēļu īstenošana palīdzēs papildināt šīs fizisko aktivitāšu programmas dabā.

Institut Rozwoju Sportu i Edukacji (IRSIE) ir partneris, kas ir atbildīgs par WP4, koordinē otrreizējās pārstrādes aktivitātes sporta pasākumos un pēc tam atjaunošanos, veidojot materiālus mūsu tradicionālajām spēlēm.

Turklāt viņš būs atbildīgs par izpētes darbu veikšanu savā valstī (Polijā), lai izvēlētos 5 tradicionālās spēles, kuras tiks integrētas mūsu Eiropas tradicionālo spēļu baterijā.

Tā arī sadarbosies tās īstenošanā savā sporta institūtā, tradicionālās spēles tiks projicētas skolās un sociāli izglītības kontekstā, un tas viss paaudžu ietvaros, izmantojot dažādus izglītības un neformālos tīklus, kas tiek veidoti tā centrā.

Viņš būs atbildīgs par sporta pasākuma norisi dabā Polijā ar tradicionālām spēlēm kā galvenajiem varoņiem un ar nolūku sagatavot kopīgu dokumentu par dažādās valstīs piedzīvoto, lai izmantotu dabas vidi un priekšrocības. izmantojot to, lai spēlētu ilgtspējīgu veidu.

Runājot par projekta struktūru, viņš būs Novērtēšanas posma vadītājs.

Institut Rozwoju Sportu i Edukacji (Irsie) Sporta un izglītības attīstības institūts darbojas kopš 2011. gada, galvenokārt koncentrējoties uz izglītību, fizisko kultūru un kultūru. Tā savu darbību ir balstījusi uz sadarbību ar nevalstiskām un augstākās izglītības organizācijām, asociācijām, klubiem, skolām un universitātēm.

Fonds ir Eiropas Tradicionālo sporta un spēļu asociācijas (ETSGA)/Association Européenne des Jeux et Sports Traditionnels (AEJeST), Starptautiskās sporta un kultūras asociācijas (ISCA) un

Pasaules Etnosporta konfederācija (WEC). Fonds ir noslēdzis sadarbības līgumus ar Čeljabinskas Dienvidurālu Valsts universitātes Sporta, tūrisma un pakalpojumu institūtu (Krievija), Pridņiprovskas Valsts fiziskās kultūras un sporta akadēmiju (Dņipro, Ukraina), Haute Formation aux Politiques Communautaires – IHF (IHF) Beļģija) un Starptautiskais zinātnes, izglītības un apmācības centrs (Tallina, Igaunija).

## 2.2.2. Konsorcijs vadība un lēmumu pieņemšana

Konsorcijs vadība un lēmumu pieņemšana (ja piemērojams)

Izskaidrojiet vadības struktūras un lēmumu pieņemšanas mehānismus konsorcijs ietvaros. Aprakstiet, kā tiks pieņemti lēmumi un kā tiks nodrošināta regulāra un efektīva komunikācija. Aprakstiet metodes, kā nodrošināt plānošanu un kontroli.

Piezīme: Konceptija (tostarp organizatoriskā struktūra un lēmumu pieņemšanas mehānismi) ir jāpielāgo projekta sarežģītībai un mērogam.

Metodes plānošanas un kontroles nodrošināšanai būs:

1 — Ganta diagramma, kas tiek atjaunināta un pārskatīta katru mēnesi, lai izsekotu termiņu un nodevumu progresam.

Partneru ziņojumi sniegs jaunāko informāciju par progresu un sasniegumiem un identificēs visas problēmas agrīnā stadijā, piemēram, pabeidzot mūsu pētījumu par tradicionālo spēļu akumulatoru izpēti un izstrādes procesu, ir obligāti jāpabeidz šis posms, lai pārietu uz ieviešanu un pieteikšanās fāzi.

Katrs mūsu rīkotais sporta pasākums kalpos, lai pārbaudītu mūsu mērķus un veicinātu mūsu darbu pie kultūras identitātes un mantojuma projicēšanas stratēģijas mūsu konsorcijs tradicionālo spēļu daudzveidībā.

Attiecībā uz vadības struktūrām un lēmumu pieņemšanas mehānismiem konsorcijs mēs ievērosim 3 STEPS metode, kuru mēs iepriekš esam atspoguļojuši:

1-Uzraudzības lapas, ko koordinators prezentēs sākotnējā sanāksmē, un katrs partneris sadarbosies ar koordinatoru datu vākšanā, kas tiks prezentēti reizi ceturksnī, izmantojot LMS platformas (Moodle) videokonferenci.

Šie marķieri apkopos šādus vienumus:

a) Organizatoriskā un vadības darbība: efektīva uzdevumu uzturēšana un mūsu grafikā noteiktā laika ievērošana.

b) Katras asociācijas darba izpilde: Katrā Biedrībā iesaistītā personāla komunikācijas un sadarbības līmenis.

c) Izplatīšanas rezultāti. Katram partnerim šajā laikā jāiesniedz ziņojumi ceturkšņa pārraudzības lapā par Vispārējā izplatīšanas plānā uzņemto lomu.

d) Rezultātu kvalitātes izpilde: Katram partnerim ir jāiesniedz ceturkšņa ziņojumi par izstrādājamiem produktiem grafika ietvaros, un tie tiks prezentēti vadības komandai, kuru veidos katra partnera loceklis.

Viss kontroles materiāls tiks saglabāts projektam izveidotajā Google diskā, lai katrs partneris varētu pievienot savus rezultātus uzraudzības failos.

2-Vadības komandas uzraudzības lapu rezultāti, pamatojoties uz:

1-Kvalitatīvais novērtējums: pamatojoties uz ziņojumiem, ko saņēmusi vadības komiteja un ko konsultējis viskvalificētākais personāls par katru darbību.

2-Kvantitatīvais novērtējums: pamatojoties uz mērķa grupu skaitu, ko esam noteikuši katrai aktivitātei un katras aktivitātes ietvaros, cilvēku skaitu, kurus esam iesaistījuši saskaņā ar iepriekš noteiktiem ietekmes rādītājiem.

Komitejas locekļi salīdzinās sagaidāmos neparedzētos sasniegumus un identificēs iespējamās novirzes, lai ieviestos riska novēršanas komanda, kas sastāv no diviem cilvēkiem, projekta koordinators un eksperta partnera Asd.Margherita. no projekta. , kas atbildēs ar šim projektam nelielā mērogā izveidoto risku novēršanas plānu, kurā tiks ņemts vērā laiks, materiālu kvalitāte un sadarbība aktivitātēm.

3-Sekojošas lapas gala ziņojums: Lai veiktu korekcijas, kas ļauj pārraudzīt vadības mehānismus un uzlabot lēmumu pieņemšanu konsorcijs, izmantosim cēloņu-secu diagrammas vai Išikavas diagrammas, shematiski identificējot problēmu cēloņus un risinājumus, vadības komanda vajadzības gadījumā izstrādās risinājumus.

Katra partnera uzdevumu un pienākumu kopums ir veidots, pamatojoties uz viņu specializāciju un pieredzi.

## 3. IETEKME

## 3.1. Ietekme un mērķi

## Ietekme un ambīcijas

Lūdzu, pievērsiet uzmanību katram uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā norādītajam pamatpunktam saskaņā ar piešķiršanas kritēriju "Ietekme".

Definējiet paredzamo projekta īstermiņa, vidēja termiņa un ilgtermiņa ietekmi. Kas ir mērķa grupas? Kādu konkrētu labumu no projekta iegūs mērķa grupas un kas tām mainītos?

Ar savu projektu mēs noteiksim vairākas ietekmes līnijas, tātad mēs ietekmēsim asociācijas, mūsu mērķa grupas, ietekmi uz mūsu aktivitātēm un precizēsim vietējo, reģionālo, nacionālo un Eiropas ietekmi.

Ietekme uz mūsu aktivitātēm:

1-Ar savu aktivitāti tradicionālo spēļu integrēšanai skolās un to pielietošanā mēs plānojam ietekmēt 4 skolu skolas dzīvi un līdz ar to aptuveni 200 skolas vecuma bērnu vecumā no 6 līdz 12 gadiem.

2-Ar savu darbību, veidojot tradicionālo spēļu lapas, kas vēlāk tiks iekļautas tradicionālo spēļu virtuālajā bibliotēkā, mēs ietekmēsim aptuveni 50 fizikālās skolotājus, kuriem nosūtīsim piekļuvi pa e-pastu un informēsim par 20. spēles starp dažādām iesaistītajām valstīm.

3. Ar mūsu apmeklējuma aktivitātēm Galīcijas tradicionālo spēļu muzejā un turpmāko vebināru, lai studenti parādītu šī apmeklējuma pieredzi, mēs ietekmēsim 50 skolēnus, kuri apmeklēs muzeju, un aptuveni 100 studentus, izmantojot izstādi Webinārs.

4-Ar materiālu veidošanas aktivitāti no atkritumiem ietekmēsim aptuveni 100 bērnus no dažādām valstīm, kuri izveidos paši savu materiālu spēlei.

5-Pasākuma aktivitātē dabā ar bērniem no citiem konvencionālajiem sporta veidiem, kuri ieradīsies izmēģināt tradicionālās spēles dabā, esam iecerējuši ietekmēt aptuveni 100 bērnus, kuri uzzinās par mūsu projektu un kalpos kā brīvā laika aktivitātes un nometnes monitori. , apmēram piecpadsmit.

Visi šie ietekmes mērītāji tiks atspoguļoti parakstu lapā, kas atspoguļo, ka esam sasnieguši kvantitatīvu ietekmi aprēķinātajās grupās un caur anketām skolā uzzināsim, vai esam spējuši kvalitatīvi ietekmēt brīvo laiku un prakses pieaugumu. skolēna fiziskās aktivitātes.

Ietekme uz mūsu asociācijām

Innosport: Šai asociācijai ir saiknes ar skolām (kurās darbojas šīs asociācijas biedri) un saiknes ar sporta klubiem, kas ļaus tai ietekmēt vismaz 2 skolas un 2 klubus, kuros tā darbojas, un aicinās tās izmēģināt tradicionālo sporta pieredzi. dabā.

Associazione Sportiva Dilettantistica Margherita Sport e Vita Basket ir saistīta arī ar skolām, izmantojot tās sporta skolas, kā arī ar neformālo izglītību, pateicoties attiecībām ar klubiem, tas ietekmēs vismaz vienu skolu un vienu sporta klubu.

Ķekava un tās sporta aģentūra plāno sniegt pakalpojumus, kas veicina sporta aktivitātes; ar visiem līdzekļiem veicināt veselīgu dzīvesveidu kopienas iedzīvotāju vidū, īpaši jauniešu, gados vecāku cilvēku, sociāli nelabvēlīgo grupu, cilvēku ar invaliditāti vidū; garantēt publiskās sporta infrastruktūras pieejamību visiem sabiedrības locekļiem; organizēt sporta aktivitātes pašvaldībā u.c. un caur tradicionālajās spēlēs radītajām aktivitātēm (20) tas ietekmēs aptuveni 100 sportistus starp jauniešiem un pieaugušajiem, kuri varēs pievienoties programmai "Tradicionālās spēles dabā".

IRSIE, Sporta un izglītības attīstības institūts/ (IRSIE) darbojas kopš 2011. gada, galvenokārt koncentrējoties uz izglītību, fizisko kultūru un kultūru. Tā savu darbību balstījusi uz sadarbību ar nevalstiskajām un augstākās izglītības organizācijām, biedrībām, klubiem, skolām, universitātēm, tas ietekmēs 50 studentus, kuri pārstāvēs sporta izglītības nākotni, un vēl 50 viņu kursa "Jaunās metodes" pasniedzējus. fiziskajai audzināšanai"

Ietekme uz mūsu mērķa grupām:

Mēs jau iepriekš aprakstījām ar aktivitātēm, kā mēs ietekmēsim mūsu dažādās mērķa grupas, turpināsim to precizēt šajā sadaļā:

1- Pamatskolas bērni vecumā no 6 līdz 12 gadiem (mums projektā ir skolas, kas ļaus mums piekļūt skolēnu grupai, apmēram 200 no visiem mūsu biedriem un vēl 100 sportistiem no parastajiem sporta klubiem, mūsu ME)

2-Fiziskās audzināšanas skolotāji (mēs rēķināties ar viņu iesaistīšanos spēļu pielietošanā skolās, un viņi dažas no šīm spēlēm varēs pielietot savās klasēs) (vismaz 10 ietekmēsim tieši skolās un 50ursos)

3-Brīvlaika aktivitāšu uzraugi (Ar ielūgumiem sasniegsim apmēram 15, kuri zina iespēju veikt aktivitāti tradicionālās spēles dabā, Innosport sadarbojas ar Skautu asociāciju Galīcijā)

4 Ārpuskolas aktivitāšu uzraugi (izmantojot mūsu asociāciju saiti ar ārpuskolas sportu, mēs ziņosim par 15 uzraugiem, kuri strādā ārpuskolas aktivitātēs)

5-politiski-sporta institūcijas (pašvaldību skolas, sporta skolas utt.) (Mēs nosūtīsim mūsu projekta aktivitātes mūsu partneru pašvaldībām, lai tās uzskatītu to par alternatīvu ierastajām aktivitātēm, ko piedāvā) ietekme uz 4 sporta skolām pašvaldības.

Ietekme vietējā, reģionālā, valsts un Eiropas līmenī

Mūsu partneri ietekmēs mūsu produktu radīšanu, kuriem ir lieliska izplatības sajūta (daudzu no tiem digitālais formāts) viņu tiešajā vidē, galvenokārt klubos un skolās.

Izmantojot skolu federāciju un klubu federāciju katrā reģionā, mēs nosūtīsim saites uz mūsu vietni reģionālā līmenī un pa e-pastu, mēs nosūtīsim saites par mūsu aktivitātēm reģionālā līmeņa skolām un klubiem.

Valsts līmenī katram biedram ir jāsaazinās ar konkrēto savas valsts asociāciju, kas nodarbojas ar darbu šajā jomā, spēlēm un tradicionālajiem sporta veidiem, lai nosūtītu viņiem visus mūsu materiālus un ietekmi uz viņu darba komplementaritāti, to, ka daži materiāli ir tulkoti katra partnera dzimtajā valodā, palīdzēs mums tos izplatīt valsts mērogā.

Visbeidzot, Eiropas līmenī mēs nosūtīsim savus materiālus un savu darbību kopsavilkumu Eiropas Tradicionālo sporta veidu un spēļu asociācijai (ETSGA), lai tā varētu brīvi izmantot materiālu un iekļaut to savā darbībā.

Erasmus Plus Results platforma uzlabos visus mūsu materiālus, Eiropas Innosport un Associazione Sportiva Margherita asociāciju, IRSIE, Kekava uc kontaktu tīkls palīdzēs mums papildināt un ieviest jauninājumus citos projektos par šo tēmu, piemēram, visos mūsu partneriem ir pieredze skolu intervences sporta projektos.

Katras valsts kultūras identitātes veicināšana, pamatojoties uz starpvalstu attiecībām, ļaus Eiropas kopsakarībām un kultūras daudzveidībai un tiks izplatīta Eiropas kopienai, Eacea un EK, kā arī dažādās platformās (SchoolGateway, e-Twinning) . , biedrības, darba grupas u.c., jo tās var tālāk virzīt projekta ideju un tās produktus ES rekomendācijās. .

Turklāt lielākā daļa mūsu materiālu būs katras valsts dzimtajā valodā papildus angļu valodai, kas ļauj panākt lielāku ietekmi vietējā un ES līmenī.

#SIMP-ACT-IAŠ# #@COM-DIS-VIS-CDV@#

### 3.2. Saziņa, izplatīšana un atpazīstamība

Saziņa, finansējuma izplatīšana un redzamība

Aprakstiet komunikācijas un izplatīšanas pasākumus, kas plānoti, lai veicinātu aktivitātes/rezultātus un palielinātu ietekmi (kam, kādā formātā, cik daudz utt.). Paskaidrojiet, kā jūs sasniegsiet mērķa grupas, attiecīgās ieinteresētās personas, politikas veidotājus un plašu sabiedrību, un izskaidrojiet izplatīšanas kanālu izvēli.

Aprakstiet, kā tiks nodrošināta ES finansējuma atpazīstamība.

Jumts, saskaņā ar kuru tiks sasniegti vispārējās stratēģijas mērķi, ir Vispārējais izplatīšanas plāns, kuru vadīs Asd Margherita, koordinējot konsorcijs darbu, nodrošinot atbilstību vispārējiem finansēšanas programmas redzamības noteikumiem.

Šajā izplatīšanas plānā tiks ņemti vērā kvantitatīvie aspekti, kas ir atspoguļoti ietekmē, un kvalitatīvie aspekti, piemēram, produktu kvalitāte, līdzdalība un pieredze.

Ar mūsu projektu mēs ievērosim ES piecu posmu izplatīšanas un izmantošanas modeli, kas iezīmē piecus stratēģiskus izplatīšanas un izmantošanas līmeņus:

1. Iemesls un skaidri mērķi izplatīšanai un izmantošanai — visu noteiks izplatīšana plāns.

2. Stratēģija, lai noteiktu, kurus rezultātus un kurām auditorijām izplatīt, un atbilstoši izstrādātu programmas un iniciatīvas (mums ir īpaši izplatīšanas pasākumi, piemēram, dokumentālās filmas, spēļu apkopošanas pētījums, skolas lietojumprogramma, tīmekļseminārs un viss ar mērķi aptvert formālo kontekstu un neformāls)

3-. Nosakiet dažādu interešu grupu organizatoriskās pieejas un piešķiriet pienākumus un resursus (Asd Margherita būs atbildīga par izplatīšanas plāna izpildi, un katrs partneris strādās savā kontekstā, skolas, klubi, sporta asociācijas, un Irsie to projicēs pa kanāliem Eiropas Tradicionālo sporta veidu un spēļu asociācija (ETSGA))

4. Īstenot stratēģiju, nosakot un apkopojot rezultātus un veicot izplatīšanas un izmantošanas pasākumus (Mēs vēlamies veicināt tradicionālās spēles kā Eiropas identitātes saikni, kas iegremdēta kultūras daudzveidībā)



5- Aktivitātes seku uzraudzība un novērtēšana (visam saražotajam materiālam ir digitāls formāts, kas ļauj to pārbaudīt, reproducēt un iegūt nepārtrauktu atgriezenisko saiti)

Stratēģijas, ko izmantosim, lai izplatītu mūsu materiālus, ir šādas:

1- Papild. Margherita būs komunikācijas vadītāja un atbildēs par projekta "Vispārējais izplatīšanas plāns" izplatīšanas plāna izpildi formālās un neformālās izglītības tīklu tīkla ietvaros.

2. Sociālo tīklu izmantošana zinātniskākajos virzienos, piemēram, Twitter, lai izplatītu mūsu produktu saturu, Facebook, lai izveidotu pedagogu grupas, YouTube un Instagram, lai projicētu mūsu digitālos materiālus, piemēram, digitālo saturu un videoklipus jauniešu vidū.

3 Atsauces vietne visam, pie kā tika strādāts.

4-Projekta logotipa izmantošana uz visiem materiāliem.

5. Erasmus+ rezultātu platformas izmantošana.

6-Mūsu populāro spēļu projekcija Eiropas sporta nedēļā.

7. Mūsu produktu izplatīšana Erasmus dienās.

Viss mūsu projekta izplatīšanas plāns sniedz atbildes uz šādiem jautājumiem:

Jo? Mums ir jānovērtē viss, ko esam strādājuši, lai sasniegtu ietekmes grupas, kuras esam apņēmušies.

Kas? Pilnīgi viss, pie kā esam strādājuši, aktivitātes, semināri, video, viss ir svarīgs, lai to izplatītu, lai sasniegtu mūsu mērķus.

Kur? Vietējā, reģionālā, valsts un Eiropas līmenī.

Kad? Izplatīšanas plāns tiek paturēts prātā jau no paša izstrādes, un tam tiek piešķirts vairāk dzīves, projektam turpinoties.

Kā? Izmantojot visus pieejamos resursus, sociālos tīklus, audiovizuālos medijus, logotipus, darbnīcas, vietni, pasākumus, piemēram, TPM un ME.

Kam? Visām mērķa grupām, kuras esam identificējuši gan mūsu iestādēs, gan tajās, kas parādās kā sekundārie partneri.

Ar šo plānu mēs nosakām mērķus rezultātu izplatīšanai un izmantošanai, kas ir: 1) Maksimizēt ietekmi atbilstoši noteiktajiem rādītājiem 2) Identificēt ieinteresētās puses 3) Dalīties praktiskajās zināšanās un 4) Attīstīt jaunas asociācijas un kontaktu tīklus. .

#SCOM-DIS-VIS-CDVŠ# #@SUS-CON-SC@#

### 3.3. Ilgtspējība un turpināšana

Ilgtspējība, ilgtermiņa ietekme un turpinājums

Aprakstiet projekta turpmākos pasākumus pēc ES finansējuma beigām. Kā tiks nodrošināta un uzturēta projekta ietekme?

Kas būs jādara? Kuras projekta daļas būtu jāturpina vai jā saglabā? Kā tas tiks panākts? Kādi resursi būs nepieciešami projekta turpināšanai? Kā rezultāti tiks izmantoti?

Vai ir iespējama sinerģija/papildināmība ar citām (ES finansētām) darbībām, kas var balstīties uz projekta rezultātiem?

Rezultātā ir sagaidāms, ka projekta rezultāti tiks izmantoti pēc tā dzīves cikla beigām, tādējādi maksimāli palielinot projekta īstenošanai finansētā granta potenciāls un tiks atspoguļots Erasmus+ rezultātu platformā.

Projekti padara visus produktus pieejamus sabiedrībai digitālā formātā, brīvi pieejamus internetā ar atklātām licencēm.

Projekta filozofija un pieeja par IKT un OER izmantošanu pilnībā saskan ar Eiropas Komisijas direktīvām "Atvērtā piekļuve attiecas uz praksi piešķirt bezmaksas interneta piekļuvi pētniecības rezultātiem un produktiem".

Ilgtspējības ieviešana projekta prasībās, kas veidos rezultātus, ir pirmais solis, un iegūto rezultātu kvalitātes nodrošināšana ir otrs solis, lai nodrošinātu, ka rezultātus var izmantot citi, no mūsu tradicionālo spēļu, lietotņu, izplatīšanas un starpkultūru piedāvājuma. attiecības.

Projekta spēcīgais izplatīšanas plāns ar daudzlīmeņu un daudzfunkcionālām aktivitātēm, kas plānotas visā tā dzīves ciklā un paredzētas vairākām dažāda vecuma grupām, radīs saites, saziņas kanālus un tīklus pieredzes apmaiņai dažādos izplatīšanas līmeņos (vietējā, reģionālā, valsts, kopienas un starptautiskā līmenī). ), kas tiks pagarināts arī pēc projekta īstenošanas, ar projekta virzītāja partneri KEKAVA, īstenojot šīs aktivitātes nākamo divu gadu laikā, laika gaitā gūstot labumu no visa nostrādātā un dodot iespēju izveidot piedāvājumu projekta īstenošanai.

tradicionālās spēles Eiropas līmenī un ko mēs projicēsim caur (ETSGA) ar to, ka IRSIE palīdzēs mums to projicēt arī Starptautiskajā sporta un kultūras asociācijā (ISCA) un Pasaules Ethnosporta konfederācijā (WEC), asociācijās, ar kurām sadarbojas katru dienu tradicionālo spēļu projekcijā, nodrošinot ilgspēju, ārpus projekta.

Nolūks ir izveidot "piramīdas struktūru", kurā arvien vairāk cilvēku piesakās dalībai programmā, izmantojot dažāda veida saziņu institucionālā, vietējā, valsts un Eiropas līmenī, piemēram:

Tiešsaistē, izmantojot dažādus sociālos tīklus, platformas, tīmekļa vietnes, darbiniekus pasākumu laikā, lai izmantotu rezultātus un izplatītu aktivitātes ar mērķa grupām. Sabiedrībai, organizējot tādus pasākumus kā izmeklēšanas process, sporta pasākumi ar tradicionālajām spēlēm, informatīvās nodarbības, televīzija, radio, avīzes utt.

Citi nepārtrauktības, izmantošanas un ilgspējas nodrošināšanas aspekti, kas veicina elektroniskā rīka pieejamību un izmantošanu, ir šādi:

Projekta vietne un visi materiāli, resursi, apmācību kursi un elektroniskā bibliotēka ar elektroniskiem mācību un mācīšanās rīkiem.

Ikviens tam būs pieejams tiešsaistē un bez maksas projekta darbības laikā un 7 gadu laikā pēc tā pabeigšanas, garantējot projekta virzītājam (ķekavai) tā brīvu piekļuvi noteiktajā laikā.

Tiks izveidots Projektu atbalsta centrs, kurā piedalīsies dažādi skolotāji, politiskās personības, sporta treneri un darbinieki, kurus esam iesaistījuši projektā.

CENTRA mērķis būs pārvaldīt, administrēt un tālāk attīstīt elektronisko rīku/programmu, vienlaikus pastāvīgi atjauninot e-rīku banku.

Šī projekta novērtēšanas stratēģija ietvers divus atsevišķus elementus, proti, izplatīšanas plānu, kas nekavējoties jāizstrādā un jāatjaunina visa projekta dzīves cikla laikā, un izmantošanas plānu, lai atbalstītu projekta plašāku pieņemšanu. Projekta rezultātus vēlākos projekta dzīves cikla posmos.

Izveidosim padomdevēju komandu, kurā piedalīsies pa vienam cilvēkam no katras Biedrības, ar mērķi palīdzēt visām tām Biedrībām, Iestādēm un Skolām, kuras vēlas ieviest mūsu produktus, konsultējot ar tradicionālajām spēlēm saistītu pasākumu veidošanā.

Savā ikdienas darbā iegūto rezultātu kopumu partneri integrēs, izmantojot apmācību plānu minēto materiālu integrēšanai katras asociācijas darbībā un attiecībā ar tai draudzīgajām asociācijām, lai izveidotu jaunus saiknes tīklus.

Visi mūsu materiāli tiks nosūtīti Eiropas Spēļu un tradicionālo sporta veidu asociācijai (ETSGA), Eiropas spēļu un tradicionālo sporta veidu tīklam, lai tos varētu projicēt no šīs milzīgās Eiropas vērtības platformas un tādējādi nodrošinātu ilgspējību un izmantošanu ārpus cikla. . no projekta dzīves.

Šī padomdevēja grupa piekrīt darboties (pa pastu) divus gadus pēc projekta beigām, uzturot projekta ilgspēju, veicinot un konsultējot minēto plānu izpildi.

Attiecībā uz rezultātu aizsardzību, kad projekts ir pabeigts, mēs ierosinām:

1. Intelektuālais īpašums un tiesības piederēs visiem projekta sadarbības partneriem (konsorcija dalībniekiem), kas ļauj:

a) izmantot darbaspēku

b) Pielāgot darbu atbilstoši vajadzībām (tulkot, saīsināt, pielāgot vietējam kontekstam utt.); reproducēt oriģinālo vai pielāgoto darbu un kopīgot to ar citiem (piemēram, ar studentiem, tiešsaistē, ar kolēģiem utt.)

2- Mājas lapai būs brīva pieeja un Projekta virzītājs (ķekava) būs atbildīgs par sava domēna uzturēšanu līdz 7 gadiem pēc projekta.

Piedalīšanās divu gadu laikā pēc projekta beigām Eiropas sporta nedēļā ļaus mums izplatīt savu ideju par projektu, kad tas būs beidzies.

#@WRK-PLA-WP@#

## 4. DARBA PLĀNS, DARBA PAKETAS, DARBĪBAS, RESURSI UN LAIKS

### 4.1 Darba plāns

#### Darba plāns

Sniedziet īsu darba plāna vispārējās struktūras aprakstu (darba pakešu sarakstu vai grafisku prezentāciju (Perta diagramma vai tamlīdzīgi)).

Savu projektu esam organizējuši, sadalot ar katru DP saistītās aktivitātes, strukturējot tās 3 semestros un piešķirot tām koordinācijas lomu, līdz ar to izstrādājām līdzīgu struktūru ar specifisku fokusu, ievērojot plānoto mērķu, aktivitāšu to īstenošanas saskaņotību, minēto darbību nodevumu kontrole kā galaprodukti un minēto materiālu izplatīšanas plāns.

Tādā veidā mēs atbildam uz mūsu metodisko līniju:

1-projekta vadība un koordinēšana-WP1, kas orientēta uz projekta vadību un koordināciju un ilgs no sagatavošanas posma līdz izplatīšanas fāzei (18 mēneši) un ilgtspējību ārpus projekta, šī darba grupa gulsies uz projekta virzītāju. Ķekavas projekts.

2-Research-WP2 Izpētiet kopā ar mūsu konsorcijs ģimenēm, lai savāktu 5 populāras spēles no katras konsorcijs valsts un izstrādātu 20 spēļu akumulatoru, kas mums būtu virtuālajā bibliotēkā ar to noteikumiem, izcelsmi un kultūras tradīcijām.

Šo izmeklēšanas procesu koordinēs Innosport, jo tā ir izmeklēšanas procesos visvairāk sagatavotā biedrība, šobrīd koordinē divus ietekmes uz vidi izpētes procesus sporta praksē, un tas tiks veikts pirmajā semestrī.

3-Izpratne, informācija, apmācība un pielietošana - WP3 mēģinās papildināt un piešķirt nozīmi WP2 izstrādātajam, no šī spēļu komplekta mēs pielietosim populāras spēles no citām valstīm katrā iestādē (5) un katrā saistītajā skola (10), ar mērķi dalīties ar izcelsmi un kultūras identitāti no citām Eiropas valstīm un šo spēļu pieteikšanā tiks aicināti piedalīties vecvecāki un vecāki, ar mērķi veicināt paaudžu komunikāciju.

Šo pieredzes apmaiņas darbu, pielietojot dažu valstu spēles citās valstīs, Ķekava koordinēs, pateicoties viņa pieredzei pasākumu koordinēšanā formālā (skolu) un neformālā (biedrību) kontekstā.

Paralēli šai aktivitātei rīkosim vebināru, kurā jaunieši no Spānijas citiem jauniešiem no citām institūcijām rādīs Galīcijas Etniskā brīvā laika muzeja, kas tiek uzskatīts par vienu no labākajiem populāro spēļu muzejiem Eiropā, materiālus, veicinot starpkultūru apmaiņu. caur spēlēm. populārs.

Innosport dosies uz muzeju kopā ar partnerskolu (vai krustojumu), lai savāktu informāciju, fotoattēlus un video, ko dalītos vebinārā ar citām partnerskolām.

4-Apmācība-WP4 Katra iestāde izmantos savu dalību sporta pasākumā, lai savāktu plastmasu, un minētā sporta pasākuma beigās mēs izveidosim pielāgotus materiālus, lai mūsu populārajās spēlēs iekļautu otrreizējo pārstrādi, un aicināsim cilvēkus, kuri ir piedalījušies. pasākumā spēlēt populāras spēles kopā ar mums, izmantojot mūsu pārstrādātu materiālu.

Īrsijs būs atbildīgs par šo aktivitāti, jo viņš ir piedalījies vairākos otrreizējās pārstrādes semināros citos projektos, tāpēc viņš varēs iekļaut dažus izmantotos paņēmienus, piemēram, "Tradicionālās apdzīvotās vietas, kultūras mantojums un ilgtspējīga attīstība:"

5-Izplatīšana -WP5 Katra valsts kā ES rīkos kādu sporta pasākumu dabā ar mērķi popularizēt mūsu radīto populāro spēļu akumulatoru, izmantojot dabisko vidi, rīkojoties ekoloģiski, ietekmējot vidi, kad mēs iebrukām viņu zemē, lai nodarbotos ar fiziskiem vingrinājumiem.

Katra biedrība aicinās kādu sporta klubu, lai izdzīvotu mūsu tradicionālo spēļu spēlēšanas pieredzi un varētu vingrināties citā veidā, apzinoties cieņu pret vidi.

WP5 koordinēs Asd Margherita, jo viņai ir lielāka pieredze projekta izplatīšanā, vairāk Eiropas kontaktu un labākas zināšanas par izplatīšanas plāniem.

Katrā sporta pasākumā būs anketas par jautājumiem, kas saistīti ar organizāciju, vides ilgtspējību, aktivitāšu kvalitāti un gandarījuma kvalitāti, kas ļaus mums iegūt gala novērtējumu, izmantojot atskaiti, ko veiks ar mūsu sportistiem. notikumiem.

Ar šīm aktivitātēm, kas tiks veiktas trešajā semestrī, ievērojot noteikto semestra grafiku, noslēgsim savu darbu, kas apkopots caur aktivitāšu savstarpējo saistību:

Mēs sākam ar dažādu mūsu konsorcijs valstu populāro spēļu izpēti, izpētes fāzē mēs savienojam šo pētījumu ar informāciju un pielietojumu gan formālā, gan neformālā kontekstā, mēs dalāmies ar šo informāciju caur vebināru ar skolēniem, mēs savienojam fāzi. informāciju ar izpratni, izmantojot plastmasu sporta pasākumos un izmantojot to kā materiālu mūsu sporta spēlēm, un visbeidzot mēs turpinājam izplatīt visu, kas darbojas ar mūsu ME starpniecību dabā katrā valstī, savienojot ar apziņu, ka ir svarīgi ievērot vide, kad ielaužamies viņu dzīvoznē, lai nodarbotos ar fiziskiem vingrinājumiem.

## 4.2. Darba paketes, aktivitātes, resursi un laiks

### DARBA PAKETAS

#### Darba paketes

Šī sadaļa attiecas uz detalizētu projekta aktivitāšu aprakstu.


Grupējiet savas aktivitātes darba paketēs. Darba pakete nozīmē būtisku projekta apakšnodaļu. Katrai darba paketei ievadiet mērķi (sagaidāmo rezultātu) un uzskaitiet ar to saistītās aktivitātes, atskaites punktus un rezultātus. Grupēšanai jābūt loģiskai un jāvadās pēc identificējamajiem rezultātiem.

Projektos parasti ir jābūt vismaz 2 darba paketēm. WP1 jāaptver pārvaldības un koordinācijas darbības (sanāksmes, koordinācija, projektu uzraudzība un novērtēšana, finanšu pārvaldība, progresa ziņojumi utt.) un visas darbības, kas ir transversālas un tāpēc ir grūti attiecināmas uz citu konkrētu darba paketi (nemēģiniet sadalīt šīs darbības dažādās darba paketēs). Pārējām projekta aktivitātēm jāizmanto WP2 un turpmākās darba grupas. Varat izveidot tik daudz darba pakotņu, cik nepieciešams, kopējot WP1. Pēdējā darba grupa būtu jāvelta ietekmei un izplatīšanai

Maza apjoma dotācijām (mazāk vai vienāds ar 60 000 EUR) ir iespējams izmantot vienu darba paketi visam projektam (WP1 ar projekta akronīmu kā WP nosaukumu).

Īpašas prasības attiecībā uz darba pakešu skaitu un tipoloģiju, lūdzu, skatiet uzaicinājuma dokumentā/programmu rokasgrāmatā.

 Katru darbību/pavērsiena punktu/iznākumu/rezultātu/piegādājamo ievadiet tikai vienu reizi (vienā darba paketē).

 Nodrošiniet atbilstību detalizētajai budžeta tabulai/kalkulatoram (ja piemērojams) ([nav vienreizējas summas dotācijām ar prefiksu](#))

#### Mērķi

Uzskaitiet konkrētos mērķus, ar kuriem darba pakete ir saistīta.

## Darbības un darba sadale (Darba apraksts)

Sniegt īsu pārskatu par darbu (plānotajiem uzdevumiem). Esiet konkrēts un katram uzdevumam norādiet īsu nosaukumu un numuru.

Parādiet, kas piedalās katrā uzdevumā: koordinators (COO) un, ja piemērojams, saņēmēji (BEN), saistītās vienības (AE), asociētie partneri (AP) un citi, treknrakstā norādot uzdevuma vadītāju.

## Pagriezienu punkti un rezultāti (iznākumi/rezultāti)

Pagriezienu punkti ir projekta kontroles punkti, kas palīdz noteikt progresu. Tie nav nepieciešami ERASMUS LSI projektiem. Varat atstāt tukšu sadaļu par atskaites punktiem.

Nodevumi ir projekta rezultāti, kas tiek iesniegti, lai parādītu projekta progresu (jebkurā formātā). Skatiet tikai galvenos rezultātus. Neiekļaujiet mazsvarīgus apakšpunktus, iekšējos darba dokumentus, sapulču protokolus utt. Ierobežojiet nodevumu skaitu līdz 10-15 visam projektam. Grantu sagatavošanas laikā jums var lūgt vēl vairāk samazināt to skaitu.

Pienākumiem, piemēram, sanāksmēm, pasākumiem, semināriem, apmācībām, semināriem, tīmekļa semināriem, konferencēm utt., ievadiet katru nodevumu atsevišķi un laukā "Apraksts" norādiet šādu informāciju: uzaicinājums, darba kārtība, parakstītu klātbūtnes saraksts, mērķa grupa, paredzamais skaits, dalībnieki, pasākuma ilgums, pasākuma atskaite, mācību materiālu pakete, prezentācijas, novērtējuma ziņojums, atsauksmju anketa.

Piegādājamiem materiāliem, piemēram, rokasgrāmatām, rīku komplektiem, ceļvežiem, ziņojumiem, brošūrām, brošūrām, mācību materiāliem utt., laukā "Apraksts" pievienojiet formātu (elektronisku vai drukātu), valodu(-as), aptuveno lappušu skaitu un aptuveno kopiju skaitu. publikāciju (ja tādas ir).

Katram nodevumam jums būs jānorāda izpildes mēnesis līdz brīdim, kad apņematies to augšupielādēt portālā. Piegādes termiņš nedrīkst būt ārpus darba paketes ilguma, un tam ir jāatbilst tālāk norādītajam laika grafikam. 1. mēnesis iezīmē projekta sākumu, un visiem termiņiem jābūt saistītiem ar šo sākuma datumu.

Izmantotās etiķetes nozīmē:

Publiskis — pilnībā atvērts (automātiski publicēts tiešsaistē Project Results platformās)

Sensitīvs — ierobežots saskaņā ar Granta līguma nosacījumiem

ES klasificēts — RESTREINT-UE/EU-RESTRICTED, CONFIDENTIEL-UE/EU-CONFIDENTIAL, SECRET-UE/EU-SECRET saskaņā ar Lēmumu 2015/444. Precēm, kas klasificētas saskaņā ar citiem noteikumiem (piemēram, valsts vai starptautiska organizācija), lūdzu, atlasiet līdzvērtīgu ES klasifikācijas līmeni.

## 1. darba pakotne

1. darba pakete: projektu vadība un koordinēšana

Ilgums:	24.01.-25.06	Galvenais saņēmējs:	KEKAVA
Mērķi:			
	<p>1-Pārvaldiet visu, kas saistīts ar budžeta sagatavošanu, ieviešanu, uzraudzību, novērtēšanu, izplatīšanu un kontroli.</p> <p>2-Pārvaldiet visu, kas saistīts ar laika un materiālu kvalitātes grafika ievērošanu.</p>		
Darbības un darba sadale (Darba apraksts)			

Uzdevums Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Uzdevuma nosaukums	Apraksts	Dalībnieki		Iemaksas natūrā un Apakšuzņēmumu slēgšana (Jā/Nē un kurš)
			Vārds	Loma (COO, BEN, AE, AP, CITS)	
T1.1	Pirmā tikšanās-TPM1- LATVIJA	<p>2024. gada februārī Koordinators vai atbildīgais partneris iepazīstinās ar plāniem: vadības, finanšu un komunikācijas plānu, izplatīšanas plānu un kvalitātes kontroles un nodrošināšanas plānu, kā arī atskaites grafiku. Turklāt pirmajā tikšanās reizē tiks prezentēts projekta logo uzmetums.</p> <p>- Projektu vadība un koordinēšana: Galvenās funkcijas, kas tika nodrošinātas šajā DP bija: Pārvaldīt, prezentēt un koordinēt grafiku, kas atspoguļo mūsu projekta struktūru.</p> <p>-Iekšējā komunikācija: koordinēt un pārvaldīt partneru tīklu, pārbaudīt, kontrolēt un uzraudzīt rezultātus, kas ir nepieciešama pieeja, lai kontrolētu visu projekta attīstību, sākot no izstrādes, izpildes un izplatīšanas</p>	Divi cilvēki no katra partnera	Projektu vadība un eksperts darbībās	n/a
T1.2	DIGITĀLĀ TIEKŠANĀS - Organizēta no Itālijas	<p>2024. gada septembrī koordinatore Ķekava veiks projekta pirmo vērtēšanas procesu visā, kas saistīts ar projekta vadību, prezentējot 3-SOju metodes turpinājuma lapu.</p> <p>Ar šīs metodes palīdzību būs iespējams iegūt datus un kvantitatīvos un kvalitatīvos elementus par projekta vadības darbību, lai kontrolētu projekta izpildi, nodrošinātu termiņu, administratīvo un finanšu normatīvo aktu ievērošanu, kā arī noteikumu ievērošanu. Erasmus+ noteiktajiem pasākumiem. Programma.</p> <p>Saistībā ar darbībām un produktiem a</p>	Viens cilvēks no katra partnera	Eksperts	n/a

		tiks veikta paveiktā kontrole, tāpēc mums būs evolūcija un virzība uz uzdevumiem saistībā ar mūsu izstrādātajiem rādītājiem.					
T1.3	Noslēguma sanāksme - Spānija	<p>2025. gada maijā tiks apkopots koordinējošā partnera gala pārskats par veiktajiem izdevumiem un katras sadaļas budžetu piemērošanu un vienlaikus tiks izskatīts grafiks un salocītā diagramma, vai esam visu noslēguši plānoto grafiku un rezultātu kvalitāti.</p> <p>Mēs iesniegsim ziņojumu par gala ietekmes rezultātu, lai redzētu, vai projekts ir radījis to, ko mēs vēlējamies mērķa grupās.</p> <p>Runājot par WPS rezultātiem, mēs izmantosim partneru prezentāciju un diskusijas par sasniegto kvalitāti un spēju sasniegt mērķauditorijas un katras organizācijas izplatīšanas kapacitāti.</p> <p>Par izplatīšanas plānu runāsim pēc projekta.</p>		Divi cilvēki no katras organizācijas	Projekts pārvaldīt un eksperts darbībās	n/a	
Pagrieziena punkti un rezultāti (iznākumi/rezultāti)							
Pagrieziena punkts Nr (nepārtrauktā numerācija nav saistīta ar WP)	Pagrieziena punkta nosaukums	Darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Apraksts		Gala termiņš (mēneša numurs)	Pārbaudes līdzekļi
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
Piegādes Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Piegādājamā nosaukuma	darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Tips	Izplatīšanas līmenis	Gala termiņš (mēneša numurs)	Apraksts (tostarp formātu un valodu)
D1.1	-Projekta tehniskā atskaite	1	Ķekava	[R — dokuments, ziņojums] tīmekļa vietnes,	[PU — publiska]	3	Mēs sagatavosim ziņojumu ar visiem noslēgtajiem līgumiem mūsu pirmajā

Zvans: [ievietojiet zvana identifikatoru] — [ievietojiet zvana nosaukumu]

ES Granti: Pieteikuma veidlapa (ERASMUS LSI): V2.0 – 01.06.2022.

	- tīmekļa izveide, lai strukturētu un koordinētu mūsu darbības						tiksies un izveidosim mājaslapu, kurā strukturēsim sava projekta saturu.  Video un teksta formāts, angļu valodā.
D1.3	Sanāksmes noslēguma ziņojums.	1	Innosport	[R — dokuments, Ziņot] [	[PU — publiska]	17	Sagatavosim gala ziņojumu ar mūsu aktivitāšu uzraudzību un izvērtējumu, vienlaikus precizējot stratēģijas, kas jāveic, lai turpmākajos gados paplašinātu mūsu projektu ilgtspējas plānu.  Teksta formāts, angļu valoda

Paredzamais budžets — resursi

Par noteiktām vienreizējām dotācijām skatīt detalizētu budžeta tabulu/kalkulatoru (B daļas 1. pielikums; [skatīt portāla atsauces dokumentus](#)).

Darba komplekts...

Lai ievietotu darba pakotnes, kopējiet WP1 tik reižu, cik nepieciešams

2. darba pakotne: mūsu konsorcijs tradicionālo spēļu izpēti un apkopošana			
Ilgums:	24.02.-24.05	Galvenais saņēmējs:	INNOSPORTS
Mērķi			
1-Veikt izpēti procesu katrā valstī ar mērķi savākt 20 tradicionālo spēļu bateriju.			



Darbības un darba sadale (Darba apraksts)							
Uzdevums Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Uzdevuma nosaukums	Apraksts	Dalībnieki		Iemaksas natūrā un Apakšuzņēmumu slēgšana (Jā/Nē un kurš)		
			Vārds	Loma (COO, BEN, AE, AP, CITS)			
T2.1	1 Tradicionālo spēļu akumulators	Veiciet pētījumus ar mūsu konsorcijs ģimenēm, lai savāc 5 populāras spēles no katras konsorcijs valsts un izstrādā 20 spēļu akumulatoru, kas mums būtu virtuālajā bibliotēkā, ar to noteikumiem, izcelsmi un kultūras tradīcijām.	Ķekava, Sd.Margherita, Innosport un Irsie	Tradicionālo spēļu eksperti	n/a		
T1.2					n/a		
					n/a		
Pagrieziena punkti un rezultāti (iznākumi/rezultāti)							
Pagrieziena punkts Nr (nepārtrauktā numerācija nav saistīta ar WP)	Pagrieziena punkta nosaukums	Darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Apraksts		Gala termiņš (mēneša numurs)	Pārbaudes līdzekļi
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
Piegādes Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Piegādājamā nosaukuma darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Tips	Izplatīšanas līmenis	Gala termiņš (mēneša numurs)	Apraksts (tostarp formātu un valodu)	
D2.1	Digitālā bibliotēka	2	Innosport	video	[PU — publiska] [	5	Izveidojiet virtuālo bibliotēku, kurā tiek apkopotas šīs spēles ar to ieviešanas lapām, lai tās varētu izmantot ikviens, kurš interesējas par šāda veida populārām spēlēm

Zvans: [ievietojiet zvana identifikatoru] — [ievietojiet zvana nosaukumu]

ES Granti: Pieteikuma veidlapa (ERASMUS LSI): V2.0 – 01.06.2022.

							Digitālais formāts, angļu
D1.2		1		[R — dokuments, atskaite] [DEM — Demonstrators, pilots, prototips] [DEC — tīmekļa vietnes, patentu pieteikumi, videoklipi utt.] [DATI — datu kopas, mikrodati utt.] [DMP — dati Pārvaldības plāns] [ĒTIKAS] [DROŠĪBA] [OTHER]	[PU — publiska] [SEN — sensitīvs] [R-UE/EU-R — ES Klasificēts] [C-UE/EU-C — ES Klasificēts] [S-UE/EU-S — ES Klasificēts]		

3. darba pakete: pieredzes apmaiņa					
Ilgums:	24.06.-24.11	Galvenais saņēmējs:	ĶEKAVA		
Mērķi					
1--Dalīties un ieviest spēles starp dažādām valstīm starpkultūru attīstībai.					
2-Tradicionālo spēļu integrēšana formālā vidē, piemēram, skolā (10 katrā skolā) un neformālā (5 mūsu pašu iestādēs), pielietojot tās kā aktīvu spēles veidu. brīvā laika priekšrocības.					
Darbības un darba sadale (Darba apraksts)					
Uzdevums Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Uzdevuma nosaukums	Apraksts	Dalībnieki		Iemaksas natūrā un Apakšuzņēmumu slēgšana (Jā/Nē un kurš)
			Vārds	Loma (COO, BEN, AE, AP, CITS)	
T3.1	Dalīšanās ar tradicionālajām spēlēm	Katrā iestādē (5) un katrā pielietosim populāras spēles no citām valstīm	Ķekava, Sd.Margherita, Tehniķe	smiltis	n/a

		asociētā skola (10), ar mērķi dalīties ar izcelsmi un kultūras identitāti no citām Eiropas valstīm un vecvecāki un vecāki tiks aicināti piedalīties šo spēļu pieteikšanā. , ar mērķi veicināt paaudžu saziņu formālā (piemēram, skolas) un neformālā (piemēram, mūsu iestādes) kontekstā.	Innosport un Irsie	skolotājiem			
T3.2	Tradicionālo spēļu starptautiskās apmaiņas mini muzejs	Skolā tiks izstādīts mini muzejs, kurā būs apskatāmas konsorcijs valstu populārās spēles.	Ķekava, Sd.Margherita, Innosport un Irsie	Tehniķis s un skolotāji	n/a		
T3.3	Apmeklējiet Tradicionālo spēļu muzeju Galisija	Innosport vadītie skolēni dosies uz Populāro spēļu muzeju "Museo Etno Lúdico de Galicia" un varēs apskatīt divas tā telpas:  1. istaba — Galīcijas tradicionālā spēle, tradicionālās spēļu spēles un sports, pasaules sporta veidi un spēles un galīcijas tradicionālie sporta veidi.  2. istaba — tradicionālās spēles visā vēsturē, sākot no senajām Vidusjūras tautām, līdz pat senajai Grieķijai, Romai, barokam, sasniedzot mūsdienu, mūsdienu un pēclaiķmetus.	Innosport	Tehniķis s un skolotāji	n/a		
Pagrieziena punkti un rezultāti (iznākumi/rezultāti)							
Pagrieziena punkts Nr (nepārtrauktā numerācija nav saistīta ar WP)	Pagrieziena punkta nosaukums	Darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Apraksts	Gala termiņš (mēneša numurs)	Pārbaudes līdzekļi	
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	
Piegādes Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Piegādājamā nosaukuma	darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Tips	Izplatīšanas līmenis	Gala termiņš (mēneša numurs)	Apraksts (tostarp formātu un valodu)

D3.1	Dokumentāls video	3	Irsie	video	[PU — publiska]	9	<p>: Tiks izstrādāts dokumentāls video ar intervijām ar iestāžu jauniešiem ar mērķi uzzināt par pieredzi un pasniegumiem, kuri</p> <p>piegalīgās populāro spēļu pielietošanā, kas apvienotu dzimtās valodas, ar subtitriem angļu valodā.</p> <p>Digitalais formāts</p>
D3.2	Tradicionālo spēļu kultūras identitāte	3	Ķekava	[R — dokuments, Ziņot	[PU — publiska]	10	<p>Katra valsts izvēlies piecas spēles no mūsu iepriekš izvēlētajām spēlēm un tām tiks pievienots ievads, kurā katra spēle ir saistīta ar kultūras identitāti, lai katra valsts varētu izskaidrot saviem skolēniem spēļu izcelsmi un tradīciju, kas tiks savākti plkst</p> <p>katras muzejā izstādītās spēles puse.</p> <p>Teksta formāts, latviešu, poļu, itāļu, spāņu un angļu valodā</p>
D3.3	Informatīvs vebinārs	3	Innosport	video	[PU — publiska]	11	<p>Rīksim vebināru, kurā jaunieši no Spānija rādīs materiālus Etniskā Galīcijas Ludic muzejs, kas tiek uzskatīts par vienu no labākajiem populāro spēļu muzejiem Eiropā, citiem jauniešiem no citām iestādēm, popularizējot</p>

							<p>starpkultūru apmaiņa, izmantojot populāras spēles.</p> <p>Innosport dosies uz muzeju kopā ar partnerskolu (vai krustojumu), lai savāktu informāciju, fotoattēlus un video, ko dalītos vebinārā ar citām partnerskolām.</p> <p>Angļu un video formātā</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

4. darba pakotne: otrreizēja pārstrāde un tradicionālās spēles					
Ilgums:	24.12.-25.03	Galvenais saņēmējs:	IRSIE		
Mērķi					
Saistīt savākšanu un pārstrādi sporta pasākumā ar iespēju izveidot otrreiz pārstrādātus materiālus, ko izmantot mūsu tradicionālajās spēlēs (10 materiālu veidi, ko izmantot mūsu spēlēs spēles)					
Darbības un darba sadale (Darba apraksts)					
Uzdevums Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Uzdevuma nosaukums	Apraksts	Dalībnieki		Iemaksas natūrā un <small>Apakšuzņēmumu slēgšana</small> (Jā/Nē un kurš)
			Vārds	Loma (COO, BEN, AE, AP, CITS)	
T4.1	Spēles materiālu izveidei tiek izmantots otrreizēji pārstrādāts plastmasas materiāls	Katra iestāde izmantos savu dalību sporta pasākumā, lai savāktu plastmasu, un minētā sporta pasākuma beigās mēs izveidosim pielāgotus materiālus, lai iekļautu otrreizējo pārstrādi mūsu populārākajās spēlēs, un aicināsim cilvēkus, kuri ir piedalījušies pasākumā, spēlēt populāras spēles spēles ar mums, izmantojot mūsu pārstrādāto materiālu.	Ķekava, Sd.Margherita un Irsija	Pārstrādes eksperti un tradicionālo spēļu eksperti	n/a

T1.2						n/a	
						n/a	
Pagrieziena punkti un rezultāti (iznākumi/rezultāti)							
Pagrieziena punkts Nr (nepārtrauktā numerācija nav saistīta ar WP)	Pagrieziena punkta nosaukums	Darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Apraksts		Gala termiņš (mēneša numurs)	Pārbaudes līdzekļi
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
Piegādes Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Piegādājamā nosaukuma	darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Tips	Izplatīšanas līmenis	Gala termiņš (mēneša numurs)	Apraksts (tostarp formātu un valodu)
D4.1	Apmācības video:	4	Irsie	video	[PU — publiska] ]	15	Tiks ierakstīta video pamācība, kurā tā būs paskaidroja, kā tika izveidoti materiāli, un paskaidroja, kā ar tiem spēlēties.  Video formāts, dzimtās valodas un angļu valoda subtitros.
D1.2		1		[R — dokuments, atskaite] [DEM — Demonstrators, pilots, prototips] [DEC — tīmekļa vietnes, patentu pieteikumi, videoklipi utt.] [DATI — datu kopas, mikrodati utt.] [DMP — dati Pārvaldības plāns] [ĒTIKAS] [DROŠĪBA]	[PU — publiska] [SEN — sensitīvs] [R-UE/EU-R — ES Klasificēts] [C-UE/EU-C — ES Klasificēts] [S-UE/EU-S — ES Klasificēts]		

				[OTHER]			
--	--	--	--	---------	--	--	--

5. darba pakotne: sporta pasākumu un izplatīšanas reinātājs					
Ilgums:	25.03.-25.06	Galvenais saņēmējs:	ASD. MARGHERITA		
Mērķi					
1. popularizēt populāras spēles un sporta veidus, lai izmantotu dabiskās vides priekšrocības un palielinātu izpratni par to, cik svarīgi ir rūpēties par vidi (4 tradicionālie spēļu pasākumi, pa vienam katrā valstī).					
Darbības un darba sadale (Darba apraksts)					
Uzdevums Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Uzdevuma nosaukums	Apraksts	Dalībnieki		Natūrā Iemaksas un Apakšuzņēmumu slēgšana (Jā/Nē un kurš)
			Vārds	Loma (COO, BEN, AE, AP, CITS)	
T5.1	Tradicionālās spēles vingrošana	Irsie un SD. Margherita aicinās divus sporta klubus, 30 sportistus no katra kluba (Asociācija Sport Amicus un Sport Club PINK SPORT BARI) uz vingrošanu, kas notiks dabā un kuras mērķis būs izplatīt WP2 (atsevišķas spēles) un WP4, izmantojot otrreizējos materiālus. izgatavots.  Šis pasākums notiks vienā dienā abās valstīs, kā ES, pieredzes apmaiņa ar videokonferences palīdzību un ļaus mums pārdomāt, kā nebojāt dabisko vidi, kad tajā nodarbojamies ar fiziskiem vingrinājumiem, iegūstot, kādas prakses var palīdzēt mums būt uzskatīts par notikumu dabā ar zemu ietekmi uz vidi.	Asd.Margherita, Irsie	Eksperti sporta pasākumos	n/a
T5.2	Tradicionālās olimpiskās spēles	Innosport un Ķekava aicinās divus sporta klubus, 30 sportistus no katra kluba, Innosport aicinās "Pastorīzes futbola klubu", ar mērķi pārbaudīt izvēlētās Latvijas spēles un	Ķekava, Innosport	Ekspertu sporta pasākums	n/a

		Ķekava ir uzaicinājusi Biedrību, kas strādā ar invalīdiem "Ķekavas galda tenisa klubs "Balta Vētra" ar mērķi veicināt iekļaušanos mūsu tradicionālajā spēļu olimpiādē, kurā katrai valstij būs 5 pārbaudījumi saistībā ar izvēlētajām WP2 spēlēm un kurā valstis apmainīsies ar populārām spēlēm, Latvijā spēlēs Spānijas spēles un Spānijā uz spēlēm Latvijā, ar mērķi projicēt WP3, viss tiks darīts dabiskā vidē, ar mērķi papildināt zemas ietekmes uz vidi praksi un notiks vienā un tajā pašā dienā katrā valstī, kā ES, pieredzes apmaiņā videokonferences veidā.					
T5.3	Laikraksts, radio un TV TPM	TPM mēs paziņosim vietējiem plašsaziņas līdzekļiem, lai izplatītu mūsu darbu, atklājot mūsu projekta vajadzības un mērķus.	Ķekava, Innosport, Asd.Margherita, Irsie	Izplatīšanas eksperti n/a			
Pagrieziena punkti un rezultāti (iznākumi/rezultāti)							
Pagrieziena punkts Nr (nepārtrauktā numerācija nav saistīta ar WP)	Pagrieziena punkta nosaukums	Darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Apraksts		Gala termiņš (mēneša numurs)	Pārbaudes līdzekļi
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a		n/a	n/a
Piegādes Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Piegādājamā nosaukuma	darba pakete Nē	Galvenais saņēmējs	Tips	Izplatīšanas līmenis	Gala termiņš (mēneša numurs)	Apraksts (tostarp formātu un valodu)
D5.1	Labas prakses ceļvedis Tradicionāls Spēles dabā	5	Irsie	[R — dokuments, Ziņot]	[PU — publiska]	17	Mēs apkoposim labās prakses ceļvedī, lai populāru spēļu prakse dabā radītu zemu ietekmi uz vidi un ilgtspējīgu ietekmi tās praksei lielos pasākumos.  Angļu un dzimtā



							valodas, teksta formāts .
D5.2	Diskusiju podkāsts	5	kekava	video	[PU — publiska]	17	Nākamajā dienā pēc pasākuma tiks veidots podkāsts ar izstrādāto videokonferenču secinājumiem, kurā tiek veidoti iespaidi par kultūras apmaiņu, spēlējot spēles no citām valstīm, izprotot katras valsts daudzveidību un kultūras identitāti, bet respektējot kopējo faktu, ka tos vieno, kas ir daļa no Eiropas identitātes.  Dzimtās valodas un angļu digitālais formāts.
D5.3		5	Asd.Margherita	[R — dokuments, ziņojums]	[PU — publiska]	18	Mēs apkoposim nobeiguma ziņojumu no tiem plašsaziņas līdzekļiem, kas ziņojuši par mūsu izplatīšanas pasākumiem, tostarp tiem, kas veikti, izmantojot sociālos tīklus, kā Vispārējā izplatīšanas plāna gala ziņojumu.  Teksta formāts, angļu

## Pasākumi un tikšanās

### Pasākumi un tikšanās

Šī tabula ir jāaizpilda attiecībā uz pasākumiem un sanāksmēm, kas ir minētas kā daļa no darbībām iepriekš minētajās darba paketēs

Sniedziet sīkāku informāciju par veidu, atrašanās vietu, dalībnieku skaitu utt.

Zvans: [ievietojiet zvana identifikatoru] – [ievietojiet zvana nosaukumu]

ES Granti: Pieteikuma veidlapa (ERASMUS LSI): V2.0 – 01.06.2022.

Pasākums Nr (nepārtraukta numerācija saistīta ar WP)	Dalībnieks	Apraksts					Klātesošie	
		Vārds	Tips	Apgabals	Atrašanās vieta	Ilgums (dienas)	Numurs	
E1.1	Ķekava, Sd.Margherita, Innosport un Irsie	Pirmā tikšanās	notikumu	Koordinācija, komunikācijas izplatīšana	un	Ķekava, Latvija	2	8
E1.2	Ķekava, Sd.Margherita, Innosport un Irsie	Noslēguma tikšanās	notikumu	Koordinācija, komunikācijas izplatīšana	un	Lakorunja, Spānija	2	8
E1.3	Sd.Margherita un Irsie	Tradicionālās spēles gymkhana	Reizinātāja pasākums	Izplatīšana, aktivitāte	sports	Varšava, Polija  Margherita di Savoja, Itālija		
E1.4	Ķekava un Innosport	tradicionālās olimpiskās spēles	Reizinātāja pasākums	Izplatīšana, aktivitāte	sports	Ķekava, Latvija  Lakorunja, Spānija		

## Saraksts

Grafiks (projektiem līdz 2 gadiem)																									
Aizpildiet šūnas bēšā krāsā, lai parādītu aktivitāšu ilgumu. Ja nepieciešams, atkārtojiet rindas/kolonnas.																									
Piezīme. Izmantojiet projekta mēneša skaitļus, nevis kalendāro mēnešus. 1. mēnesis vienmēr ir projekta sākums. Laika skalā ir jānorāda katras darbības laiks katrā WP.																									
AKTIVITĀTE	MĒNEŠI																								
	M 1	M 2	M 3	M 4	M 5	M 6	M 7	M 8	M 9	M 10	M 11	M 12	M 13	M 14	M 15	M 16	M 17	M 18	M 19	M 20	M 21	M 22	M 23	M 24	
Uzdevums 1.1 - ...																									
Uzdevums 1.2 - ...																									
Uzdevums 1.3																									



#@ETH-ICS-EI@#

5. CITI

5.1. Ētika

## Ētika (ja attiecināms)

Ja uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā ir sadaļa par ētiku, aprakstiet ētikas problēmas, kas var rasties projekta īstenošanas laikā, un pasākumus, ko plānojat veikt, lai tās atrisinātu/novērstu.

Aprakstiet, kā projekta aktivitātēs nodrošināsiet dzimumu līdztiesības integrāciju un bērnu tiesības.

Mūsu projekts popularizē sportu no vides izmantošanas, bez lielām ekonomiskām prasībām, attaisnojot sportu visiem, mūsu pašvaldībām, ar Jauniešu biedrību starpniecību ienesīsim sportu cilvēkiem ar mazākām iespējām, esam iecerējuši parādīt, ka labākās sporta bāzes, kuras Lauku vide ir tās vide un tās izmantošana, kas atvieglo sporta pieejamību visiem.

Ar transnacionālo projektu mēs apkalpojam bērnus dažādās ekonomiskās situācijās un vienmēr reaģējot no integrācijas un nediskriminācijas perspektīvas, kas ļaus mums nodarboties ar politisko institūciju popularizētajiem sporta veidiem, brīvdabas sporta veidiem un aktivitātēm, kas saistītas ar tradicionālām spēlēm, kas pārstāv dažādu kultūru. Mūsu konsorcijs valstīs mēs veicinām paaudžu attiecības, izmantojot tradicionālās spēles, un mēs nodrošinām katras valsts mantojuma paplašināšanu kopējā sistēmā, kas ir Eiropa.

Visām mūsu aktivitātēm ir jauka jēga, mācoties sadarboties kā komandai starp zēniem un meitenēm neatkarīgi no dzimuma un spējām, popularizējot mūsu pedagogu vidū līdzvērtīgu sporta veidu sadarbību, kas raksturo tradicionālo spēļu identitāti.

#\$ETH-ICS-EIS# #@SEC-URI-SU@#

5.2 Drošība

## Drošība


Nav piemērojams.

#\$SEC-URI-SU\$# #@DEC-LAR-DL@#

6. DEKLARĀCIJAS

## Dubults finansējums

Informācija par citām ES dotācijām šim projektam

 Lūdzu, ņemiet vērā, ka ir stingri aizliegts piešķirt dubultu finansējumu no ES budžeta (izņemot ES sinerģijas pasākumus).

JĀ NĒ

Mēs apstiprinām, ka, cik mums zināms, ne projekts kopumā, ne kāda tā daļa nav saņēmusi nekādu citu ES dotāciju (tostarp ES finansējumu, ko pārvalda ES dalībvalstu iestādes vai citas finansēšanas struktūras, piemēram, Erasmus, ES reģionālie fondi, ES lauksaimniecības Līdzekļi utt). Ja NĒ, paskaidrojiet un sniedziet sīkāku informāciju.

Mēs apstiprinām, ka, cik mums zināms, ne projekts kopumā, ne kāda tā daļa netiek (un netiks) iesniegta nevienai citai ES dotācijai (tostarp ES finansējumam, ko pārvalda ES dalībvalstu iestādes vai citas finansēšanas struktūras, piemēram, Erasmus, ES Reģionālie fondi, ES Lauksaimniecības fondi uc). Ja NĒ, paskaidrojiet un sniedziet sīkāku informāciju.

## Finansiāls atbalsts trešajām pusēm (ja piemērojams)

Nav piemērojams.

## Izcilības zīmogs (ja piemērojams)

Zvans: [ievietojiet zvana identifikatoru] — [ievietojiet zvana nosaukumu]

ES Granti: Pieteikuma veidlapa (ERASMUS LSI): V2.0 – 01.06.2022.

Ja tas ir norādīts uzaicinājuma dokumentā, priekšlikumiem, kas izturēs novērtējumu, bet ir mazāki par budžeta sliekšni (ti, iztur minimālo sliekšni, bet nav pietiekami augstu, lai saņemtu finansējumu), tiks piešķirts izcilības zīmogs.

Šajā kontekstā mēs varam dalīties ar informāciju par jūsu priekšlikumu ar citām ES vai valstu finansēšanas iestādēm, izmantojot Erasmus+ nacionālās aģentūras.

Vai piekrītat, ka jūsu priekšlikums (tostarp priekšlikuma dati un dokumentācija) tiek kopīgots ar citām ES un valstu finansēšanas iestādēm, lai atrastu finansējumu no citām shēmām?

[JĀ] [NĒ]

#SDEC-LAR-DLŠ#

## PIELIKUMI

### PIELIKUMU SARAKSTS

#### Standarta

Detalizēta budžeta tabula/kalkulators (B daļas 1. pielikums) — obligāts noteiktiem vienreizējiem dotācijām (skatīt portāla [atsauces dokumentus](#))

CV (B daļas 2. pielikums) — obligāti, ja tas prasīts uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā

Gada darbības pārskati (B daļas 3. pielikums) — nav piemērojams

Iepriekšējo projektu saraksts (B daļas 4. pielikums) — obligāts, ja tas prasīts uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā

#### Īpašs

Citi pielikumi (B daļas 5. pielikums) — obligāti, ja tas prasīts uzaicinājuma dokumentā/programmas rokasgrāmatā

## IEPRIEKŠĒJO PROJEKTU SARAKSTS

Iepriekšējo projektu saraksts					
Lūdzu, sniedziet savu iepriekšējo projektu sarakstu pēdējo 4 gadu laikā.					
Dalībnieks	Projekta atsauces numurs un nosaukums, Finansēšanas programma	Periods (sākuma un beigu datums)	Loma (COO, BEN, AE, CITS)	Summa (EIRO)	Vietne (ja tāda ir)
IRSIE	ERASMUS-SPORT-2021-SCP Projekta numurs 101049325 Fizisko aktivitāšu veicināšana Izmantojot Eiropas tradicionālo Sports - PROPACT	01.05.2022. - 30.04.2024	BEN	60 000	
IRSIE	Erasmus+ Sports / Small Sadarbības partnerība 623102-EPP-1-2020-1-IT SPO-SSCP Nosaukums: Sports aktīvai novecošanai	1.01.2021. — 31.12.2022	BEN	60 000	
IRSIE	Erasmus+ Sports / Small Sadarbības partnerība 622833-EPP-1-2020-1-RO SPO-SSCP Nosaukums: Sporta tradīciju jaunieši Saistīts vecāka gadagājuma cilvēks - STILS	1.1.2021. — 30.6.2022	BEN	60 000	
IRSIE	Erasmus+ Galvenā darbība: sports Darbības veids: Sadarbības partnerības 613492-EPP-1-2019-1-HU SPOSSCP Nosaukums: Viduslaiku aktivitātes pieaug Starptautiskā sadarbība Sports -MAĢIJA	Sākums: 01-01- 2020. gads — beigas: 31. gads 12-2022	BEN	120 000	
INNOSPORT ERASMUS	SPORT-2022-SSC 01089454 Sporta veicināšana caur dabu un ilgtspējīgu tūrismu lauku apvidos.	01-2023/06- 2024. gads	BEN	60 000	
INNOSPORT ERASMUS	SPORT-2022-SSC 101088472 Vienosimies, sports kā klimatneitrālas stratēģijas galvenais dalībnieks	09-2022/08- 2024. gads	dūdot	60 000	
INNOSPORT Erasmus	+ KA2 Atsauce 2021-1-ES02-KA220- JŪS-000028527 Seksuālā izglītība ir labākais ierocis pret vardarbību dzimuma dēļ	09-2021/08- 2023. gads	dūdot	120 000	
ASD	KA2 – Izglītības Iekļaušanas vilnis – WO1	01/01/2021 līdz	BEN	47 652,00 €	

Margherita	2020-2-ES02-KA205-015482	30/06/2022			
ASD Margherita	Maza sadarbības partnerība: Adaptīvās sporta programmas / ASP 622334-EPP-1-2020-1-SI-SPO SSCP	01.01.2021. līdz 31.12.2022	BEN	59 605,00 €	
ASD Margherita	Maza sadarbības partnerība: SPĒĻU PASĀKUMI SPORTAM AKCIJA / GASP 622163-EPP-1-2020-1-IT-SPO SSCP	01.01.2021. līdz 31.12.2021	BEN	51 200,00 €	
ASD Margherita	Mazā sadarbības partnerība : Sieviešu iedrošināšana Basketbols / EWB 622309-EPP-1-12020-1-HR-SPO SSCP	01.01.2020. līdz 31.12.2022	BEN	57 300,00 €	
ASD Margherita	Maza sadarbības partnerība: nekas cits kā sportists / DZIEDZĒT 622847-EPP-1-2020-1-PL SPO-SSCP	01/01/2020 līdz 31/12/2021	BEN	48 600,00 €	

IZMAIŅU VĒSTURE		
VERSIJA	PUBLIKĀCIJA DATUMS	MAINĪT
1.0	25.02.2021	Sākotnējā versija (jaunā DFS).
2.0	01.06.2022	Konsolidācija, formatējums un izkārtojuma izmaiņas. Atzīmes pievienotas.