

Multisport Experience for community activation

Guide



MULTISPORT
COMMUNITY
EXPERIENCE

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Multisport Community Experience

Sommaire

À propos de l'initiative d'Expérience Communautaire Multisport.....	3
Lignes directrices de l'Expérience Communautaire Multisport.....	4
IMPACT.....	4
TRANSFERABILITÉ.....	4
Modèle éducatif de l'Expérience Communautaire Multisport.....	5
"Indice Communautaire Multisport" (INDICE).....	6
Expérience Communautaire Multisport, PLATEFORME INTERNET/APPLICATION.....	8
Plans d'actions.....	9
Belgique.....	9
Bulgarie.....	12
Croatie.....	18
Allemagne.....	24
Grèce.....	30
Italie.....	35
Conseils/astuces pour l'utilisation du modèle éducatif de l'Expérience Communautaire Multisport..	42
Organisation d'une activité sportive de plein air.....	43
Promotion d'une activité sportive de plein air.....	44
Durabilité d'une activité sportive de plein air.....	45
Gestion d'une activité sportive de plein air par des bénévoles.....	46
Conclusions sur l'organisation du contenu éducatif et des événement ECM.....	47
Application ECM.....	48
Défis.....	57
Créer un Défi.....	58
Rejoindre un Défi.....	61
Créer un événement.....	63
Rejoindre un événement.....	65
Équipes.....	66
Créer une équipe.....	66
Rejoindre une équipe.....	68
Avertissement.....	69

À propos de l'initiative d'Expérience Communautaire Multisport

L'Expérience COMMUNAUTAIRE MULTISPORT est un projet sportif d'innovation sociale co-financé par le programme ErasmusPlus, basé sur l'activité et la compétition collective de "mouvement". L'Expérience COMMUNAUTAIRE MULTISPORT a pour objectif d'activer une nouvelle Expérience utilisateur, un nouveau sentiment d'appartenance, de nouvelles émotions, de nouvelles relations et une concurrence saine, ainsi qu'une motivation convaincante pour un mode de vie physiquement actif et sain. Le jeu est basé sur des communautés en compétition. Chaque communauté dispose d'une équipe de 500 participants qui suivent leur activité physique. Un système recueille toutes les données et met à jour en temps réel un "Index de Santé" cumulatif au niveau de la ville et le compare avec les données des autres communautés en lice. Ce projet vise à créer une nouvelle Expérience pour l'utilisateur en développant une nouvelle application qui suit les activités physiques, la consommation des calories, les événements sociaux et d'autres activités liées à un mode de vie sain. Il est de là nature humaine d'avoir besoin d'interactions sociales et d'apprécier interagir les uns avec les autres. De nos jours, la technologie joue un rôle important dans nos vies et ce projet combine l'utilisation d'appareils intelligents et l'Expérience communautaire, tout en améliorant le bien-être des individus. Le bien-être des individus est au cœur du bien-être de la société et présente également des avantages économiques. Plus les individus sont en bonne santé, moins la pression sociale est importante sur le système de protection sociale et plus particulièrement, de santé. Une personne en situation de handicap physique ou mental a besoin de plus de temps pour trouver un travail et s'intégrer dans la société. Ce jeu n'est pas exclusif, tout le monde peut y participer, quelle que soit son expérience sportive, son âge ou sa situation financière. Ainsi, grâce à l'EXPÉRIENCE COMMUNAUTAIRE MULTISPORT, nous souhaitons :

1. Faire participer un plus grand nombre de personnes au sport et aux activités physiques ;
2. Sensibiliser la collectivité aux Innovations Sociales ;
3. Construire une plateforme qui aide les utilisateurs à vivre une vie plus saine, à être plus actifs et à s'engager dans d'avantages d'activités communautaires. Nous aimerions les pourvoir d'un sentiment d'appartenance en faisant partie de quelque chose de plus grand ;
4. Déclencher un mécanisme de motivation pour la société BeActive

Pour en savoir plus, consultez la page web du projet www.multisportcommunityExpérience.eu/



Lignes directrices de l'Expérience Communautaire Multisport

Les lignes directrices "Expérience Multisport pour l'activité communautaire" incluent tous les programmes, activités, pratiques et résultats recueillis tout au long du projet. Les actions spécifiques incluses dans ce Plan d'Action sont des éléments constitutifs d'un programme éducatif pour les entraîneurs (Ambassadeurs) ainsi qu'un "Plan d'Action" sur la façon de mettre en œuvre le programme dans un territoire spécifique (du début à la réalisation de l'événement sportif).

Tous ces éléments forment ensemble le présent Manuel destiné aux organisations de profils différents (club de sport, ONGs, municipalités, universités). L'objectif de ce résultat est lié à la pérennité du projet : il fournit un rapport détaillé et des lignes directrices pour le projet dans un cadre différent, avec le soutien de parties prenantes externes et de différents financements.

Les recommandations ont une version locale et internationale, étant présentées en anglais et traduites dans toutes les langues des partenaires - anglais, italien, allemand, bulgare, grec, croate, français.

Le Plan d'Action est accessible en tant que ressource REL multilingue sur les sites web des partenaires ainsi que sur le site web du projet.

IMPACT

Ces lignes directrices sont fondamentales pour soutenir tous les entraîneurs formés au niveau international et national afin qu'ils puissent réaliser une mise en œuvre efficace du programme.

TRANSFERABILITÉ

Le plan d'action est utilisable par un large public d'acteurs du sport et de l'apprentissage informel (ONG, clubs et associations sportives, fédérations sportives) ainsi que par les autorités politiques à tous les niveaux (local, régional, national et européen) qui souhaitent s'en inspirer pour leur action sur le terrain, promouvoir la sensibilisation/visibilité du programme et/ou participer à de futures actions de suivi.



Modèle éducatif de l'Expérience Communautaire Multisport



“Indice Communautaire Multisport” (INDICE)

“L’Indice Communautaire Multisport” est un algorithme visant à identifier différentes catégories de personnes en fonction de leur mode de vie sain. Cet algorithme prend en considération différents facteurs : le genre, l’âge, la culture, la participation active au sport, et plus encore. Il existe différentes catégories de personnes selon leur mode de vie sain. Le jeu communautaire devrait inciter chacun à être plus actif proportionnellement à sa difficulté à le faire seul.

L’algorithme est la base du jeu “Expérience Communautaire Multisport”. Dans la composition de l’équipe, chaque catégorie reçoit un coefficient spécifique qui multiplie l’impact de la participation individuelle sur le succès collectif de l’équipe de la communauté. Cela permet de stimuler la coopération et la participation active de différentes populations dans le jeu, générant une dynamique inversée par rapport à la logique compétitive habituelle. Chaque équipe est invitée à prendre en considération toute la diversité de populations au sein de la communauté locale, et ce, sans se focaliser uniquement sur les personnes les plus sportives, sur les athlètes les plus “forts”, sur les “meilleurs” membres de l’équipe du point de vue d’un mode de vie sain.

Au contraire, la vulnérabilité individuelle devient une ressource potentielle pour l’équipe, de sorte que ceux qui sont moins actifs physiquement parlant, au lieu d’être considérés comme le handicap de l’équipe, sont considérés comme des membres sur lesquels il faut investir plus de passion, d’enthousiasme et d’énergie !

Parce que le succès collectif dépend d’un “bien-être partagé”, qui dépend de l’intelligence de l’équipe (sur les plans cognitif, physique, social et émotionnel), qui parvient à faire participer davantage de personnes, à partager avec elles des activités et des émotions communes afin d’améliorer le bien-être individuel et collectif : en un mot, un “bien-être partagé”.

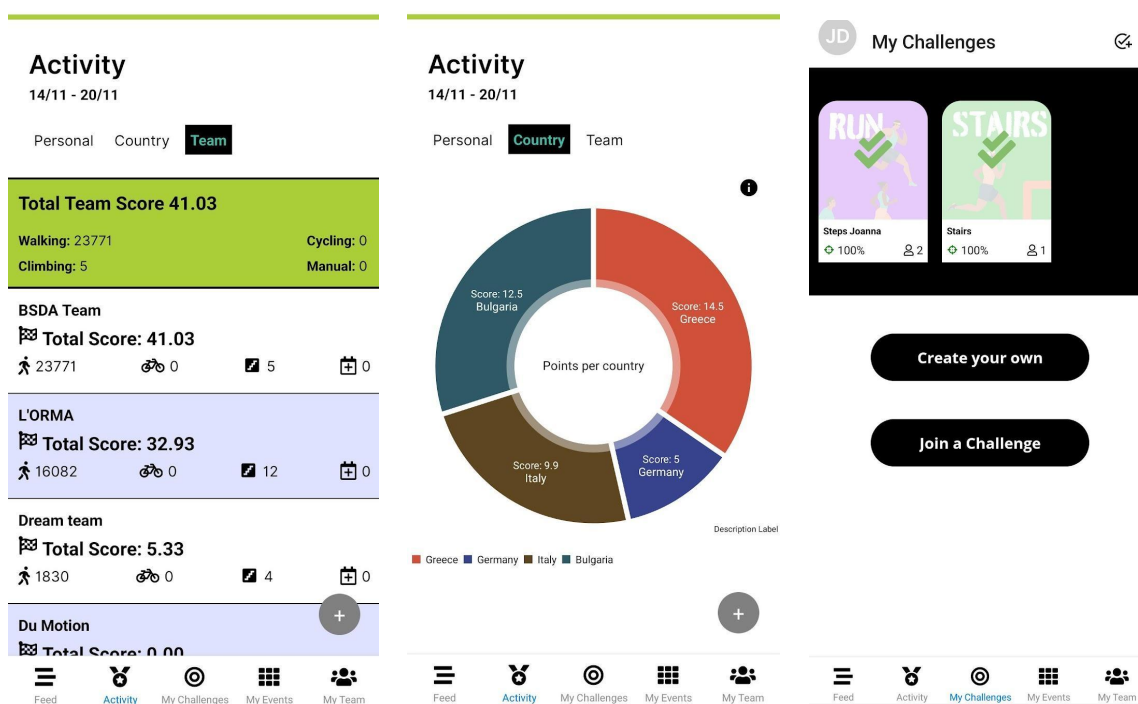


Scores moyens (minutes) d'activité physique modérée à intensive par sous-groupe et coefficients proposés pour la formule de l'indice ECM.

Variable	Niveau	Moyenne	Poid
Sexe	homme	272,83	1
	femme	201,25	1.35
Âge	<30	281,33	1
	30-45	218,55	1.3
	46-59	208,88	1.3
	60+	109,89	2.5
IMC	< 18.5 (en sous-poids)	215,02	1.2
	18-25 (sain)	247,45	1
	25-30 (en surpoids)	215,17	1.2
	> 30 (obèse)	153,48	1.6
Vivant	seul	273,29	1
	avec parents	258,93	1
	avec compagnon/compagne/ conjoint/conjointe	226,54	1.2
	avec compagnon/compagne/ conjoint/conjointe & enfants	194,07	1.4
	avec enfants seulement	188,39	1.7
Profession	en études	314,92	1
	sans emploi	133,28	2.2
	employé – public	160,86	2.2

	employé – privé	233,98	1.3
	indépendant	249,63	1.3
Sportif	Oui, je le suis	409,59	1
	Oui, je l'étais	183,21	2.2
	Non	112,31	3.5
Barrières (score moyen)	Non (0/3)	277,3923	1
	Plus bas (0.2-1/3)	183,7806	1.6
	Plus haut (1.1-3/3)	152,1729	1.6

Expérience Communautaire Multisport, PLATEFORME INTERNET/APPLICATION



La plateforme internet est l'instrument principal du jeu "Expérience Communautaire Multisport". Grâce à la plateforme, les participants accèdent à l'index et inscrivent leur équipe, obtenant des points en fonction de la composition de l'équipe (sur la base de différents critères) et du type d'activités sportives mises en œuvre.

La plateforme/application permet au public d'interagir activement dans la conception du jeu et dans la préparation de l'événement.

Les cibles de ce produit en tant qu'utilisateurs sont les suivantes :

- Coachs sportifs (qui organise des événements sportifs locaux) ;
- Les participants aux événements locaux ;
- Le grand public, intéressé par la pratique du Multisport.

De plus, cette plateforme à un but éducatif, contenant des vidéos et du matériel éducatif pour pratiquer une activité sportive. Ce matériel est réalisé par les entraîneurs sportifs qui ont participé à l'événement international de formation.

La plateforme est disponible en anglais et traduite dans la langue de chaque pays partenaire.

Plans d'actions

Dans le cadre du projet, deux actions directes principales ont été mises en œuvre :


- **Formation locale** : formation pour les entraîneurs sportifs, dispensée par les ambassadeurs sportifs de l'Expérience communautaire multisport, qui ont partagé les résultats de la formation internationale en les adaptant aux besoins spécifiques de leurs communautés locales et en créant un réseau sportif local ;
- **Week-end Communautaire Multisport** : Événements de large diffusion pour la promotion du mode de vie #BeActive et de la facilité d'utilisation des résultats du projet, mis en œuvre pendant la "Semaine européenne du sport", visant à toucher le grand public (utilisateurs potentiels de la plateforme/application).

Dans la section suivante sont révélés les détails des événements dans chaque pays, pouvant être une source d'inspiration pour les experts du sport :

Belgique

Plan d'action Formation locale	
Pays :	Belgique
Brève description de la formation dispensée :	La formation a été organisée en collaboration avec Forward Sports dans leurs installations à Anderlecht, Bruxelles. Pendant la formation, le personnel d'EPSI a eu l'occasion de présenter le projet ECM et de faire une démonstration de l'application ECM. Les installations disposaient de terrains de beach-volley et de padel qui permettaient aux entraîneurs et aux autres participants de pratiquer une activité physique. En outre, les participants ont eu l'occasion de tester l'application ECM tout en faisant du sport.
Bref ordre du jour/thèmes :	<ul style="list-style-type: none"> ● Accueil et présentation d'EPSI par Savvina Tsiftsi, ● Présentation du projet ECM par Savvina Tsiftsi, ● Intervention ECM (démonstration de l'application EMC), ● Sessions de questions-réponses, ● Pratique d'activités sportives utilisant l'application EMC, ● Remplissage du questionnaire.
Ressources utilisées :	Ressources humaines, présentations Power Point, bannières dépliantes, ordinateurs portables, téléphones mobiles, équipement sportif, documentation sur l'application.

Retour des participants :	10 questionnaires avec des résultats généralement positifs.
Conseils et astuces pour les formations futures :	Organiser l'événement pendant le week-end afin de maximiser la disponibilité des personnes qui pourraient travailler pendant la semaine. Demander aux participants de télécharger l'application avant de venir à l'événement.
Photos de la formation :	

Plan d'action Weekend Communautaire Multisport	
Pays :	Belgique
Brève description de l'événement mis en œuvre :	Deux tournois uniques ont été organisés pendant la semaine européenne du sport en Belgique sur les terrains de beach-volley et de paddle des installations de Forward Sports. EPSI était présent, donnant la chance aux participants de tester l'application du projet Erasmus+ ECM et d'augmenter leur pratique d'activité sportive.
Programme résumé :	<ul style="list-style-type: none"> ● Accueil et présentation d'EPSI par Savvina Tsiftsi, ● Présentation du projet ECM par Savvina Tsiftsi, ● Mention de la Formation tenu plus tôt en septembre, ● Intervention ECM (Démonstration de l'application ECM), ● Session de questions-réponses, ● Activités sportives, ● Remplissage du questionnaire.
Ressources utilisées :	Ressources humaines, Présentation Power Point, bannières déroulantes, ordinateurs portables, téléphones mobiles, équipement sportif, documentation sur l'application.
Retour des participants :	Résultats généralement positifs. La plupart des participants ne pouvaient pas trouver l'application sans le code QR.
Conseils et astuces pour les formations futures :	La formation et l'événement multisports pourraient peut-être avoir lieu le même jour afin de donner plus de possibilités aux personnes d'être formées sur place. Demander aux participants de télécharger l'application avant de venir à l'événement. Penser à des alternatives en cas de mauvais temps.
Photo de l'événement :	

Bulgarie

Plan d'action Formation locale	
Pays :	Bulgarie
Brève description de la formation dispensée :	A l'Académie Nationale des Sports "Vasil Levski" à Sofia, en Bulgarie, BSDA a organisé une formation sur le projet "Expérience Communautaire Multisports", à laquelle ont assisté des éducateurs sportifs et des étudiants et durant laquelle l'application ECM a été présentée.
Bref agenda/sujets :	Le programme de la réunion était de présenter l'application ECM aux participants et de les familiariser avec elle.
Ressources utilisées :	L'Ambassadeur s'est servi d'une présentation orale et d'une démonstration comme outils pour promouvoir et présenter l'application ECM. Chaque participant à la réunion disposait de son propre smartphone sur lequel il avait installé l'application.
Retour des participants :	Les participants ont éprouvé des difficultés à s'enregistrer sur l'application ECM, en particulier à obtenir un mot de passe et à se connecter. Lors de l'inscription, du lancement de l'application ou de la connexion à l'application, cette dernière se "fige" ou affiche une "erreur système".
Conseils et astuces pour les formations futures :	Commencer par présenter l'application aux participants et expliquer ces fonctionnalités et comment elle peut être utile dans leur vie, puis montrer comment l'utiliser. Accompagner les participants à travers les fonctionnalités de l'application et leur montrer comment l'utiliser étape par étape. La meilleure façon de procéder est de mettre en place des exercices pratiques. Donner aux participants le temps de s'exercer à l'utilisation de l'application, seul ou en groupe, et les encourager à explorer cette dernière par eux-mêmes, et expérimenter ses fonctionnalités. Cela les aidera à se sentir plus à l'aise et à découvrir de nouvelles façons de l'exploiter. Enfin, assurer une aide et des retours - être disponible pour répondre aux questions et fournir une aide pendant que les participants utilisent l'application. Apporter des retours sur leur travail et leur proposer des moyens d'améliorer leur utilisation de l'application.

Photo de l'événement :



Plan d'action Journée Communautaire Multisports	
Pays :	Bulgarie
Brève description de l'événement mis en place :	Dans le cadre de la Nuit du Sport, partie intégrante de la Semaine européenne du Sport, qui s'est déroulée dans les espaces ouverts devant le Palais National de la Culture à Sofia, en Bulgarie, BSDA présenta aux citoyens, invités de la capitale et aux sportifs pratiquants les activités en cours, les initiatives et l'application mobile du projet ECM. Des centaines de citoyens et plus de 25 fédérations et clubs de sport ont assisté à cet événement.
Programme résumé :	<p>Les Ambassadeurs ECM ont présenté et donné des explications sur l'application ECM tout au long de l'événement. L'objectif principal de cet événement était de présenter l'application ECM pendant la Semaine européenne du Sport à travers le programme suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduction : Présentation de l'application et des ces fonctionnalités à l'audience ; ● Objectif : Expliquer l'objectif de la présentation et l'importance de promouvoir l'activité physique ; ● Contexte : Fournir des informations générales sur la Semaine européenne du sport et ses objectifs ; ● Présentation de l'application : Fournir une vue d'ensemble de l'interface de l'application et des différentes fonctionnalités disponibles ;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Avantages : Discuter des avantages de l'utilisation de l'application, notamment de la façon dont elle favorise l'activité physique et encourage l'engagement communautaire ; ● Démonstration : Démonstration de l'utilisation de l'application et des ses principales caractéristiques ; ● Engagement communautaire : Discuter de la manière dont l'application encourage l'engagement communautaire et comment elle peut être utilisée pour entrer en contact avec d'autres personnes partageant les mêmes idées ; ● Défis : Discuter de la façon dont l'application intègre des défis et comment elle encourage les utilisateurs à rester actifs et à atteindre leurs objectifs de remise en forme ; ● Témoignages : Partager des témoignages d'utilisateurs qui ont utilisé l'application avec succès pour rester actif et s'engager dans leur communauté ; ● Session interactive : proposer une session interactive au cours de laquelle les utilisateurs peuvent télécharger l'application et explorer ses fonctionnalités ; ● Session questions-réponses : Répondre aux questions que les utilisateurs pourraient avoir sur l'application et ses fonctionnalités ; ● Prochaines étapes : Encourager les participants à continuer à utiliser l'application ainsi qu'à la partager avec leurs amis et famille afin de promouvoir l'activité physique et l'engagement communautaire.
Ressources utilisées :	Nous avons utilisé des appareils mobiles (smartphones, PC, tablettes, etc) afin de présenter les caractéristiques et fonctionnalités de l'application. Nous avons utilisé des ordinateurs pour présenter des diapositives et connecter des appareils mobiles à un écran d'affichage plus grand pour que notre public puisse le voir.
Retour des participants :	De nombreux visiteurs et invités qui voulaient installer l'application ECM ont expérimenté des problèmes d'installation et d'enregistrement. L'application ECM démontre des problèmes lorsque plusieurs participants souhaitent s'enregistrer sur une courte période de temps. Lors de l'enregistrement et du lancement de l'application, cette dernière se "fige" ou affiche une "erreur système".
Conseils et astuces pour les événements futurs :	Apprendre aux citoyens comment utiliser une application mobile lors d'un événement d'une journée car la Semaine européenne du Sport nécessite une approche organisée et ordonnée. Globalement, la clé pour apprendre aux citoyens à utiliser une application mobile lors d'un événement d'une journée est de fournir des instructions claires et concises, une formation pratique et des incitations pour encourager l'engagement. En

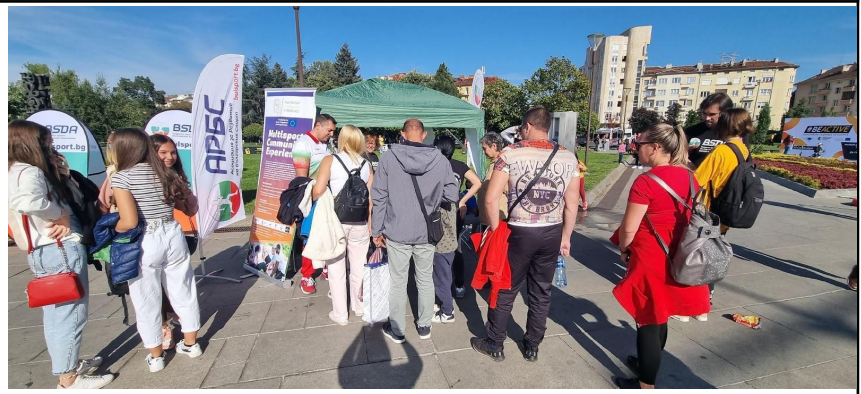
suivant ces étapes, nous aidons les citoyens et les invités de la ville de Sofia à découvrir les avantages de l'application et nous leur donnons les moyens de l'utiliser pour améliorer leur santé et leur forme physique.

Voici les étapes que nous avons suivies durant l'événement :

- Nous avons commencé par la promotion de l'application durant l'événement en l'incluant dans le matériel de l'événement BSDA (brochures, médias sociaux et affiches) ;
- Nous avons préparé un tutoriel. Avant l'événement, nous avons préparé une présentation expliquant comment utiliser l'application. La présentation comprenait des instructions étape par étape, captures d'écrans, et des explications des principales caractéristiques et fonctionnalités de l'application. Le tutoriel était clair et simple à comprendre ;
- Nous avons fourni une formation pratique aux citoyens qui sont venus au stand. Nous les avons accompagnés à travers le tutoriel et avons répondu à toutes les questions qu'ils avaient ;
- Nous avons également offert des cadeaux et des souvenirs promotionnels à tous les citoyens et participants qui ont téléchargé et utilisé l'application pendant l'événement.


Photos de l'événement :







Croatie

Plan d'action Formation locale	
Pays :	Croatie
Brève description de la formation dispensée :	3 de nos Ambassadeurs ECM ont organisé une formation pour 5 de nos entraîneurs au bureau de l'Association Sportive de Dubrovnik. L'objectif de ce temps était de former les entraîneurs à l'utilisation de l'application afin qu'ils puissent enseigner à d'autres nouveaux utilisateurs.
Bref programme/sujets :	Le programme du meeting était de présenter l'application ECM aux entraîneurs et de les rendre familiers avec cette dernière.
Ressources utilisées :	Les Ambassadeurs ont utilisé une présentation Power Point comme outil de formation. Chaque entraîneur avait son propre smartphone sur lequel il installait l'application.
Retour des participants :	La formation s'est déroulée sans problème et tous les participants ont réussi à télécharger et à utiliser l'application. Ils ont passé du temps à se familiariser avec l'application et à utiliser toutes ses fonctionnalités. Ils ont réussi à créer des défis, des événements et à rejoindre une équipe. Ils ont rempli le sondage concernant la formation.
Conseils et astuces pour les formations futures :	À cause de la complexité de l'application, il est important de passer davantage de temps individuel avec les nouveaux utilisateurs pour complètement expliquer les fonctionnalités de l'application. Une fois que le manuel "Comment utiliser l'application" aura été créé, la tâche sera beaucoup plus facile pour les nouveaux utilisateurs.
Photos de l'événement :	



Plan d'action Journée Communautaire Multisports	
Pays :	Croatie
Brève de l'événement mis en place :	L'association Sportive de Dubrovnik a célébré la Semaine européenne du Sport et nous avons décidé de structurer les activités de telle sorte que nous puissions engager tous les genres et les groupes d'âges, ainsi que tous les niveaux de condition physique.
Programme résumé :	Chacun de nos ambassadeurs était en charge d'un groupe différent : <ul style="list-style-type: none"> ● Duje Tolj était chargé des enfants, qu'il a fait participer à une course d'obstacles ;

	<ul style="list-style-type: none"> ● Željko Cota s'occupait du groupe le plus actif et avec les meilleures conditions physiques. Naturellement, c'était le plus petit groupe qui a suivi un entraînement de crossfit ; ● Karmela Nikolić Prkačin avait le plus grand groupe de différents groupes d'âge qui ont participé au cours d'aérobic, qui était structuré de manière à ce que des personnes ayant des niveaux de forme physique différents puissent y participer.
Ressources utilisées :	<ul style="list-style-type: none"> ● Duje a utilisé des balles, cônes et petites haies. ● Željko a utilisé l'équipement de fitness (installé dans le parc). ● Karmela a utilisé une enceinte pour la musique.
Retour des participants :	<p>Tous les participants ont apprécié les activités et attendent avec impatience le week-end de l'année prochaine.</p> <p>Ils étaient tous encouragés à télécharger et utiliser l'application. Il est important de dire que chaque session incluait des participants des deux sexes. Cela démontre un grand potentiel pour le week-end de l'année prochaine.</p>
Conseils et astuces pour les événements futurs :	<p>Lors de la planification de cette activité, il était important de penser à la fois à la logistique et à l'accessibilité. L'idée étant de rendre ces activités transférables à différents pays et communautés locales, nous avons essayé de réduire au minimum les ressources nécessaires/utilisées. Nous avons donc utilisé du matériel sportif de base (que nous avons emprunté à une école locale), comme des ballons, des cônes et des mini haies. S'il n'est pas possible d'emprunter ce type d'équipement, différents objets de la nature peuvent être utilisés pour créer une course d'obstacles.</p> <p>Nous avons eu la chance que notre ville dispose déjà de "gymnases en plein air". La ville a installé des équipements de gymnastique dans plusieurs parcs et espaces publics autour de la ville, et ces équipements sont gratuits pour le public. Si ces "salles de sport en plein air" ne sont pas disponibles dans certaines zones, tous les exercices peuvent être effectués en utilisant le poids du corps.</p> <p>Étant donné que l'un de nos groupes cibles était constitué de jeunes enfants (qui devaient être amenés par leurs parents), l'heure de l'événement a également joué un rôle important, puisqu'il devait avoir lieu en dehors des heures de bureau. Nous avons également prévu d'organiser l'événement un jour de semaine, plutôt qu'un week-end où de nombreuses familles ont tendance à être absentes.</p> <p>Même si la plupart des événements sportifs se déroulent dans des conditions météorologiques différentes, il est important de prévoir des solutions de rechange en cas de mauvais temps.</p> <p>Une autre chose à laquelle il faut penser est d'ajuster correctement le nombre d'entraîneurs qui dirigent certaines activités en fonction du nombre de participants.</p>

Photos de l'événement :







Allemagne

Plan d'action Formation locale	
Pays :	Allemagne
Brève description de la formation dispensée :	<p>La formation locale était la deuxième phase de la formation. L'objectif était d'accroître l'impact de la formation internationale au niveau local. Les entraîneurs sportifs ont été trouvés par le biais d'un prospectus en ligne et la formation s'est déroulée dans une salle d'escalade.</p> <p>Cette formation locale avait pour but de former les entraîneurs à l'utilisation de l'application ECM, à ses caractéristiques et à ses améliorations potentielles.</p>
Bref programme/ sujets :	Le programme comprenait la présentation de l'application, que les participants ont téléchargée sur leur smartphones.
Ressources utilisées :	Smartphones des participants.
Retours des participants :	<p>Les participants ont apprécié l'idée d'une application sur l'activité physique qui partage les réalités des différents pays.</p> <p>Il était aussi apprécié la formation initiale et le guide que fournit l'application au début.</p> <p>Quelques questions ont été soulevées concernant les défis. Puisqu'ils jouent un rôle central dans l'application, comment sont-ils censés suivre les défis ? Serait-il possible de se connecter via les réseaux sociaux et de voir quels types de défis sont en cours dans sa ville ? Ou n'est-il possible de participer à un défi que par le biais du code ?</p> <p>Pareil pour l'événement : "Serait-il possible d'avoir une idée de quel genre d'événement sont en cours autour de moi ?" a demandé un participant.</p> <p>L'idée d'événement connecté et non-connecté a été appréciée.</p> <p>La section activité a été appréciée par le formateur bien qu'il dise qu'elle ne semble pas complètement intuitive lors des premières utilisations. C'est une bonne chose que l'activité soit connectée au logiciel de santé de votre smartphone.</p>
Conseils et astuces pour les formations futures :	Pour les futures formations, il serait envisageable de demander aux participants de créer un événement ou un défi quelques jours avant afin de leur demander des retours sur l'efficacité de l'application pour se connecter à d'autres personnes intéressées par le sport.

Photos de l'événement :



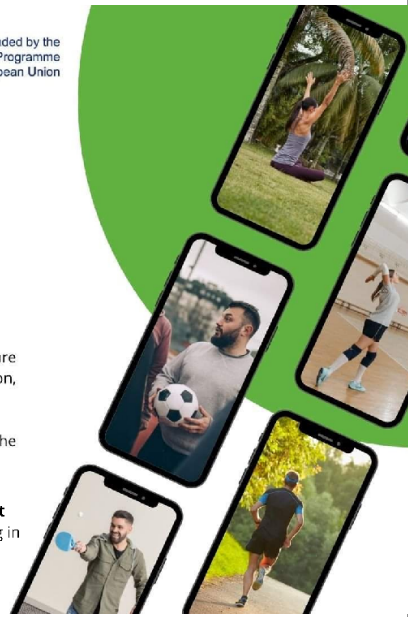
Multisport Community Experience

App presentation and testing

MCE project has developed a **new smartphone app**. The new software aims at supporting physical activities, keeping track of calorie consumption, and proposing **sports social events**.

Now it is time to gather feedback from the final user to keep improving the **app's user experience and its features**.

Join the feedback round and bring your own input to **shape a new sport community experience!** We will meet up at Club Bouldering Kreuzberg in Ohlauer Str. 38, 10999 Berlin on 11.01.2023 at 18pm.
For more info: OFFICE@NGONEST.DE





Action plan Multisport Community Weekend	
Pays :	Allemagne
Brève description de la formation dispensée :	<p>La Journée Communautaire Multisports s'est déroulée à Berlin.</p> <p>Dans une perspective long terme, l'objectif de cet événement est d'inciter les participants à pratiquer du sport régulièrement, et d'introduire dans les pays partenaires des programmes ECM réguliers qui tiendraient place plusieurs fois par année ou mensuellement.</p> <p>Le projet ECM a véritablement étendu son groupe visé puisqu'il vise à avoir un impact positif sur l'ensemble des communautés concernées.</p> <p>Les participants à l'événement locale étaient les suivants :</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Professeurs universitaire dans le milieu de la recherche en Activité Physique, santé et sport ; ● Professeurs universitaires en Management du Sport ; ● Association de club sportif, dont certaine coopérant avec des écoles locales afin de promouvoir un mode de vie actif ; ● Professionnels du sport, dont des athlètes ; ● Représentants de groupes de recherche en management du sport ; ● Éducateurs sportifs et coach sportifs ; ● ONG ; ● Parties prenantes ; ● Autorités locales ; ● Membres de projets de recherche dans le sport ; ● Journalistes sportifs ; ● Personnes avec un historique sportif ; ● Professionnels dans le milieu du développement sportif et de l'éducation sportive.
Bref programme/ sujet :	<p>Une phase de promotion locale intensive a précédé l'événement, dans le but d'informer le public sur le projet.</p> <p>Au cours de cet événement, les participants ont pu découvrir l'application ECM et participer à des activités pratiques. En outre, avec l'aide d'autres représentants sportifs, le monde du sport et les nombreuses possibilités de promouvoir un mode de vie actif ont été présentés.</p>
Ressources utilisées :	<ul style="list-style-type: none"> ● Salle de conférence ● Projecteur vidéo ● Présentation Power Point ● Tennis de table
Retours des participants :	<p>D'après les réactions, les participants ont apprécié la possibilité d'interagir en créant ou en rejoignant des événements et des défis. Le partage d'événements et de défis provenant de différents pays contribue à la poursuite de la mise en œuvre d'activités locales. L'application permet de créer un réseau social dans le but de promouvoir l'activité physique et de motiver les gens à adopter un mode de vie sain et actif.</p>
Conseils et astuces pour les formations futures :	<i>n/a</i>

Photos de l'événement :





Grèce

Plan d'action Journée Communautaire Multisports	
Pays :	Grèce
Brève description de l'événement mis en place :	La formation locale fût mise en place pendant la Semaine européenne du Sport à Trikala, en Grèce. Les participants de la formation étaient des entraîneurs et enseignants d'éducation physique, dont 5 entraîneurs ECM, mais aussi des étudiants en science du sport. Deux de nos Ambassadeurs ont présenté les principaux objectifs du projet ECM et ont fourni, étape par étape, les instructions pour configurer et utiliser l'application ECM. Enfin, l'application ECM a été testée par les participants à travers des événement spécialement créés pour la Semaine européenne du Sport.
Programme résumé :	<p>Quand : Vendredi 30 septembre (Semaine européenne du Sport). Où : Département d'Éducation Physique et Science du Sport, Université de Thessalie (Trikala, Grèce).</p> <p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Présentation des objectifs de ECM ; ● Présentation de l'application ECM ; ● Téléchargement de l'application ECM dans le smartphone des participants ; ● Des événements "Activité" ont été créés dans l'application ECM ; ● Participation à des activités (travail, course, cyclisme) ; ● Vérification des résultats (points) de l'application ECM.
Ressources utilisées :	<ul style="list-style-type: none"> ● Présentation Power Point ; ● Smartphones ; ● Instructions imprimées pour les participants ; ● Bannière dépliant.
Retours des participants :	<ul style="list-style-type: none"> ● Nous avons tous ressentis que nous avons beaucoup appris sur le projet et l'application ECM, et c'était aussi très agréable ; ● J'ai vraiment apprécié la journée. Je peux déjà voir les avantages de l'application ECM ; ● La formation était très interactive et captivante. J'ai hâte de partager ces connaissances avec mes étudiants et créer des événements sportifs "compétitifs".
Conseils et astuces pour les événements futurs :	Préparer, étape par étape, des instructions sur la manière de télécharger l'application ECM et créer des événements, ainsi que les partager aux participants avant le meeting/formation (vous gagnerez un temps considérable).

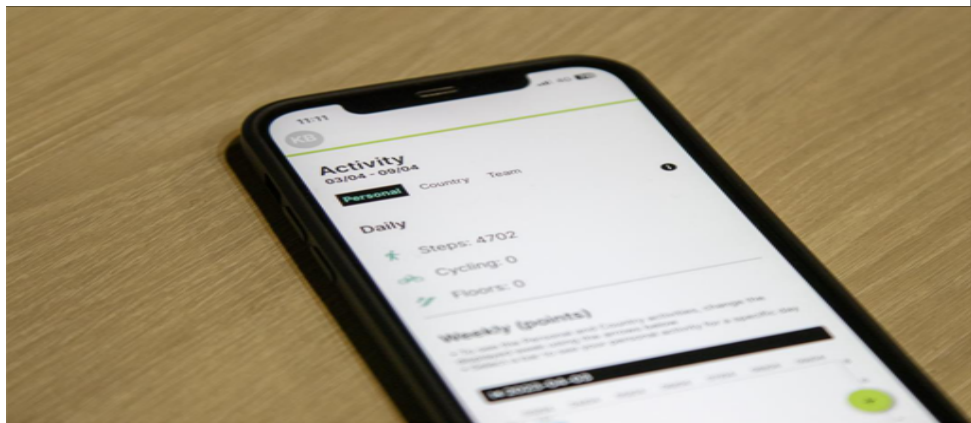
Photos de l'événement :



Plan d'action Journée Communautaire Multisports	
Pays :	Grèce :
Brève description de l'événement mis en place :	Deux événements sportifs ont tenu place au installations du Département d'Éducation Physique et Science du Sport de l'Université de Thessalie (Trikala, Grèce). Plus d'une centaine d'adultes et d'enfants ont participé à ces événements, où ils sont devenus plus familier avec l'application ECM et son fonctionnement, et ils ont été motivés pour l'utiliser pour de prochaines participation à une activité sportive. Les Ambassadeurs ont soutenu et motivé les participants durant l'événement.

Programme résumé :	<ul style="list-style-type: none"> ● Événement annuel du Département Course à pied, Département d'Éducation Physique et Science du Sport de l'Université de Thessalie (Trikala, Grèce) ; ● Événement de handball, Département d'Éducation Physique et Science du Sport de l'Université de Thessalie (Trikala, Grèce) ;
Ressources utilisées :	<ul style="list-style-type: none"> ● Smartphones ; ● Instructions imprimées pour les participants ; ● Bannière dépliable ; ● Équipement sportif.
Retours des participants :	<ul style="list-style-type: none"> ● C'est un événement amusant et instructif ; ● Bonne opportunité pour s'amuser, s'entraîner, apprendre et se faire de nouveaux amis.
Conseils et astuces pour les événements futurs :	Préparer, étape par étape, des instructions illustrées sur la manière de télécharger l'application ECM et comment télécharger des événements, ainsi que les partager aux participants avant le meeting/formation (vous gagnerez un temps considérable).
Photos de l'événement :	





Multisport Community Experience
62255-EPP-1-2020-1-IT-SPO-SCP

Italie

Plan d'action Formation locale	
Pays :	Italie
Brève description de la formation dispensée :	<p>Durant l'événement, nous avons invité nos entraîneurs. Parmi eux, 5 étaient sélectionnés avec un diplôme en éducation physique et sportive. Ils étaient tous des professionnels travaillant dans des salles de sport ou d'autres organisations sportives.</p> <p>Nos trois ambassadeurs leur ont expliqué comment utiliser l'application. Cette dernière a également été testée lors de certaines activités. L'objectif de la session était de former les entraîneurs, afin qu'ils puissent former d'autres nouveaux utilisateurs.</p>
Bref programme/sujets :	<p>Quand : Dimanche 4 septembre.</p> <p>Où : Centro sportivo Football City sur la place Tirana à Milan.</p> <p>Activités :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entraînement ; ● Tournoi de balle au prisonnier avec participation obligatoire de tous les membres de l'équipe ; ● Activités sportives au choix ; ● Activité surprise avec possibilité de BONUS.
Ressources utilisées :	<ul style="list-style-type: none"> ● Présentation Power Point ; ● Matériel pour les activités sportives ; ● Chaîne hi-fi ; ● Bannière dépliable ; ● Documentation sur l'application.
Retours des participants :	Ils ont trouvé l'idée très intéressante. Ils aiment la possibilité de créer un événement par tout le monde, ainsi qu'inviter des personnes et être le protagoniste de l'initiative.
Conseils et astuces pour les formations futures :	Demander aux participants de télécharger l'application avant de venir à l'événement, et améliorer l'application pour les téléphones Android.

Photos de l'événement :





Plan d'action Journée Communautaire Multisports	
Pays :	Italie
Brève description de l'événement mis en place :	À l'occasion d'une série d'événements organisée dans la ville de Lodi, nous avons soutenu une course à pied en pyjama, un événement organisé pour la lutte contre le cancer. Un parcours de 5 km a été organisé, qui peut être fait en marchant ou en courant, et qui est destiné à toute la famille. Nous avons invité tous nos utilisateurs à participer, à expliquer le fonctionnement de l'application et à la tester avec le soutien de nos ambassadeurs.
Programme résumé :	Quand : Le 18 septembre. Où : Piazza della Vittoria, ville de Lodi.
Ressources utilisées :	<ul style="list-style-type: none"> ● Chapiteau ; ● Téléphones portables ; ● Stéréo ; ● Enrouleur.
Retours des participants :	Tous les participants ont apprécié les activités, ont trouvé l'idée de l'application intéressante et ont hâte d'assister à l'événement de l'année prochaine. Malheureusement, c'était une journée très pluvieuse, mais les participants ont tout de même apprécié la possibilité de faire des activités inclusives, avec les animaux des familles et grand-père. L'application fût appréciée mais certains téléphones Android ont expérimenté des difficultés à télécharger l'application.
Conseils et astuces pour les événements futurs :	Demander aux participants de télécharger l'application avant de venir à l'événement, et améliorer l'application pour les utilisateurs android. Penser à des alternatives en cas de temps pluvieux.

Photos de l'événement :









Conseils et astuces pour l'utilisation du modèle éducatif de l'Expérience Communautaire Multisport

Le modèle d'éducation de l'Expérience Communautaire Multisports comprend deux aspects principaux : des modules éducatifs pour les experts du sport et la facilité d'utilisation de l'application mobile, pour l'ensemble de la société en tant que déclencheur innovateur de l'attitude #BeActive. Les applications mobiles d'enregistrement de l'activité physique sont devenues de plus en plus populaires ces dernières années car de plus en plus de personnes cherchent à faire le suivi de leurs objectifs de remise en forme et à rester actives. Ces applications offrent aux utilisateurs un moyen pratique et facile de suivre leurs progrès, de se fixer des objectifs et de rester motivés.

L'un des principaux avantages de l'application ECM est qu'elle permet d'enregistrer l'activité physique de manière fluide et de suivre les progrès réalisés au fil du temps. Cela peut s'avérer particulièrement important pour les personnes qui s'efforcent d'atteindre un objectif de remise en forme spécifique, comme courir un marathon ou perdre du poids. Les utilisateurs peuvent voir le chemin parcouru, ce qui peut être une puissante source de motivation pour continuer.

Un autre avantage de l'utilisation de l'application ECM pour enregistrer l'activité physique est qu'elle permet aux utilisateurs de se fixer des objectifs et de suivre leur progression vers ces objectifs. Par exemple, une personne pourrait se fixer comme objectif de courir une certaine distance en un certain temps, et suivre ses progrès vers cet objectif en enregistrant la distance et la durée de ses courses. Cela peut aider les utilisateurs à rester motivés et sur la bonne voie.

L'application ECM peut également donner aux utilisateurs un sentiment de communauté et de responsabilité. L'application comporte des fonctions qui permettent aux utilisateurs de se connecter avec des amis ou de rejoindre des groupes (équipes) pour partager leurs progrès, obtenir des conseils et rester motivés. Cela peut être particulièrement bénéfique pour les personnes qui essaient de changer de mode de vie et qui ont besoin de soutien.

De plus, l'application ECM peut également fournir aux utilisateurs de nombreuses statistiques utiles et un compte-rendu de leur activité. Ces informations peuvent être utilisées pour aider les utilisateurs à prendre des décisions avisées sur leur activité physique et à ajuster leur routine si nécessaire.

Afin de diffuser largement l'application ECM, l'équipe du projet a mis en place des formations pour les experts du sport sur l'organisation d'activités sportives en plein air, la promotion et la durabilité des actions planifiées, ainsi que la gestion des bénévoles, tous très importants pour une mise en œuvre réussie du modèle éducatif de l'Expérience Communautaire Multisport.

Certains conseils, basés sur les activités éducatives ECM et les événements déjà organisés, sont décrits dans les sections suivantes et peuvent être utiles pour les futures reproductions des activités dans les entités sportives, organisant des activités sportives :

Organisation d'une activité sportive de plein air

L'organisation d'un événement sportif en plein air peut être une tâche intimidante, mais avec une planification et une exécution appropriées, il peut s'agir d'une Expérience réussie et mémorable, tant pour les participants que pour les spectateurs.

La première étape de l'organisation d'une manifestation sportive en plein air consiste à trouver un lieu approprié. Il doit s'agir d'un lieu facilement accessible aux participants et aux spectateurs et disposant des installations nécessaires, telles qu'un parking, des toilettes et un service médical.

Ensuite, les organisateurs doivent élaborer un plan détaillé de l'événement qui comprend le programme des activités, une liste des équipes ou des personnes participantes et un plan du site. Ce plan doit également prévoir des mesures d'urgence en cas de mauvais temps ou d'autres situations inattendues.

La sécurité est une priorité absolue pour toute manifestation sportive en plein air et les organisateurs doivent s'assurer que des mesures de sécurité adéquates sont en place, y compris du personnel médical d'urgence et du personnel de sécurité pour gérer les foules et assurer la sécurité de tous les participants et spectateurs.

La promotion et le marketing jouent un rôle important dans le succès de tout événement, et les organisateurs doivent s'assurer qu'ils atteignent un large public pour promouvoir l'événement. Cela peut se faire par le biais des réseaux sociaux, de la publicité imprimée et en ligne, ainsi que par des partenariats avec des entreprises et des organisations locales.

Un autre aspect important de l'organisation d'un grand événement sportif en plein air est la logistique. Les organisateurs doivent s'assurer qu'ils disposent de l'équipement et des fournitures nécessaires, tels que des tentes, des tables, des chaises et du matériel audio. Ils doivent également se coordonner avec les autorités locales pour s'assurer que tous les permis et approbations nécessaires sont en place. Dans le cas particulier de l'organisation d'événements ECM, les organisateurs doivent également fournir une connexion internet de qualité, afin que tous les participants puissent installer et utiliser l'application Expérience Communautaire Multisport.

Enfin, les organisateurs doivent tenir compte de l'impact environnemental de l'événement et s'assurer qu'ils prennent des mesures pour minimiser tout impact négatif sur la zone locale. Cela peut inclure le recyclage et la gestion des déchets, ainsi que la collaboration avec des organisations locales pour promouvoir des pratiques durables.

En résumé, l'organisation d'un grand événement sportif en plein air nécessite une planification minutieuse, une attention aux détails et une volonté d'être flexible et de

s'adapter à des conditions changeantes. En adoptant la bonne approche, les organisateurs peuvent créer une Expérience agréable et mémorable pour toutes les personnes impliquées.

Promotion d'une activité sportive de plein air

La promotion d'un événement sportif en plein air peut être une tâche difficile, mais avec les bonnes stratégies et tactiques, vous pouvez atteindre un grand nombre de participants potentiels et faire de votre événement un succès. Voici quelques actions concrètes que vous pouvez entreprendre pour promouvoir votre événement et atteindre des participants potentiels :

- **Utilisez les réseaux sociaux** : Les plateformes de médias sociaux comme Facebook, Instagram et Twitter sont d'excellents outils pour promouvoir votre événement et atteindre de potentiels participants. Créez une page dédiée à l'événement sur Facebook, publiez des mises à jour et des photos sur Instagram, et utilisez Twitter pour partager des informations et dialoguer avec votre public ;
- **Contactez les médias locaux** : Contactez les journaux locaux, les chaînes de télévision et les stations de radio pour leur faire part de votre événement. Ils peuvent être intéressés à le couvrir, ce qui vous donnera une exposition précieuse ;
- **Établissez des partenariats avec des organisations locales** : Contactez les organisations locales telles que les clubs sportifs, les écoles et les centres de loisirs. Elles pourraient être disposées à promouvoir votre événement auprès de leurs membres et de leurs participants ;
- **Créez un site web** : Créez un site web pour votre événement où les participants pourront en apprendre davantage sur l'événement, s'inscrire et obtenir des mises à jour. Vous disposerez ainsi d'une plateforme pour partager des informations sur l'événement avec le public ;
- **Utilisez le marketing par courriel** : Créez une liste d'adresses électroniques de participants potentiels et utilisez-la pour envoyer des mises à jour et des rappels concernant l'événement ;
- **Créez des dépliants et des affiches** : Créez des dépliants et des affiches pour promouvoir votre événement et placez-les dans des endroits très fréquentés tels que les centres communautaires, les gymnases et les magasins locaux ;
- **Proposez des incitations pour les inscriptions anticipées** : Encouragez les gens à s'inscrire rapidement à votre événement en leur proposant des incitations telles que des réductions sur les frais d'inscription ou des marchandises gratuites ;
- **Encouragez le bouche-à-oreille** : Encouragez les participants et les personnes présentes à partager des informations sur votre événement avec leurs amis et leur famille. Le bouche-à-oreille est un puissant outil de marketing et peut s'avérer très efficace pour atteindre de nouveaux participants potentiels.

La promotion d'un événement sportif en plein air nécessite beaucoup de planification, mais avec les bonnes stratégies et tactiques, vous pouvez atteindre un grand nombre de participants potentiels et faire de votre événement un succès. N'oubliez pas de rester cohérent dans votre message et de prévoir un appel à l'action clair pour votre public. Bonne chance !

Durabilité d'une activité sportive de plein air

Le développement durable devient une considération de plus en plus importante pour les événements sportifs en plein air, car les organisateurs cherchent à minimiser l'impact environnemental de leurs événements tout en encourageant les participants à adopter des pratiques durables. Voici quelques mesures concrètes que vous pouvez prendre pour rendre votre manifestation sportive en plein air plus durable :

- **Réduisez les déchets** : Minimisez l'utilisation de produits jetables tels que les gobelets et les assiettes en plastique, et encouragez les participants à apporter leurs propres bouteilles d'eau réutilisables. Envisagez d'utiliser des produits compostables ou biodégradables au lieu des plastiques traditionnels ;
- **Promouvez le recyclage** : Installez des stations de recyclage à travers l'événement et éduquer les participants aux bonnes pratiques de recyclage ;
- **Utilisez des moyens de transport durables** : Encouragez les participants à utiliser des moyens de transport durables tels que le vélo, le covoiturage ou les transports publics pour se rendre à l'événement ;
- **Choisissez un lieu respectueux de l'environnement** : Choisissez un lieu situé à proximité des transports publics et qui a l'habitude de respecter l'environnement ;
- **Utilisez des énergies renouvelables** : Utilisez des sources d'énergie renouvelables telles que l'énergie solaire ou éolienne pour alimenter l'événement ;
- **Encouragez les comportements durables** : Encouragez les participants à prendre de petites mesures pour réduire leur impact sur l'environnement, par exemple en éteignant les lumières et en débranchant les appareils électroniques lorsqu'ils ne sont pas utilisés ;
- **S'associer à des organisations respectueuses de l'environnement** : Établissez des partenariats avec des organisations qui encouragent la durabilité environnementale afin de promouvoir votre événement et de le faire connaître à un public plus large ;
- **Élaborez une politique environnementale** : Élaborez une politique environnementale qui souligne votre engagement en faveur de la durabilité et les mesures que vous prenez pour minimiser l'impact de votre événement sur l'environnement ;

- **Contrôlez et suivez les progrès** : Suivez les progrès de vos initiatives durables et procédez aux ajustements nécessaires ;
- **Intégrez-les à la culture de l'événement** : Incorporez les pratiques durables dans la culture de l'événement, afin qu'elles fassent partie de l'identité de l'événement et que les participants soient plus enclins à adopter un comportement durable après l'événement.

En prenant ces mesures concrètes, vous pouvez rendre votre événement sportif de plein air plus durable, réduire son impact sur l'environnement et promouvoir des pratiques durables parmi les participants. Il est important de se rappeler que le développement durable est un processus continu et qu'il nécessite un engagement, un dévouement et une volonté de s'adapter à de nouvelles pratiques. Plus vous intégrerez ces pratiques, plus elles deviendront normales et plus il sera facile de les maintenir à long terme.

Gestion d'une activité sportive de plein air par des bénévoles

Les bénévoles sont l'épine dorsale de tout événement sportive de plein air réussi. Ils apportent leur soutien et leur aide aux athlètes, aux organisateurs et aux spectateurs, contribuant ainsi à faire en sorte que chacun vive une Expérience positive. Cependant, la gestion des bénévoles peut s'avérer difficile, en particulier lorsqu'il s'agit d'un grand nombre de personnes. Dans cet article, nous allons discuter de quelques actions concrètes qui peuvent être prises pour gérer efficacement les bénévoles lors d'un événement sportif de plein air.

- **Élaborez un plan clair et détaillé** : Ce plan doit inclure les rôles et les responsabilités de chaque bénévole, ainsi que le calendrier et l'horaire de l'événement. Il est important d'être aussi précis que possible, afin que les bénévoles sachent exactement ce que l'on attend d'eux ;
- **Établissez des lignes de communication claires entre les volontaires et les organisateurs de l'événement** : Cela peut se faire par la mise en place d'une ligne téléphonique ou d'une adresse électronique dédiée aux volontaires, où ces derniers peuvent poser des questions et recevoir des réponses en temps utile. En outre, des réunions ou des sessions de formation peuvent être organisées régulièrement pour s'assurer que les volontaires sont bien informés et préparés à leur rôle ;
- **Reconnaissez et appréciez leur travail et leur dévouement** : Cela peut se faire en remettant des certificats ou des récompenses, ou en offrant aux bénévoles de la nourriture et des rafraîchissements. En outre, il est important de remercier les bénévoles pour leur temps et leurs efforts, et de leur faire savoir que leur contribution est appréciée à sa juste valeur ;
- **Mettez en place un système pour gérer les questions ou les problèmes qui pourraient survenir au cours de l'événement** : Il peut s'agir d'un point de contact désigné à qui les bénévoles peuvent signaler des problèmes, ou d'un plan de gestion

des urgences. En outre, il est important d'avoir un système en place pour gérer tout volontaire qui tomberait malade ou se blesserait pendant l'événement.

La gestion des bénévoles est un aspect essentiel de l'organisation d'un événement sportif de plein air réussi. En créant un plan clair et détaillé, en établissant des lignes de communication claires, en reconnaissant et en appréciant les bénévoles, et en mettant en place un système pour gérer les problèmes et les urgences, les organisateurs d'événements peuvent s'assurer que leurs bénévoles vivent une Expérience positive et sont en mesure de soutenir avec succès les athlètes, les organisateurs et les spectateurs.

Conclusions sur l'organisation du contenu éducatif et des événement ECM

Les événements sportifs de plein air sont devenus de plus en plus populaires ces dernières années, et de nombreuses organisations reconnaissent les avantages qu'il y a à les accueillir. Ces événements peuvent offrir un large éventail d'avantages aux organisations sportives, notamment une visibilité et des revenus accrus, ainsi que des possibilités d'engagement et de développement communautaire. Cependant, la création et l'organisation d'un événement sportif en extérieur peut être une tâche ardue, et il est important pour les organisations de comprendre les motivations et les avantages d'un tel événement.

L'une des motivations possibles des organisations sportives pour créer ces événements est l'opportunité d'engagement et de développement communautaire. Ces événements offrent aux organisations une plateforme leur permettant d'entrer en contact avec leur communauté locale et de promouvoir des modes de vie sains et l'activité physique. En outre, les événements sportifs de plein air peuvent servir de catalyseur pour le développement de la communauté, en rassemblant les gens et en favorisant un sentiment d'esprit communautaire.

Les événements sportifs de plein air peuvent également servir d'outil puissant pour promouvoir le changement social et aborder des questions importantes. De nombreuses organisations profitent de ces événements pour sensibiliser le public et collecter des fonds pour des causes telles que la pauvreté, le sans-abrisme et la conservation de l'environnement. En outre, les manifestations sportives de plein air peuvent être utilisées pour promouvoir la diversité et l'inclusion, et pour faire tomber les barrières et les stéréotypes.

La création de ces événements peut également être un excellent moyen pour les organisations sportives de montrer leur expertise et leur leadership dans ce domaine. L'organisation peut démontrer sa capacité à planifier et à mettre en œuvre un événement réussi et se positionner en tant que leader et autorité dans l'industrie du sport et des loisirs.

En conclusion, les organisations sportives ont de nombreuses motivations pour créer des événements sportifs de plein air. De l'augmentation de la visibilité et des revenus à l'engagement et au développement de la communauté, en passant par la promotion du changement social. Les événements sportifs de plein air peuvent apporter un large éventail

d'avantages aux organisations sportives. Cependant, il est important de comprendre que la création de ces événements n'est pas une tâche facile et qu'elle nécessite beaucoup de planification, de coordination et de ressources, mais avec la bonne approche, il peut s'agir d'une Expérience enrichissante et réussie pour toutes les personnes impliquées.

Application ECM

L'application mobile ECM est l'un des principaux produits de ce projet et nous aidera à atteindre l'un de ses objectifs : inciter les citoyens à faire du sport, tout en enregistrant les activités individuelles et collectives.

L'application se compose de plusieurs segments et permet à l'utilisateur d'enregistrer son activité physique et ses progrès potentiels au moyen d'un appareil mobile, ainsi que d'applications secondaires. Chaque utilisateur a son propre profil et accumule des points personnels, mais il fait également partie d'un groupe spécifique (le pays d'où il vient ou celui qu'il choisit lors de l'inscription) et il a la possibilité de fonder ou de rejoindre une équipe déjà établie.

Sur la base des recherches menées dans tous les États membres du projet, les résultats individuels sont notés en fonction de l'indice calculé de la valeur de chaque activité, selon les caractéristiques personnelles de chaque utilisateur de l'application.

Les segments de base de l'application sont les suivants :

- Profil personnel de l'utilisateur (enregistrement et modification) ;
- Calcul des points ;
- Activités ;
- Défis ;
- Les événements ;
- L'équipe.

ÉTAPE 1 - Téléchargement de l'application

L'application convient aux utilisateurs d'Android et d'IOS.

Commencez simplement par rechercher l'application ECM Project dans Google Play (pour les utilisateurs d'Android) ou dans l'App Store (pour les utilisateurs d'IOS).

L'icône se présente comme suit :



Une fois que vous avez trouvé l'icône appropriée, téléchargez-la sur votre appareil mobile.

ÉTAPE 2. Créer le profil de l'utilisateur

Profil personnel de l'utilisateur (enregistrement et modification)

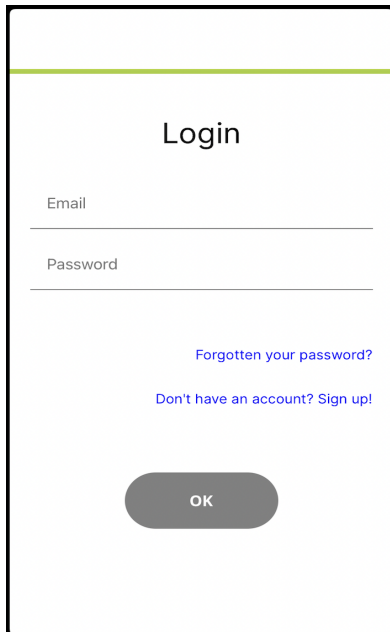
Chaque utilisateur doit créer son propre profil personnel, dans lequel il spécifie des données personnelles qui, outre la création d'un profil, serviront également à calculer les points collectés. Les activités réalisées sont notées en fonction de l'indice ECM, qui est calculé sur la base de l'âge, du sexe et du poids/taille de l'utilisateur. Les données nécessaires à la création du profil de l'utilisateur se répartissent donc comme suit :

Informations de base permettant d'identifier l'utilisateur

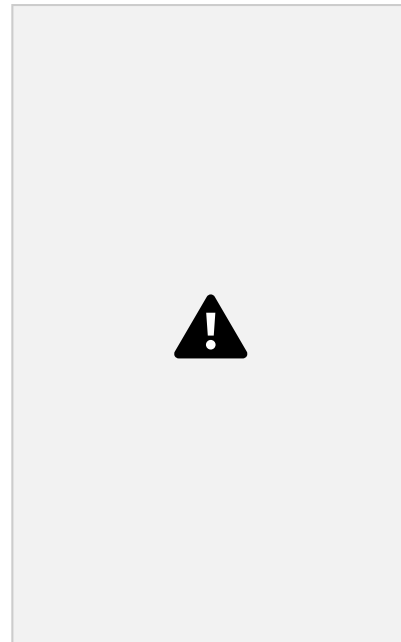
- Nom et prénom ;
- Nom d'utilisateur (identifiant unique et principal de chaque utilisateur) ;
- Mot de passe ;
- Adresse électronique (unique, sert à envoyer d'éventuelles notifications) ;
- Pays (en le sélectionnant, l'utilisateur est automatiquement assigné au pays pour lequel il concourt).

Informations analytiques, utilisées pour évaluer les activités en fonction de l'indice ECM

- Année de naissance (l'utilisateur peut sélectionner son année de naissance dans le menu déroulant) ;
- Taille (mètres) (l'utilisateur saisira les chiffres) ;
- Poids (kg) (l'utilisateur saisira les chiffres) ;
- Sexe (l'utilisateur peut sélectionner les options suivantes dans le menu déroulant:
 - Homme ;
 - Femme ;
 - Autre ;
 - Je préfère ne pas le dire.



A login screen mockup with a white background and a thin green horizontal line at the top. The word "Login" is centered at the top. Below it are two input fields: "Email" and "Password", each with a horizontal line underneath. Below the "Password" field, there are two links: "Forgotten your password?" and "Don't have an account? Sign up!". At the bottom, there is a dark grey rounded rectangular button with the text "OK" in white.

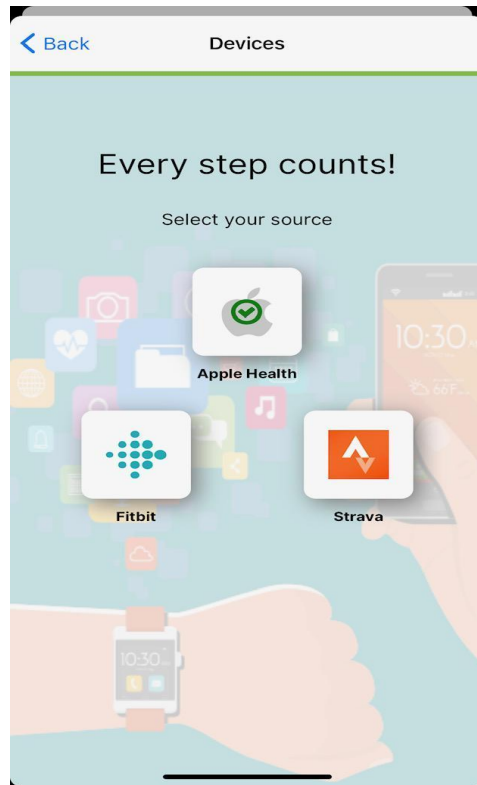


Pour compléter l'enregistrement, l'utilisateur devra confirmer qu'il accepte les "Termes et conditions" d'utilisation de l'application.

Dans l'écran titre, en plus des informations mentionnées, il y a également une option pour se déconnecter et supprimer le profil de l'utilisateur.

Une fois le profil d'utilisateur créé, en cliquant sur "Dispositif" (dans l'écran du Profil d'Utilisateur), l'utilisateur devra choisir une méthode de collecte des données d'activité. Comme l'application ECM n'a pas la capacité d'enregistrer des activités de manière indépendante, les données devront être collectées à partir d'applications existantes telles que :

- Apple Health (pour les utilisateurs du système d'exploitation IOS) ;
- Google Fit (pour les utilisateurs du système d'exploitation Android) ;
- Fitbit ;
- Strava.



Il est IMPORTANT que l'utilisateur ne puisse choisir qu'une seule application pour l'enregistrement des données d'activité, afin d'éviter que la même activité ne soit enregistrée deux fois.

Si l'utilisateur choisit l'option Déconnexion, la prochaine fois qu'il accède à l'application, il devra saisir son nom d'utilisateur et son mot de passe pour y accéder.

Si l'utilisateur sélectionne l'option Supprimer le profil de l'utilisateur, toutes ses données seront supprimées, ainsi que les points qu'il a collectés en utilisant l'application (à la fois personnels et de groupe).

La plupart des informations analytiques sont fixes (telles que le genre et l'année de naissance), de sorte que les seules données qui pourront être modifiées sont les informations variables telles que :

- Taille ;
- le poids ;
- Applications qui collectent des données d'activité.

La modification peut être effectuée facilement, simplement en cliquant sur "Poids" ou "Taille" et en tapant de nouveaux chiffres, ou en cliquant sur "Source" et en en sélectionnant une autre.

Lors de la sélection d'une autre "source" ou d'une autre application, l'utilisateur sera automatiquement déconnecté de l'application précédente qui collecte les données d'activité.

Il peut être nécessaire d'autoriser l'application du projet ECM à utiliser les données de la source sélectionnée, en l'approuvant dans les paramètres de l'application source (Google Fit, Apple Health, ou Strava...).

À partir de ce moment, l'application est configurée et commence à enregistrer l'activité à l'aide de la Source sélectionnée.

L'application comporte plusieurs autres fonctionnalités qui vous permettent de suivre votre activité personnelle, celle de votre pays ou de votre équipe.

L'utilisateur peut également créer ou participer à un défi, créer ou participer à un événement, et rejoindre ou créer une équipe.

Activités

Les activités auxquelles l'utilisateur s'adonne sont divisées en deux catégories : les activités de base et les activités sportives.

Les **activités de base** sont celles que les applications secondaires enregistrent automatiquement :

- Nombre de pas ;
- Nombre d'étages.

Les **activités sportives** sont celles qui sont enregistrées manuellement dans l'application :

- Basket-ball ;
- Boxe ;
- Football ;
- Golf ;
- Natation ;
- Tennis ;
- Haltérophilie ;
- Mouvement aérobique ;
- Cardio ;
- Exercices à domicile légers.

Activité de base

Les activités/points sont enregistrés et visibles sur le site :

- Sur une base quotidienne ;
- sur une base hebdomadaire.

Ils sont également enregistrés et visibles en fonction de :

- Points personnels ;
- Points pour le pays ;
- POINT pour l'équipe.

Toutes ces données sont visibles en cliquant sur l'icône "Activité" dans l'onglet inférieur.



Lorsque l'utilisateur clique sur "Activité", les points personnels pour la période hebdomadaire (du lundi au dimanche) s'affichent automatiquement.

Dans le graphique à l'écran, les points quotidiens sont également visibles.

Activity

13/03 - 19/03

Personal

Country

Team

Daily

Steps: 3498

Cycling: 0

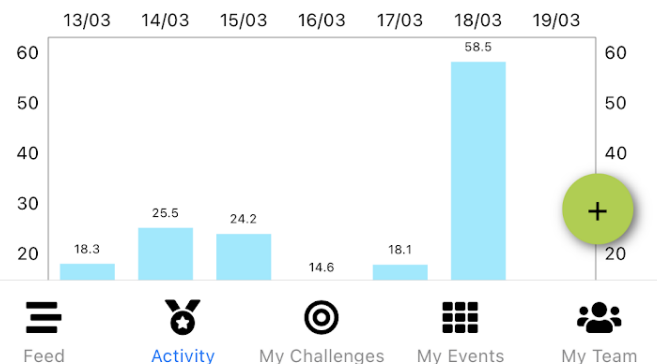
Floors: 21

Weekly (points)

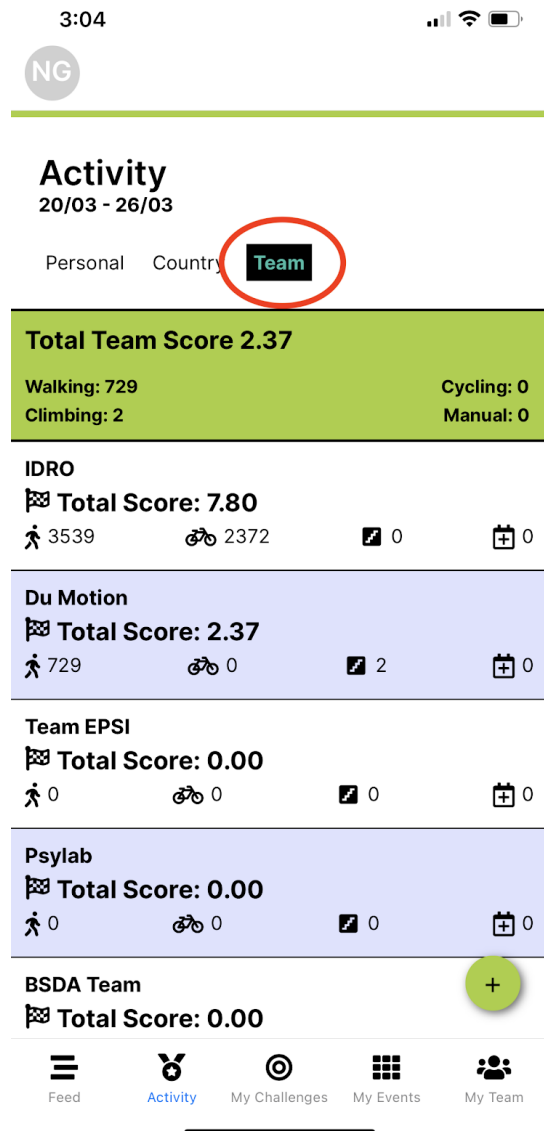
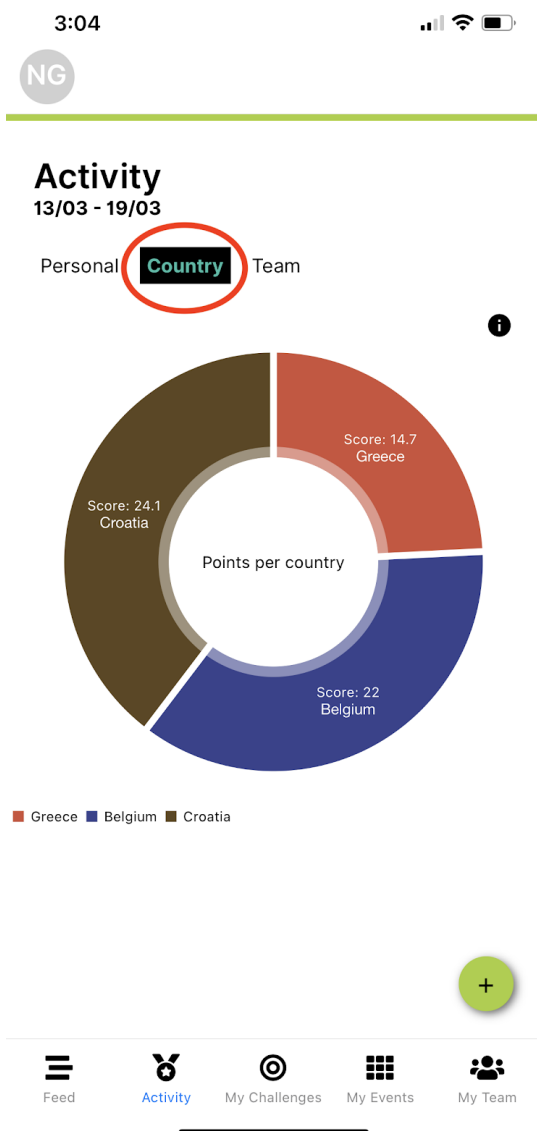
- To see the Personal and Country activities, change the displayed week using the arrows below
- Select a bar to see your personal activity for a specific day

◀ 2023-03-13

2023-03-19 ▶

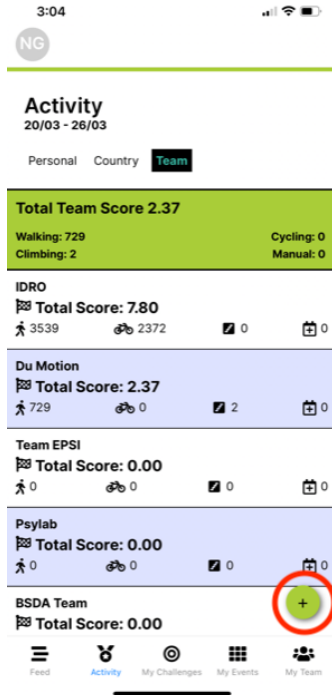


Pour changer de semaine, l'utilisateur n'a qu'à cliquer sur la flèche gauche ou droite à côté de la semaine (par exemple, cliquer sur la flèche avant "13-03-2023" pour afficher la semaine précédente, ou sur la flèche après "19-03-2023" pour afficher la semaine suivante). Pour voir les points du **Pays**, l'utilisateur doit simplement cliquer sur "Pays" en haut de l'écran. Pour voir les points de **l'Équipe**, l'utilisateur doit simplement cliquer sur "Équipe" en haut de l'écran.

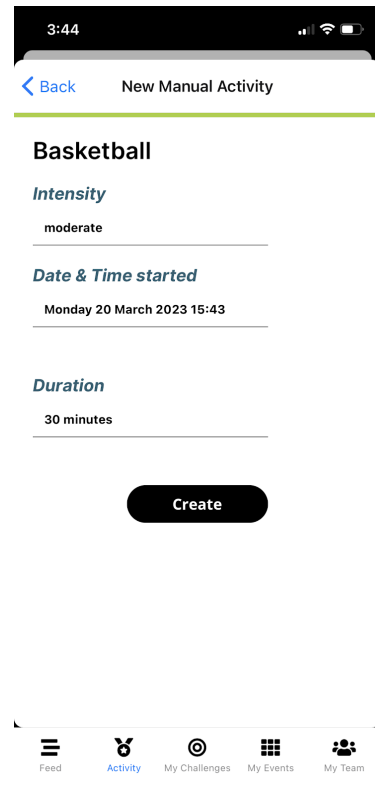
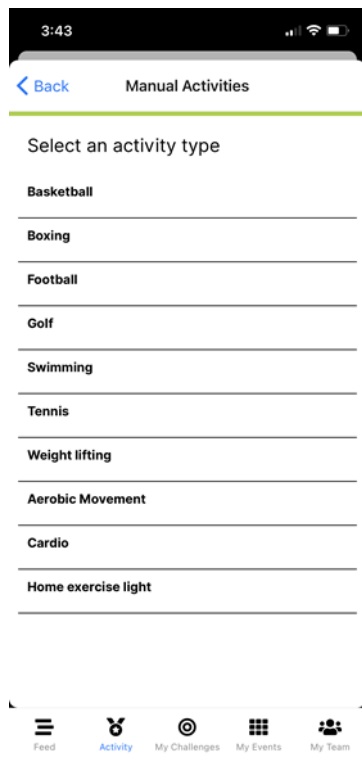


Sur ces images, vous pouvez voir les scores de chaque pays représenté dans l'application, ainsi que le classement hebdomadaire des équipes (l'équipe de l'utilisateur étant également affichée en haut en vert).

Alors que les **activités de base** telles que les pas et le nombre d'étages gravis sont enregistrées directement à partir de la source, les autres activités mentionnées ci-dessus peuvent être ajoutées manuellement en cliquant sur le signe plus vert dans la partie inférieure de l'écran.



Il vous suffit de sélectionner l'activité et de régler l'"intensité", la "date et l'heure" et la "durée". Une fois que vous aurez cliqué sur "Créer", ce score sera automatiquement calculé pour vos résultats personnels, nationaux et d'équipe.



Défis

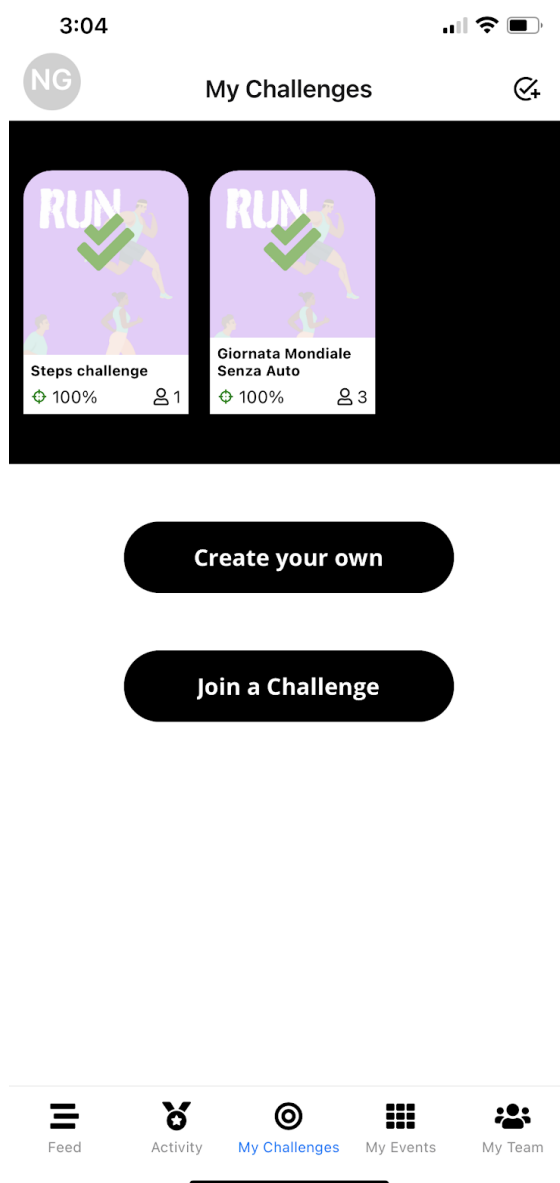
Chaque utilisateur pourra mettre en place ou rejoindre le défi.

Le défi peut porter sur n'importe laquelle des activités énumérées (de base ou sportives).

Pour accéder à cette section, il suffit de cliquer sur "Mes défis" dans l'onglet inférieur.



Dans cet onglet, l'utilisateur peut Créer ou Rejoindre un Défi existant.



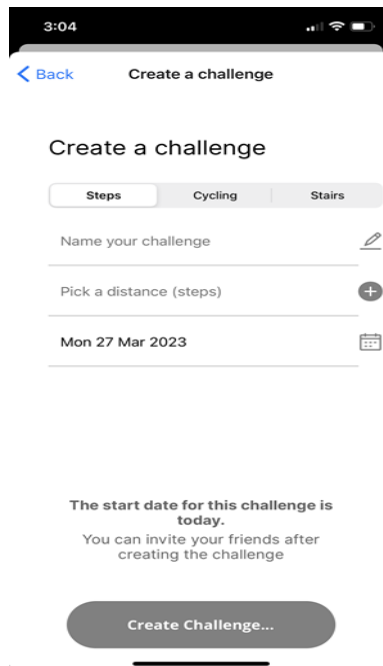
En haut de l'écran, l'utilisateur peut voir tous les défis précédents (terminés ou en cours).

Créer un Défi

Pour créer un défi, il suffit de cliquer sur "Créer votre propre défi".

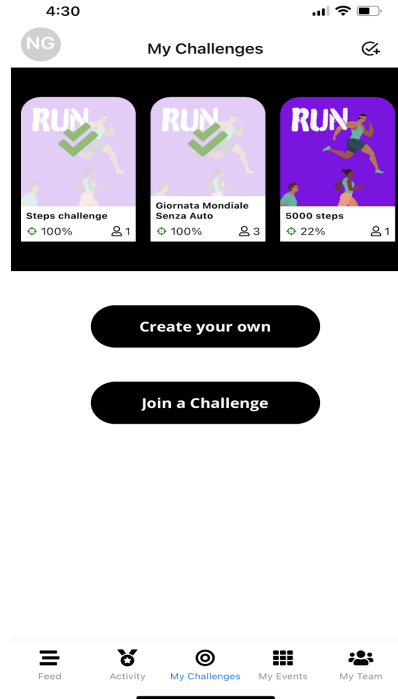
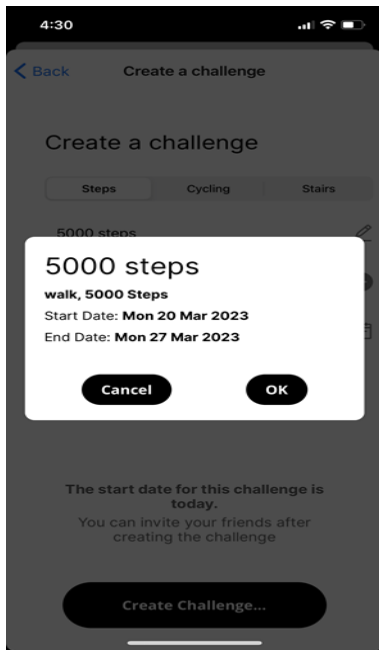
Lors de la création d'un défi, l'utilisateur aura la possibilité de choisir trois types de défis, et devra choisir/entrer les éléments suivants :

- Type d'activité (*en cliquant sur Marche, ou Vélo, ou Escalier*) ;
- Nom du défi (*l'utilisateur saisit le nom du défi*) ;
- Objectif (*en tapant le nombre de pas, ou la distance en km, ou le nombre d'escaliers*) ;
- Date de fin du défi (*en sélectionnant la date de fin dans le menu déroulant*).

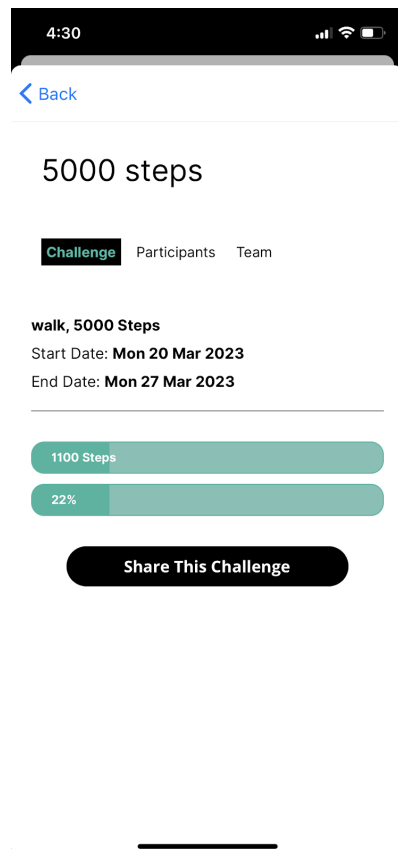
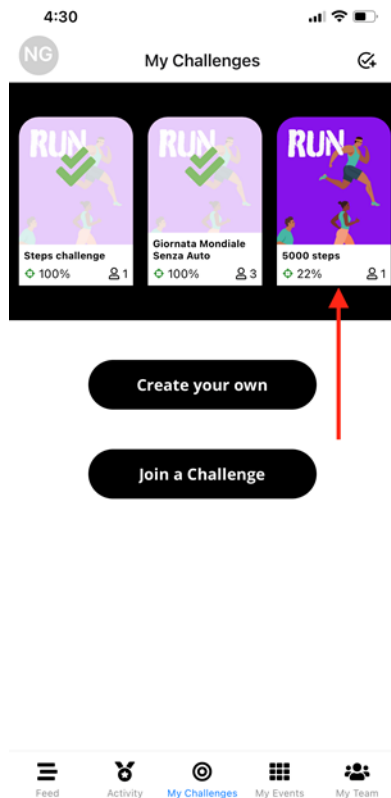



The screenshot shows a mobile application interface for creating a challenge. At the top, there is a status bar with the time 3:04 and signal, Wi-Fi, and battery icons. Below the status bar is a navigation bar with a blue back arrow and the text "Create a challenge". The main content area is titled "Create a challenge" and features three tabs: "Steps", "Cycling", and "Stairs". Below the tabs are three input fields: "Name your challenge" with a pencil icon, "Pick a distance (steps)" with a plus icon, and "Mon 27 Mar 2023" with a calendar icon. At the bottom, there is a message: "The start date for this challenge is today. You can invite your friends after creating the challenge". Below the message is a large, rounded button labeled "Create Challenge...".

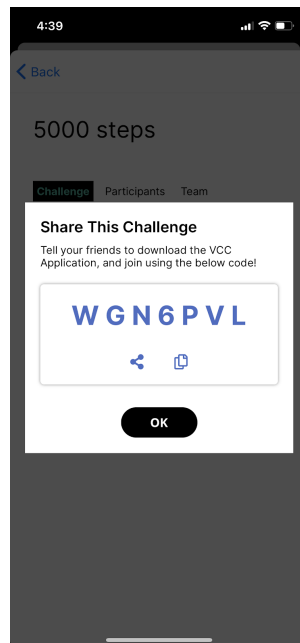
En cliquant sur "Créer un défi", un écran contextuel contenant tous les détails du défi apparaît, et en cliquant sur OK, le défi apparaît automatiquement dans la vue supérieure de cette section.



En cliquant sur l'icône du défi en haut de l'écran, la progression actuelle de l'utilisateur dans le défi donné (du participant, mais aussi de l'équipe ou des autres participants à ce défi) est affichée.

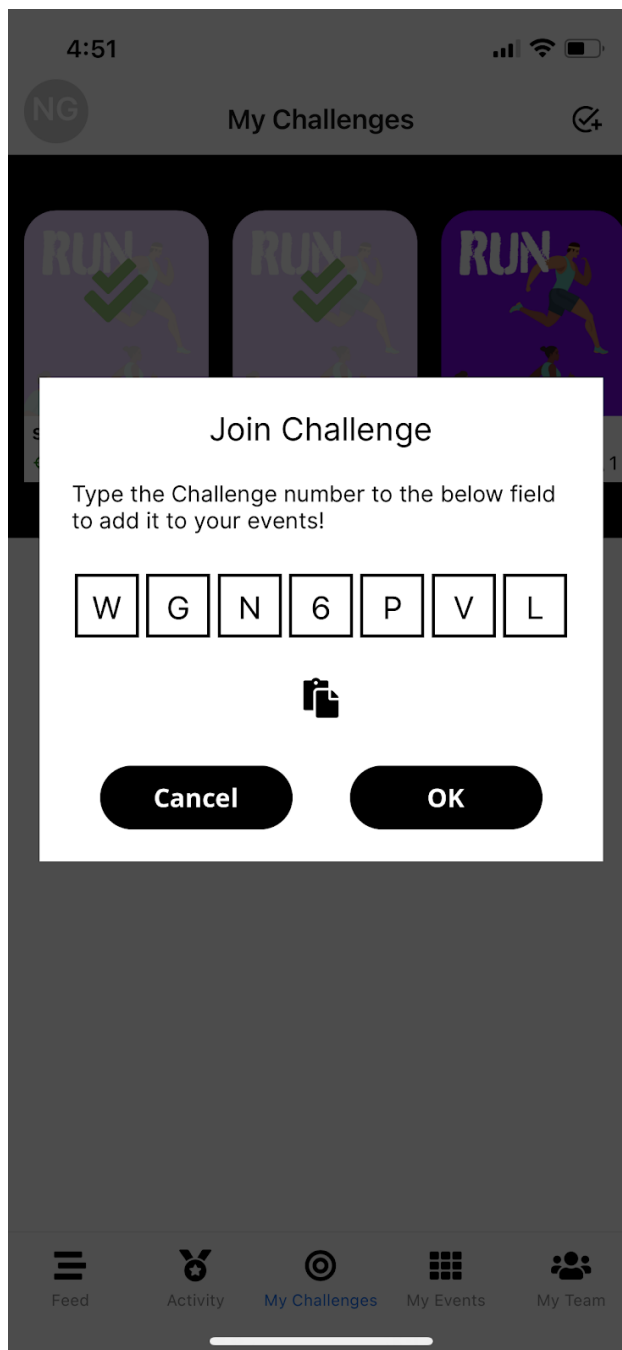


A ce stade, l'utilisateur est le seul participant au défi, mais en cliquant sur "Partager ce défi", il peut le partager avec ses contacts (message texte, viber, e-mail...) en cliquant sur l'icône. 



Rejoindre un Défi

Pour participer à un défi, l'utilisateur doit être invité par le créateur du défi via un message texte, un e-mail ou un message viber (...). Dans ce message, le destinataire recevra un code de 7 chiffres/lettres. Pour participer au défi, il suffit de cliquer sur "Rejoindre un défi" et de taper le code de 7 chiffres/lettres reçu par l'utilisateur.



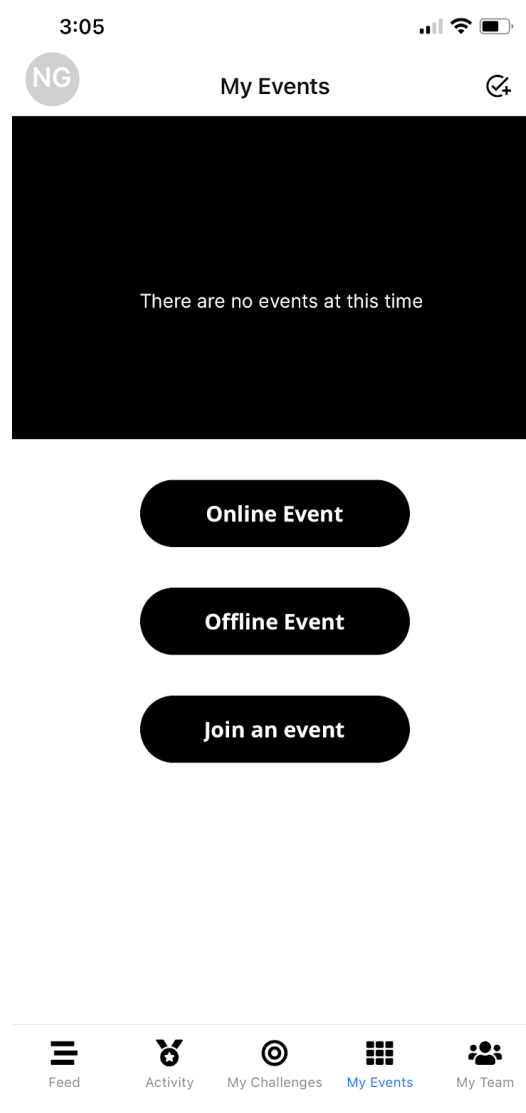
Après avoir cliqué sur "OK", l'utilisateur deviendra un participant au défi et pourra le voir en haut du menu "Mes défis".

Événement

Chaque utilisateur pourra créer ou rejoindre un événement. Les événements sont accessibles en cliquant sur l'icône Mes événements dans l'onglet inférieur.



Les événements sont divisés en événements EN LIGNE et HORS LIGNE.

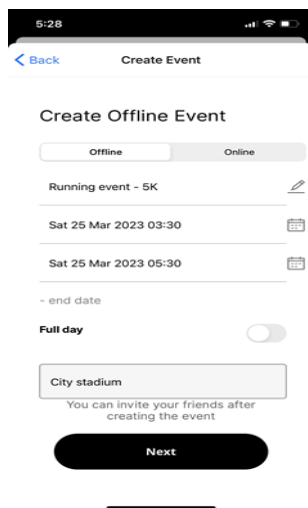


Tous les événements existants sont affichés dans la partie supérieure de l'écran. S'il n'y a aucun événement (créé ou rejoint), la mention "Il n'y a pas d'événement pour le moment" s'affiche.

Créer un événement

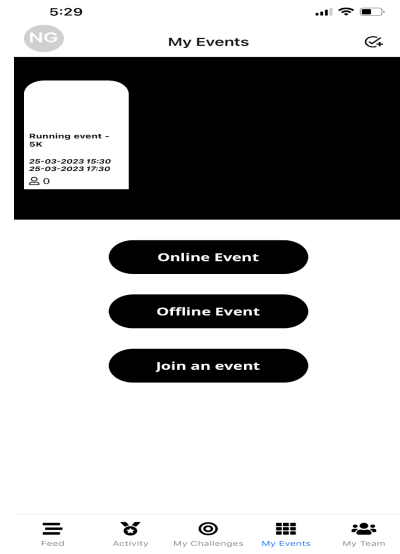
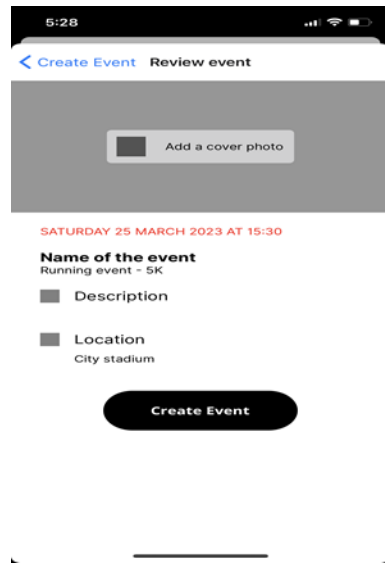
Lors de la création d'un événement, l'utilisateur devra choisir :


- Type d'événement (*l'utilisateur peut cliquer sur "Online" ou "Offline" Event, en fonction de l'événement qu'il souhaite créer*) ;
- Nom de l'événement (*l'utilisateur saisit le nom de l'événement*) ;
- Début de l'événement (*l'utilisateur sélectionne la date et l'heure de début dans le menu déroulant*) ;
- Fin de l'événement (*l'utilisateur peut sélectionner la date et l'heure de fin dans le menu déroulant*) ;
- L'utilisateur peut également sélectionner l'option "Journée entière" en cliquant sur l'onglet "Journée entière" ;
- Pour les Événements Hors Ligne, l'utilisateur indiquera le lieu de l'événement ;
- Pour les Événements En Ligne, l'utilisateur saisira l'URL.



The screenshot shows a mobile application interface for creating an offline event. At the top, there is a status bar with the time 5:28 and signal strength indicators. Below the status bar is a navigation bar with a blue back arrow and the text 'Create Event'. The main content area is titled 'Create Offline Event' and features a toggle switch for 'Offline' (selected) and 'Online'. Below the toggle, there is a text input field containing 'Running event - 5K' with a pencil icon for editing. Two date and time pickers are visible: the first is set to 'Sat 25 Mar 2023 03:30' and the second to 'Sat 25 Mar 2023 05:30', both with calendar icons. Below these, there is a label '- end date' and a 'Full day' toggle switch which is currently turned off. A text input field contains 'City stadium'. Below this field, there is a small note: 'You can invite your friends after creating the event'. At the bottom of the form is a large black button with the text 'Next'.

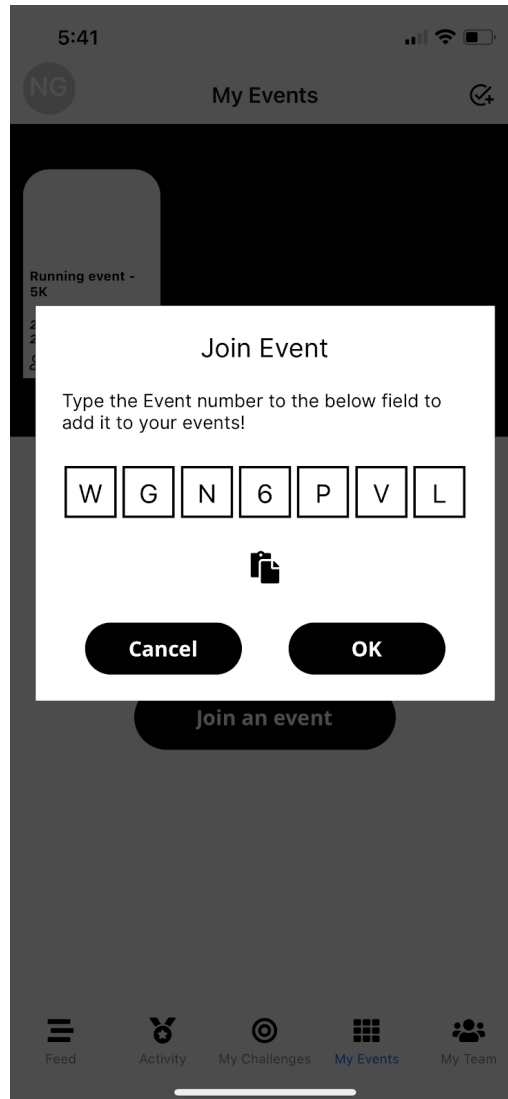
En cliquant sur "Suivant", un écran contextuel contenant tous les détails de l'événement s'affiche. À ce stade, l'utilisateur peut également ajouter une photo de couverture à l'événement et, en cliquant sur "Créer un événement", le défi apparaîtra automatiquement dans la vue supérieure de cette section.



À ce stade, l'utilisateur est le seul participant à l'événement, mais en cliquant sur l'icône de l'événement en haut de l'écran, il aura la possibilité de partager l'événement. Après avoir cliqué sur "Partager cet événement", il peut le partager avec ses contacts (message texte, viber, e-mail...) en cliquant sur l'icône  (comme pour les défis).

Rejoindre un événement

Pour participer à un événement, l'utilisateur doit être invité par le créateur de l'événement via un message texte, un e-mail ou un message viber (...). Dans ce message, le destinataire recevra un code de 7 chiffres/lettres. Pour rejoindre l'événement, il suffit de cliquer sur "Rejoindre l'événement" et de taper le code de 7 chiffres/lettres reçu par l'utilisateur.)



Après avoir cliqué sur "OK", l'utilisateur participera à l'événement et pourra le voir en haut du menu "Mes événements".

Équipes

Chaque utilisateur pourra créer ou rejoindre une équipe. Les équipes sont accessibles en cliquant sur l'icône Mon équipe dans l'onglet inférieur.



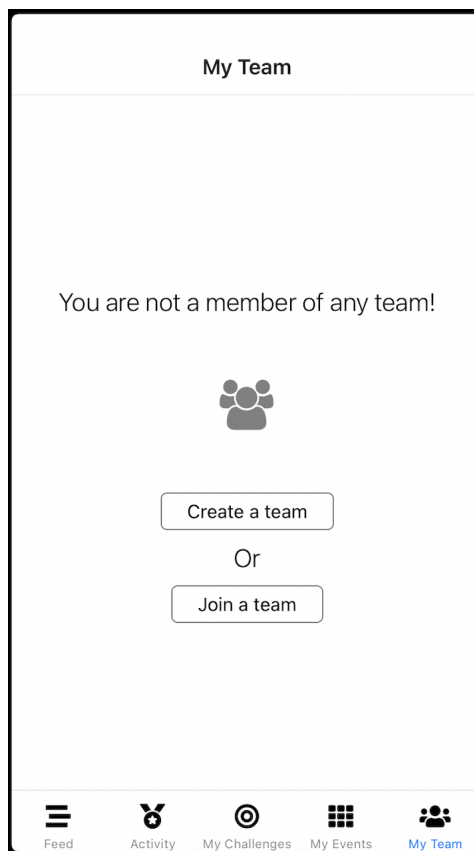
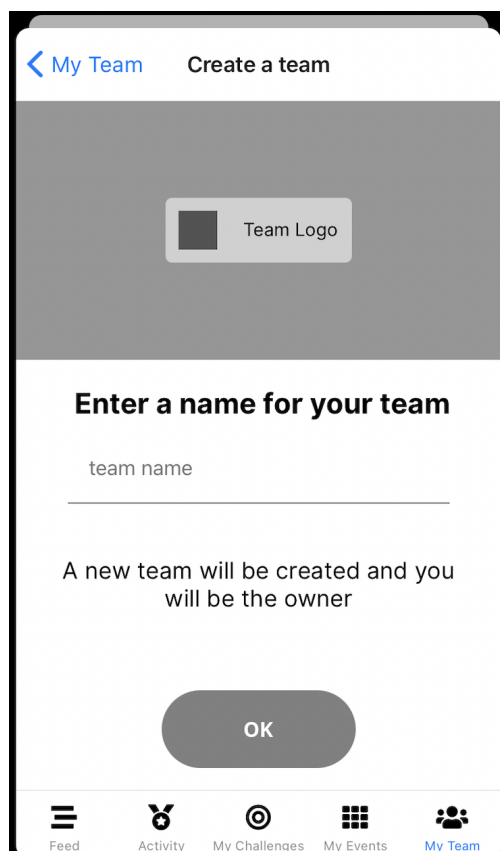
Un utilisateur peut être membre d'une seule équipe au maximum. Les points personnels de l'utilisateur sont ajoutés au total des points de l'équipe selon la formule déjà indiquée. Pour rejoindre une autre équipe, il faut d'abord quitter l'équipe actuelle.

Créer une équipe

Lors de la création d'une équipe, l'utilisateur qui crée l'équipe dispose de pouvoirs d'administrateur et peut modifier le nom et l'image de profil de l'équipe, ainsi que la possibilité d'ajouter de nouveaux membres ou d'exclure des membres existants.

Lors de la création d'une équipe, l'utilisateur (administrateur) devra choisir :

- Nom d'équipe (*L'utilisation entre le nom de son équipe*) ;
- Télécharger une photo de profil (image provenant de la galerie d'images existante dans l'appareil de l'utilisateur).



Après la création d'une équipe, l'écran initial est différent pour l'administrateur de l'équipe et pour le membre de l'équipe.

La différence réside dans le fait que l'Administrateur a le pouvoir de "Supprimer" l'équipe, ainsi que d'exclure des membres, alors que le Membre n'a que la possibilité de quitter l'équipe.

L'administrateur est toujours affiché en haut de la liste des membres de l'équipe.

Inviter de nouveaux utilisateurs à rejoindre l'équipe (uniquement par les administrateurs de l'équipe)

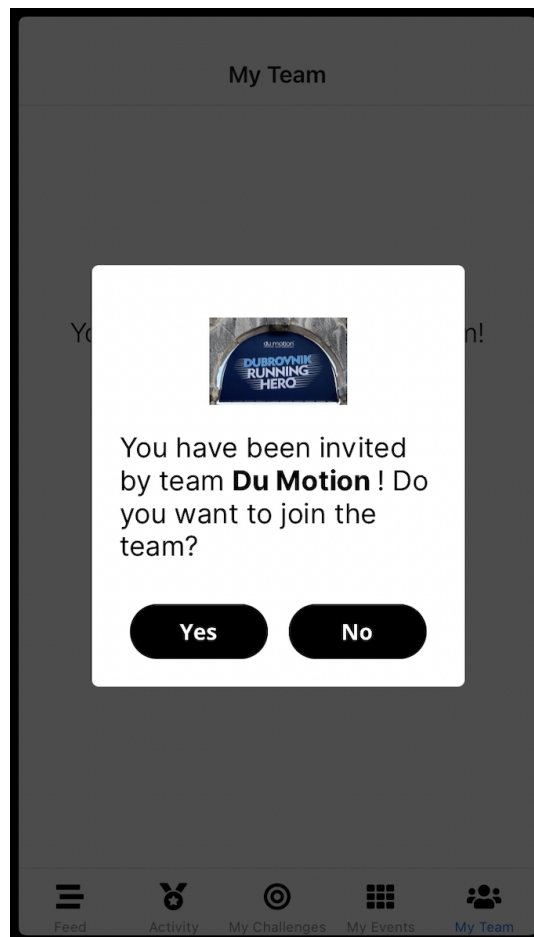
L'administrateur de l'équipe peut inviter d'autres utilisateurs à rejoindre l'équipe en cliquant sur l'icône "Inviter".

Les invitations peuvent être envoyées par SMS, par courriel, par viber...

Remarque : l'invitation à rejoindre l'équipe ne peut être envoyée qu'aux utilisateurs qui ne sont membres d'aucune équipe.

Rejoindre une équipe

Pour rejoindre une équipe, l'utilisateur doit être invité par l'administrateur de l'équipe via un message texte, un e-mail ou un message viber (...). Dans ce message, le destinataire recevra un code de 7 chiffres/lettres. Pour rejoindre l'équipe, il suffit de cliquer sur "Rejoindre l'équipe" et de taper le code de 7 chiffres/lettres reçu par l'utilisateur.



Avertissement

Les lignes directrices pour les activités futures de promotion de l'activité physique constituent l'un des résultats du projet "Multisport Community Expérience", cofinancé par le programme Erasmus + de l'Union européenne.

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation de son contenu, qui reflète uniquement les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Pour tout commentaire sur ces lignes directrices, veuillez contacter le BSDA : info@bulsport.bg



© Multisport Community Expérience

BULGARIAN SPORTS DEVELOPMENT ASSOCIATION, 2023

DUBROVNIK SPORTS ASSOCIATION, 2023

Reproduction is authorized provided the source is acknowledged.