PLAY | LEARN | LEAD
FOOTBALL AS A TOOL FOR DIGITAL EDUCATION AND INCLUSION

Co-funded by the European Union

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524



PIANO DI DISSEMINAZIONE

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

PIANO DI DISSEMINAZIONE

PLAY, LEARN, LEAD - FOOTBALL AS A TOOL FOR DIGITAL EDUCATION AND INCLUSION

Codice di Progetto: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524
Programma: Erasmus+ KA220-SCH – Cooperation Partnership in school education
Durata: 36 mesi (01/12/2025 – 30/11/2028)
Coordinatore: ASD Tirreno Sansa
Partner:

- Zespół Szkół Mistrzostwa Sportowego STAL w Rzeszowie — Polonia
- CONIL CAMP SRL — Romania
- Akdeniz Yukselis Spor Club Association — Turchia

Sommario

CAPITOLO 1. INTRODUZIONE E OBIETTIVI 5
1.1 Obiettivi della disseminazione 5
1.2 Principi della disseminazione 6
CAPITOLO 2. METODOLOGIA DI PROGETTAZIONE 8
2.1 Analisi degli stakeholder 8
2.2 Analisi dei bisogni comunicativi 8
2.3 Definizione degli obiettivi di disseminazione 9
2.4 Definizione dei messaggi chiave 10
2.5 Pianificazione delle attività 10
2.6 Integrazione con il piano di sostenibilità 11
2.7 Valore strategico della metodologia 11
CAPITOLO 3. TARGET GROUP WP5 13
3.1 Beneficiari diretti 13
3.2 Target interni 13
3.3 Target esterni 14
3.4 Target moltiplicatori 14
3.5 Adattamento dei messaggi ai target 15
CAPITOLO 4. STRATEGIA DI COMUNICAZIONE E BRANDING 16
4.1 Identità visiva e standard 16
4.1.1 Logo del progetto 16
4.1.2 Codice del progetto 17
4.1.3 Logo Erasmus+ e comunicazione del finanziamento UE 17

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

4.1.4 Disclaimer obbligatorio 18
4.1.5 Messaggi chiave 19
4.1.6 Tono comunicativo 19
CAPITOLO 5. CANALI E STRUMENTI 20
5.1 Canali digitali 20
5.2 Sito web ufficiale del progetto 20
5.3 Social Media 21
5.4 Newsletter 22
5.5 Materiali promozionali 22
5.6 Strumenti offline 22
5.7 Erasmus+ Project Results Platform 23
CAPITOLO 6. EVENTI MOLTIPLICATORI E CONFERENZE 24
6.1 Eventi moltiplicatori 24
6.1.1 Profilo dei partecipanti agli eventi moltiplicatori 24
6.1.2 Contenuti degli eventi moltiplicatori 25
6.1.3 Evidenze da raccogliere per gli eventi moltiplicatori 25
6.1.4 Rapporti sugli eventi moltiplicatori 26
6.2 Conferenze ed eventi di settore 26
6.2.1 Profilo dei partecipanti alle conferenze di settore 27
CAPITOLO 7. RUOLI E RESPONSABILITÀ DEI PARTNER NEL WP5 28
7.1 ASD Tirreno Sansa 28
7.2 Zespół Szkół Mistrzostwa Sportowego STAL w Rzeszowie 28
7.3 CONIL CAMP 29
7.4 Akdeniz Yukselis Spor Club Association 29
7.5 Responsabilità comuni di tutti i partner 29
CAPITOLO 8. CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ 31
8.1 Fase 1: Avvio e identità del progetto 31
8.2 Fase 2: Comunicazione iniziale e sensibilizzazione 32
8.3 Fase 3: Promozione dei primi risultati 32
8.4 Fase 4: Disseminazione di strumenti e contenuti 33
8.5 Fase 5: Valorizzazione finale, eventi e sostenibilità 34
CAPITOLO 9. INDICATORI DI PERFORMANCE (KPI) WP5 35
9.1 Piano di disseminazione 35
9.2 Sito web 35
9.3 Materiali promozionali 36
9.4 Eventi moltiplicatori 36
9.5 Conferenze ed eventi di settore 37
9.6 Piano di sostenibilità post-progetto 37
CAPITOLO 10. MONITORAGGIO E VALUTAZIONE 39

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

10.1 Strumenti di misurazione 39
10.2 Frequenza monitoraggio 39
10.3 Report interni WP5 40
10.4 Feedback degli eventi 40
10.5 Evidence register WP5 41
CAPITOLO 11. SOSTENIBILITÀ ED EXPLOITATION 42
11.1 Obiettivi della sostenibilità 42
11.2 Azioni previste 42
11.3 Exploitation dei risultati 43
11.4 Indicatori di sostenibilità 44
CAPITOLO 12. GREEN PRACTICE NELLA DISSEMINAZIONE 45
CAPITOLO 13. ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE 46
CAPITOLO 14. GESTIONE DELLE EVIDENZE DI DISSEMINAZIONE 47
14.1 Tipologie di evidenze 47
14.2 Archiviazione 48
14.3 Responsabilità 48
CAPITOLO 15. CONCLUSIONE 49
ALLEGATI 50
Allegato 1 – Scheda di monitoraggio WP5 50
Allegato 2 - Report evento moltiplicatore 51
Allegato 3 – Checklist materiali di disseminazione 54
Allegato 4 – Tabella responsabilità WP5 55

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 1. INTRODUZIONE E OBIETTIVI

Il progetto "*Play, Learn, Lead – Football as a tool for digital education and inclusion"* nasce dalla volontà di sviluppare approcci educativi innovativi capaci di rispondere alle sfide formative contemporanee attraverso strumenti accessibili, inclusivi e interdisciplinari. Il calcio viene reinterpretato come ambiente educativo strutturato in cui apprendimento, partecipazione e sviluppo personale possono integrarsi in modo efficace.

Il progetto si fonda sull'idea che lo sport, e in particolare il calcio, possa diventare un linguaggio comune attraverso cui coinvolgere giovani, studenti, insegnanti, allenatori, famiglie, scuole, società sportive e comunità locali. Attraverso l'utilizzo di strumenti digitali, metodologie partecipative e contenuti formativi innovativi, il progetto mira a rafforzare competenze chiave quali leadership, teamwork, fair play, resilienza, pensiero critico, partecipazione civica e alfabetizzazione digitale.

All'interno di questa visione, la disseminazione assume un ruolo strategico, poiché consente di trasformare i risultati progettuali in risorse condivise accessibili a una comunità ampia di attori educativi, sportivi e istituzionali. Si tratta di una componente strutturale del progetto, progettata per accompagnarne l'intero ciclo di vita.

La disseminazione ha quindi il compito di garantire visibilità al progetto, comunicare in modo chiaro le attività realizzate, valorizzare progressivamente i risultati prodotti e favorire l'adozione, l'adattamento e la replicabilità degli strumenti sviluppati nei diversi contesti nazionali ed europei.

La strategia di diffusione viene progettata come un processo strutturato e continuo, capace di sostenere la comunicazione del progetto dall'avvio alla chiusura, assicurando coerenza tra risultati attesi, gruppi target, canali utilizzati, indicatori di performance e impatto complessivo.

1.1 Obiettivi della disseminazione

Gli obietti generali della disseminazione sono:

- garantire visibilità europea al progetto **Play, Learn, Lead**;
- diffondere gli obiettivi, le attività e i risultati presso stakeholder educativi, sportivi e istituzionali;
- promuovere l'uso del calcio come strumento educativo per l'inclusione e lo sviluppo delle competenze;
- valorizzare la piattaforma digitale **CAMPO**, il toolkit digitale, il MOOC, i laboratori, i materiali formativi e l'Handbook;
- favorire l'adozione delle metodologie sviluppate da parte di scuole, società sportive, insegnanti, coach e organizzazioni giovanili;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- creare reti professionali tra organizzazioni educative e sportive a livello locale, nazionale ed europeo;
- sostenere la partecipazione attiva dei giovani e degli stakeholder;
- assicurare la sostenibilità dei risultati oltre la durata del finanziamento europeo;
- promuovere la replicabilità del modello in altri contesti educativi, sportivi e sociali.

Gli obiettivi operativi del WP5 – Disseminazione e Sostenibilità sono:

- definire e aggiornare il piano di disseminazione del progetto;
- costruire un'identità visiva comune e riconoscibile;
- garantire l'utilizzo corretto di logo del progetto, logo Erasmus+, project code e disclaimer;
- realizzare e aggiornare il sito web del progetto;
- produrre materiali promozionali e informativi multilingue;
- comunicare regolarmente gli avanzamenti e i risultati attraverso i canali digitali dei partner;
- produrre contenuti per social media, newsletter, comunicati e materiali grafici;
- organizzare quattro eventi moltiplicatori, uno per ciascun paese partner;
- partecipare a conferenze, eventi di settore e momenti di networking;
- raccogliere feedback da stakeholder e partecipanti;
- monitorare l'efficacia delle attività di disseminazione;
- predisporre e aggiornare il piano di sostenibilità post-progetto;
- caricare e valorizzare i risultati principali anche attraverso la Erasmus+ Project Results Platform.

1.2 Principi della disseminazione

La disseminazione del progetto si basa sui seguenti principi:

1) **Chiarezza**
   Tutti i messaggi devono essere comprensibili, coerenti e adattati al pubblico di riferimento.

2) **Accessibilità**
   I contenuti devono essere facilmente accessibili, digitali ove possibile, fruibili da diversi dispositivi e adatti a target con esigenze differenti.

3) **Inclusività**
   La comunicazione deve promuovere diversità, parità di genere, non discriminazione, partecipazione e rispetto dei valori europei.

4) **Multilinguismo**
   I principali materiali devono essere disponibili nelle lingue del partenariato, garantendo una più ampia diffusione nei paesi coinvolti.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

5) **Coerenza visiva**
Tutti i materiali devono rispettare l'identità visiva del progetto e le regole di comunicazione Erasmus+.

6) **Sostenibilità**
La disseminazione deve promuovere il riuso dei risultati, la continuità delle attività e la possibilità di replicare il modello oltre la durata del progetto.

7) **Misurabilità**
Le azioni di disseminazione devono essere monitorate tramite indicatori quantitativi e qualitativi.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 2. METODOLOGIA DI PROGETTAZIONE

La strategia di disseminazione del progetto è stata sviluppata attraverso un processo strutturato di pianificazione, finalizzato a garantire coerenza tra obiettivi progettuali, gruppi target, risultati attesi e strumenti comunicativi.

2.1 Analisi degli stakeholder

La prima fase ha previsto l'identificazione sistematica dei principali stakeholder a livello locale, regionale, nazionale ed europeo.

Sono stati individuati i gruppi prioritari appartenenti ai settori:

- educativo,
- sportivo,
- istituzionale,
- digitale,
- mediatico,

includendo scuole, club sportivi, enti pubblici, organizzazioni giovanili e media.

La mappatura degli stakeholder consente di comprendere le esigenze informative, le aspettative, il livello di interesse e il potenziale contributo di ciascun gruppo.

Gli stakeholder sono distinti in:

- beneficiari diretti;
- beneficiari indiretti;
- soggetti moltiplicatori;
- organizzazioni potenzialmente interessate ad adottare o replicare i risultati.

2.2 Analisi dei bisogni comunicativi

La strategia di disseminazione tiene conto dei diversi bisogni comunicativi dei target.

In particolare:

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- i giovani hanno bisogno di messaggi brevi, visivi, motivanti e collegati all'esperienza sportiva;
- insegnanti e coach hanno bisogno di informazioni pratiche, strumenti replicabili e contenuti utilizzabili nel lavoro quotidiano;
- scuole e società sportive hanno bisogno di comprendere il valore educativo e organizzativo del progetto;
- istituzioni e stakeholder pubblici hanno bisogno di evidenze sull'impatto sociale, educativo e inclusivo;
- media e comunità locali hanno bisogno di messaggi chiari, immediati e facilmente comunicabili;
- partner e reti europee hanno bisogno di risultati strutturati, documentati e trasferibili.

Questa analisi permette di scegliere canali e strumenti diversi per ciascun target, rendendo più efficace la diffusione dei risultati.

2.3 Definizione degli obiettivi di disseminazione

Gli obiettivi di disseminazione sono formulati secondo un approccio SMART, cioè:

- specifici;
- misurabili;
- raggiungibili;
- rilevanti;
- temporalmente definiti.

Gli obiettivi includono:

- aumentare la consapevolezza sul progetto;
- promuovere l'adozione dei risultati;
- diffondere strumenti e metodologie sviluppate;
- creare connessioni tra scuole, club sportivi e organizzazioni giovanili;
- rafforzare la visibilità europea del partenariato;
- sostenere la sostenibilità a lungo termine dei risultati.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

2.4 Definizione dei messaggi chiave

Sono stati individuati messaggi centrali da utilizzare in tutte le attività comunicative, progettati per risultare chiari, coerenti e adattabili ai diversi pubblici. La definizione preventiva dei messaggi garantisce uniformità comunicativa e rafforza l'identità progettuale.

I messaggi chiave sono:

- il calcio può diventare uno strumento educativo;
- lo sport favorisce inclusione, partecipazione e crescita personale;
- le competenze digitali possono essere sviluppate attraverso attività coinvolgenti e vicine agli interessi dei giovani;
- la leadership positiva, il teamwork, il fair play e la resilienza possono essere appresi anche attraverso il gioco;
- la cooperazione europea consente di condividere buone pratiche e sviluppare strumenti innovativi;
- CAMPO, il toolkit digitale, il MOOC e l'Handbook sono risorse pensate per essere usate e replicate anche oltre il progetto.

2.5 Pianificazione delle attività

La pianificazione prevede l'identificazione dettagliata delle attività necessarie per raggiungere gli obiettivi di disseminazione.

Le attività includono:

- definizione identità visiva;
- produzione materiali promozionali;
- creazione e aggiornamento sito web;
- comunicazione social;
- newsletter;
- comunicati stampa;
- presentazioni pubbliche;
- organizzazione eventi moltiplicatori;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- partecipazione a conferenze ed eventi di settore;
- raccolta feedback;
- caricamento risultati nella Erasmus+ Project Results Platform;
- predisposizione del piano di sostenibilità post-progetto.

Queste attività sono integrate in un calendario operativo coordinato con lo sviluppo dei risultati progettuali, in modo da comunicare la progressiva maturazione degli output.

2.6 Integrazione con il piano di sostenibilità

La strategia di disseminazione è progettata in stretta connessione con il piano di sostenibilità.

Ciò consente di assicurare che i risultati del progetto continuino a essere utilizzati e sviluppati anche dopo la conclusione del finanziamento europeo.

La disseminazione supporta la sostenibilità attraverso:

- promozione dei risultati presso nuovi stakeholder;
- creazione di reti locali e transnazionali;
- diffusione dei materiali in formato digitale;
- coinvolgimento di scuole e società sportive interessate;
- valorizzazione degli output su canali pubblici;
- mantenimento online delle risorse;
- raccolta di interesse da parte di organizzazioni esterne;
- promozione di future collaborazioni.

2.7 Valore strategico della metodologia

Questo approccio metodologico garantisce che tutte le azioni di comunicazione risultino coerenti con gli obiettivi generali del progetto, orientati alla promozione dell'inclusione sociale, allo sviluppo di competenze digitali e al rafforzamento della leadership giovanile attraverso lo sport.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

La disseminazione diventa quindi uno strumento di impatto, capace di trasformare le attività progettuali in conoscenza condivisa, opportunità di collaborazione e possibilità di trasferimento del modello in contesti differenti.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 3. TARGET GROUP WP5

La definizione dei gruppi target rappresenta uno degli elementi fondamentali della strategia di disseminazione, poiché consente di orientare in modo mirato messaggi, strumenti e canali comunicativi.

Il progetto si rivolge a una pluralità di destinatari che comprendono attori educativi, sportivi e istituzionali, ciascuno dei quali svolge un ruolo specifico nel processo di diffusione dei risultati.

La segmentazione degli stakeholder permette di progettare azioni di comunicazione differenziate e di massimizzare l'efficacia delle attività, assicurando che ogni gruppo riceva contenuti pertinenti e opportunità di coinvolgimento adeguate.

3.1 Beneficiari diretti

I beneficiari diretti del progetto comprendono:

- studenti e giovani atleti tra i 14 e i 18 anni;
- insegnanti;
- allenatori e coach;
- educatori;
- studenti con bisogni educativi speciali;
- giovani con background migratorio o provenienti da contesti vulnerabili;
- partecipanti alle attività formative, ai workshop, ai test, al MOOC e ai pilot.

Questi soggetti sono direttamente coinvolti nelle attività educative, formative e sperimentali del progetto e rappresentano il primo pubblico di riferimento per la diffusione dei risultati.

3.2 Target interni

I target interni sono i soggetti direttamente coinvolti nell'implementazione del progetto:

- partner di progetto;
- staff tecnico;
- project manager e referenti WP;
- membri del QAB;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- insegnanti coinvolti;
- allenatori partecipanti;
- facilitatori delle attività;
- staff amministrativo e comunicativo.

La comunicazione interna assicura coordinamento, condivisione di informazioni, allineamento operativo, raccolta di evidenze e corretta applicazione dell'identità del progetto.

3.3 Target esterni

I target esterni comprendono:

- scuole non partner;
- istituzioni educative;
- organizzazioni sportive;
- club calcistici e polisportive;
- enti pubblici locali, regionali e nazionali;
- organizzazioni giovanili;
- associazioni del terzo settore;
- famiglie;
- comunità locali;
- organizzazioni impegnate in inclusione, sport, educazione e digitale.

Questi soggetti sono importanti per ampliare la portata del progetto e favorire l'adozione dei risultati in contesti diversi da quelli direttamente coinvolti.
scuole non partner.

3.4 Target moltiplicatori

I target moltiplicatori sono soggetti in grado di amplificare la visibilità e l'impatto del progetto. Essi includono:

- giornalisti locali e nazionali;
- media sportivi ed educativi;
- reti educative europee;
- reti sportive;
- esperti di sport education;
- esperti di inclusione;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- policy makers;
- decisori pubblici;
- università o centri di ricerca interessati;
- organizzazioni europee attive nei settori scuola, sport, giovani e digitale.

Questi soggetti possono contribuire a diffondere il modello, promuovere il riuso dei risultati e rafforzare la sostenibilità del progetto.

3.5 Adattamento dei messaggi ai target

La comunicazione sarà adattata ai diversi destinatari:

Target	Messaggio principale	Canali prioritari
Giovani e studenti	Il calcio può aiutare a crescere, imparare e sviluppare competenze utili	Social, workshop, video, piattaforma CAMPO
Insegnanti	Il progetto offre strumenti educativi innovativi e inclusivi	Newsletter, sito, eventi, toolkit
Coach e società sportive	Il calcio può essere usato come strumento educativo e digitale	Eventi, workshop, materiali pratici
Scuole	Il progetto integra sport, digitale, inclusione e competenze chiave	Presentazioni, sito, eventi, contatti diretti
Enti pubblici	Il progetto produce impatto educativo e sociale	Report, eventi, incontri istituzionali
Media	Il progetto racconta una buona pratica europea innovativa	Comunicati, foto, video, eventi
Stakeholder europei	Il modello è replicabile in altri paesi e contesti	Erasmus+ Results Platform, conferenze, network

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 4. STRATEGIA DI COMUNICAZIONE E BRANDING

Una strategia di disseminazione efficace richiede un'identità comunicativa chiara, riconoscibile e coerente, capace di rappresentare il progetto in modo unitario nei diversi contesti nazionali e internazionali.

Il branding costituisce uno strumento strategico che rafforza la visibilità del progetto, ne facilita il riconoscimento e ne consolida la credibilità presso gli stakeholder.

L'uso coordinato di loghi, messaggi chiave e standard comunicativi garantisce uniformità nella presentazione delle attività e contribuisce a costruire una narrazione condivisa del progetto.

4.1 Identità visiva e standard

Tutti i materiali ufficiali del progetto devono includere, quando applicabile:

- logo progetto;
- codice progetto;
- logo Erasmus+/Unione europea;
- loghi dei partner, ove opportuno;
- disclaimer ufficiale UE;
- riferimento al programma Erasmus+;
- identità visiva coerente con il progetto.

4.1.1 Logo del progetto

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Il logo **Play, Learn, Lead** deve essere utilizzato in modo chiaro e leggibile su tutti i materiali pubblici principali.

L'uso del logo deve rispettare:

- proporzioni corrette;
- leggibilità;
- contrasto adeguato;
- assenza di deformazioni;
- coerenza con colori e grafica del progetto.

4.1.2 Codice del progetto

Il codice del progetto deve essere inserito nei materiali ufficiali e nei principali documenti di disseminazione:

Project code: 2025-1-IT02-KA220-SCH-000353524

4.1.3 Logo Erasmus+ e comunicazione del finanziamento UE

Tutti i materiali pubblici devono riportare il logo corretto relativo al finanziamento dell'Unione europea, secondo le regole di comunicazione Erasmus+.

Il logo deve essere utilizzato in modo leggibile e non deve essere alterato o modificato.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Co-funded by
the European Union

4.1.4 Disclaimer obbligatorio

Tutti i materiali pubblici i documenti ufficiali, le presentazioni, le brochure, i report e i materiali digitali devono includere il disclaimer previsto (clausola standard).

EN

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

IT

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

PL

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

RO

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

TR

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. İfade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmak zorunda değildir. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bu görüşlerden sorumlu tutulamaz.

4.1.5 Messaggi chiave

I messaggi centrali della comunicazione sono:

- sport come strumento educativo;
- inclusione sociale attraverso il calcio;
- competenze digitali per i giovani;
- leadership positiva e partecipazione attiva;
- fair play, rispetto e collaborazione;
- cooperazione europea per l'innovazione educativa;
- strumenti digitali accessibili e multilingue;
- trasferibilità dei risultati in scuole e società sportive.

4.1.6 Tono comunicativo

Il tono della comunicazione deve essere:

- chiaro;
- positivo;
- inclusivo;
- accessibile;
- motivante;
- professionale;
- coerente con il programma Erasmus+.

La comunicazione deve evitare linguaggio tecnico eccessivo quando è rivolta ai giovani o al pubblico generale, ma può utilizzare un registro più formale nei report, negli incontri istituzionali e nei materiali destinati a stakeholder professionali.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 5. CANALI E STRUMENTI

La scelta dei canali e degli strumenti di disseminazione rappresenta una fase decisiva della pianificazione, poiché determina le modalità attraverso cui i risultati del progetto raggiungeranno i diversi pubblici di riferimento.

In coerenza con la natura multidisciplinare del progetto, il sistema di diffusione integra strumenti digitali, materiali informativi ed eventi in presenza, creando un ecosistema comunicativo capace di operare su più livelli.

Questa integrazione consente di combinare visibilità online e interazione diretta, favorendo sia la diffusione su larga scala sia il coinvolgimento qualitativo degli stakeholder.

5.1 Canali digitali

I principali canali digitali saranno:

- sito web ufficiale progetto;
- piattaforma digitale formativa CAMPO;
- social media partner;
- newsletter;
- e-mail e mailing list;
- canali digitali delle organizzazioni partner;
- Erasmus+ Results Platform;
- Eventuali repository digitali per materiali e output.

5.2 Sito web ufficiale del progetto

Il sito web ufficiale del progetto rappresenta il principale punto di accesso pubblico alle informazioni.

Il dominio è stato acquistato a febbraio 2026 dal capofila ASD Tirreno Sansa ed è www.playlearnlead.site

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Il sito dovrà includere:

- descrizione del progetto;
- obiettivi;
- partenariato;
- news;
- attività;
- eventi;
- risultati;
- materiali scaricabili;
- link alla piattaforma CAMPO, quando disponibile;
- informazioni sui multiplier events;
- disclaimer e loghi obbligatori.

Il sito dovrà essere aggiornato regolarmente e costituirà una fonte stabile di informazione per stakeholder, beneficiari e pubblico esterno.

5.3 Social Media

I social media dei partner saranno utilizzati per:

- comunicare l'avvio del progetto;
- promuovere eventi e attività;
- condividere aggiornamenti;
- diffondere materiali;
- pubblicare foto e video;
- valorizzare risultati;
- coinvolgere giovani e stakeholder locali;
- aumentare la visibilità transnazionale del progetto.

Ogni partner contribuirà alla diffusione attraverso i propri canali, adattando i messaggi alla lingua e al contesto nazionale.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

5.4 Newsletter

Le newsletter saranno utilizzate per:

- aggiornare stakeholder e comunità locali;
- presentare attività svolte;
- comunicare eventi;
- diffondere risultati intermedi;
- promuovere la piattaforma CAMPO, il toolkit, il MOOC e l'Handbook;
- mantenere vivo il contatto con scuole, società sportive e organizzazioni interessate.

Le newsletter potranno essere prodotte in formato digitale e condivise attraverso e-mail, sito web, social media e reti dei partner.

5.5 Materiali promozionali

I materiali promozionali includono:

- brochure;
- locandine;
- inviti;
- poster;
- roll-up/totem;
- presentazioni PowerPoint;
- infografiche;
- video promozionali;
- card per social media;
- comunicati stampa;
- materiali per eventi.

Tutti i materiali dovranno rispettare identità visiva, loghi, project code e disclaimer.

5.6 Strumenti offline

Gli strumenti offline comprendono:

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- brochure multilingue;
- materiali distribuiti durante eventi;
- presentazioni pubbliche;
- workshop locali;
- conferenze;
- incontri con stakeholder;
- attività presso scuole e società sportive;
- eventi moltiplicatori;
- video promozionali;
- presentazioni PPT;
- articoli.

L'utilizzo di materiali cartacei sarà limitato e giustificato da specifiche necessità di disseminazione, in coerenza con le green practices del progetto.

5.7 Erasmus+ Project Results Platform

Nella fase finale del progetto, i principali risultati saranno caricati e resi disponibili anche attraverso la **Erasmus+ Project Results Platform**, in coerenza con gli obblighi di visibilità e valorizzazione dei risultati del programma Erasmus+.
La piattaforma sarà utilizzata per condividere:

- sintesi del progetto;
- principali risultati;
- output digitali;
- materiali formativi;
- report rilevanti;
- strumenti replicabili;
- informazioni di sostenibilità

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 6. EVENTI MOLTIPLICATORI E CONFERENZE

Gli eventi moltiplicatori rappresentano uno degli strumenti principali per diffondere i risultati del progetto presso stakeholder locali, nazionali ed europei.

Essi hanno l'obiettivo di presentare pubblicamente il progetto, illustrare i risultati raggiunti, promuovere l'utilizzo degli strumenti sviluppati e raccogliere feedback utili alla valorizzazione e sostenibilità delle attività.

6.1 Eventi moltiplicatori

Sono previsti 4 eventi moltiplicatori, uno organizzato da ciascun partner.

Evento	Paese	Organizzatore	Partecipanti attesi
Multiplier Event	Italia	ASD Tirreno Sansa	50
Multiplier Event	Polonia	Zespół Szkół Mistrzostwa Sportowego STAL w Rzeszowie	50
Multiplier Event	Romania	CONIL CAMP SRL	50
Multiplier Event	Turchia	Akdeniz Yukselis Spor Club Association	50

Il target complessivo minimo previsto è di **200 partecipanti totali**.

6.1.1 Profilo dei partecipanti agli eventi moltiplicatori

I partecipanti agli eventi moltiplicatori includono:

- insegnanti;
- allenatori;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- studenti;
- giovani atleti;
- rappresentanti di scuole;
- rappresentanti di club sportivi;
- rappresentanti di enti pubblici;
- rappresentanti di organizzazioni giovanili;
- famiglie;
- stakeholder locali;
- rappresentanti dei media;
- organizzazioni interessate all'adozione dei risultati.

6.1.2 Contenuti degli eventi moltiplicatori

Gli eventi potranno includere:

- presentazione del progetto;
- presentazione del partenariato europeo;
- illustrazione delle attività realizzate;
- presentazione della piattaforma CAMPO;
- presentazione del toolkit digitale;
- presentazione del MOOC, ove disponibile;
- presentazione dei risultati della sperimentazione;
- attività dimostrative;
- confronto con stakeholder;
- raccolta di feedback;
- discussione sulla sostenibilità e replicabilità dei risultati.

6.1.3 Evidenze da raccogliere per gli eventi moltiplicatori

Per ogni evento moltiplicatore dovranno essere raccolti:

- agenda;
- invito o locandina;
- lista presenze;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- foto;
- presentazioni;
- materiali distribuiti;
- questionari feedback;
- report evento;
- analisi dei partecipanti;
- evidenze social/web;
- eventuali articoli o media coverage;
- contatti stakeholder, ove disponibili;
- sintesi dell'impatto dell'evento.

6.1.4 Rapporti sugli eventi moltiplicatori

Per ciascun evento sarà predisposto un report che includa:

- dati generali dell'evento;
- luogo e data;
- partner organizzatore;
- obiettivi;
- agenda;
- numero partecipanti;
- profilo dei partecipanti;
- materiali presentati;
- feedback raccolti;
- risultati principali;
- criticità;
- raccomandazioni;
- evidenze allegate.

6.2 Conferenze ed eventi di settore

Oltre agli eventi moltiplicatori, i partner potranno partecipare a conferenze ed eventi di settore per promuovere il progetto e i suoi risultati.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

È previsto un obiettivo complessivo di **4-8 conferenze o eventi di settore**, corrispondente a circa **1-2 eventi per partner**.

Evento	Paese	Organizzatore / Partner coinvolto
Conferenza / evento di settore	Italia	ASD Tirreno Sansa
Conferenza / evento di settore	Polonia	STAL
Conferenza / evento di settore	Romania	CONIL CAMP SRL
Conferenza / evento di settore	Turchia	Akdeniz Yukselis Spor Club Association

6.2.1 Profilo dei partecipanti alle conferenze di settore

I partecipanti alle conferenze e agli eventi di settore potranno includere:

- ricercatori nel campo dello sport e dell'educazione;
- professionisti del settore sportivo;
- allenatori;
- dirigenti sportivi;
- professionisti del settore educativo;
- insegnanti;
- dirigenti scolastici;
- responsabili politici;
- rappresentanti di enti pubblici;
- rappresentanti di reti europee;
- organizzazioni interessate a sport, inclusione e digitale.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 7. RUOLI E RESPONSABILITÀ DEI PARTNER NEL WP5

La disseminazione è una responsabilità condivisa tra tutti i partner. Tuttavia, ciascuna organizzazione contribuisce secondo il proprio ruolo, il proprio contesto nazionale e le proprie reti locali.

7.1 ASD Tirreno Sansa

ASD Tirreno Sansa, in qualità di coordinatore, ha la responsabilità di:

- coordinare il WP5;
- supervisionare il piano di disseminazione;
- garantire coerenza con identità visiva e regole Erasmus+;
- coordinare il sito web del progetto;
- fornire template e linee guida comunicative;
- raccogliere contributi dai partner;
- organizzare il multiplier event in Italia;
- monitorare evidenze e KPI di disseminazione;
- contribuire al piano di sostenibilità post-progetto.

7.2 Zespół Szkół Mistrzostwa Sportowego STAL w Rzeszowie

STAL contribuisce a:

- diffondere il progetto nel contesto polacco;
- produrre contenuti in lingua polacca;
- condividere news e materiali attraverso le proprie reti educative e sportive;
- contribuire alla produzione e revisione dei materiali;
- organizzare il multiplier event in Polonia;
- raccogliere feedback da stakeholder locali;
- contribuire alla sostenibilità e replicabilità dei risultati nel contesto scolastico-sportivo.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

7.3 CONIL CAMP

CONIL CAMP contribuisce a:

- diffondere il progetto nel contesto rumeno;
- produrre contenuti in lingua rumena;
- valorizzare i risultati legati a inclusione, sviluppo personale e digitalizzazione;
- contribuire alla produzione dei materiali comunicativi;
- organizzare il multiplier event in Romania;
- raccogliere feedback da stakeholder locali;
- promuovere il riuso dei risultati presso organizzazioni educative e sociali.

7.4 Akdeniz Yukselis Spor Club Association

Akdeniz Yukselis Spor Club Association contribuisce a:

- diffondere il progetto nel contesto turco;
- produrre contenuti in lingua turca;
- valorizzare i risultati presso reti sportive e giovanili;
- promuovere la partecipazione di giovani atleti e coach;
- organizzare il multiplier event in Turchia;
- raccogliere feedback da stakeholder locali;
- promuovere l'adozione dei risultati nel settore sportivo.

7.5 Responsabilità comuni di tutti i partner

Tutti i partner sono responsabili di:

- condividere aggiornamenti periodici;
- pubblicare contenuti sui propri canali;
- contribuire a newsletter e materiali;
- partecipare alla promozione degli eventi;
- raccogliere evidenze delle attività di disseminazione;
- somministrare questionari feedback;
- contribuire agli indicatori WP5;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- segnalare criticità;
- promuovere i risultati presso le proprie reti;
- contribuire al piano di sostenibilità post-progetto.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 8. CALENDARIO DELLE ATTIVITÀ

La dimensione temporale costituisce un elemento essenziale della strategia di disseminazione, poiché consente di coordinare le attività comunicative con lo sviluppo progressivo dei risultati progettuali.

Una pianificazione cronologica strutturata permette di valorizzare ogni fase del progetto, trasformando i momenti chiave di implementazione in opportunità di visibilità e coinvolgimento.

Il calendario delle attività non rappresenta soltanto una sequenza organizzativa, ma uno strumento strategico che assicura continuità comunicativa, mantiene alta l'attenzione degli stakeholder e favorisce la costruzione progressiva dell'impatto.

8.1 Fase 1: Avvio e identità del progetto

Periodo indicativo: M1-M3
Periodo temporale: dicembre 2025 – febbraio 2026

Attività principali:

- definizione identità visiva;
- predisposizione template grafici e documentali;
- definizione messaggi chiave;
- creazione struttura sito web;
- comunicato iniziale;
- mappatura stakeholder;
- avvio della comunicazione interna;
- predisposizione strumenti di raccolta evidenze;
- definizione calendario comunicativo iniziale.

Risultati attesi:

- identità visiva definita;
- canali di comunicazione avviati;
- stakeholder iniziali mappati;
- materiali base predisposti.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

8.2 Fase 2: Comunicazione iniziale e sensibilizzazione

Periodo indicativo: M4-M9
Periodo temporale: marzo 2026 – agosto 2026

Attività principali:

- pubblicazione aggiornamenti sulle attività iniziali;
- diffusione delle attività di needs analysis;
- promozione di workshop e momenti di confronto;
- produzione di materiali informativi;
- newsletter iniziali;
- comunicazione social;
- coinvolgimento di stakeholder locali;
- aggiornamento sito web;
- condivisione di foto, report e materiali del progetto;
- preparazione del primo multiplier event in Italia.

Risultati attesi:

- aumento della consapevolezza sul progetto;
- coinvolgimento dei primi stakeholder;
- diffusione delle attività iniziali;
- preparazione della comunicazione relativa ai primi risultati.

8.3 Fase 3: Promozione dei primi risultati

Periodo indicativo: M10-M18
Periodo temporale: settembre 2026 – maggio 2027

Attività principali:

- disseminazione dei risultati della needs analysis;
- presentazione dell'avanzamento della piattaforma CAMPO;
- promozione del primo Multiplier Event;
- raccolta feedback da stakeholder;
- aggiornamenti sul sito web;
- produzione di materiali dedicati a CAMPO;
- condivisione di report e risultati intermedi;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- partecipazione a eventi o conferenze di settore;
- aggiornamento dei KPI di disseminazione.

Risultati attesi:

- maggiore visibilità dei primi risultati;
- feedback da stakeholder esterni;
- consolidamento della rete locale e transnazionale;
- rafforzamento della comunicazione pubblica del progetto.

8.4 Fase 4: Disseminazione di strumenti e contenuti

Periodo indicativo: M19-M30
Periodo temporale: giugno 2027 – maggio 2028

Attività principali:

- promozione del toolkit digitale;
- diffusione dei contenuti formativi;
- promozione dei laboratori e delle attività educative;
- promozione del MOOC, ove disponibile;
- diffusione dei risultati della sperimentazione;
- produzione di materiali multilingue;
- pubblicazione di aggiornamenti su sito e social;
- partecipazione a conferenze ed eventi di settore;
- raccolta di casi, buone pratiche e testimonianze;
- aggiornamento del piano di sostenibilità.

Risultati attesi:

- diffusione degli strumenti sviluppati;
- maggiore utilizzo delle risorse digitali;
- partecipazione attiva dei target group;
- ampliamento della rete di stakeholder.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

8.5 Fase 5: Valorizzazione finale, eventi e sostenibilità

Periodo indicativo: M31-M36
Periodo temporale: giugno 2028 – novembre 2028

Attività principali:

- organizzazione degli eventi moltiplicatori finali nei paesi partner, ove previsti;
- diffusione dei risultati finali;
- promozione dell'Handbook;
- pubblicazione dei materiali finali;
- caricamento dei risultati nella Erasmus+ Project Results Platform;
- raccolta feedback conclusivi;
- reportistica degli eventi;
- consolidamento del piano di sostenibilità post-progetto;
- promozione di nuove collaborazioni;
- comunicazione dell'impatto complessivo del progetto.

Risultati attesi:

- valorizzazione finale degli output;
- maggiore trasferibilità dei risultati;
- sostenibilità post-progetto;
- disponibilità pubblica dei materiali;
- coinvolgimento di nuovi stakeholder.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 9. INDICATORI DI PERFORMANCE (KPI) WP5

Il monitoraggio degli indicatori di performance consente di verificare l'efficacia della strategia di disseminazione e di misurare la capacità del progetto di raggiungere i propri target.

Gli indicatori sono suddivisi per area di attività, in coerenza con il WP5.

9.1 Piano di disseminazione

Indicatori qualitativi

- completezza del piano;
- coerenza con obiettivi e risultati del progetto;
- chiarezza dei messaggi chiave;
- coerenza tra target, strumenti e canali;
- integrazione con il piano di sostenibilità.

Indicatori quantitativi

- numero di attività di disseminazione pianificate;
- numero di attività effettivamente realizzate;
- rispetto delle tempistiche previste;
- numero di aggiornamenti del piano, ove necessari.

9.2 Sito web

Indicatori qualitativi

- usabilità del sito;
- accessibilità;
- qualità e rilevanza dei contenuti;
- chiarezza delle informazioni;
- coerenza con l'identità visiva del progetto;
- regolarità degli aggiornamenti.

Indicatori quantitativi

- numero di visite;
- tempo medio di permanenza;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- numero di pagine visitate;
- numero di download dei materiali;
- numero di news pubblicate;
- numero di risorse rese disponibili.

9.3 Materiali promozionali

Indicatori qualitativi

- efficacia nel comunicare obiettivi e risultati;
- qualità del design;
- chiarezza del linguaggio;
- accessibilità dei materiali;
- coerenza con i loghi e il disclaimer;
- adattabilità ai diversi target.

Indicatori quantitativi

- numero di brochure prodotte;
- numero di brochure distribuite;
- numero di presentazioni realizzate;
- numero di video promozionali;
- numero di visualizzazioni video;
- numero di post social pubblicati;
- numero di like, commenti e condivisioni;
- numero di newsletter inviate;
- numero di materiali scaricati.

9.4 Eventi moltiplicatori

Indicatori qualitativi

- qualità delle presentazioni;
- chiarezza delle attività;
- soddisfazione dei partecipanti;
- efficacia degli eventi nel promuovere i risultati;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- interesse degli stakeholder;
- utilità percepita dei risultati;
- potenziale di adozione degli strumenti.

Indicatori quantitativi

- 4 eventi moltiplicatori realizzati;
- 50 partecipanti per evento;
- 200 partecipanti totali minimi;
- numero di stakeholder coinvolti;
- numero di questionari feedback raccolti;
- numero di report evento prodotti;
- numero di materiali distribuiti;
- numero di contatti raccolti per follow-up.

9.5 Conferenze ed eventi di settore

Indicatori qualitativi

- rilevanza dell'evento rispetto agli obiettivi del progetto;
- qualità delle interazioni generate;
- potenziale di networking;
- interesse espresso da stakeholder esterni.

Indicatori quantitativi

- 4-8 conferenze o eventi di settore;
- 1-2 eventi per partner;
- numero di partecipanti raggiunti;
- numero di materiali condivisi;
- numero di contatti o collaborazioni attivate.

9.6 Piano di sostenibilità post-progetto

Indicatori qualitativi

- chiarezza del piano;
- fattibilità delle attività previste;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- sostenibilità delle risorse digitali;
- possibilità di riuso dei materiali;
- interesse degli stakeholder;
- potenziale di replicabilità.

Indicatori quantitativi

- numero di organizzazioni interessate a usare i risultati;
- numero di collaborazioni post-progetto avviate;
- eventuali finanziamenti esterni ottenuti;
- numero di attività follow-up pianificate;
- numero di risorse mantenute online.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 10. MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Il monitoraggio delle attività di disseminazione garantisce che le azioni previste producano risultati concreti e misurabili.

Attraverso un sistema strutturato di indicatori quantitativi e qualitativi, il progetto può verificare l'efficacia delle strategie adottate e intervenire tempestivamente per migliorarne l'impatto.

La valutazione assume quindi una funzione dinamica e orientata al miglioramento continuo, consentendo di analizzare non solo la portata delle attività di diffusione, ma anche la loro qualità, rilevanza e capacità di generare cambiamenti reali nei contesti educativi e sportivi.

10.1 Strumenti di misurazione

Gli strumenti di misurazione includono:

- analytics del sito web;
- statistiche social;
- moduli feedback eventi;
- report partner;
- evidence register;
- report degli eventi moltiplicatori;
- analisi dei download;
- rilevazione visualizzazioni video;
- dati di partecipazione agli eventi (fogli firma, certificati di partecipazione)
- questionari stakeholder;
- raccolta di testimonianze e commenti qualitativi.

10.2 Frequenza monitoraggio

Il monitoraggio delle attività di disseminazione sarà svolto in coerenza con il sistema generale di monitoraggio del progetto.

Attività	Frequenza
Raccolta evidenze WP5	continua

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Aggiornamento sito/social	continuativo, in base alle attività
Raccolta analytics digitali	mensile o quadrimestrale, in base alla disponibilità dei dati
Report interni WP5	quadrimestrale
Monitoraggio KPI WP5	continuo, con revisione quadrimestrale
Feedback eventi	dopo ogni evento
Valutazione qualitativa materiali	a ogni nuova produzione o aggiornamento rilevante
Valutazione impatto disseminazione	annuale e finale
Aggiornamento piano sostenibilità	almeno annuale e in fase finale

10.3 Report interni WP5

I dati WP5 saranno inclusi nei rapporti di avanzamento quadrimestrali del progetto.

Ogni partner dovrà fornire:

- attività di disseminazione svolte;
- materiali prodotti;
- link a post o pubblicazioni;
- evidenze fotografiche;
- dati social;
- dati sito, ove disponibili;
- eventi organizzati;
- partecipanti raggiunti;
- feedback raccolti;
- criticità incontrate;
- azioni di follow-up.

10.4 Feedback degli eventi

Dopo ogni evento moltiplicatore o attività pubblica, il partner organizzatore dovrà raccogliere feedback dai partecipanti.

Il feedback dovrà valutare:

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- qualità organizzativa;
- chiarezza dei contenuti;
- utilità delle informazioni ricevute;
- interesse verso i risultati;
- potenziale di uso degli strumenti;
- suggerimenti dei partecipanti;
- disponibilità a ricevere aggiornamenti o collaborare.

I risultati saranno sintetizzati nei report evento.

10.5 Evidence register WP5

Ogni attività di disseminazione dovrà essere documentata attraverso l'Evidence Register.

Esempi di evidenze:

- screenshot social;
- link pubblicazioni;
- foto eventi;
- programmi;
- liste presenze;
- questionari feedback;
- report eventi;
- materiali grafici;
- newsletter;
- brochure;
- articoli;
- analytics;
- video;
- comunicati stampa.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 11. SOSTENIBILITÀ ED EXPLOITATION

La sostenibilità rappresenta uno degli elementi chiave per assicurare che i risultati del progetto continuino a produrre valore anche dopo la conclusione del finanziamento europeo.

Il piano di exploitation definisce le strategie attraverso cui strumenti, metodologie e risorse sviluppate verranno mantenuti attivi, aggiornati e utilizzati nel tempo.

Attraverso azioni mirate di continuità, cooperazione e sviluppo futuro, il progetto mira a trasformare i risultati ottenuti in una base stabile per nuove iniziative educative e collaborative, contribuendo così a rafforzare l'impatto a lungo termine dell'intervento.

11.1 Obiettivi della sostenibilità

Gli obiettivi della sostenibilità sono:

- mantenere disponibili i materiali digitali;
- favorire l'uso della piattaforma CAMPO anche oltre il progetto;
- promuovere il riuso del toolkit digitale;
- mantenere accessibile il MOOC;
- diffondere l'Handbook;
- supportare l'adozione dei risultati da parte di scuole e società sportive;
- mantenere attiva la rete di partner e stakeholder;
- sviluppare nuove collaborazioni;
- cercare eventuali finanziamenti futuri;
- favorire la replicabilità del modello.

11.2 Azioni previste

Le azioni previste includono:

- mantenimento online dei materiali;
- utilizzo dei risultati da parte dei partner nelle proprie attività ordinarie;
- promozione della piattaforma CAMPO presso nuovi stakeholder;
- diffusione del toolkit tra insegnanti e coach;
- utilizzo del MOOC come risorsa formativa gratuita;

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- diffusione dell'Handbook come guida pratica;
- ricerca di finanziamenti futuri;
- sviluppo di attività follow-up;
- partecipazione a reti e progetti successivi;
- promozione dei risultati attraverso eventi, conferenze e social media.

11.3 Exploitation dei risultati

L'exploitation dei risultati prevede il loro utilizzo concreto nei contesti educativi e sportivi.

I risultati potranno essere utilizzati da:

- partner di progetto;
- scuole;
- club sportivi;
- insegnanti;
- coach;
- educatori;
- organizzazioni giovanili;
- enti pubblici;
- stakeholder interessati all'inclusione attraverso lo sport.

Gli output principali da valorizzare sono:

- piattaforma CAMPO;
- toolkit digitale;
- MOOC;
- materiali formativi;
- laboratori e metodologie;
- report;
- Handbook;
- buone pratiche;
- materiali di disseminazione.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

11.4 Indicatori di sostenibilità

Gli indicatori di sostenibilità includono:

- numero di organizzazioni interessate ad adottare i risultati;
- numero di organizzazioni che utilizzano materiali o strumenti;
- numero di collaborazioni post-progetto;
- attività follow-up pianificate;
- finanziamenti aggiuntivi ottenuti;
- risorse mantenute online;
- aggiornamenti dei materiali;
- continuità della rete partner;
- partecipazione a nuovi progetti o iniziative.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 12. GREEN PRACTICE NELLA DISSEMINAZIONE

Il progetto integra pratiche ecologiche nelle attività di comunicazione e disseminazione.

I partner si impegnano a:

- privilegiare materiali digitali;
- ridurre l'uso di carta;
- usare brochure digitali quando possibile;
- limitare la stampa ai casi necessari;
- utilizzare piattaforme online per comunicazione e condivisione documenti;
- organizzare riunioni online quando possibile;
- ridurre spostamenti non necessari;
- promuovere materiali riciclabili negli eventi;
- ridurre sprechi durante attività pubbliche;
- archiviare documentazione in formato digitale;
- valorizzare strumenti online per la disseminazione.

Le green practices saranno integrate nella produzione dei materiali e nell'organizzazione degli eventi.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 13. ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE

Tutte le attività di disseminazione devono essere progettate in modo accessibile e inclusivo.

Ciò significa:

- usare linguaggio chiaro;
- evitare formulazioni discriminatorie;
- promuovere parità di genere;
- rappresentare diversità nei materiali visivi;
- garantire accessibilità digitale;
- rendere i materiali fruibili da mobile;
- usare formati leggibili;
- garantire adeguato contrasto grafico;
- predisporre materiali multilingue;
- considerare bisogni educativi speciali;
- valorizzare la partecipazione di giovani con background diversi.

La disseminazione deve riflettere i valori del progetto e del programma Erasmus+, promuovendo inclusione, partecipazione, rispetto e cittadinanza attiva.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 14. GESTIONE DELLE EVIDENZE DI DISSEMINAZIONE

Una corretta gestione delle evidenze è fondamentale per dimostrare l'effettiva realizzazione delle attività e il raggiungimento degli indicatori.

Ogni partner dovrà archiviare le evidenze relative alle attività di disseminazione svolte.

14.1 Tipologie di evidenze

Le evidenze possono includere:

- screenshot di post social;
- link a pubblicazioni;
- foto;
- video;
- brochure;
- locandine;
- inviti;
- newsletter;
- email inviate;
- presentazioni;
- comunicati stampa;
- articoli media;
- agenda eventi;
- liste presenze;
- questionari;
- report;
- analytics;
- download;
- materiale distribuito;
- attestazioni di partecipazione.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

14.2 Archiviazione

Le evidenze saranno archiviate nel repository cloud condiviso.

Ogni file dovrà essere nominato in modo chiaro, indicando:

- WP;
- data;
- partner;
- tipo di attività;
- descrizione sintetica.

Esempio:
WP5_2026-09-30_TS_1ME_Photos
WP5_2026-09-30_TS_1ME_AttendanceList
WP5_2026-09-30_TS_1ME_FeedbackReport

14.3 Responsabilità

Ogni partner è responsabile della raccolta e caricamento delle evidenze relative alle attività svolte nel proprio paese.

Il coordinatore verifica periodicamente la completezza della documentazione e può richiedere integrazioni.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPITOLO 15. CONCLUSIONE

La disseminazione del progetto **Play, Learn, Lead** è un processo strutturale progettato per trasformare risultati educativi in risorse condivise a livello europeo.

Attraverso una pianificazione operativa precisa, indicatori misurabili, responsabilità definite e strumenti di monitoraggio coerenti, il piano garantisce che i risultati prodotti possano essere compresi, utilizzati, adattati e replicati da una comunità ampia di attori educativi, sportivi, sociali e istituzionali.

Il progetto intende promuovere un modello innovativo in cui il calcio diventa ambiente di apprendimento, inclusione, partecipazione e sviluppo digitale.

La disseminazione sostiene questo obiettivo rendendo visibili le attività, accessibili gli strumenti, condivisi i risultati e sostenibile l'impatto.

Attraverso sito web, materiali promozionali, eventi moltiplicatori, conferenze, newsletter, social media, Erasmus+ Project Results Platform e reti locali ed europee, il progetto mira a raggiungere un pubblico ampio e diversificato, garantendo continuità e valore anche dopo la conclusione del finanziamento.

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ALLEGATI

Allegato 1 – Scheda di monitoraggio WP5

Area	Indicatore	Dato da raccogliere	Partner responsabile	Frequenza
Sito web	Visite	Numero visite	Coordinatore / partner incaricato	Quadrimestrale
Sito web	Download	Numero materiali scaricati	Coordinatore	Quadrimestrale
Social media	Post	Numero post pubblicati	Tutti i partner	Quadrimestrale
Social media	Engagement	Like, commenti, condivisioni	Tutti i partner	Quadrimestrale
Newsletter	Invii	Numero newsletter inviate	Partner responsabile	Quando realizzate
Materiali	Brochure/poster/video	Numero materiali prodotti	Tutti i partner	Quadrimestrale
Eventi	Partecipanti	Numero partecipanti	Partner organizzatore	Dopo evento
Eventi	Feedback	Numero questionari raccolti	Partner organizzatore	Dopo evento
Conferenze	Partecipazione	Numero eventi/conferenze	Tutti i partner	Quadrimestrale
Sostenibilità	Organizzazioni interessate	Numero contatti/interessi raccolti	Tutti i partner	Annuale/finale

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Allegato 2 - Report evento moltiplicatore

Titolo evento:

Paese:

Partner organizzatore:

Data:

Luogo:

Numero partecipanti:

Profilo partecipanti:

Obiettivi dell'evento

Agenda

Contenuti presentati

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Materiali distribuiti

Feedback raccolti

Numero questionari: _____

Sintesi principali risultati:

Impatto dell'evento

Criticità

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Azioni di follow-up

Evidenze allegate

- Agenda
- Lista presenze
- Foto
- Presentazioni
- Materiali
- Questionari
- Report feedback
- Screenshot social/web

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Allegato 3 – Checklist materiali di disseminazione

Criterio	Sì/No	Note
Il materiale include il logo del progetto?		
Il materiale include il project code?		
Il materiale include il logo Erasmus+/UE?		
Il materiale include il disclaimer corretto?		
Il testo è chiaro e coerente?		
Il materiale è accessibile e leggibile?		
Il linguaggio è inclusivo?		
La grafica è coerente con l'identità visiva?		
Il materiale è disponibile in formato digitale?		
Il materiale è archiviato nell'Evidence Register?		

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Allegato 4 – Tabella responsabilità WP5

Attività	ASD Tirreno Sansa	STAL	CONIL CAMP SRL	Akdeniz Yukselis
Coordinamento WP5	Lead	Supporto	Supporto	Supporto
Sito web	Lead	Contenuti PL	Contenuti RO	Contenuti TR
Materiali promozionali	Lead template	Contributo	Contributo	Contributo
Social media	IT	PL	RO	TR
Newsletter	Coordinamento	Contributo	Contributo	Contributo
Eventi moltiplicatori	Evento IT	Evento PL	Evento RO	Evento TR
Conferenze	IT	PL	RO	TR
Raccolta evidenze	Sì	Sì	Sì	Sì
Feedback stakeholder	Sì	Sì	Sì	Sì
Piano sostenibilità	Lead	Contributo	Contributo	Contributo

Disclaimer: Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.