

PROJEKTET SKAPAR ELLER UTVECKLAR MÖTESPLATSER	
Mötesplatser bidrar till inkludering och gemenskap vilket är faktorer som gynnar både attraktivitet och välmående samt stärker platsen. Mötesplatser skapar också möjlighet till utbyte av idéer och tankar vilket främjar innovationer samt samarbeten. Mötesplatser som gynnar åldersöverskridande aktiviteter är viktig i ett alltmer ålders segregerat samhälle. En mötesplats kan vara både fysisk och virtuell. Kan exempelvis ske genom restaurering av natur- och kulturmiljöer eller upprustning av samlingslokaler. Insatsen ska leda till en ökning av antingen antalet mötesplatser, användningsområden för mötesplatsen eller antalet människor som nyttjar mötesplatsen. Exempel på insatser: Samlingsplatser, samlingslokaler, bastu, omklädningsrum, kök och toaletter i anslutning till lokaler, bagarstugor.	STEG 1 Ansökan innehåller en beskrivning av konkreta aktiviteter som antingen bevarar, skapar nya eller utvecklar befintliga mötesplatser. STEG 2 Projektet utvecklar nya och befintliga mötesplatser med fokus på aktivt deltagande och inkludering av olika åldersgrupper och samhällsgrupper. Det arbetar också med attityder och värderingar för att främja mångfald och/eller gemenskap
Motivering till bedömning:	☐ 60 p
PROJEKTET STÄRKER/SKAPAR BESÖKSANLEDNINGAR	
Att öka utbudet av besöksmål gynnar både invånare, besökare och näringslivet och bidrar till att platsen upplevs som attraktiv. Det bidrar också till att stärka platsens varumärke och destinationsutveckling. Definition nytt besöksmål: En fysisk plats som erbjuder en eller flera besöksanledningar och som tillkommit genom projektet, kan vara både tillfällig eller permanent. Begreppet "dagsbesökare" avser personer som besöker en plats under dagen för aktiviteter eller sevärigheter och återvänder hem samma dag, utan att övernatta på platsen. Dessa besökare är typiskt sett dagsturister eller lokalinvånare som söker aktiviteter eller upplevelser under dagtid.	STEG 1 Projektet innehåller aktiviteter som genererar nya dagsbesökare. Kan exempelvis ske genom att utveckla en befintlig besöksanledning. Projektet innehåller även aktiviteter som skapar nya besöksmål
Motivering till bedömning:	☐ 120 p
Motivering till bedömning:	0

PROJEKTET ÖKAR FÖRUTSÄTTNINGARNA FÖR ETT AKTIVT IDROTTS- OCH FRILUFTSLIV

Genom att först bedöma hur projektet planerar att öka förutsättningarna för aktiviteter, gemenskap och deltagande, och sedan utvärdera vilka konkreta åtgärder som vidtas för att främja delaktighet och tillgänglighet, kan man bedöma projektets potential att skapa en positiv och meningsfull påverkan på samhällets idrotts- och friluftsliv.

I steg 1 bedöms det om ansökan ger en beskrivning av vilka typer av idrotts- och friluftslivsaktiviteter som projektet planerar att främja eller skapa. Finns det en mångfald av aktiviteter som kan tilltala olika intressen och åldersgrupper? Utvärdera hur projektet förväntas bidra till att skapa gemenskap och möjligheter för människor att delta i olika idrotts- och friluftslivsaktiviteter. Finns det strategier för att främja engagemang och skapa en positiv atmosfär för deltagande?

I steg 2 bedöms det om projektet tar hänsyn till och inkluderar olika samhällsgrupper, åldersgrupper och intressegrupper i idrotts- och friluftslivsaktiviteter. Finns det åtgärder för att skapa en inkluderande miljö där alla känner sig välkomna att delta? Granska om projektet tar hänsyn till och adresserar olika tillgänglighetsaspekter såsom fysisk tillgänglighet (tillgängliga platser och faciliteter), ekonomisk tillgänglighet (kostnader för deltagande) och social tillgänglighet (inkludering av alla oavsett bakgrund eller förmåga).

Motivering till bedömning:

Projektansökan innehåller en beskrivning av hur projektet förväntas öka förutsättningarna för ett aktivt idrotts- och friluftsliv, till exempel genom att skapa möjligheter för fritidsaktiviteter, gemenskap och deltagande.

STEG 1

☐ 60 p

Projektet vidtar aktiva åtgärder för att främja deltagande och tillgänglighet inom idrotts- och friluftsliv. Projektet tar hänsyn till och adresserar olika tillgänglighetsaspekter till exempel fysisk tillgänglighet, ekonomisk tillgänglighet och social tillgänglighet.

STEG 2

120 p

0

PROJEKTET ÖKAR FÖRUTSÄTTNINGARNA FÖR ETT AKTIVT KULTURLIV

Genom att först bedöma hur projektet planerar att påverka det lokala kulturlivet och sedan utvärdera vilka åtgärder som vidtas för att främja deltagande och tillgänglighet, kan man bedöma projektets potential att skapa en positiv och meningsfull inverkan på samhällets kulturella dynamik.

I steg 1 bedöms det om ansökan ger en beskrivning av vilka specifika aktiviteter och åtgärder som planeras för att främja kulturell utforskning, kreativa utbyten och deltagande i evenemang. Utvärdera om beskrivningen ger en realistisk förväntan på hur projektet kommer att påverka det lokala kulturlivet positivt genom att skapa nya möjligheter och ökat engagemang.

I steg 2 bedöms det om projektet tar specifika åtgärder för att främja deltagande från olika samhällsgrupper och säkerställa att kulturella aktiviteter är tillgängliga för alla, oavsett bakgrund eller förmåga. Granska om projektet tar hänsyn till och adresserar olika tillgänglighetsaspekter såsom fysisk tillgänglighet (tillgång till lokaler och platser), språklig tillgänglighet (kommunikation på flera språk) och ekonomisk tillgänglighet (prisvärda eller kostnadsfria aktiviteter).

Motivering till bedömning:

0

Projektansökan innehåller en

beskrivning av hur projektet kommer att öka förutsättningarna för ett aktivt kulturliv. Projektet förväntas påverka det lokala kulturlivet till exempel genom att skapa möjligheter för konstnärlig utforskning, utbyte av kreativa idéer och ökat deltagande i kulturella evenemang.

STEG 1

70 p

Projektet tar aktiva åtgärder för att främja deltagande och tillgänglighet inom det aktiva kulturlivet. Projektet tar hänsyn till tillgänglighetsaspekter till exempel genom fysisk tillgänglighet, språklig tillgänglighet och ekonomisk tillgänglighet för att säkerställa att kulturella aktiviteter når en bred publik.

STEG 2

140 p

PÖÄNG INSÄTSSPECIFIKA KRITERIER:

0

/ 300 P