

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα: Φυσική Αγωγή και Υγεία [B2.9]

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Οι Κοινότητες Πρακτικής και Μάθησης με την υποστήριξη των ΤΠΕ Υποενότητα 7.1.10 (2η συνεδρία)

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Έκδοση 1η
Σεπτέμβριος 2018

Πράξη:	ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ (ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)
Φορείς Υλοποίησης:	Δικαιούχος φορέας:  Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων Συμπράττων φορέας:  ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



**Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση**
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



1.3.2 Εκπαιδευτικό σενάριο «Παίζω Ψηφιακά Παιχνίδια και Μαθαίνω για τους Ολυμπιακούς Αγώνες»

Εισαγωγή: Τα ηλεκτρονικά βιβλία παρέχουν εμπλουτισμένο υλικό στο χρήστη καθώς περιέχουν εικόνες, πολλά χρώματα, ήχους, γραφικά, ενσωματώνουν πολυμέσα και παιχνίδια, συμπεριλαμβάνουν ανάγνωση ιστορίας και διάφορα άλλα χαρακτηριστικά. Τα κρυμμένα σημεία

μέσα στην οθόνη μπορούν να ενεργοποιηθούν από το χρήστη προκειμένου να επεξεργαστεί το κείμενο έχοντας ως αποτέλεσμα την καλλιέργεια της γλώσσας και την κατανόηση της ιστορίας. Τα χαρακτηριστικά που περιέχει ένα ηλεκτρονικό βιβλίο είναι ελκυστικά και αποτελούν κίνητρο ενασχόλησης για τα παιδιά καθώς οι λειτουργίες που παρέχονται (ανάγνωση ή ακρόαση του βιβλίου) δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά να διαβάζουν μόνα τους χωρίς τη βοήθεια κάποιου ενήλικα (Korat & Segal-Drori, 2016). Τα πολυμέσα όπως είναι τα κινούμενα σχέδια, η μουσική και οι ήχοι έχουν θετική επίδραση καθώς διευκολύνουν τα παιδιά να κατανοήσουν την ιστορία και η προσοχή τους επικεντρώνεται στα σημεία κλειδιά (Bus, Takacs, & Kegel, 2015). Τα αλληλεπιδραστικά χαρακτηριστικά που διακόπτουν την ιστορία όπως τα παιχνίδια, οι αναδυόμενες λέξεις και τα σημεία κλειδιά έχουν αποδειχθεί ωφέλιμα για την κατανόηση της ιστορίας από τα μικρά παιδιά (Korat & Segal-Drori, 2016).

Η ενσωμάτωση των εφαρμογών ΤΠΕ στο μάθημα όπως είναι τα ηλεκτρονικά βιβλία και τα ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να βελτιώσει την απόδοση και τη μάθηση των μαθητών. Η χρήση των ΤΠΕ συμβάλλει θετικά στην καλύτερη οργάνωση της διδασκαλίας, εμπλουτίζοντας το μάθημα των εκπαιδευτικών και αυξάνοντας την παρακίνηση των μαθητών. Η ενσωμάτωσή τους στο μάθημα της Φυσικής Αγωγής έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση της ενεργούς συμμετοχής στην εκπαιδευτική διαδικασία, τη βελτίωση των κοινωνικών σχέσεων και την ύπαρξη του στοιχείου της ανταγωνιστικότητας (ψηφιακά παιχνίδια) (Hanski, 2016).

Στο συγκεκριμένο διδακτικό σενάριο χρησιμοποιήθηκε το ηλεκτρονικό βιβλίο Φυσικής Αγωγής Γ' και Δ' Δημοτικού καθώς και ψηφιακά παιχνίδια που υπάρχουν στο διαδίκτυο με σκοπό τη γνωριμία των μαθητών με τους Ολυμπιακούς Αγώνες, την καλλιέργεια της συνεργασίας και της ομαδικότητας, την ψυχαγωγία, τη βιωματική δράση, την ανάπτυξη της δημιουργικότητας, την αλληλοβοήθεια και την παροχή ανατροφοδότησης.

(βλ. Moodle-Υλικό αναφοράς- Εκπαιδευτικό σενάριο «Παίζω Ψηφιακά και Μαθαίνω για τους Ολυμπιακούς Αγώνες.pdf»).

Συνοπτικό εκπαιδευτικό σενάριο «Παίζω Ψηφιακά Παιχνίδια και Μαθαίνω για τους Ολυμπιακούς Αγώνες»

[Δημιουργός: Χαρίκλεια Πάτση]

1. Τίτλος

«Παίζω Ψηφιακά Παιχνίδια και Μαθαίνω για τους Ολυμπιακούς Αγώνες»

2. Εμπλεκόμενα Γνωστικά Αντικείμενα

Φυσική Αγωγή

3. Τάξη στην οποία απευθύνεται

Γ' ή Δ' τάξη Δημοτικού

4. Σκοπός

Η ανάπτυξη της συνεργασίας των μαθητών μεταξύ τους, η καλλιέργεια του ομαδικού πνεύματος και της υπομονής, η απόκτηση γνώσεων σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

5. Μαθησιακοί στόχοι

Συναισθηματικός τομέας

Επιδιώκεται οι μαθητές να χαρούν και να ψυχαγωγηθούν, να αναπτύξουν ψυχικές αρετές όπως αυτοπειθαρχία, θέληση, υπευθυνότητα, υπομονή. Να αναπτύξουν κοινωνικές και ψυχικές αρετές όπως συνεργασία και ομαδικό πνεύμα.

Γνωστικός τομέας

Να γνωρίσουν τα Ολυμπιακά Αθλήματα και τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

6. Διάρκεια

1 διδακτική ώρα

7. Υλικοτεχνική Υποδομή

Υπολογιστές, βιντεοπροβολέας, σύνδεση στο διαδίκτυο.

8. Συνοπτική περιγραφή

Οι μαθητές στην αίθουσα των υπολογιστών του σχολείου είναι χωρισμένοι σε ομάδες, η κάθε ομάδα αποτελείται από 2-3 μαθητές. Στην αρχή ο εκπαιδευτικός Φυσικής Αγωγής παρουσιάζει σε βιντεοπροβολέα το ηλεκτρονικό βιβλίο της Φυσικής Αγωγής για τη Γ' και Δ' τάξη Δημοτικού για τους Ολυμπιακούς Αγώνες και πραγματοποιείται ψηφιακή περιήγηση και από τους ίδιους τους μαθητές. Οι μαθητές μαθαίνουν πληροφορίες για τους Αρχαίους και Σύγχρονους Ολυμπιακούς Αγώνες, τα αγωνίσματα, τα Χειμερινά και Θερινά Ολυμπιακά Αγωνίσματα, τις χώρες που συμμετέχουν. Στη συνέχεια ασχολούνται με ψηφιακά παιχνίδια στον υπολογιστή που είναι σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες. Στο τέλος της διδακτικής ενότητας η κάθε ομάδα έχει δημιουργήσει δραστηριότητες με το λογισμικό HotPotatoes σχετικές με τα Ολυμπιακά Αθλήματα οι οποίες μοιράζονται μεταξύ των ομάδων. Επιπρόσθετα ο εκπαιδευτικός δημιουργεί συζήτηση σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες και ζητάει από τους μαθητές να αναφέρουν πληροφορίες όπως κάθε πότε διεξάγονται, πού διεξάγονται, ποια είναι τα Ολυμπιακά Αθλήματα (Χειμερινά και Θερινά Ολυμπιακά Αθλήματα), διαφορές των Αρχαίων με τους Σύγχρονους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Διδακτική μέθοδος

Ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας. Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τη δραστηριότητα των μαθητών και τους καθοδηγεί όταν του το ζητήσουν.

Οι μαθητές συνεργάζονται μεταξύ τους σε ομάδες και στο τέλος της δραστηριότητας μπορούν να καταγράψουν την εμπειρία τους στο ιστολόγιο του σχολείου (π.χ. ιστολόγια του ΠΣΔ: <https://blogs.sch.gr/>). Επιπρόσθετα, σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό στο επόμενο μάθημα, η κάθε ομάδα μπορεί να δημιουργήσει ιστολόγιο με την ονομασία του αθλήματός της και οι μαθητές μέσω του διαδικτύου και των μηχανών αναζήτησης, να συλλέξουν πληροφορίες, εικόνες, βίντεο και να τα αναρτήσουν στο ιστολόγιο τους.

Οργάνωση της τάξης

Οι μαθητές συγκεντρώνονται στην αίθουσα της πληροφορικής και χωρίζονται σε ομάδες των 3 ατόμων. Αν το τμήμα αποτελείται από 24 μαθητές, τότε οι ομάδες που σχηματίζονται είναι οκτώ και οι υπολογιστές που χρειάζονται είναι οκτώ. Οι ομάδες μπορούν να χωριστούν αλφαβητικά και να έχουν ονομασίες από τα ολυμπιακά αθλήματα:

Η 1^η ομάδα είναι της καλαθοσφαίρισης, η 2^η ομάδα της πετοσφαίρισης, η 3^η ομάδα της χειροσφαίρισης, η 4^η ομάδα της ποδοσφαίρισης, η 5^η ομάδα της ιππασίας, η 6^η ομάδα του στίβου, η 7^η ομάδα της κολύμβησης και η 8^η ομάδα της αντισφαίρισης. Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν από τα παραπάνω αθλήματα ή να επιλέξουν μια άλλη ονομασία για την ομάδα τους.

Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

Με τη χρήση των ΤΠΕ διαμορφώνεται ένα συνεργατικό και διερευνητικό μαθησιακό περιβάλλον στο οποίο οι μαθητές αλληλοβοηθούνται και υποστηρίζονται παρέχοντας ανατροφοδότηση για την ατομική και ομαδική τους απόδοση. Ενθαρρύνεται η συμμετοχή όλων των μαθητών, παρέχονται εμπειρίες, βιωματική δράση και ευκαιρίες να εκφράσουν τις σκέψεις τους και να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους.

9. Δραστηριότητες/ Φάσεις Διδασκαλίας

Δραστηριότητα 1η

Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το ψηφιακό βιβλίο της Φυσικής Αγωγής Γ' και Δ' Δημοτικού και συγκεκριμένα την ενότητα για τους Ολυμπιακούς Αγώνες (<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C101/86/691,2596/>).

Οι μαθητές περιηγούνται στο ψηφιακό βιβλίο από τον υπολογιστή τους.

Δραστηριότητα 2η

Κάθε ομάδα ασχολείται με το άθλημά της (κατ' αντιστοιχία με την ονομασία της ομάδας). Οι ομάδες στον οποίον την ονομασία δεν αντιστοιχεί κάποιο άθλημα μπορεί να ασχοληθεί με όποιο παιχνίδι επιθυμεί.

Κάθε ομάδα ασχολείται με τα ψηφιακά παιχνίδια που είναι σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες στην ιστοσελίδα: <http://www.paixnidiaxl.gr/olympic-games>, αλλά και στην ιστοσελίδα <https://poki.gr> στην κατηγορία αθλητικά παιχνίδια (<https://poki.gr/σπορ>). Οι μαθητές μπορούν να παίξουν και ανά δύο σε ορισμένα παιχνίδια (<https://poki.com/en/two-player>). Όλοι οι μαθητές θα ασχοληθούν με τα ψηφιακά παιχνίδια και θα παίζουν εναλλάξ.

Δραστηριότητα 3η

Κάθε υπολογιστής θα πρέπει να διαθέτει το εκπαιδευτικό λογισμικό HotPotatoes (<http://hotpot.uvic.ca/>). Στο λογισμικό οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν σταυρόλεξα σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες με το JCROSS, ερωτήσεις με σύντομη απάντηση με το JQUIZ και αντιστοιχίσεις με το JMATCH.

10. Αξιολόγηση του μαθήματος

Μετά την ολοκλήρωση του μαθήματος μπορεί να αναπτυχθεί συζήτηση σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες. Τις ερωτήσεις μπορεί να τις θέτει ο εκπαιδευτικός ή ένας μαθητής εκπρόσωπος της ομάδας του. Ενδεικτικά, τα ερωτήματα μπορεί να είναι τα εξής: κάθε πότε διεξάγονται οι Ολυμπιακοί Αγώνες, ποιες χώρες συμμετέχουν, ποια είναι τα αθλήματα, ποια είναι τα Χειμερινά και ποια τα Θερινά Ολυμπιακά Αγώνισμα, ποια από αυτά δεν είναι γνωστά στην Ελλάδα (Κέρλινγκ, Έλκηθρο), ποιες είναι οι διαφορές των Αρχαίων με τους Σύγχρονους Ολυμπιακούς Αγώνες. Στο τέλος, οι μαθητές, αφού έχουν δημιουργήσει και εκτυπώσει τις δραστηριότητες (σταυρόλεξο, αντιστοιχίσεις, ερωτήσεις), τις μοιράζουν μεταξύ τους για να τις συμπληρώσουν. Οι δραστηριότητες μπορούν να αναρτηθούν και στην ιστοσελίδα του σχολείου και να είναι διαθέσιμες και για άλλους μαθητές.

11. Πηγές

- Φυσική Αγωγή Γ' & Δ' Δημοτικού-Βιβλίο μαθητή: <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C101/86/690,2628/>
- Αθλητικά ψηφιακά παιχνίδια: <http://www.paixnidiaxl.gr/olympic-games>
- Αθλητικά ψηφιακά παιχνίδια: <https://poki.gr>

- Εργαλείο Hot Potatoes για τη δημιουργία διαδραστικών ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής, σύντομης απάντησης, σταυρόλεξων, αντιστοίχισης, κ.ά: <http://hotpot.uvic.ca/>
- Ιστολόγιο του ΠΣΔ: <https://blogs.sch.gr/>

12. Επεκτάσεις

Το σενάριο μπορεί να πραγματοποιηθεί πριν από την Πανελλήνια Ημέρα Αθλητισμού στις αρχές του σχολικού έτους και την Πανελλήνια Ημέρα Αθλητισμού μπορούν να δημιουργηθούν σταθμοί με τα Ολυμπιακά Αθλήματα στον προαύλιο χώρο του σχολείου όπου μπορούν να ασχοληθούν οι μαθητές με τα αθλήματα.

Επιπρόσθετα μπορεί να υπάρχει ένας επιπλέον σταθμός στην αίθουσα των υπολογιστών και οι μαθητές να ασχοληθούν με τα ψηφιακά παιχνίδια που είναι σχετικά με τους Ολυμπιακούς Αγώνες καθώς και με δραστηριότητες όπως: ερωτήσεις, σταυρόλεξα και άλλες δραστηριότητες για όλες τις σχολικές τάξεις του Δημοτικού που θα είναι σχετικές με τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

2 Βιβλιογραφία

- BECTA (2003). *What the research says about interactive whiteboards?* Becta ICT Research. Ανακτήθηκε από http://39lu337z511zjr1i1ntpio4.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2016/04/wtrs_07_whiteboards.pdf
- Bell, M.A. (2002). Why use an interactive whiteboard? A baker's dozen reasons! *Teachers Net Gazette*. Ανακτήθηκε από <https://www.teachers.net/gazette/JAN02/mabell.html>
- Bus, A. G., Takacs, Z. K., & Kegel, C. A. T. (2015). Affordances and limitations of electronic storybooks for young children's emergent literacy. *Developmental Review*, 35, 79-97.
- Διγγελίδης, Ν. (1997). *Το φάσμα των μεθόδων διδασκαλίας στη Φυσική Αγωγή: Από τη θεωρία στην πράξη*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Χριστοδουλίδη.
- Διγγελίδης, Ν. (2015). *Το πρόγραμμα σπουδών για τη Φυσική Αγωγή στο Λύκειο*. Αθήνα: ΙΕΠ. Ανακτήθηκε 6 Νοεμβρίου, 2018, από http://repository.edulll.gr/edulll/bitstream/10795/1801/2/1801_ΠΣ_ΓΕΛ_ΦΥΣΙΚΗ%20ΑΓΩΓΗ_H_.pdf
- Διγγελίδης, Ν., Θεοδωράκης, Ι., Ζέτου, Ε., & Δήμας, Ι. (2006). *Φυσική Αγωγή Ε' & ΣΤ' Δημοτικού-Βιβλίο μαθητή* (Κεφάλαιο 1: Η Καλαθοσφαίριση). Αθήνα: ΟΕΔΒ. Ανακτήθηκε 5 Νοεμβρίου, 2018, από <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-F106/564/3688,16062/>
- Ηλεκτρονική Σχολική Τάξη (η-τάξη) (χχ). Ανακτήθηκε 13 Νοεμβρίου, 2018, από <https://ellak.gr/2014/12/ilektroniki-scholiki-taxi-httpclass-sch-gr/>
- Hanski, M. (2016). *Gym Classes Go Digital: How Tech Changes Physical Education*. Ανακτήθηκε 9 Νοεμβρίου, 2018, από <https://blog.capterra.com/gym-classes-go-digital-how-tech-changes-physical-education/>
- Κιουμουρτζόγλου, Ε., & Γούδας, Μ. (2003). *Το Μπάσκετ πέρα από τα βασικά και τα συστήματα*. Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις Χριστοδουλίδη.
- Korat, O. & Segal-Drori, O. (2016). Electronic (e)-books as a support for young children's language and early literacy. In *Encyclopedia on Early Childhood Development*. Ανακτήθηκε 9 Νοεμβρίου, 2018, από [ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΩΝ](http://www.child-encyclopedia.com/sites/default/files/textes-</p></div><div data-bbox=)

experts/en/4738/electronic-books-as-a-support-for-young-childrens-language-and-early-literacy.pdf

Ματσαγγούρας, Η. (2012). *Η καινοτομία των ερευνητικών εργασιών στο Νέο Λύκειο*. Αθήνα: ΟΕΔΒ. Ανακτήθηκε 4 Νοεμβρίου, 2018, από http://ebooks.edu.gr/modules/document/file.php/DSGL-B140/Διδακτικό%20Πακέτο/Βιβλίο%20Εκπαιδευτικού/22-0019_I-Kainotomia-ton-Ereunitikon-Ergasion-sto-Neo-Lykeio_A-LYK_BK-red.pdf

Μαχαιρίδου, Μ. (2013). Αειφορική διαχείριση του νερού: Ένα παράδειγμα διδακτικής προσέγγισης με διαδραστικό πίνακα. *Εισήγηση στο πλαίσιο του καινοτόμου επιμορφωτικού σεμιναρίου «Τα Θεματικά Δίκτυα του ΚΠΕ Έδεσσας Γιαννιτσών στην Υπηρεσία της Εκπαίδευσης για την Αειφορία»*. Έδεσσα: ΚΠΕ Έδεσσας Γιαννιτσών.

Μαχαιρίδου Μ., Χατζηγιώση Μ, Φατσέα Α., & Αντωνίου Π. (2014). Αγωγή υγείας και περιβαλλοντική εκπαίδευση: εφαρμογή και αξιολόγηση της χρήσης του διαδραστικού πίνακα στη διδασκαλία διαθεματικών διδακτικών σεναρίων. *Πρακτικά 3ου Πανελλήνιου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και Επικοινωνιών στη διδακτική πράξη»*. Νάουσα. Ανακτήθηκε από http://users.sch.gr/adamantiaf/Eisigiseis/Maheridou_hmathia_2014.pdf

Mosston, M., & Ashworth, S. (2008). *Teaching Physical Education (1st online edition)*. Ανακτήθηκε 12 Ιουνίου, 2015, από <https://www.spectrumofteachingstyles.org/ebook>

Οδηγός για τον εκπαιδευτικό Φυσικής Αγωγής-Γυμνάσιο (2003). Ανακτήθηκε από <http://ebooks.edu.gr>

Trautman, S. (2015). Glogster-Interactive, online multimedia posters display knowledge dynamically (Online review). Common Sense Education. Ανακτήθηκε από <https://www.commonsense.org/education/website/glogster>

Το παρόν σενάριο περιλαμβάνεται στο επιμορφωτικό υλικό της εκπαίδευσης επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ στα ΠΑΚΕ (Συστάδα 8: Φυσική Αγωγή και Υγεία), όπως αναπτύχθηκε/προσαρμόστηκε και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ)», <http://e-pimorfosi.cti.gr>, του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ 2014-2020, με τελικό δικαιούχο το ΙΤΥΕ «Διόφαντος».

Το επιμορφωτικό υλικό αποτελεί ιδιοκτησία του ΥΠΑΙΘ και καλύπτεται από την ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Διατέθηκε μέσω της ειδικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης της παραπάνω Πράξης (moodle), ενώ την ευθύνη ανάπτυξής του είχε συγγραφική ομάδα εξειδικευμένων εκπαιδευτικών, με επιστημονικό υπεύθυνο τον κ. Παναγιώτη Αντωνίου, Καθηγητή του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου Θράκης, Τμήμα Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού, Τομέας Προπονητικής.



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

