

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)

οι κοινότητες πρακτικής και μάθησης με την υποστήριξη των ΤΠΕ

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:  ITYE "ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ" ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ & ΕΚΔΟΣΕΩΝ Συμπράττων φορέας:  ΙΕΠ 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 Σενάρια με ψηφιακά βιβλία (ebooks) και άλλα ψηφιακά εργαλεία με περιεχόμενα γνωστικών περιοχών της ΦΑ αλλά και κοινωνικών και ψυχολογικών δεξιοτήτων στο χώρο του αθλητισμού

1.3.1 Εκπαιδευτικό σενάριο «Ένα Glog για την αθλητική συμπεριφορά»

Εισαγωγή: Η διδακτική πρόταση που παρουσιάζεται στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό σενάριο στηρίζεται στις βασικές αρχές της ενεργητικής και της συνεργατικής μάθησης. Καθώς το θέμα της ανάπτυξης γνώσεων και της υιοθέτησης στάσεων και συμπεριφορών από τους μαθητές, ως προς τη σωστή αθλητική συμπεριφορά (ελεύθερη/επεκτειμένη μετάφραση από τον αγγλικό όρο «fair play»), αποτελεί έναν ιδιαίτερα σημαντικό μαθησιακό στόχο επίτευξης του μαθήματος της ΦΑ (Οδηγός για τον εκπαιδευτικό Φυσικής Αγωγής-Γυμνάσιο, 2003), συστήνεται η διαχείριση της εν λόγω διδακτικής πρότασης από τους επιμορφούμενους επιμορφωτές να γίνει με τη λογική της προοπτικής για επέκταση της διδασκαλίας και σε βιωματικές/κινητικές συνθήκες, δηλαδή στον αθλητικό χώρο όπου διδάσκεται το μάθημα.

Σε αυτή τη βάση, στο σενάριο «Ένα Glog για την αθλητική συμπεριφορά» παρουσιάζεται μία πρόταση διδακτικής προσέγγισης που αφορά τον αντιληπτικό-γνωστικό και τον κοινωνικο-συναισθηματικό τομέα ανάπτυξης σχετικών γνώσεων και δεξιοτήτων των μαθητών. Η προστιθέμενη αξία που προσδίδει η ενσωμάτωση των ΤΠΕ στη διδασκαλία έγκειται, κυρίως, στην αξιοποίηση της πλεονεκτικής τεχνολογίας των διαδραστικών πινάκων για τη διαχείριση του ψηφιακού εποπτικού μέσου [δηλαδή, το ηλεκτρονικό βιβλίο (e-book) ΦΑ για το μαθητή-Γυμνάσιο] που χρησιμοποιείται στο πλαίσιο της (BECTA, 2003· Bell, 2002· Μαχαιρίδου, Χατζηγιώση, Φατσέα και Αντωνίου, 2014· Μαχαιρίδου, 2013). Ωστόσο, οι δυνατότητες πολυεπίπεδης διάδρασης που προσφέρει η διαδικτυακή υπηρεσία GlogsterEDU (Trautman, 2015), η οποία αξιοποιείται κατά την 2^η και 3^η διδακτική φάση, παράλληλα και με τη συνεργατική διδακτική προσέγγιση που εφαρμόζεται, στοχεύουν στην περαιτέρω ενίσχυση της κινητοποίησης των μαθητών για ενεργητική συμμετοχή στο μάθημα, καθώς και στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας, της κριτικής σκέψης και των κοινωνικών τους δεξιοτήτων.

Οι εκπαιδευτικοί ΦΑ και των επαγγελματιών Υγείας μπορούν να αναπτύξουν παρόμοια διδακτικά σενάρια που, αφενός θα επεκτείνουν το χρόνο ενασχόλησης των μαθητών τους με το γνωστικό αντικείμενο και τη διδακτέα ύλη, αφετέρου είναι δυνατόν να αποφέρουν σημαντικά μαθησιακά οφέλη, όπως αυτά περιγράφονται αναλυτικά στο εν λόγω σενάριο.

(βλ. Moodle-Υλικό αναφοράς- Εκπαιδευτικό σενάριο «Ένα Glog για την αθλητική συμπεριφορά.pdf»).

Συνοπτικό εκπαιδευτικό σενάριο «Ένα Glog για την αθλητική συμπεριφορά»

[Δημιουργός: Μαρία Μαχαιρίδου]

1. Τίτλος

«Ένα Glog για την αθλητική συμπεριφορά»

2. Εμπλεκόμενες γνωστικές περιοχές

Φυσική Αγωγή [ΦΑ]

Τάξη στην οποία απευθύνεται

Α' Γυμνασίου

3. Σκοπός

Σκοπός 6: Επίδειξη υπεύθυνης αθλητικής και κοινωνικής συμπεριφοράς, ως αποτέλεσμα συμμετοχής στη φυσική δραστηριότητα.

Στόχος 1: Εφαρμογή κανόνων και διαδικασιών σε όλα τα περιεχόμενα ΦΑ με προεκτάσεις και σε άλλους χώρους, με στόχο την ατομική και συλλογική επιτυχία και ευημερία.

4. Μαθησιακοί στόχοι

Αντιληπτικο-γνωστικοί

- 1) Να αναγνωρίζουν και να κατανοούν βασικά στοιχεία που εμπεριέχει ο όρος «σωστή αθλητική συμπεριφορά»
- 2) Να αναγνωρίζουν καθημερινές πρακτικές και ενέργειες που εντάσσονται στο ηθικό πλαίσιο της σωστής αθλητικής συμπεριφοράς
- 3) Να κατανοούν, να διατυπώνουν και να εφαρμόζουν οδηγίες για την τήρηση κανόνων στο μάθημα, με ασφαλή και αποδοτικό τρόπο

Κοινωνικο-συναισθηματικοί

- 1) Να μπορούν να διαμορφώνουν τουλάχιστον πέντε γενικούς κανόνες για τη διεξαγωγή του μαθήματος, να δεσμεύονται σε αυτούς και να καθορίζουν τις συνέπειες από τη μη τήρησή τους
- 2) Να καταστούν περισσότερο υπεύθυνοι, ως προς θέματα που αφορούν την ασφαλή συμμετοχή τους, καθώς και το δικαίωμα όλων να έχουν βιώματα επιτυχίας στο/από το μάθημα
- 3) Να συνεργάζονται αβίαστα μεταξύ τους και να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες για την ολοκλήρωση των μαθησιακών καθηκόντων/δραστηριοτήτων και (εφόσον υπάρχουν) να επιλύουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο ζητήματα συνεργασίας

5. Διάρκεια

1 διδακτική ώρα.

6. Υλικοτεχνική υποδομή

Η διδασκαλία υλοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου, όπου είναι απαραίτητο να υπάρχουν:

- Ένας διαδραστικός πίνακας (ΔΠ) με: α) εγκατεστημένο το λογισμικό διαχείρισης και λειτουργίας του και β) σύνδεση στο διαδίκτυο*
- Για τη διδασκαλία 27/μελούς μαθητικού τμήματος: 9 ηλεκτρονικοί υπολογιστές, με σύνδεση στο διαδίκτυο*
- Λογιστικό φύλλο αξιολόγησης του μαθήματος (προαιρετικό, δημιουργείται απευθείας στον ΔΠ, μέσω του αντίστοιχου λογισμικού του)

- Κάθε μαθητής είναι απαραίτητο να διαθέτει λογαριασμό ηλεκτρονικού ταχυδρομείου

**Απαιτείται πρόσφατα ενημερωμένος περιηγητής ιστού*

7. Συνοπτική περιγραφή

Οργάνωση της τάξης

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι συντονιστικός. Οι μαθητές συμμετέχουν ενεργά σε όλες τις διδακτικές φάσεις του μαθήματος, καταθέτουν τις απορίες και τις απόψεις τους στην ολομέλεια της τάξης και συνεργάζονται για την εκπόνηση της εργασίας τους.

Προστιθέμενη αξία των ΤΠΕ

Η αξιοποίηση της τεχνολογίας των ΔΠ για τη διαχείριση της ύλης του μαθήματος που περιλαμβάνεται στο ηλεκτρονικό βιβλίο (e-book) της ΦΑ, παράλληλα με τις δυνατότητες διαχείρισης και δημιουργίας διαδραστικών ψηφιακών αφισών (Glogs) που προσφέρει η υπηρεσία GlogsterEDU (<https://edu.glogster.com/>), συμβάλλει στην αύξηση του ενθουςιασμού και του ενδιαφέροντος των μαθητών, στην ενίσχυση της κριτικής τους σκέψης και της δυνατότητας αφομοίωσης σύνθετων εννοιών, καθώς και στην ενθάρρυνση ανάπτυξης και έκφρασης της δημιουργικότητάς τους, μέσα από συνεργατικές μαθησιακές διαδικασίες.

Συνοπτική περιγραφή δραστηριοτήτων

Φάση 1^η

Ο εκπαιδευτικός επεξηγεί τις διαδικασίες του μαθήματος και, στη συνέχεια, παρουσιάζει στο ΔΠ το ηλεκτρονικό βιβλίο (e-book) «Φυσική Αγωγή-Α, Β, Γ Γυμνασίου» (βιβλίο για το μαθητή), το οποίο βρίσκεται διαθέσιμο στο <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGYM-C108/378/2517,9723/>.

Φάση 2^η

Οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες συνεργασίας των 3-4 ατόμων. Ο χωρισμός σε ομάδες γίνεται με τυχαίο τρόπο (π.χ. με κλήρωση, μέσω εργαλείων που προσφέρονται στο ΔΠ, όπως είναι τα είναι ζάρια, οι τυχαίοι αριθμοί κ.ά.).

Οι συνεργαζόμενες ομάδες εναλλάσσονται, διαδοχικά, στο ΔΠ και οι μαθητές διαχειρίζονται οι ίδιοι το περιεχόμενο του e-book (ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΕΙΔΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ – Η σωστή αθλητική συμπεριφορά), αξιοποιώντας διάφορα εργαλεία που προσφέρονται από το λογισμικό του ΔΠ, με την υποστήριξη/καθοδήγηση του εκπαιδευτικού (εφόσον δεν έχουν την απαραίτητη εξοικείωση με αυτά).

Οι μαθητές σε ολομέλεια εντοπίζουν τα σημαντικότερα σημεία στο περιεχόμενο του προαναφερόμενου κεφαλαίου του e-book ενώ η ομάδα στο ΔΠ κρατά σημειώσεις με λέξεις-κλειδιά, απευθείας στο ΔΠ. Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τη διαδικασία και φροντίζει να δίνεται έμφαση σε επιλεγμένα σημεία του περιεχομένου του e-book, όπως είναι: Η άσκηση 5.8 «Αληθινές ιστορίες», με βάση την οποία γίνεται παράλληλη συζήτηση στην τάξη, η άσκηση 5.10 «Σωστές αθλητικές συμπεριφορές», κατά την οποία συμπληρώνουν (π.χ. χρησιμοποιώντας το εικονικό πληκτρολόγιο του ΔΠ) τον πίνακα συμπεριφορών κ.ά. Οι σημειώσεις με τις λέξεις-κλειδιά αποθηκεύονται ως νέο περιεχόμενο, απευθείας από το ΔΠ και μένουν σε πλήρη προβολή καθ' όλη τη διάρκεια της επόμενης διδακτικής φάσης.

Φάση 3^η

Κάθε μαθητική ομάδα δημιουργεί μία ψηφιακή διαδραστική αφίσσα (Glog), με την αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρει η υπηρεσία GlogsterEDU (<https://edu.glogster.com/>). Το θέμα της αφίσσας τους είναι το «Συμβόλαιο αθλητικής συμπεριφοράς». Προσπαιτούμενο περιεχόμενο για κάθε ομαδικό Glog είναι να περιλαμβάνει τουλάχιστον πέντε κανόνες/οδηγίες ηθικής αθλητικής συμπεριφοράς, οι οποίοι/ες θα πρέπει να τηρούνται στο μάθημα της ΦΑ (π.χ. σέβομαι το δικαίωμα όλων να συμμετέχουν ισότιμα στο παιχνίδι, τηρώ τους κανονισμούς, ακολουθώ τις οδηγίες που δίνει ο εκπαιδευτικός για την ασφάλεια μου κ.ά.). Παράλληλα με τους κανόνες, στο Glog θα πρέπει να παρατίθενται και προτεινόμενες επιπτώσεις από τη μη τήρηση τους (π.χ. πρώτη φορά μη τήρησης/παρατήρηση, δεύτερη φορά/αποβολή για 3 λεπτά από το παιχνίδι κ.ά.). Το κάθε Glog εμπλουτίζεται και με αντίστοιχο πολυμεσικό υλικό της επιλογής των παιδιών (π.χ. εικόνες, αποσπάσματα βίντεο κ.ά.), με υλικό που βρίσκεται διαθέσιμο στο διαδίκτυο. Τα Glogs είναι δυνατόν να δημιουργηθούν με χρήση των έτοιμων προτύπων που βρίσκονται διαθέσιμα στον ιστοχώρο της υπηρεσίας (προτείνεται) ή, αλλιώς, με ελεύθερη δημιουργία.

Μόλις ολοκληρωθεί το Glog κάθε ομάδας, ο υπερσύνδεσμος προς αυτό διαμοιράζεται (μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή άλλο μέσο) στην ολομέλεια της τάξης. Εναλλακτικά, μπορεί να προβληθεί απευθείας στο ΔΠ. Σε κάθε περίπτωση, προτείνεται να διασφαλισθεί η έκθεση των ομαδικών Glogs σε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο κοινό (π.χ. θα μπορούσαν να αναρτηθούν και σε ειδικό χώρο της ιστοσελίδας του σχολείου, να ενσωματωθούν στο ιστολόγιο του εκπαιδευτικού κ.ά.).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για την αξιοποίηση της υπηρεσίας GlogsterEDU απαιτείται εγγραφή από τουλάχιστον ένα μαθητή κάθε ομάδας.

Φάση 4^η

Η διδασκαλία ολοκληρώνεται με την αξιολόγηση του μαθήματος από τους μαθητές. Αξιολογείται η επίτευξη των μαθησιακών στόχων, ως εξής: Ο εκπαιδευτικός θέτει, προφορικά, κατάλληλες διερευνητικές ερωτήσεις στους μαθητές και αυτοί απαντούν, μέσω των υπολογιστών τους και του συστήματος «απόκρισης κοινού» του ΔΠ. Εναλλακτικά, μπορούν να καταχωρούν τις απαντήσεις/απόψεις τους, ένας-ένας, κατά την αποχώρησή τους από την αίθουσα, σε αρχείο λογιστικού φύλλου, το οποίο έχει προετοιμάσει ο εκπαιδευτικός. Στην τελευταία περίπτωση, οι ερωτήσεις δεν τίθενται προφορικά από τον εκπαιδευτικό, αλλά εμπεριέχονται στο αρχείο που προβάλλεται στο ΔΠ. Η διατύπωση τους θα πρέπει να είναι συνοπτική και οι απαντήσεις των μαθητών να δίνονται/καταγράφονται με βάση αριθμητική κλίμακα (π.χ. 1 έως 5) ή με Ναι/Όχι.

8. Επεκτάσεις

Οι μαθησιακοί στόχοι της διδασκαλίας είναι δυνατόν να επεκταθούν και στον ψυχοκινητικό τομέα, εφόσον η διδασκαλία προεκταθεί με μία επιπλέον ώρα. Η δεύτερη διδακτική ώρα θα αφορά σε κινητικές συνεργατικές δραστηριότητες, σχετικές με το περιεχόμενο του μαθήματος (π.χ. δημιουργία και υλοποίηση απλών παιχνιδιών από τους μαθητές, με έμφαση σε κανόνες συνεργασίας και αθλητικής άμιλλας, με εναλλαγή ρόλων παίκτη/διαιτητή κ.ά.).

2 Βιβλιογραφία

- BECTA (2003). *What the research says about interactive whiteboards?* Becta ICT Research. Ανακτήθηκε από http://39lu337z51l1zjr1i1ntpio4.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

