

## Η τέχνη...αθλείται!

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

### Γνωστικό αντικείμενο:

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων

**Δημιουργός Σεναρίου:** ΣΠΥΡΙΔΟΥΛΑ ΠΑΛΑΝΤΖΑ (Εκπαιδευτικός)

**ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ**  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ε.Θ.

## Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Η τέχνη...αθλείται!**».

Δημιουργήθηκε στις **08/21/2015 - 11:28** και έχει υποστηρικτικό ρόλο στο έργο του εκπαιδευτικού.

Δεν αντικαθιστά το Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο, το οποίο περιέχει όλο το Διαδραστικό Περιεχόμενο και αξιοποιεί τις ψηφιακές δυνατότητες της Πλατφόρμας «Αίσωπος».

Το σενάριο αυτό έχει χαρακτηριστεί ως «Βέλτιστο» ύστερα από αξιολόγηση από δύο αξιολογητές και είναι αναρτημένο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του στην Πλατφόρμα «Αίσωπος».

Το Διαδραστικό Ψηφιακό Διδακτικό Σενάριο με το πλήρες ψηφιακό περιεχόμενό του βρίσκεται στον σύνδεσμο:

<https://aesop.iep.edu.gr/node/15823>

Επισημαίνεται ότι τα σενάρια της Πλατφόρμας «Αίσωπος» διακρίνονται σε:

**Υποδειγματικά Σενάρια:** Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια που έχουν προκύψει από επιστημονικές επιτροπές εμπειρογνομώνων (Εκπαιδευτικοί Αυξημένων Προσόντων, Σχολικοί Σύμβουλοι, Μέλη ΔΕΠ / Επιστημονικό Προσωπικό του ΙΕΠ).

**Βέλτιστα Σενάρια:** Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία άνω των 70 μονάδων.

**Επαρκή Σενάρια:** Αξιολογημένα Ψηφιακά Διδακτικά Σενάρια εκπαιδευτικών με βαθμολογία από 50 έως 70 μονάδες.

### ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΕΡΓΟΥ

ΠΡΑΞΗ: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης» - MIS: 479325, ΣΑΕ: 2014ΣΕ24580051.

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

Η Πλατφόρμα Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής, Αξιολόγησης και Παρουσίασης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος», αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης.

**Ομάδα Επιστημονικής και Διοικητικής Εποπτείας της Πράξης:**

**Επιστημονικός Υπεύθυνος Πράξης για τις Δράσεις που αφορούν το Ι.Ε.Π:** Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

**Υπεύθυνος Υποέργου 1:** Ιωάννης Σταμουλάκης, Φιλολόγος, Σύμβουλος Α' Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

**Υπεύθυνος Υποέργου 2:** Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

**Υπεύθυνος Υποέργου 3:** Νικόλαος Γραμμένος, Πληροφορικός, Σύμβουλος Γ' Ι.Ε.Π.

**Επιστημονική Συντονίστρια των ειδικών επιστημόνων του Υποέργου 1:** Βασιλική Καραμπέτσου, Φιλολόγος, Εισηγήτρια Ι.Ε.Π.

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του Υ.Π.Ο.ΠΑΙ.Θ.

## Φύλλα Εργασίας Σεναρίου

Το παρόν ψηφιακό σενάριο περιέχει φύλλα εργασίας, τα οποία είναι συνημμένα στο αρχείο «PDF» και μπορείτε να τα ανοίξετε κάνοντας διπλό κλικ πάνω στο εικονίδιο.

- 1η Φάση: [1o fyllo ergasias.docx](#) , [2o fyllo ergasias.docx](#) , [3o fyllo ergasias.docx](#)
- 2η Φάση: [4o fyllo ergasias.docx](#) , [5o fyllo ergasias.docx](#) , [6o fyllo ergasias.docx](#)
- 3η Φάση: Δεν υπάρχει
- 4η Φάση: Δεν υπάρχει

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Πρόγραμμα Πολιτιστικών Θεμάτων (Δημοτικό)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Οι μαθητές καλούνται μέσα από την παρατήρηση, την "τεχνική ανάγνωση" και τη διερεύνηση διάφορων έργων τέχνης να συλλέξουν, να ταξινομήσουν, να απομνημονεύσουν, να καταγράψουν και να συζητήσουν πληροφορίες για αγωνίσματα και αθλήματα τα οποία ενέπνευσαν καλλιτέχνες από την προϊστορική εποχή έως και σήμερα. Τα διαδραστικά εργαλεία χρησιμοποιούνται ως εργαλεία παρακίνησης των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία και το πλούσιο φωτογραφικό υλικό ως πηγή έμπνευσης, για την επίτευξη των στόχων

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Γενική περιγραφή περιεχομένου

Η τέχνη, στην ιστορία του ανθρώπινου πολιτισμού, εμφανίστηκε ως είδος γλώσσας, μέσο δηλαδή επικοινωνίας, έκφρασης συναισθημάτων και ιδεών, ανάγκη του ανθρώπου να μετατρέψει τον αρχέγονο φόβο σε ρυθμό, να εξευμενίσει τα θεία-σύμβολα, να απεικονίσει τη φύση και τα πράγματα. Η τέχνη αποτελούσε και αποτελεί μια απελευθερωτική δραστηριότητα, διαμορφωτική και μεταποιητική. Αντικείμενο της τέχνης είναι το ωραίο, το αισθητικά ωραίο, η αξία του οποίου αλλάζει από εποχή σε εποχή και η ομορφιά εκφράζεται με διαφορετικό τρόπο.

Τα έργα τέχνης, πέρα από το αισθητικό αποτέλεσμα και τη τέρψη που παρέχουν αποτελούν και θαυμάσιες πηγές για γνώση και έρευνα της εποχής στην οποία δημιουργήθηκαν και παρέχουν, πολλές φορές, άμεσες πληροφορίες για το κοινωνικό -πολιτιστικό γίγνεσθαι.

Ο αθλητισμός ενέπνευσε πολλούς καλλιτέχνες, από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, με αποτέλεσμα να υπάρχουν πλήθος έργων τέχνης με αθλητικό περιεχόμενο.

Ο αθλητισμός ήταν στενά συνδεδεμένος με τη ζωή των αρχαίων Ελλήνων και αυτό αποδεικνύεται από την πλουσιότερη απεικόνιση αθλητικών σκηνών σε μελανόμορφα και ερυθρόμορφα αγγεία, ανάγλυφα, ειδώλια, τοιχογραφίες και γλυπτά. Η αθλητική εικονογραφία αποκαλύπτει επίσης τον θαυμασμό που έτρεφε η αρχαία ελληνική τέχνη προς το καλοσχηματισμένο και αρμονικό σώμα, το αισθητικά ωραίο, το ιδανικό της καλοκαγαθίας, δηλαδή της παράλληλης και σύμμετρης ανάπτυξης σώματος και ψυχής. Άθληση, γυμνότητα, τέλειες αναλογίες, ρώμη και ομορφιά ήταν ένοιες ταυτόσημες για τους αρχαίους Έλληνες.

Είναι, λοιπόν, αναπόφευκτες οι αναφορές σε ιστορικά έργα τέχνης της αρχαϊκής και κλασικής περιόδου τα οποία αποτελούν παγκόσμια κληρονομιά και σφραγίζουν τη διττή σχέση αθλητισμού-πολιτισμού.

Στη σύγχρονη εποχή, αν και ο αθλητισμός δεν αποτελεί κύρια πηγή έμπνευσης των καλλιτεχνών, ωστόσο υπάρχουν εξαιρέσεις ζωγράφων και γλυπτών που δημιουργούν έργα με αθλητικό περιεχόμενο ενώ παράλληλα, άλλες σύγχρονες μορφές τέχνης, όπως η φωτογραφία, ο κινηματογράφος και η γραφιστική παίρνουν την πρωτοκαθεδρία στην αναπαράσταση της αθλητικής θεματολογίας.

Το εκπαιδευτικό σενάριο θα δώσει τη δυνατότητα στους μαθητές να ανακαλύψουν τα αγαπημένα τους αθλήματα μέσα από την καλλιτεχνική ματιά αρχαίων αλλά και σύγχρονων δημιουργών με προσδοκία να εμπνευστούν και οι ίδιοι και να ευαισθητοποιηθούν σε θέματα που άπτονται στην τέχνη και τον πολιτισμό της χώρας τους.

Σημειώνεται και η διαθεματική προσέγγιση, η αλληλεπίδραση μεταξύ δύο ή περισσότερων διαφορετικών γνωστικών περιοχών (Hope, 1994) του σεναρίου, σύμφωνα με το μοντέλο δικτύου -webbed model ( Fogarty, 1991), έτσι ώστε η διδασκαλία του θέματος να επιτευχθεί με την εμπλοκή πολλών επιστημονικών κλάδων οι οποίοι "... αλληλοσυμπληρώνονται και προσφέρουν το ενιαίο της γνώσης..." (Ματσαγγούρας, 2003) :Φυσική Αγωγή, ΤΠΕ, Ιστορία, Εικαστικά.

Διδακτικές προσεγγίσεις: μετωπική διδασκαλία, διερεύνηση, διάδραση, βιωματική μάθηση, εξάσκηση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Τεχνικές: ερωτοαποκρίσεις, κριτική ανάγνωση, καθοδήγηση, συζήτηση, εξάσκηση, πρακτική, έρευνα

Εργαλεία, μαθησιακοί πόροι: υπολογιστής, προβολέας, εικόνες, βίντεο, λογισμικά, διαδικτυακές βάσεις δεδομένων, βιβλιογραφία

### Επέκταση του σεναρίου:

- Στα πλαίσια της διαθεματικότητας και της συνεργασίας οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα τέχνης, αθλητικού πάντα περιεχομένου, με διάφορα υλικά και με τη βοήθεια του/της Εκπαιδευτικού του μαθήματος των Εικαστικών. Επέκταση αυτής της δράσης η διάχυση-παρουσίασή τους στο κοινό (μαθητές, γονείς κτλ.)

Αντλήθηκαν γενικές πληροφορίες για την τέχνη και τον αθλητισμό από τις παρακάτω πηγές:

- 1) Gombrich E. H., *Το χρονικό της τέχνης*, μτφ. Λίνα Κασδάγλη, εκδ. ΜΙΕΤ, Αθήνα, 1998
- 2) Γιαννάκης Θ. Β., *Ιστορία Φυσικής Αγωγής*, εκδ. ΕΚΠΑ ΤΕΦΑΑ, Αθήνα, 1990
- 3) Κουνενάκη Π., *Ολυμπιακό Πνεύμα & Σύγχρονη Ελληνική Τέχνη*, εκδ. ΠΕΡΓΑΜΟΣ-ΑΔΑΜ, Αθήνα, 2003
- 4) Χαραλαμπίδης Α., *Η τέχνη του 20ου αιώνα*, εκδ. University Studio Press, Θεσσαλονίκη 1995, τ. ΙΙΙ σελ 385-386

### Διδακτικοί Στόχοι

- Να γνωρίσουν αγωνίσματα του κλασικού και σύγχρονου αθλητισμού μέσα από διάφορα έργα τέχνης.
- Να αναγνωρίζουν διάσημα έργα τέχνης με αθλητική θεματολογία
- Να βιώσουν το μεγαλείο της τέχνης και του αθλητισμού.
- Να συνθέσουν και να δημιουργήσουν τα δικά τους έργα τέχνης

### Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Αθλητισμός
- τέχνη
- Πολιτισμός
- στίβος

### Υλικοτεχνική υποδομή

Αίθουσα διδασκαλίας με δυνατότητα προβολής οπτικοακουστικού υλικού, αίθουσα Πληροφορικής

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## **Τυπικός χρόνος αλληλεπίδρασης με το εκπαιδευτικό σενάριο σε διδακτικές ώρες για δουλειά εντός του σχολείου**

3 ώρες

### **Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί**

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/gr/>  </a> <br /> Αυτό το εργασία χορηγείται με άδεια <a href="http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/gr/">Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Παρόμοια Διανομή 3.0 Ελλάδα</a> </a>.

### **Εκτιμώμενο Επίπεδο Δυσκολίας**

Μέτριας δυσκολίας

### **Τύπος Διαδραστικότητας**

Συνδυασμός παθητικής και ενεργητικής μάθησης

### **Επίπεδο Διαδραστικότητας**

υψηλό

### **Προτεινόμενη ηλικιακή ομάδα**

9-12

### **Εκπαιδευτική Βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο**

Δημοτικό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Σύνοψη φάσεων σεναρίου:

### 1η Φάση: Η τέχνη κάνει...στίβο!

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Αίθουσα διδασκαλίας

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Η τέχνη κάνει ... στίβο
2. Ο αρχαίος Ελληνικός αθλητισμός

### 2η Φάση: Καλλιτεχνικά γυμνάσματα

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήρι πληροφορικής

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Καλλιτεχνικά γυμνάσματα
2. Ερωτήσεις για τα Ταυτοκαθάψια
3. Περιγράψτε τον Δισκοβόλο του Μύρωνα
4. Τι είναι χορός;
5. Άρση Βαρών

### 3η Φάση: Επίσκεψη στο Παναθηναϊκό Στάδιο

**Χρονική Διάρκεια:** 120λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Παναθηναϊκό Στάδιο

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.



Επίσκεψη στο Παναθηναϊκό Στάδιο

## 4η Φάση: Αξιολόγηση

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήρι πληροφορικής

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Ερωτήσεις αντιστοίχισης
2. Σωστό/ Λάθος
3. Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής
4. Ερωτήσεις μοναδικής επιλογής
5. Ερώτηση συμπλήρωσης κενών
6. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του σεναρίου
7. Επιλέξτε το σωστό

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

# 1η Φάση: Η τέχνη κάνει...στίβο!

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Αίθουσα διδασκαλίας

Ο κλασικός αθλητισμός ή αλλιώς στίβος είναι ένα από τα πιο δημοφιλή αθλήματα και ως γνωστό αντικείμενο στα πλαίσια του μαθήματος Φυσικής Αγωγής ενθουσιάζει τα παιδιά. Η αρχή των αγώνων χάνεται στα βάθη της ιστορίας και το αγωνιστικό πνεύμα αποτέλεσε και αποτελεί κύρια πηγή έμπνευσης της ελληνικής τέχνης κυρίως στην εικαστική της έκφραση. Στόχος της πρώτης φάσης είναι οι μαθητές να γνωρίσουν τα αγωνίσματα του στίβου, να τα ταξινομήσουν στις τρεις υποενοότητες (δρόμους, ρίψεις, άλματα) και να ανακαλύψουν πτυχές του αρχαίου ελληνικού ολυμπιακού πνεύματος.

Ως εισαγωγή-αφόρμηση θα χρησιμοποιηθεί το 1ο φύλλο εργασίας όπου μαθητές και εκπαιδευτικός θα διαγνώσουν προϋπάρχουσα γνώση σχετικά με το αντικείμενο. Στη συνέχεια, θα γίνει μια σύντομη παρουσίαση-εισήγηση σε συνδυασμό με τη μέθοδο των ερωτοαποκρίσεων και τη χρήση διαδραστικών εργαλείων για μετάδοση πρόσθετων πληροφοριών που αφορούν τον κλασικό αθλητισμό, την ιστορία και την εξέλιξή του με στόχο την ενεργοποίηση και συμμετοχή όλων των μαθητών.

Τέλος μέσω διαδικτυακής έρευνας οι μαθητές θα συλλέξουν πληροφορίες, θα συγκρίνουν το νέο με το παλιό, θα αιτιολογήσουν τις διαφορές και θα αξιολογήσουν θεσμούς και αξίες (2ο & 3ο φύλλο εργασίας).

Παραπομπή των μαθητών στο Βιβλίο Μαθητή, Ε'+Στ' Δημοτικού στην Ενότητα "Κλασικός Αθλητισμός", Κεφ. 6, σελ. 48-54 για επιπλέον πληροφορίες.

Φύλλα εργασίας:

1. [1o fyllo ergasias.docx](#)
2. [2o fyllo ergasias.docx](#)
3. [3o fyllo ergasias.docx](#)

## 1. Η τέχνη κάνει ... στίβο

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 103

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2324#15954>

## 2. Ο αρχαίος Ελληνικός αθλητισμός

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2324#20297>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

Διευκρίνιση: Περιήγηση των μαθητών στη σελίδα

## 2η Φάση: Καλλιτεχνικά γυμνάσματα

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

Στη δεύτερη φάση του σεναρίου οι μαθητές θα έρθουν σε επαφή με διάφορα έργα τέχνης από την αρχαιότητα έως και την σύγχρονη εποχή, τα οποία αντιπροσωπεύουν την εποχή τους και μαρτυρούν την ανάπτυξη και τη διάδοση τόσο του αθλητισμού όσο και της φυσικής αγωγής. Ένα διαδραστικό Video αποτελεί το μέσο με το οποίο οι μαθητές θα ανακαλύψουν πώς διάφοροι καλλιτέχνες γοητεύτηκαν από την κίνηση, την ευλυγισία, τη δύναμη, την τεχνική και την εκφραστικότητα των αγωνισμάτων, των αθλοπαιδιών και του χορού.

Αναλύονται τα παρακάτω έργα:

- 1) Η "Τοιχογραφία των ταυροκαθαιψίων", παγκόσμια γνωστή αντιπρόσωπος του Μινωϊκού πολιτισμού (17ος-15ος π.Χ. αιώνας), Αρχαιολογικό μουσείο Ηρακλείου
- 2) Ο "Δισκοβόλος του Μύρωνα", αντίγραφο του χάλκινου χαμένου έργου (περί το 450π.Χ.), Μουσείο Ρώμης
- 4) "Ο χορός", του Χ. Ματίς (1910-1911), Αγ. Πετρούπολη Ερμιτάζ
- 5) " Ο Αρσιβαρίστας", λαδοπαστέλ, Πατρικαλάκης Φαίδων, 2002

Χρησιμοποιείται η διδακτική τεχνική των ερωτήσεων, η μαιευτική (μέθοδος των εξελισσόμενων ερωτήσεων), τεχνική που εγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών οι οποίοι αναπτύσσουν ερευνητική στάση και δημιουργούνται συνθήκες ενεργητικής μάθησης.

Με τα φύλλα εργασίας δίδεται η δυνατότητα στους μαθητές να έρθουν σε επαφή και με άλλα έργα τέχνης μέσα από τα οποία γνωρίζουν διάφορα αθλήματα.

Φύλλα εργασίας:

1. [4o fyllo ergasias.docx](#)
2. [5o fyllo ergasias.docx](#)
3. [6o fyllo ergasias.docx](#)

### 1. Καλλιτεχνικά γυμνάσματα

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2325#20862>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## 2. Ερωτήσεις για τα Ταυτοκαθάψια

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 77

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2325#21372>

## 3. Περιγράψτε τον Δισκοβόλο του Μύρωνα

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 55

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2325#21373>

## 4. Τι είναι χορός;

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 55

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2325#21374>

## 5. Άρση Βαρών

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 72

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2325#21375>

**Διευκρίνιση:** Επιλέξτε όποιες απαντήσεις θεωρείται σωστές

# 3η Φάση: Επίσκεψη στο Παναθηναϊκό Στάδιο

**Χρονική Διάρκεια:** 120λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Παναθηναϊκό Στάδιο

-Προγραμματισμός εκπαιδευτικής επίσκεψης στο Παναθηναϊκό Στάδιο, συμμετοχή στο αθλητικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα 'kid's athletics' όπου οι μαθητές θα γνωρίσουν από κοντά τον αρχαιολογικό χώρο και θα βιώσουν τη χαρά της άθλησης και την αξία της ατομικής αλλά και ομαδικής προσπάθειας του κλασικού αθλητισμού. Με τη βιωματική μέθοδο οι μαθητές αποκτούν και διατηρούν τις γνώσεις για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα και βελτιώνουν τις αποδόσεις τους. Εναλλακτικά προτείνεται η διοργάνωση εσωτερικού πρωταθλήματος-αγώνων στον χώρο του σχολείου, εάν και εφόσον είναι αδύνατη η επίσκεψη σε αρχαιολογικούς ή αθλητικούς χώρους.

Φύλλα εργασίας:

## 1. Επίσκεψη στο Παναθηναϊκό Στάδιο

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 67**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2326#19447>

**Διευκρίνιση:** Φωτογραφία από εκπαιδευτική επίσκεψη στο Παναθηναϊκό στάδιο στα πλαίσια του προγράμματος kids athletics

## 4η Φάση: Αξιολόγηση

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Εργαστήριο πληροφορικής

Οι μαθητές καλούνται να απαντήσουν σε μια σειρά ερωτήσεων μέσα από τις οποίες ελέγχεται η επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Στη συνέχεια συμπληρώνουν ένα ερωτηματολόγιο-αξιολόγησης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και του σεναρίου.

Φύλλα εργασίας:

### 1. Ερωτήσεις αντιστοίχισης

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2327#18187>

### 2. Σωστό/ Λάθος

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2327#18191>

### 3. Ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2327#18195>

### 4. Ερωτήσεις μοναδικής επιλογής

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 77**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2327#18198>

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## 5. Ερώτηση συμπλήρωσης κενών

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 55

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2327#18208>

## 6. Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης του σεναρίου

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 34

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2327#18405>

## 7. Επιλέξτε το σωστό

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** Εικόνα με διαδραστικά σημεία

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/15823/2327#21376>

Αυτό το εργαλείο περιέχει διαδραστική εικόνα και η λειτουργία διαδραστικότητας παρουσιάζεται στον παραπάνω υπερσύνδεσμο.

**Σχόλιο:** \*δρόμος σταδίου\*, \*δισκοβολία\*, \*πάλη\*, σφαιροβολία, παγκράτιο, \*άλμα σε μήκος\*, \*ακοντισμός\*

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν της Πλατφόρμας Ανάπτυξης, Σχεδίασης, Υποβολής και Αξιολόγησης Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων «Αίσωπος» που αναπτύχθηκε με ίδια μέσα από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής στο πλαίσιο του Υποέργου 2: «Ψηφιακό Σύστημα - Ηλεκτρονική Πλατφόρμα Υποβολής, Αξιολόγησης, Διαχείρισης και Αξιοποίησης Ψηφιακών Σεναρίων καθώς και καθοδήγησης και Υποστήριξης των Εκπαιδευτικών» της Πράξης: «Ανάπτυξη Μεθοδολογίας και Ψηφιακών Διδακτικών Σεναρίων για τα Γνωστικά Αντικείμενα της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Γενικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης».

Η πράξη συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (ΕΚΤ) και το Ελληνικό Δημόσιο στο πλαίσιο του ΕΠ «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» του ΕΣΠΑ 2007-2013 και υλοποιείται σε σύμπραξη από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής και την Ειδική Υπηρεσία Εφαρμογής Εκπαιδευτικών Δράσεων του ΥΠ.Π.Ε.Θ.