

# Μαθαίνω να ζω μαζί σας με κοινωνικές ιστορίες

**Βέλτιστο  
Σενάριο**

## Γνωστικό αντικείμενο:

Κοινωνικές - Πολιτικές επιστήμες

**Δημιουργός Σεναρίου:** Δημήτρης Αίσωπος (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 ΥΠ.Π.Ε.Θ.

## Σημείωση

Το παρόν έγγραφο αποτελεί προϊόν αυτόματης δημιουργίας και εκτύπωσης του Ψηφιακού Διδακτικού Σεναρίου με Τίτλο: «**Μαθαίνω να ζω μαζί σας με κοινωνικές ιστορίες**».

Δημιουργήθηκε στις **09/02/2015 - 12:27** 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/18053>

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: [fyllo\\_ergasias\\_1.pdf](#) , [fyllo\\_ergasias\\_2.pdf](#)
- 2η Φάση: Δεν υπάρχει
- 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 Υ.Π.Ε.Θ.

## Γενική Περιγραφή Σεναρίου

### Γνωστικό Αντικείμενο

Κοινωνικές - Πολιτικές επιστήμες (Δημοτικό)

### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα

Το εκπαιδευτικό αυτό σενάριο δημιουργήθηκε με σκοπό να βοηθήσει κυρίως τα παιδιά με ήπιες αναπτυξιακές διαταραχές, τον εκπαιδευτικό που εργάζεται μαζί τους σε ειδικά σχολεία αλλά και κάθε εκπαιδευτικό τμημάτων ένταξης και γενικής πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, καθώς και τους γονείς των παιδιών με αυτισμό, στην προσπάθειά τους για ομαλή κοινωνική ένταξη.

Τα παιδιά με ήπιες αναπτυξιακές διαταραχές δεν μπορούν να κατανοήσουν σωστά όσα βλέπουν, ακούν και αισθάνονται. Συνέπεια αυτού, είναι η δύσκολη αντιμετώπιση κοινωνικών σχέσεων, επικοινωνίας και συμπεριφοράς. Σημαντικό ρόλο παίζει η εκπαίδευση, που καλείται να διαχειριστεί και υπερβεί την δυσκολία επικοινωνίας, με σκοπό την ανταπόκριση στο κοινωνικό τους περιβάλλον με κατάλληλες προσαρμογές, διδακτικές διαφοροποιήσεις και εναλλακτικές παιδαγωγικές κατευθύνσεις.

Επιλέξαμε τις "κοινωνικές ιστορίες" της Carol Gray, καθώς έχει αποδειχθεί πως βοηθούν πολύ σε αυτή την κατεύθυνση και την ψηφιοποίησή τους σε cartoon animation, γιατί δίνονται πληροφορίες στα συμβάντα μέσα από τα μάτια του παιδιού και αποτελούν θαυμάσιο δίαυλο προσέγγισης. Τα σχέδια εργασίας είναι προσαρμοσμένα στις ανάγκες του μαθητή σε κάθε περίπτωση και μπορούν εύκολα να προσαρμοστούν ανάλογα με το θέμα.

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

**Οι κοινωνικές ιστορίες** λειτουργούν ως εκπαιδευτική-θεραπευτική μέθοδος για τη βελτίωση κοινωνικών δεξιοτήτων των ατόμων με [αυτισμό](#). Αποτελούν μια απλή εκπαιδευτική παρέμβαση που φαίνεται να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική σε παιδιά με [διάχυτες αναπτυξιακές διαταραχές](#). Εστιάζουν στην κατανόηση των κοινωνικών καταστάσεων και στην "πρέπουσα" κοινωνική συμπεριφορά με στόχο την επιτυχή επικοινωνιακή συμπεριφορά [στο σπίτι](#) και στο σχολείο.

Βασικός στόχος μιας κοινωνικής ιστορίας είναι να αποδειχθούν οι εξακριβωμένες κοινωνικές πληροφορίες κατά τρόπο σαφή και καθησυχάζοντας που γίνεται κατανοητό εύκολα από το άτομο με διαταραχές αυτιστικού φάσματος. Η βελτιωμένη κατανόηση των γεγονότων και των προσδοκιών μπορεί να οδηγήσει σε μια αλλαγή στη συμπεριφορά, αν και προτείνεται ότι ο στόχος μια κοινωνικής ιστορίας δεν πρέπει να είναι να αλλαχθεί η μεμονωμένη συμπεριφορά. (Carolin Smith, 2003)

Πρόσφατες έρευνες δείχνουν ότι οι κοινωνικές ιστορίες μπορεί να μειώσουν τα προβλήματα συμπεριφοράς, την αύξηση της κοινωνικής ευαισθητοποίησης, και να διδάξουν νέες δεξιότητες. Σε ορισμένες περιπτώσεις οι νέες συμπεριφορές ήταν η συντήρηση και η γενίκευση σε άλλες καταστάσεις ακόμη και μετά το πέρας της ιστορίας (Ozdemir S. 2008)

[Οι κοινωνικές ιστορίες](#) είναι πιο χρήσιμες σε παιδιά που έχουν τις βασικές γλωσσικές δεξιότητες.

Χρησιμοποιώντας ψηφιακά μέσα είναι μια αποτελεσματική και ευέλικτη μέθοδος για να δημιουργήσεις και να διδάξεις τις κοινωνικές ιστορίες, σα δάσκαλος, [γονιός](#), λογοθεραπευτής, ψυχολόγος. Η χρήση του υπολογιστή σαν παρέμβαση έχει συνδεθεί με την αύξηση του κινήτρου, την αύξηση του χρόνου συγκέντρωσης, τη μείωση του χρόνου ολοκλήρωσης της δραστηριότητας και την ενίσχυση των παιδιών με ειδικές ανάγκες (Chen & Mc Grath, 2003).

Για την ψηφιοποίηση των τριών ιστοριών που παρατίθενται στο παρόν σχέδιο [comics-animations](#) τηρήθηκαν με προσοχή οι αρχές των κανόνων γραφής της Carol Gray.

Οι προτάσεις είναι απλές σε έκταση και ύφος. Οι πληροφορίες που δίδονται είναι συγκεκριμένες και πάντα σε θετικό ύφος. Τα πρόσωπα που εμπλέκονται είναι λιγοστά και ανήκουν στο κοντινό περιβάλλον του παιδιού. Με τον τρόπο αυτό, σε συνδυασμό με την ευκολία προσέγγισης του κόμικ, καθώς παραπέμπει σε παιχνίδι, δημιουργείται ένα θετικό περιβάλλον ταύτισης του παιδιού με τον ήρωα της ιστορίας καθιστώντας την περισσότερο αποτελεσματική.

## Διδακτικοί Στόχοι

- Διαμόρφωση κανόνων συμπεριφοράς στο σχολείο και στην οικογένεια.
- Επιδίωξη της προβλεψιμότητας των κοινωνικών καταστάσεων.
- Ανάπτυξη αισθημάτων ασφάλειας και αποδοχής.
- Βελτίωση, δημιουργία διαπροσωπικών σχέσεων

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.

## Λέξεις κλειδιά που χαρακτηρίζουν τη θεματική του σεναρίου

- Αυτισμός
- ήπιες κοινωνικές διαταραχές
- κοινωνικές ιστορίες
- επικοινωνιακές δεξιότητες

## Υλικοτεχνική υποδομή

Η/Υ, βιντεοπροβολέας, διαδραστικός πίνακας

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

2 ώρες

## Πνευματικά δικαιώματα ή άλλοι αντίστοιχοι περιορισμοί

Δημήτρης Αίσωπος

## 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: "Πότε τακτοποιώ το δωμάτιό μου" Εισαγωγή

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολείο, σπίτι, ΚΔΑΠ.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Βλέπω και απαντώ

### 2η Φάση: Μαθαίνω να τακτοποιώ το δωμάτιό μου.

**Χρονική Διάρκεια:** 30λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολείο, σπίτι, ΚΔΑΠ.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Πότε τακτοποιώ το δωμάτιό μου.

### 3η Φάση: Βιωματική δράση, αξιολόγηση.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** σχολείο, σπίτι, ΚΔΑΠ.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. Βρες το σωστό!
2. Βοήθησε να κάνουμε τη μαμά χαρούμενη!
3. Μαθαίνω και γω να κρατάω το δωμάτιό μου καθαρό.

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.

## 4η Φάση: Επέκταση στις δράσεις.

**Χρονική Διάρκεια:** 15λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολείο, σπίτι, ΚΔΑΠ.

**Δομικά - Διαδραστικά στοιχεία:**

1. "Πώς χαιρετώ"
2. "Οι διακοπές"



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ  
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
Πολιτική στην Κοινωνία των Πολιτών



ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Πρόγραμμα για το μέλλον  
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ



ΕΙΔΙΚΗ  
ΥΠΗΡΕΣΙΑ  
ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ  
ΔΡΑΣΕΩΝ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

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: "Πότε τακτοποιώ το δωμάτιό μου"

## Εισαγωγή

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολείο, σπίτι, ΚΔΑΠ.

Ο χώρος έχει ήδη οργανωθεί, δημιουργώντας ένα ήρεμο και χωρίς εξωτερικά ερεθίσματα περιβάλλον. Στην οθόνη του υπολογιστή και στον πίνακα της τάξης ή σε έναν τοίχο του σπιτιού προβάλλεται το 1ο φύλλο εργασίας. Ζητάμε από το παιδί να δει τις εικόνες των δωματίων που έχουμε προβλέψει να είναι ευδιάκριτες και ευχάριστες. Οι ερωτήσεις που κάνουμε στο παιδί έχουν κλιμακούμενη πορεία, από το γενικό στο ειδικό, προσαρμοσμένες στην αντιληπτική του ικανότητα.

-Τι δείχνουν οι εικόνες;

- Τι κάνουμε σε αυτό το χώρο;

-Μοιάζει με το δωμάτιό σου;

-Μοιράζεσαι με κάποιον το δωμάτιό σου;

- Με ποιον; -Εσύ τι κάνεις στο δωμάτιό σου;

-Σου αρέσει να είσαι στο δωμάτιό σου;

Με τον τρόπο αυτό εισάγουμε στο θέμα, προκαλώντας την ενεργή συμμετοχή του παιδιού.

Ακολουθεί το 2ο φύλλο εργασίας που εκφράζει την προβληματική κατάσταση που πρόκειται να διαχειριστούμε. Προβάλλοντας με τον ίδιο τρόπο το 2ο φύλλο εργασίας οδηγούμε το παιδί στη συνειδητοποίηση της κατάστασης που το αφορά άμεσα, με ερωτήσεις καθοδηγούμενου χαρακτήρα. Εισάγουμε την κοινωνική συμπεριφορά και τις επιπτώσεις της σε 3ο πρόσωπο αρχικά και εφόσον έχουμε τα επιθυμητά συμπεράσματα προχωράμε στο 1ο πρόσωπο. Γνωρίζουμε ότι η διαχείριση των συναισθημάτων είναι δύσκολο θέμα για παιδιά με αυτισμό και συνεχίζουμε πολύ προσεκτικά, ελέγχοντας κάθε φορά τα αποτελέσματα. Η επιλογή φύλου ήταν συνειδητή για την ισόρροπη κατανομή των υποχρεώσεων στα πλαίσια της κοινωνικής συμπεριφοράς.

-Το κοριτσάκι στην πρώτη εικόνα χαίρεται;

-Ποιος σκόρπισε όλα αυτά τα πράγματα;

-Γιατί το έκανε;

-Τι θα έκανε το κοριτσάκι χαρούμενο;

-Το δωμάτιό σου είναι καμιά φορά έτσι;

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.

Στο σημείο αυτό συνεχίζουμε να εντάσσουμε πρόσωπα σημαντικά στην καθημερινότητα του παιδιού, τη μητέρα, και προκαλούμε την ταύτισή του με το παιδί της εικόνας, με πιο ειδικές ερωτήσεις στον πυρήνα του προβλήματος.

- Για ποιο πράγμα ανησυχεί το αγοράκι;
- Η μαμά του τι του λέει;
- Αρέσει στη μαμά ή στο μπαμπά το ακατάστατο δωμάτιο;
- Ποιος πρέπει να συμμαζέψει το δωμάτιο;
- Τα πράγματα έχουν τη θέση τους;
- Εσένα σου λέει η μαμά ή ο μπαμπάς να τακτοποιήσεις τα πράγματα στη θέση τους;

Μετά την επεξεργασία των ερωτήσεων ακολουθεί ένα εύκολο διαδραστικό εργαλείο διπλής επιλογής. Η επιλογή του συγκεκριμένου διαδραστικού εργαλείου με την απλότητά του, δίνει την αυξημένη πιθανότητα στο παιδί να απαντήσει σωστά, να έχει μια θετική ενίσχυση για να προχωρήσει στη 2η φάση "Μαθαίνω να τακτοποιώ το δωμάτιό μου". Ακόμη δυναμώνει τη σχέση εκπαιδευτικού - μαθητή στην προσπάθεια κατανόησης της κοινωνικής συνθήκης καθώς και οι δύο αλληλεπιδρούν με το διαδραστικό μέσο, που αντιπροσωπεύει μια απρόσωπη αξιολόγηση κοινωνικού χαρακτήρα και προετοιμάζει το παιδί για τον ευρύτερό του κοινωνικό κύκλο.

Φύλλα εργασίας:

1. [fyllo\\_ergasias\\_1.pdf](#)
2. [fyllo\\_ergasias\\_2.pdf](#)

## 1. Βλέπω και απαντώ

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 72**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/18053/2719#18748>

# 2η Φάση: Μαθαίνω να τακτοποιώ το δωμάτιό μου.

**Χρονική Διάρκεια:** 30λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολείο, σπίτι, ΚΔΑΠ.

Στην κύρια φάση του σεναρίου προβάλλουμε το ψηφιοποιημένο βίντεο cartoon animation που δημιουργήθηκε για τις ανάγκες του σεναρίου, με βάση την εμπειρία από την ενασχόλησή μου με παιδιά με αυτισμό. Επιλέχθηκε το cartoon animation, καθώς δημιουργεί μια παιγνιώδη διάθεση. Οι ήρωες σχεδιάστηκαν με στόχο την ταύτισή τους τόσο με τα παιδιά όσο και με τους ενήλικες. Η αμήχανη στάση του σώματος του Άγγελου εκφράζει την

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.

δυσκολία του στην κοινωνική επαφή και η φιγούρα της μητέρας επιλέχθηκε να είναι προσιτή για να παραπέμψει στο οικείο πρότυπο. Οι διάλογοι έγιναν με βάση τις αρχές και τη στοχοθεσία των κοινωνικών ιστοριών της Carol Gray. Γίνονται εύκολα αντιληπτοί και κατανοητοί. Η προβολή της ταινίας γίνεται 3 φορές.

Την 1η φορά αφήνουμε το παιδί να τη δει ολόκληρη, χωρίς διακοπές.

Τη 2η φορά σε κάθε διάλογο παγώνουμε το βίντεο και σχολιάζουμε τους διαλόγους.

Την 3η φορά προσωποποιούμε τον ήρωα και τη μητέρα του, με το παιδί και τη μητέρα του αντίστοιχα. Παράλληλα δημιουργούμε την ανάγκη έκφρασης των συναισθημάτων για τη συγκεκριμένη κοινωνική κατάσταση.

Στη φάση αυτή θα αξιοποιήσουμε 2 διαδραστικά κουμπιά που τοποθετήθηκαν σε συγκεκριμένες θέσεις για να δώσουν τις αναγκαίες πληροφορίες. Επιλέχθηκε η παύση της αναπαραγωγής για να δημιουργηθούν τα ερωτήματα στο παιδί, την απάντηση των οποίων θα ανακαλύψει το ίδιο, με την καθοδήγησή μας, με το πάτημα του κουμπιού. Με τον τρόπο αυτό προωθούμε την ενεργητική του συμμετοχή, τη διαδραστικότητα με το μέσο, την ενεργητική-ανακαλυπτική μάθηση. Οι πληροφορίες δίνονται σε πολύ απλή μορφή, συμβατή με τις αντιληπτικές του ικανότητες. Ο βασικός μας στόχος είναι η αβίαστη συμμετοχή του και η συγκέντρωση στη δράση και όχι ο απροσανατολισμός με πολλές πληροφορίες και πολλά οπτικοακουστικά μέσα.

Φύλλα εργασίας:

### 1. Πότε τακτοποιώ το δωμάτιό μου.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 68**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/18053/2720#19151>

**Διευκρίνιση:** Ψηφιοποιημένη κοινωνική ιστορία

**Σχόλιο:** Το βίντεο αυτό δημιουργήθηκε για τις ανάγκες του σεναρίου.

## 3η Φάση: Βιωματική δράση,αξιολόγηση.

**Χρονική Διάρκεια:** 45λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** σχολείο,σπίτι,ΚΔΑΠ.

Έχοντας ολοκληρώσει την κατανόηση της κοινωνικής συνθήκης, προχωράμε στην αξιολόγηση της παρέμβασης

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.

με βιωματική δράση. Στο χώρο του σχολείου ή στο χώρο του σπιτιού, εφόσον έχει υπάρξει συνεννόηση με τον γονέα, την οποία επιδιώκουμε, δημιουργούμε έναν ακατάστατο χώρο και ζητάμε από το παιδί να μας τον περιγράψει και να μας πει αν του αρέσει. Στη συνέχεια, το προτρέπουμε να μας βοηθήσει να τακτοποιήσουμε το χώρο. Η δραστηριότητα θα είναι απλή και εύκολη με ευχάριστη μουσική και η στάση μας εξαιρετικά ενθαρρυντική. Το παιδί θα ολοκληρώσει μαζί μας τη δράση και θα αναπτύξει αισθήματα αυτοπεποίθησης, ηρεμίας και ικανοποίησης.

Ολοκληρώνοντας, προβάλλουμε στην αρχική μας αίθουσα τις ερωτήσεις αντιστοίχισης και τις εκφράσεις σωστού/λάθους. Με τη βοήθεια του διαδραστικού πίνακα, με το χέρι του ή τον ειδικό μαρκαδόρο οδηγούμε το παιδί να επιλέξει τη σωστή απάντηση. Η αλληλεπίδρασή του με το διαδραστικό μέσον γίνεται με ευχάριστο και αβίαστο τρόπο, δημιουργώντας συνθήκες παιχνιδιού. Έχοντας επιβεβαιώσει την ορθότητα των απαντήσεων επιβραβεύουμε την προσπάθειά του με την επικόλληση αντικειμένου θετικής ενίσχυσης (γελαστή φατσούλα), στην προσωπική του καρτέλα που είναι αναρτημένη στο χώρο με τον τίτλο "Τι μπορώ να κάνω".

Με τον τρόπο αυτό γίνεται η ανασκόπηση του θέματος και η αξιολόγηση των αποτελεσμάτων της.

Φύλλα εργασίας:

### 1. Βρες το σωστό!

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/18053/2721#19153>

**Διευκρίνιση:** Δραστηριότητα αξιολόγησης

### 2. Βοήθησε να κάνουμε τη μαμά χαρούμενη!

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 61**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/18053/2721#19288>

### 3. Μαθαίνω και γω να κρατάω το δωμάτιό μου καθαρό.

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου: 78**

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/18053/2721#19290>

**Σχόλιο:** Το πού είναι η σωστή θέση για να βολευτούν τα διάφορα πράγματα είναι σύμφωνα με τους "κανόνες" που ορίζει ο καθένας στο χώρο του.

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.

## 4η Φάση: Επέκταση στις δράσεις.

**Χρονική Διάρκεια:** 15λεπτά

**Χώρος Διεξαγωγής:** Σχολείο, σπίτι, ΚΔΑΠ.

Με την ίδια δομή και στοχοθεσία του σεναρίου, προτείνουμε 2 ακόμη κοινωνικές ιστορίες "Πώς χαιρετώ" και "Οι διακοπές", που μπορούν να αξιοποιηθούν καθώς δημιουργήθηκαν εξίσου για τις ανάγκες των σεναρίων. Στη φάση αυτή ορίζουμε τη χρονική διάρκεια στα 15 λεπτά, ίσα ίσα για να δει ο εκπαιδευτικός, γονέας τι άλλο υπάρχει από video στο ανάλογο ύφος και έπειτα να οργανώσει την παρέμβασή του όπου κρίνει πως χρειάζεται.

Φύλλα εργασίας:

### 1. "Πώς χαιρετώ"

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/18053/2722#19167>

**Διευκρίνιση:** Ψηφιοποιημένη κοινωνική ιστορία

**Σχόλιο:** Το βίντεο αυτό δημιουργήθηκε για τις ανάγκες των σεναρίων.

### 2. "Οι διακοπές"

**Τύπος Δομικού/Διαδραστικού Εργαλείου:** 68

**Υπερσύνδεσμος:** <http://aesop.iep.edu.gr/node/18053/2722#19168>

**Διευκρίνιση:** Ψηφιοποιημένη κοινωνική ιστορία

**Σχόλιο:** Το βίντεο αυτό δημιουργήθηκε για τις ανάγκες των σεναρίων.

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.