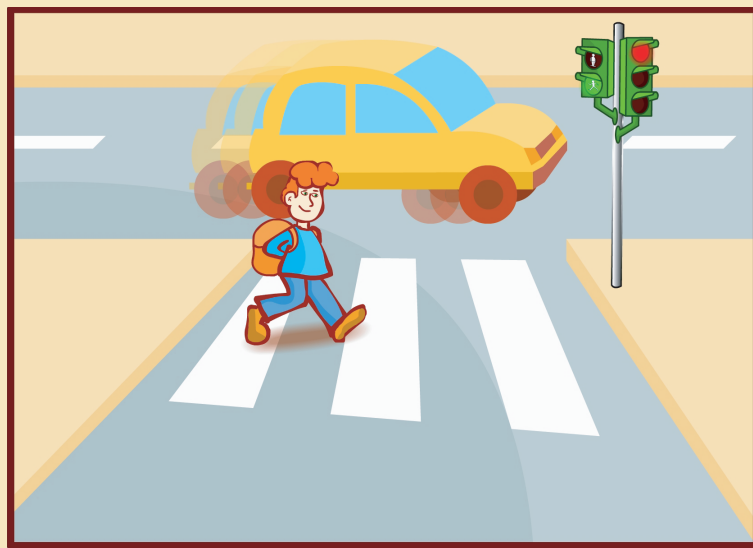




intellearn


μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια



ΒΙΒΛΙΟ ΜΑΘΗΤΗ για την Α' και Β' τάξη
Έκδοση 4.0 Οκτώβριος 2009

ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΩ ΜΕ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

<p>Υλοποίηση</p>	<p>INTE*LEARN ΕΠΕ</p> 
<p>Ομάδα Ανάπτυξης του Έργου «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια»</p>	<p>Υπεύθυνος Έργου Μαρία Καραβελάκη Συντονίστρια Έργου Ανέτα Λούμου Εκπαιδευτική ομάδα Θεόδωρος Ελευθεράκης Λάμπρος Καρβούνης Ανδρομάχη Κασπίρη Ουρανία Κυριαζή Αλέκος Πεδιαδίτης Μαρία Ράλλη Στρατής Χατζηδημητρίου Τεχνικός Υπεύθυνος Γιώργος Παπαπαναγιώτου Ομάδα Προγραμματισμού Ελένη Ζαννή Χάρης Καλφακάκος Βασιλική Παλαμάρη Γραφικά Μιχάλης Δελαβίνιας Επιμέλεια Ανέτα Λούμου Υπεύθυνος Παρακολούθησης εκ μέρους του ΕΑ.ΙΤΥ Κωνσταντίνος Βουτσινάκης</p>
<p>Εξελληνισμός</p>	<p>Συντονίστρια Προσαρμογής εφαρμογής: Ανέτα Λούμου Υλοποίηση γραφικών: Μιχάλης Δελαβίνιας Επεξεργασία ήχων: Χάρης Καλφακάκος Υπεύθυνος υλικού: Μαρία Ρούστα Επιμέλεια υλικού: Γιάννα Γιαννακάκου</p>

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΩΔΙΚΑΣ ΟΔΙΚΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ	3
ΚΙΝΗΣΗ ΠΕΖΩΝ	19
ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ	27
ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΠΑΤΙΝΙ	39
ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ	40
ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ	45

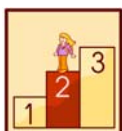
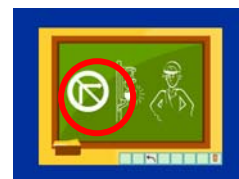


ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου...



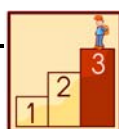
ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....

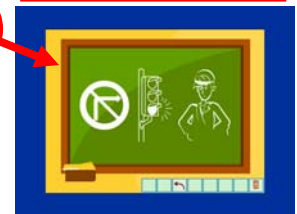


ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου...



ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Α. Τι κάνει ο οδηγός του αυτοκινήτου όταν το φανάρι είναι κόκκινο;



Βάλε ν στη σωστή επιλογή.

α) Σταματάει

β) Προχωράει



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.





ΒΗΜΑ 3ο

Α. Συμπλήρωσε τις παρακάτω προτάσεις.

Έβαλα το πράσινο αυτοκίνητο.....

γιατί.....

Έβαλα το μωβ αυτοκίνητο.....

γιατί.....

Έβαλα το πορτοκαλί αυτοκίνητο.....

γιατί.....



Τι έμαθα.....

.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

--



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



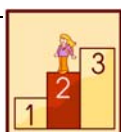
Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Α. Γιατί πρέπει να υπάρχουν φανάρια (φώτα τροχαίας); Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



α) Ενημερώνουν τον οδηγό αν θα προχωρήσει ή αν θα σταματήσει

β) Για να φωτίζουν το δρόμο



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.





ΒΗΜΑ 3ο

Α. Συμπλήρωσε τις παρακάτω προτάσεις.

Επίλεξα το κίτρινο αυτοκίνητο.....

γιατί.....

Έβαλα το πράσινο αυτοκίνητο.....

γιατί.....



Τι έμαθα.....

.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

--



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



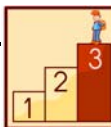
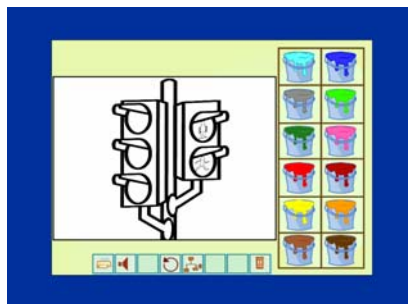
ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

A. Τι κάνει ο τροχονόμος; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



α) Ρυθμίζει την κυκλοφορία με τη σφυρίχτρα του και τις χειρονομίες του

β) Σφυρίζει

B. Τι κάνει ο σχολικός τροχονόμος; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



α) Βοηθάει τα παιδιά να περάσουν απέναντι.

β) Σφυρίζει.

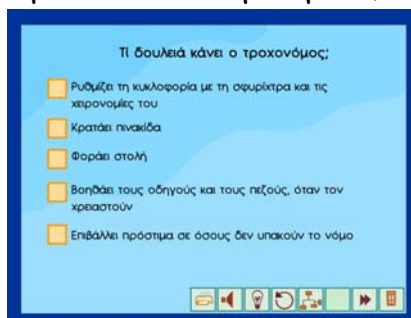
Γ. Σχολιάστε στην ομάδα σας ποια είναι η δουλειά του τροχονόμου και ποια του σχολικού τροχονόμου.



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Γράψε τι κάνει ο σχολικός τροχονόμος έξω από το σχολείο.



.....

.....

.....

.....

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....

ΒΗΜΑ 1^ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Α. Τι θα κάνει ο οδηγός του αυτοκινήτου όταν δει τον τροχονόμο μπροστά του να σηκώνει τα χέρια του; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



- α) Θα στρίψει δεξιά.
- β) Θα σταματήσει.

Β. Τι θα κάνει ο οδηγός του αυτοκινήτου όταν δει τον τροχονόμο σε αυτή τη στάση; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



- α) Θα συνεχίσει ευθεία.
- β) Θα στρίψει προς τη μεριά που δείχνει το χέρι του τροχονόμου.

Γ. Τι θα κάνει ο οδηγός του αυτοκινήτου όταν δει το σχολικό τροχονόμο να κρατάει το σήμα CHILDREN στο χέρι; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



- α) Σταματάει το αυτοκίνητο μέχρι να περάσουν τα παιδιά το δρόμο.
- β) Περνάει ανάμεσα από τα παιδιά.

Δ. Ο τροχονόμος επιβάλλει πρόστιμο. Γιατί; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



α. Θέλει να μαζέψει χρήματα για τις ανάγκες της Αστυνομίας.

β. Φροντίζει για την ασφάλεια των πεζών και των οδηγών.



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.





ΒΗΜΑ 3ο

Συμπληρώστε τις παρακάτω προτάσεις και ανακοινώστε τα συμπεράσματά σας στην τάξη.

	Τοποθετήσαμε τον τροχονόμο..... γιατί
	Τοποθετήσαμε τον τροχονόμο..... γιατί
	Τοποθετήσαμε τον τροχονόμο..... γιατί
	Τοποθετήσαμε τον τροχονόμο..... γιατί



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

ΒΗΜΑ 1^ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Α. Ποιος είναι ο τροχονόμος; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.

α)



β)



Β. Γιατί; Γράψτε τη γνώμη σας

.....

.....

.....

.....

**ΒΗΜΑ 2ο**

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.

**ΒΗΜΑ 3ο**

Χρωμάτισε τον τροχονόμο.





Τι έμαθα.....

.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

--

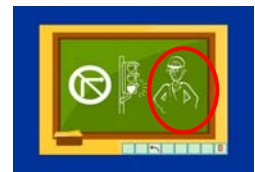


ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου

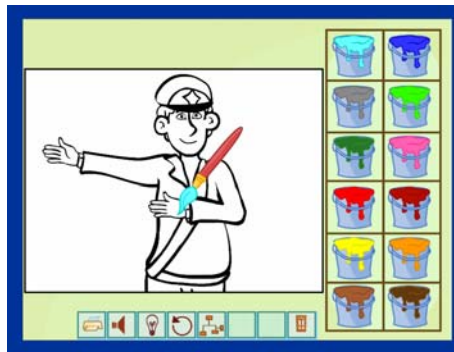


ΘΕΩΡΙΑ Κ.Ο.Κ.



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

ΒΗΜΑ 1^ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΠΕΖΩΝ



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

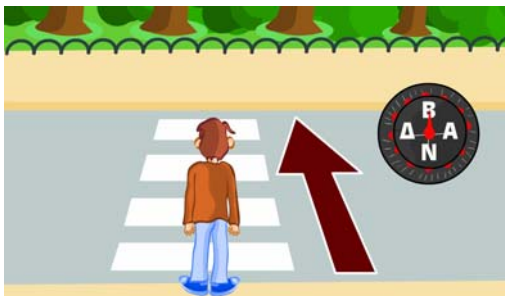
Α. Ποιο χέρι σηκώνει; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



β) το δεξί

α) το αριστερό

Β. Προς τα πού πηγαίνει το παιδί; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



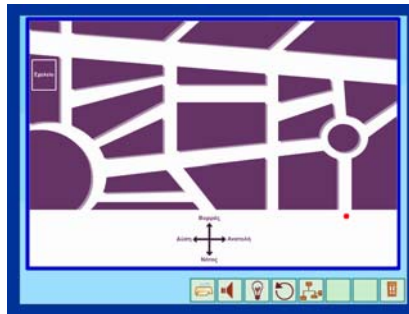
β) προς το βορρά

α) προς το νότο



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Συμπλήρωσε τις παρακάτω προτάσεις.



Πού είναι το σχολείο;.....

Πού είναι η πολυκατοικία;

Πού είναι το κολυμβητήριο;.....

Πού είναι η εκκλησία;.....

Χρησιμοποίησε την πυξίδα.



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....

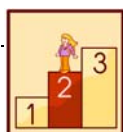


ΒΗΜΑ 1°

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ ΠΕΖΩΝ



ΒΗΜΑ 2°



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.





ΒΗΜΑ 3ο



Τι έμαθα.....

.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

--



ΒΗΜΑ 1^ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ ΠΕΖΩΝ



ΒΗΜΑ 2^ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3^ο



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ ΠΕΖΩΝ



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Τι κάνουμε όταν δούμε σύγκρουση αυτοκινήτων; Βάλε ν στη σωστή επιλογή.



α) Συνεχίζουμε το δρόμο μας

β) Τηλεφωνούμε στο 112 ή στο 199 και ζητούμε βοήθεια



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.





ΒΗΜΑ 3ο

Περιγράψε τις εικόνες. Γράψε τα γεγονότα με τη σωστή σειρά.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....

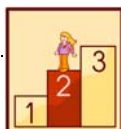


ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου

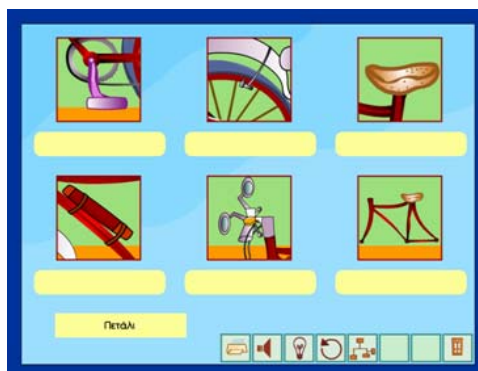


ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου

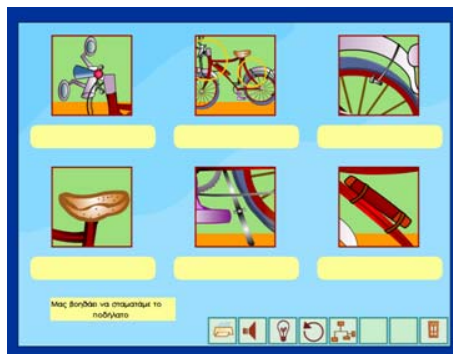


**ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ**



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

ΒΗΜΑ 1^ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ

ΒΗΜΑ 2^ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.

ΒΗΜΑ 3^ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου

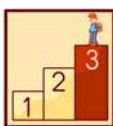
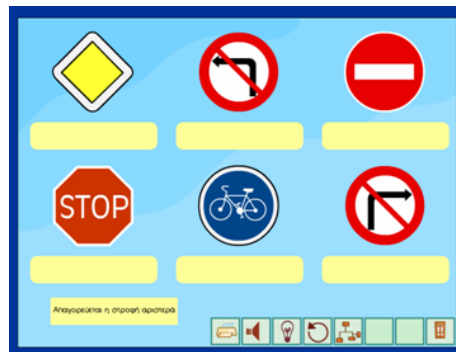


ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ



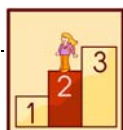
Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Τί πρέπει να κάνει ο οδηγός του ποδηλάτου όταν δει αυτό το σήμα:
Βάλε ν στη σωστή επιλογή:



A) σταματάει τελείως το ποδήλατο

B) συνεχίζει να κινείται



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.





ΒΗΜΑ 3ο

Μελέτησε την εικόνα συμπλήρωσε τις προτάσεις και αιτιολόγησε.



- Ο ποδηλάτης α θα..... γιατί.....
- Ο ποδηλάτης β θα..... γιατί.....
- Ο ποδηλάτης γ θα γιατί.....



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου

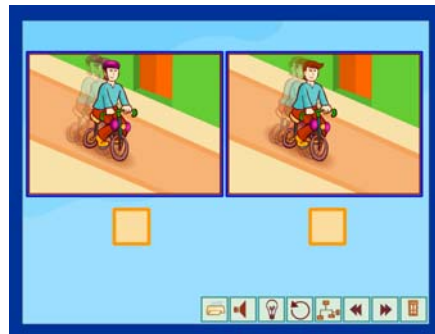


ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου

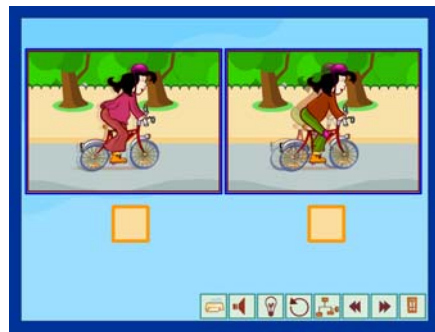


ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΟΔΗΛΑΤΟ



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

--



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΑΤΙΝΙ



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Επίλεξε τα εξαρτήματα που πρέπει να φοράς όταν κάνεις πατίνια:



κράνος



κολάρο



γάντια



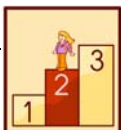
επιγονατίδα



καπέλο



αγκωνίδα



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



Ζωγράφισε το παιδί με τον εξοπλισμό που πρέπει να έχει για να κάνει πατίνι με ασφάλεια.
Συζητήστε στην τάξη γιατί.



ΒΗΜΑ 3ο



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



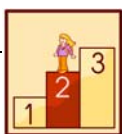
ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΠΑΤΙΝΙ



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Τί πρέπει να έχουν τα πατίνια σου για να είναι ασφαλή;

- φθαρμένα φρένα
- φρένα
- καλή κατάσταση τροχών
- λάσπες στους τροχούς



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.





ΒΗΜΑ 3ο

Επίλεξε το παιδί που είναι κάνει πατίνια με μεγαλύτερη ασφάλεια. Συζήτησε στην τάξη το γιατί.





Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



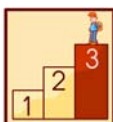
**ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ**



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο



Τι έμαθα.....

.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....



ΒΗΜΑ 1^ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ



Συνέχισε με τη δραστηριότητα

Βάλε ν στο σωστό τετραγωνάκι.

α) Όταν κινείσαι με αυτοκίνητο σε ποια θέση του αυτοκινήτου είσαι πιο ασφαλής;

Δίπλα στον οδηγό στο μπροστινό κάθισμα,

Δεμένος με τη ζώνη ασφαλείας;

Στο πίσω κάθισμα, δεμένος με τη ζώνη ασφαλείας;

β) Σε ποιο σημείο του δρόμου πρέπει να στέκεσαι πριν μπεις στο αυτοκίνητο;

Δίπλα στο αυτοκίνητο από την πλευρά του δρόμου

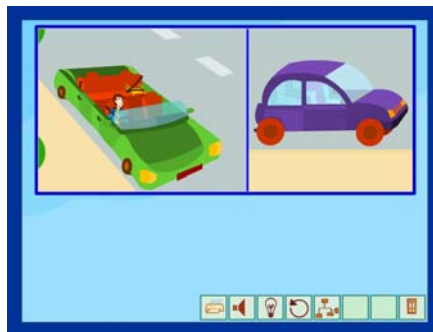
Δίπλα στο αυτοκίνητο και πάνω στο πεζοδρόμιο



ΒΗΜΑ 2ο



Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Ζωγράφισε ένα αυτοκίνητο. Βάλε στη σωστή θέση τον οδηγό, ένα παιδί μέσα στο αυτοκίνητο, ένα παιδί έξω από το αυτοκίνητο. Δικαιολόγησε στην ομάδα σου γιατί έβαλες κάθε άτομο στη θέση που το έβαλες.



Τι έμαθα.....

.....
.....
.....
.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

--



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



**ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ**



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.



ΒΗΜΑ 1ο

Ξεκίνα με τη θεωρία στον υπολογιστή σου



ΘΕΩΡΙΑ ΚΙΝΗΣΗΣ
ΜΕ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ



ΒΗΜΑ 2ο

Κάνε τη δραστηριότητα στον υπολογιστή σου.



ΒΗΜΑ 3ο

Τι έμαθα.....



.....

.....

.....

.....

Σκέψου με την ομάδα σου και γράψε ένα μήνυμα.

.....

Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε σε πρώτη έκδοση στο παρακάτω πλαίσιο:

<p>Πράξη</p>	<p>ΠΛΕΙΑΔΕΣ: Ανάπτυξη Εκπαιδευτικού Λογισμικού και Ολοκληρωμένων Εκπαιδευτικών Πακέτων για τα Ελληνικά Σχολεία της Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης & Διάθεση Προϊόντων Εκπαιδευτικού Λογισμικού στα Σχολεία. (2003-2007) http://pleiades.cti.gr</p>						
<p>Ενότητα</p>	<p>ΝΗΡΣΙΔΕΣ: Ανάπτυξη ολοκληρωμένων εκπαιδευτικών πακέτων</p>						
<p>Τελικός Δικαιούχος (Φορέας Υλοποίησης & Επιστημονικής Παρακολούθησης του έργου):</p>	<p>Ερευνητικό Ακαδημαϊκό Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών (ΕΑ.ΙΤΥ) (http://cti.gr)</p>						
<p>Φορέας Χρηματοδότησης και Λειτουργίας</p>	<p>Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (Υπ.Ε.Π.Θ.)</p>						
<p>Χρηματοδότηση</p>	<p>Επιχειρησιακό Πρόγραμμα: «Κοινωνία της Πληροφορίας», Μέτρο 1.2, Γ'ΚΤΣ</p>						
<table border="0"> <tr> <td data-bbox="165 1442 352 1767">  <p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ</p> </td> <td data-bbox="413 1447 644 1525"> <p>ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΡΓΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p> </td> <td data-bbox="762 1442 1214 1541"> <p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΓΡΑΦΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="384 1563 663 1760">  <p>Γ' ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ" ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΥΠ. ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ</p> </td> <td data-bbox="783 1563 951 1760">  <p>ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΑ ΙΤΥ</p> </td> <td data-bbox="975 1597 1235 1733">  <p>Νηρηίδες Πλειάδες</p> </td> </tr> </table>		 <p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ</p>	<p>ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΡΓΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΓΡΑΦΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ</p>	 <p>Γ' ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ" ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΥΠ. ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ</p>	 <p>ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΑ ΙΤΥ</p>	 <p>Νηρηίδες Πλειάδες</p>
 <p>ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ</p>	<p>ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΕΡΓΟ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΕΙΤΑΙ ΚΑΤΑ 75% ΑΠΟ ΤΟ ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ</p>	<p>ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΓΡΑΦΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ</p>					
 <p>Γ' ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ "ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ" ΥΠ. ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΥΠ. ΕΣΩΤΕΡΙΚΩΝ ΔΗΜΟΣΙΑΣ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΑΠΟΚΕΝΤΡΩΣΗΣ</p>	 <p>ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΑ ΙΤΥ</p>	 <p>Νηρηίδες Πλειάδες</p>					

Τρέχουσα έκδοση: 4.0 Οκτώβριος 2009