



Story Changers: Enhancing Pupils' Social Skills and Enriching Teaching Methods Through Storytelling and Virtual Reality

Intellectual Output:	IO2
Intellectual Output Title:	Creation of the “You Tell” Stories and Relevant Guide
Activity:	A6
Activity Title:	Creation of a Guide for Using “You Tell” Stories
Partner:	MMC



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Coordinated by

 **MMC** Mediterranean
Management Centre

Partners



**Apostolos
Varnavas
Primary School**

Program:	Erasmus+
Key Action:	Cooperation for innovation and the exchange of good practices
Project Title:	Story Changers: enhancing pupils' social skills and enriching teaching methods through storytelling and virtual reality
Project Acronym:	Story Changers
Project Agreement Number:	2020-1-CY01-KA201-066072
Project Start Date:	01/12/2020
Project End Date:	30/06/2023



Πίνακας Περιεχομένων

Οδηγός για τη Χρήση των Διαδραστικών Ιστοριών.....	4
«Συνέχισε την Ιστορία».....	4
A. Εισαγωγή.....	4
Θεματικές Ενότητες Ιστοριών	4
Δομή Διαδραστικών Ιστοριών.....	4
Λογική πίσω από τις Διαδραστικές Ιστορίες.....	5
B. Οι 10 ιστορίες «Συνέχισε την Ιστορία»	5
1. Το Τρομακτικό Λεξικό.....	8
2. Το Ταξίδι των Ζώων.....	9
3. Το Μυστήριο της Χαμένης Σελήνης	11
4. Το Νησί με τα Κόκκινα Καβούρια.....	12
5. Η Κική και η Κοκκίνω	13
6. Η Πιο Φωτεινή Πυγολαμπίδα – Μία Ιστορία για την Αξία του Σεβασμού	14
7. «Σου Χαλάω Εγώ Χατίρι;» - Μια Ιστορία για τη Σημασία των Ορίων στη Ζωή μας	15
8. Ρόσπο..	16
9. Το Κορίτσι με τη Μαγεμένη Φωνή - Μία Ιστορία για τη Διαφορετικότητα	18
10. Η Χαρουπιά	19
Γ. Πώς να Χρησιμοποιήσετε τις Ιστορίες «Συνέχισε την Ιστορία»	20
I. Πώς να Διαβάσετε τις Ιστορίες	20
II. Σημεία Απόφασης	20
III. Παραδείγματα Δραστηριοτήτων Κατά την Ανάγνωση των Ιστοριών	20



Πίνακες και Διαγράμματα

Πίνακας 1: Λίστα με τις ιστορίες «Συνέχισε την Ιστορία» 6

Οδηγός για τη Χρήση των Διαδραστικών Ιστοριών «Συνέχισε την Ιστορία»

A. Εισαγωγή

Το πακέτο των 10 διαδραστικών ιστοριών «Διάλεξε τη Συνέχεια», είναι το κύριο εκπαιδευτικό εργαλείο που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου “Story Changers”, για τη χρησιμοποίηση του από εκπαιδευτικά ιδρύματα Δημοτικής Εκπαίδευσης κατά τη βιωματική δραστηριότητα «Άλλαξε την Ιστορία». Το συγκεκριμένο κομμάτι αποτελεί ένα σύνολο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που θα υλοποιηθούν στις χώρες της κοινοπραξίας στα τελικά στάδια του έργου (Κύπρος, Γαλλία, Ελλάδα, Ισπανία και Μάλτα).

Οι συγκεκριμένες ιστορίες θα είναι διαθέσιμες στην επίσημη ιστοσελίδα του έργου και θα παραμείνουν διαθέσιμες, ακόμη και μετά την ολοκλήρωσή του. Με αυτό τον τρόπο, θα μπορούν να αξιοποιηθούν ως καινοτόμα εργαλεία, από εκπαιδευτικούς και άλλα ενδιαφερόμενα μέρη, τόσο στην τυπική μάθηση, όσο και στην μη-τυπική και άτυπη μάθηση. Οι εταίροι-οργανισμοί του Story Changers αποφάσισαν να προσθέσουν εικονογραφήσεις στις ιστορίες που δημιουργήθηκαν, για να τις κάνουν πιο ελκυστικές και εύχρηστες για εκπαιδευτικούς και μαθητές.

Θεματικές Ενότητες Ιστοριών

Ο κύριος σκοπός των διαδραστικών ιστοριών «Άλλαξε την Ιστορία», είναι η ανάπτυξη βασικών κοινωνικών δεξιοτήτων και η καλλιέργεια μερικών κοινωνικών και ηθικών αρχών. Για αυτό τον λόγο, όλες οι ιστορίες αφορούν μία ή περισσότερες από τις πιο κάτω θεματικές:

- Διαφορετικότητα
- Ανθεκτικότητα
- Φιλία
- Σεβασμός
- Όρια

Δομή Διαδραστικών Ιστοριών

Οι διαδραστικές ιστορίες «Άλλαξε την Ιστορία» είναι δομημένες με τέτοιο τρόπο, ώστε να εξαρτώνται από τις αποφάσεις του αναγνώστη. Συγκεκριμένα, από τον αναγνώστη ζητείται να αποφασίσει τη μεταξύ 2 ή και περισσότερων εναλλακτικών για τη συνέχεια που θέλει να δώσει στην ιστορία. Οι εναλλακτικές συνήθως αφορούν την αντίδραση και τις αποφάσεις ενός από τους κύριους χαρακτήρες της ιστορίας. Ανάλογα με την απόφαση, ο αναγνώστης παραπέμπεται σε μία συγκεκριμένη σελίδα για τη συνέχεια της ιστορίας.

Οι ιστορίες «Άλλαξε την Ιστορία» έχουν έκταση περίπου 20-35 σελίδες, συμπεριλαμβανομένων όλων των πιθανών συνεχειών. Η ανάγνωση μίας ιστορίας, ακολουθώντας μόνο μία σειρά αποφάσεων μέχρι το τέλος, μπορεί να διαρκέσει 20-30 λεπτά.

Λογική πίσω από τις Διαδραστικές Ιστορίες

Οι θεματικές ενότητες και η δομή των ιστοριών «Συνέχισε την Ιστορία» έχουν διαμορφωθεί με τέτοιο τρόπο, που να είναι κατάλληλες για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων και αξιών των μαθητών. Συγκεκριμένα, σε ιστορίες όπου η πλοκή εξαρτάται από αποφάσεις, ο αναγνώστης ζυγίζει τα υπέρ και κατά, αξιολογεί την υπάρχουσα κατάσταση στην ιστορία, υπολογίζει τον αντίκτυπο που θα έχει η απόφασή του και ενεργεί ανάλογα, καθιστώντας τον εαυτό του τον ήρωα της ιστορίας. Οι ιστορίες με μη-προκαθορισμένο τέλος μπορούν να έχουν μία θετική επίδραση στην διαδικασία ωρίμανσης των νεαρών αναγνωστών, αφού οι συγκεκριμένοι αναγνώστες έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδρούν μέσα στην ιστορία με βάση τον δικό τους τρόπο σκέψης, ενώ παράλληλα καλούνται να ενεργοποιήσουν την κριτική τους σκέψη, τη δημιουργικότητα και την φαντασία τους.

B. Οι 10 ιστορίες «Συνέχισε την Ιστορία»

Τίτλος	Κύριο Θέμα	Δημιουργός
1. Το Τρομακτικό Λεξικό	Σεβασμός	MMC (Κύπρος)
2. Το Ταξίδι των Ζώων	Φιλία	MMC (Κύπρος)
3. Το Μυστήριο της Χαμένης Σελήνης	Διαφορετικότητα	Eurocircle (Γαλλία)
4. Το Νησί με τα Κόκκινα Καβούρια	Ανθεκτικότητα	Escola Sant Josep Aguilera (Ισπανία)
5. Η Κική και η Κοκκίνω	Φιλία	Δημοτικό Σχολείο Αποστόλου Βαρνάβα (Κύπρος)
6. Η Πιο Φωτεινή Πυγολαμπίδα – Μια ιστορία για την αξία του σεβασμού	Σεβασμός	Ελληνογαλλική Σχολή Jeanne D'Arc (Ελλάδα)
7. Σου Χαλάω Εγώ Χατίρι;	Όρια	Ελληνογαλλική Σχολή Jeanne D'Arc (Ελλάδα)
8. Ρόσπο	Όρια	St. Joseph Mater Boni Consilii (Μάλτα)



9. Το Κορίτσι με τη Μαγεμένη Φωνή	Διαφορετικότητα	Κέντρο Μελέτης και Διάδοσης Μύθων και Παραμυθιών (Ελλάδα)
10. Η Χαρουπιά	Ανθεκτικότητα	Κέντρο Μελέτης και Διάδοσης Μύθων και Παραμυθιών (Ελλάδα)

Πίνακας 1: Λίστα με τις ιστορίες «Συνέχισε την Ιστορία»



**STORY
CHANGERS**

Enhancing Pupils' Social Skills and Enriching
Teaching Methods through Storytelling and Virtual Reality

The Heroes of our Stories



1. Το Τρομακτικό Λεξικό

Κύριο Θέμα	Σεβασμός
Δευτερεύον Θέμα	Το διάβασμα βιβλίων ως διαχρονικό μέσο απόκτησης μάθησης και ψυχαγωγίας
Μαθησιακά Αποτελέσματα	
<i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται:</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Να γνωρίσουν και να κατανοήσουν διάφορες μορφές σεβασμού • Να μάθουν να δείχνουν σεβασμό στην άποψη του άλλου • Να μάθουν να αποδέχονται τη διαφορετικότητα • Να μάθουν να μιλούν με σεβασμό στους συνανθρώπους τους • Να μάθουν να σέβονται την περιουσία των συνανθρώπων τους • Να μάθουν την αξία του διαβάσματος ως μέσου απόκτησης γνώσεων και ψυχαγωγίας • Να μάθουν ότι πρέπει να χρησιμοποιούν τα σύγχρονα ηλεκτρονικά μέσα με μέτρο 	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές)	
<input type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Γενικές Πληροφορίες για την Ιστορία	
<ul style="list-style-type: none"> • Φανταστική ιστορία • Εμπνευσμένη από το βιβλίο “Η Ζωγραφιά της Χριστίνας” του Ευγένιου Τριβιζά και την ιστορία “Ο Χέρμαν μαθαίνει να σέβεται” της Μαρίας Κουρμπάνη 	
Περίληψη	
<p>Στο βιβλιοπωλείο του κυρ-Σαμ «Το Θεμέλιο», τα βιβλία ξυπνούν και ψάχνουν να βρουν το γιατί οι άνθρωποι δεν διαβάζουν πλέον βιβλία. Μια ομάδα βιβλίων αποφασίζει να βγει στον έξω κόσμο για να μάθει την αλήθεια. Ανάμεσα τους και ο Αλέξης, ένα τρομακτικό και διαρκώς θυμωμένο λεξικό, που δεν σέβεται τα υπόλοιπα βιβλία και θεωρεί τον εαυτό του καλύτερο από αυτά. Μέσα από την περιπέτεια των βιβλίων, ο Αλέξης θα καταλάβει πόσο σημαντικό πράγμα είναι ο σεβασμός και θα αλλάξει τη στάση και τον χαρακτήρα του. Το τέλος της ιστορίας βρίσκει το βιβλιοπωλείο του κυρ-Σαμ να αποκτά ανέλπιστα την παλιά του αίγλη και τη μαγεία που προσφέρει το διάβασμα να μην χάνεται, παρά την επικράτηση της υπερβολικής ενασχόλησης με ηλεκτρονικές συσκευές στις μέρες μας.</p>	

2. Το Ταξίδι των Ζώων

Κύριο Θέμα	Φιλία
Δευτερεύοντα Θέματα	Συνεργασία Σεβασμός Ανθεκτικότητα
Μαθησιακά Αποτελέσματα <i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται να:</i> <ul style="list-style-type: none"> • μάθουν να μοιράζονται • μάθουν να συγχωρούν • μάθουν λύνουν τις διαφορές τους ειρηνικά • αποκτήσουν πίστη στη φιλία • μάθουν πώς να δείχνουν ανιδιοτέλεια • μάθουν να είναι ειλικρινείς απέναντι στους άλλους • μάθουν να αποδέχονται τη μοναδικότητα του κάθε ατόμου • μάθουν να δείχνουν ενσυναίσθηση • μάθουν να σέβονται το διαφορετικό, τα όρια του άλλου ατόμου, τις επιθυμίες του κλπ. • μάθουν να βοηθούν, να αλληλοστηρίζονται με τους συνανθρώπους τους • μάθουν να συνεργάζονται • μάθουν συνυπάρχουν αρμονικά 	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές) <input type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Γενικές Πληροφορίες για την Ιστορία <u>Πλαίσιο – σημεία αναφοράς</u> Το Δίλημμα του Σκαντζόχοιρου	

Το δίλημμα του σκαντζόχοιρου είναι μια παραβολή που σχετίζεται με τις προκλήσεις που φέρει η ανθρώπινη οικειότητα. Σύμφωνα με αυτήν, μια κρύα μέρα μια ομάδα σκαντζόχοιρων προσπαθούν να πλησιάσουν ο ένας τον άλλο για να ζεσταθούν. Ωστόσο, όταν το κάνουν, τραυματίζουν ο ένας τον άλλο με τα αιχμηρά τους αγκάθια και επομένως πρέπει να απομακρυνθούν. Παρόλο που όλοι οι σκαντζόχοιροι μοιράζονται την επιθυμία για αμφίδρομη επικοινωνία, αυτό δεν μπορεί να επιτευχθεί. Ο Άρθουρ Σοπενχάουερ και ο Σίγκμουντ Φρόντ χρησιμοποίησαν αυτή την αναλογία για να περιγράψουν το πώς αντιλαμβάνονται την κατάσταση στην οποία περιέρχεται ένα άτομο όταν καλείται να αναπτύξει κάποια σχέση με άλλα. Το δίλημμα του σκαντζόχοιρου υπονοεί ότι παρά την καλή θέληση, η ανθρώπινη οικειότητα δεν μπορεί να επιτευχθεί χωρίς αμφίδρομη βλάβη, και ως αποτέλεσμα προκύπτει σκεπτικισμός και ρηχές σχέσεις. Με το δίλημμα αυτό προτείνεται πως κάποιος πρέπει να είναι μετριοπαθής στις σχέσεις του με άλλους, τόσο από προσωπικό συμφέρον όσο και από φροντίδα για τους άλλους. Το δίλημμα του σκαντζόχοιρου χρησιμοποιείται για να εξηγήσει την εσωστρέφεια και την τάση για απομόνωση.

Henry (2015, Ταινία Εικονικής Πραγματικότητας)

Ο Henry είναι ένας σκαντζόχοιρος που δεν έχει φίλους γιατί του αρέσει να αγκαλιάζει τους πάντες. Ο Henry βρίσκεται στο σπίτι του στα γενέθλιά του, στενοχωρημένος που είναι μόνος του. Ανάβει το κεράκι στην τούρτα του, κάνει μια ευχή και το φυσάει. Τότε μια ομάδα από μπαλόνια σε σχήμα ζώων ζωντανεύουν και αρχίζουν να πετάνε στο δωμάτιο, ενώ ένα από αυτά πλησιάζει τον Henry και προσπαθεί να τον αγκαλιάσει. Μόλις ο Henry το αγκαλιάζει, το μπαλόνι σκάει. Τα υπόλοιπα μπαλόνια τρομοκρατημένα βγαίνουν έξω από το σπίτι, αφήνοντας μόνο του τον Henry. Λίγο αργότερα, τα μπαλόνια επιστρέφουν φέρνοντας μαζί τους μια χελώνα. Η χελώνα αγκαλιάζει τον Henry χωρίς να πληγωθεί από τα αγκάθια του και ο Henry είναι και πάλι χαρούμενος.

Περίληψη

Στον πλανήτη των ζώων η Επιτροπή των Σοφών αποφασίζει να αναθέσει σε μια ομάδα Επίλεκτων να ταξιδέψουν στην Κόκκινη Ήπειρο. Ανάμεσα στους Επίλεκτους βρίσκεται ο σκαντζόχοιρος, ο οποίος δυσκολεύεται να προσαρμοστεί στην ομάδα. Θα δεχθεί τη φιλία του κάστορα ή θα μείνει μόνος στο ταξίδι;

3. Το Μυστήριο της Χαμένης Σελήνης

Κύριο Θέμα	Διαφορετικότητα
Δευτερεύον Θέμα	Φιλία
<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p><i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται να μάθουν να:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Αναγνωρίζουν την ύπαρξη προκαταλήψεων και της επίδρασης που αυτά έχουν στην κοινωνία και γενικότερα στον κόσμο • Ενθαρρύνουν τους μαθητές να αμφισβητούν προκαταλήψεις και στερεότυπα • Συνειδητοποιούν τη σημασία και την ομορφιά της διαφορετικότητας • Αναγνωρίζουν τη σημασία του να μην κρίνεις κάποιο άτομο επιφανειακά, λαμβάνοντας υπόψη μόνο τα εξωτερικά του χαρακτηριστικά • Κατανοούν τη σημασία του να μοιράζεσαι και να συνεργάζεσαι • Βλέπουν τα πολλαπλά οφέλη που μπορεί να αποκομίσει ένα άτομο με την εδραίωση πολλών φιλικών και διαφορετικών σχέσεων • Προωθούν την ανθεκτικότητα και την επιμονή 	
<p>Ομάδα-στόχος (Μαθητές)</p> <p><input type="checkbox"/> Μαθητές 1^{ης}-2^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 3^{ης}-4^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 5^{ης}-6^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης</p>	
<p>Περίληψη</p> <p>Η ιστορία διηγείται την περιπέτεια της Λένας, της γλυκιάς λύκαινας και του Χάρη, του χαρούμενου βάτραχου και της προσπαθειάς τους να εξιχνιάσουν το μυστήριο του χαμένου φεγγαριού. Στην κοιλάδα όπου λαμβλάνει χώρα η ιστορία, οι λύκοι και τα βατράχια δεν τα πηγαίνουν καλά μεταξύ τους και τα δύο είδη ζώων διακατέχονται από ισχυρές προκαταλήψεις το ένα απέναντι στο άλλο. Ακόμα και η κοινή τους αγάπη για τη μουσική αποτελεί γι' αυτά λόγος για διαφωνία. Όλη αυτή η απέχθεια ώθησε τα ζώα να τινάξουν στον αέρα τη διοργάνωση της Συναυλίας του Σεληνόφωτος. Η αποστολή των ηρώων της ιστορίας θα τους κάνει να συνειδητοποιήσουν πως έχουν πολλά περισσότερα κοινά απ' όσα νόμιζαν και πως αυτά τα κοινά μπορούν να οδηγήσουν σε μια αληθινή και παντοτινή φιλία.</p>	

4. Το Νησί με τα Κόκκινα Καβούρια

Κύριο Θέμα	Ανθεκτικότητα
Δευτερεύον Θέμα	Φιλία
<p>Μαθησιακά Αποτελέσματα</p> <p><i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται να μάθουν τη σημασία:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Της διατήρησης μιας θετικής στάσης • Της ρύθμισης και ελέγχου των συναισθημάτων μας • Της διαφορετικότητας ως μίας ευκαιρίας για να μαθαίνουμε και να αναπτυσσόμαστε • Της προθυμίας για να δράσουμε όταν κρίνεται απαραίτητο • Της νοοτροπίας για την επίλυση προβλημάτων • Της διατήρησης της φιλίας και της στήριξης μέσα από αυτήν • Της διάθεσης για να δεχτούμε βοήθεια από άλλους 	
<p>Ομάδα-στόχος (Μαθητές)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 1^{ης}-2^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 3^{ης}-4^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 5^{ης}-6^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης</p>	
<p>Περίληψη</p> <p>Ο Κόκο είναι ένα κόκκινο καβούρι από το Νησί των Χριστουγέννων. Το όνειρό του είναι κάποια μέρα να γίνει αστροναύτης. Η πιο σημαντική μέρα (και νύχτα) γι' αυτόν είναι η βραδιά όπου θα έχει την ευκαιρία να παρακολουθήσει ένα σπάνιο φαινόμενο με αστέρια στον ουρανό. Δυστυχώς γι' αυτόν, την ίδια μέρα πραγματοποιείται η ετήσια πορεία των κόκκινων καβουριών προς την ακτή. Έτσι, ο Κόκο θα πρέπει να αποφασίσει πως θα χειριστεί αυτή την ατυχή σύμπτωση, με τη βοήθεια δύο φίλων του από το σχολείο, του Ρόκο και της Ρίνα.</p>	

5. Η Κική και η Κοκκίνω

Κύριο Θέμα	Φιλία
Δευτερεύον Θέμα	Καταπολέμηση στερεοτύπων
Μαθησιακά Αποτελέσματα	
<p><i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται να μάθουν να:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • να υποστηρίζουν τους/τις φίλους/λες τους • Να επιλύουν τις συγκρούσεις τους • Να αποδέχονται τη διαφορετικότητα • Να αναγνωρίζουν τα στερεότυπα 	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές)	
<input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Περίληψη	
<p>Σε μια φάρμα σε ένα καταπράσινο λιβάδι ζούσαν πολλές κότες με τα κοτοπουλάκια τους. Γύρω από τη φάρμα υπήρχε ένας ψηλός φράκτης και καμιά κότα ή κοτοπουλάκι δεν επιτρεπόταν να φύγει. Στο λιβάδι παραμόνευε ο κίνδυνος. Ο κυρ- Κικιρίκος, ο κόκορας, με το άγρυπνο και οξύ βλέμμα του, προστάτευε όλες τις κότες και τα κοτοπουλάκια από κάθε κίνδυνο. Στη φάρμα αυτή ζούσαν η Κική και η Κοκκινώ δυο κοτούλες, οι οποίες ήταν καλές φίλες. Μοιράζονταν όλα τα μυστικά τους και υποστήριζαν η μια την άλλη σε κάθε δυσκολία. Η Κική είναι πολύ όμορφη και ονειρεύεται να γίνει μια σπουδαία μπαλαρίνα. Η Κοκκινώ είναι πολύ αδέξια, αλλά έχει υπέροχη φωνή. Ονειρεύεται να γίνει μια σπουδαία τραγουδίστρια. Όλοι μέσα στη φάρμα τις κοροϊδεύαν και τις περιγελούσαν για τα όνειρά τους. Στ' αλήθεια, ποιος μπορεί να πιστέψει πως δυο κοτούλες μπορούν να κυνηγήσουν τα όνειρά τους! Αυτές το θέλουν πάρα πολύ και θα το τολμήσουν. Το μόνο που χρειάζεται είναι να ξεπεράσουν τους φόβους τους και να το πιστέψουν. Ακόμα και τον κίνδυνο στο λιβάδι θα μπορέσουν να τον αντιμετωπίσουν μαζί!</p>	

6.Η Πιο Φωτεινή Πυγολαμπίδα – Μία Ιστορία για την Αξία του Σεβασμού

Κύριο Θέμα	Σεβασμός
Δευτερεύοντα Θέματα	Φιλία Συνεργασία Αυτογνωσία
Μαθησιακά Αποτελέσματα	
<i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται:</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσουν την αξία του σεβασμού. • Να προβούν σε επιλογές που προάγουν τον αυτοσεβασμό. • Να συνειδητοποιήσουν αν στην πορεία της ιστορίας έχουν κάνει μια λανθασμένη επιλογή και να προσπαθήσουν να διορθώσουν τις ενέργειές τους. • Να κατανοήσουν ότι η διαφορετικότητα δεν πρέπει να μας φοβίζει αλλά πρέπει να την καλοδεχόμαστε και την εκτιμούμε. 	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές)	
<input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Περίληψη	
<p>Η Φανή είναι μια πυγολαμπίδα διαφορετική από τις άλλες, η οποία δεν έχει κατορθώσει να κάνει φίλους. Γνωρίζει μια σοφή και ευγενική μάγισσα, τον Μαυρομάτη. Γίνονται φίλοι και μαζί αντιμετωπίζουν πολλές περιπέτειες. Μέσα από αυτές τις περιπέτειες η Φανή μαθαίνει πόσο σημαντικό είναι να σεβόμαστε τους άλλους, και κυρίως πόσο σημαντικό είναι να σεβόμαστε τον ίδιο μας τον εαυτό.</p>	

7. «Σου Χαλάω Εγώ Χατίρι;» - Μια Ιστορία για τη Σημασία των Ορίων στη Ζωή μας

Κύριο Θέμα	Η σημασία του να θέτουμε όρια στη ζωή μας
Δευτερεύον Θέμα	Η σημασία της αυτορρύθμισης και της ανάληψης ευθυνών
Μαθησιακά Αποτελέσματα <i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Να κατανοήσουν την αξία των ορίων. • Να κάνουν επιλογές, οι οποίες προάγουν την αυτορρύθμιση. • Να κάνουν επιλογές, οι οποίες επιδεικνύουν υπευθυνότητα απέναντι στους άλλους αλλά και στον ίδιο μας τον εαυτό. • Να συνειδητοποιήσουν εάν έχουν λάβει μια λανθασμένη απόφαση και να προσπαθήσουν να επανορθώσουν για τις πράξεις τους. • Να συνειδητοποιήσουν ότι όλες οι επιλογές, καλές ή κακές, έχουν το δικό τους κόστος. 	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές) <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Περίληψη <p>Στον Δημητράκη, ένα μικρό αγόρι, δεν αρέσει καθόλου που οι γονείς του, ο Παύλος και η Μαρία, του λένε συνέχεια «όχι». Έτσι λοιπόν εύχεται αυτό να σταματήσει. Η Σοφία, μια κουκουβάγια, κάνει την εμφάνισή της και πραγματοποιεί την ευχή του παιδιού. Ο Δημήτρης πλέον μπορεί να ζητήσει ό,τι θέλει από τους γονείς του χωρίς εκείνοι να μπορούν να αρνηθούν. Αποφασίζει να ζητήσει να μην κάνει τις ασκήσεις του για το σχολείο, να αγοράσει ό,τι θέλει και να μην πάει στον οδοντίατρο. Σύντομα όμως συνειδητοποιεί ότι εάν φερόμαστε χωρίς όρια και αυτοέλεγχο θα έχουμε αρνητικές συνέπειες.</p>	

8. Ρόσπο

Κύριο Θέμα	Όρια – πώς να ξεπερνούμε τα όρια μας και να σεβόμαστε τα όρια γενικότερα
Δευτερεύοντα Θέματα	Πώς να αντιμετωπίσεις τους νταήδες – και πώς να δείχνεις σεβασμό προς τους άλλους
Learning Outcomes	
<p><i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται να μάθουν να:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Εκτιμούν την αξία της ειλικρίνειας και του σεβασμού προς τους άλλους • Τολμούν να ξεπεράσουν τα όριά τους • Σέβονται τα όρια • Συνειδητοποιούν πόσο σημαντικό είναι να αντιστέκεσαι στους νταήδες • Σέβονται τους άλλους 	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές)	
<input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Γενικές Πληροφορίες για την Ιστορία	
Τεχνική που χρησιμοποιήθηκε για τη δημιουργία της ιστορίας	
<p>Τα αγγλικά ονόματα των χαρακτήρων της ιστορίας προέκυψαν από τα γράμματα της λέξης RESPECT, μέσω της τεχνικής του Rodari. Η ιστορία αναπτύχθηκε μέσω της θεωρίας εξιστόρησης του Propp.</p>	
Πλαίσιο – σημεία αναφοράς	
<p>Οι γίγαντες (οι ήρωες και οι κακοί της ιστορίας) υπήρχαν ανέκαθεν στις Μαλτέζικες λαϊκές ιστορίες. Η Καλυψώ και ο Οδυσσέας που λέγεται ότι κατοικούσαν στον νησί Ωγυγία, το σημερινό Γκόζο. Ένας από τους ναούς στο Γκόζο φέρει το όνομα Γκαντίγια – που σημαίνει Γίγαντες. Το σκηνικό βρίσκεται σε ένα χωριό ανάμεσα στους λόφους – στο Γκόζο υπάρχουν 3 μεγάλοι λόφοι και οι γίγαντες κατοικούσαν μέσα σε σπηλιές. Στη Μάλτα και στο Γκόζο υπάρχουν αρκετές σπηλιές και είναι γνωστές στον μύθο ως οι κατοικίες των γιγάντων στο παρελθόν.</p>	
Περίληψη	



Οι γίγαντες ζούσαν στο σκοτεινές, βαθιές και βαλτώδεις σπηλιές που είχαν δημιουργηθεί μέσα σε βράχους στο βασίλειο Νόνι. Εκεί ζούσαν κάποιοι τεράστιοι γίγαντες, αλλά και κάποιοι μικρότεροι. Ένας από αυτούς τους γίγαντες έπεφτε πάντα θύμα bullying. Στο Βασίλειο ο Πετρούσκου απαγάγει την πριγκίπισσα και τότε ο Ρόσπο έρχεται αντιμέτωπος με 3 επιλογές/ αποφάσεις.

9. Το Κορίτσι με τη Μαγεμένη Φωνή - Μία Ιστορία για τη Διαφορετικότητα

Κύριο Θέμα	Διαφορετικότητα
Δευτερεύον Θέμα	Ενσυναίσθηση Συμπερίληψη Σtereότυπα
Μαθησιακά Αποτελέσματα	
<p>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται να μάθουν να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Μη φοβούνται, να εμπιστεύονται και να σέβονται το διαφορετικό • Να ξεπερνούν το φόβο τού να είναι διαφορετικοί • Να αναπτύξουν την ενσυναίσθηση • Να εντοπίζουν και να μην καταφεύγουν σε στερεότυπα • Να αναγνωρίζουν τα συναισθήματά τους 	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές)	
<input type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Περίληψη	
<p>Ένα βασιλόπουλο σε μια βόλτα στο δάσος ερωτεύεται ένα κορίτσι από το άκουσμα της αγγελικής φωνής της. Όταν επιτέλους τη βλέπει, αντικρύζει ένα μεγάλο καφέ σημάδι στο πρόσωπό της. Όμως αυτό δεν είναι αρκετό για να την ξεχάσει. Αποφασίζει να πάει να τη βρει και να τη φέρει στο παλάτι για να την παντρευτεί. Όμως το δάσος έχει κινδύνους και το κορίτσι το κρατάει ένας τρομερός γίγαντας. Στο ταξίδι του θα συναντήσει μαγικούς βοηθούς, λιγάκι διαφορετικούς. Αυτοί θα τον βοηθήσουν στο στόχο του αλλά και θα του διδάξουν να μη φοβάται και να εμπιστεύεται το διαφορετικό. Άλλωστε, όλοι είμαστε διαφορετικοί. Το βασιλόπουλο νικάει τον τρομερό γίγαντα, σώζει το κορίτσι και το φέρνει στο παλάτι.</p>	

10. Η Χαρουπιά

Κύριο Θέμα	Ανθεκτικότητα
Δευτερεύον Θέμα	Όρια
Μαθησιακά Αποτελέσματα	
<i>Μέσα από την ιστορία, τα παιδιά αναμένεται να μάθουν πώς να βρίσκουν το θάρρος για να κάνουν το επόμενο βήμα και πώς να αναζητήσουν τον σκοπό που θέλουν να θέσουν στη ζωή τους.</i>	
Ομάδα-στόχος (Μαθητές)	
<input type="checkbox"/> Μαθητές 1 ^{ης} -2 ^{ας} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input type="checkbox"/> Μαθητές 3 ^{ης} -4 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης <input checked="" type="checkbox"/> Μαθητές 5 ^{ης} -6 ^{ης} Τάξης Δημοτικής Εκπαίδευσης	
Περίληψη	
Μια μοναχική χαρουπιά που ζει στο κέντρο μιας πόλης αποφασίζει καταλαβαίνει πως αξίζει μια καλύτερη ζωή. Αποφασίζει λοιπόν να κάνει κάτι γι' αυτό. Θα επιδιώξει το αδύνατο για να ξεφύγει από τη βαρετή ζωή της πόλης; Ή μήπως όλα αυτά είναι ένα όνειρο;	

Γ. Πώς να Χρησιμοποιήσετε τις Ιστορίες «Συνέχισε την Ιστορία»

I. Πώς να Διαβάσετε τις Ιστορίες

Ανάλογα με την ηλικία των μαθητών, οι ιστορίες μπορούν να διαβαστούν

- Από τον/ την εκπαιδευτικό σε όλους τους μαθητές
- Ατομικά από κάθε μαθητή/ρια
- Με τη σειρά, ή να διαδραματιστούν από τους μαθητές

II. Σημεία Απόφασης

Σε κάθε σημείο απόφασης

- Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να ψηφίσουν την συνέχεια που προτιμούν και να συνεχίσει με την ανάγνωση της επικρατέστερης επιλογής
- Οι μαθητές μπορούν να επιλέξουν μόνοι τους ποια συνέχεια θέλουν να δώσουν στην ιστορία
- Οι μαθητές μπορούν να χωριστούν σε ομάδες και ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από κάθε ομάδα να ακολουθήσει διαφορετική συνέχεια στην ιστορία, ώστε αργότερα οι μαθητές να είναι σε θέση να συγκρίνουν τις διαφορετικές εκδοχές της πλοκής

III. Παραδείγματα Δραστηριοτήτων Κατά την Ανάγνωση των Ιστοριών

Πριν την ανάγνωση της ιστορίας, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να:

- Ρωτήσει τους μαθητές διάφορες ερωτήσεις που να σχετίζονται με το κύριο θέμα της ιστορίας
- Ζητήσει από τους μαθητές να διαβάσουν τον τίτλο της ιστορίας και να μαντέψουν το τι θα αφορά η συγκεκριμένη ιστορία
- Διαβάσει τα ονόματα των χαρακτήρων και να ζητήσει από τους μαθητές να φανταστούν τον ρόλο που θα έχουν να διαδραματίσουν αυτοι οι χαρακτήρες στην ιστορία

Κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης της ιστορίας, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να:

- Ζητήσει από τους μαθητές να υποδυθούν διάφορους χαρακτήρες από την ιστορία
- Ζωντανέψει την ιστορία, χρησιμοποιώντας ήχους, μουσική, χορό κτλ.
- Εξηγήσει τις διαφορές μεταξύ των επιλογών που παρουσιάζονται σε κάθε σημείο απόφασης (ειδικά σε συνάρτηση με το θέμα της ιστορίας)

Μετά την ανάγνωση της ιστορίας, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να:

- Ζητήσει από τους μαθητές να σκεφτούν ή να γράψουν περισσότερα σημεία αποφάσεων ή και επιλογών, που να οδηγούν σε διαφορετικές πλοκές της ίδιας ιστορίας
- Ζητήσει από τους μαθητές να συζητήσουν τα υπέρ και τα κατά για κάθε επιλογή, καθώς και την αντίστοιχη πλοκή στην οποία οδηγεί η επιλογή
- Ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν μία ζωγραφιά, ένα βίντεο, ένα τραγούδι, ένα ποίημα κτλ. που να αντλεί την έμπνευσή του/της από την ιστορία
- Ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν ακόμη μία ιστορία με το ίδιο θέμα
- Ζητήσει από τους μαθητές να δημιουργήσουν ακόμη μία ιστορία με τους ίδιους χαρακτήρες