



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

Intellectual Output:	IO4
Intellectual Output Title:	“Change the Story” Teaching Package for Pupils
Activity:	A2
Activity Title:	Translation of the Teaching Package
Partner:	MMC Management Center

Coordinated by



Partners



**Apostolos
Varnavas
Primary School**

Program:	Erasmus+
Key Action:	Cooperation for invitation 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

1. Εισαγωγή.....	4
1.1 Σκοπός του πακέτου διδασκαλίας	4
1.2 Εφαρμογή του πακέτου διδασκαλίας	4
2. Συζήτηση για την τέχνη της αφήγησης.....	6
3. Κατευθυντήριες γραμμές για την εφαρμογή των πιλοτικών δοκιμών	7
Σύνοψη	7
Στόχοι.....	8
Γενικές πληροφορίες.....	8
Δείκτες.....	8
Διάρκεια.....	8
Συμμετέχοντες.....	8
Πριν από την πιλοτική εφαρμογή	9
Οδηγίες.....	9
Έγγραφα.....	13
Κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής.....	13
Οδηγίες.....	13
Έγγραφα.....	15
Μετά την πιλοτική εφαρμογή	15
Οδηγίες.....	15
Έγγραφα.....	16
Κατευθυντήριες γραμμές - Παραρτήματα	17
3. Δραστηριότητες	18
Δραστηριότητες παγοθραύστη	18
Δραστηριότητα 1: Συνάντησέ με στη μέση.....	18
Δραστηριότητα 2: Αφετηρία Ιστοριών.....	22
Δραστηριότητα 3: BINGO	24
Δραστηριότητα 4: Αστεία ερώτηση	27
Δραστηριότητα 5: Ιστορία Tall Tales "Ξαφνικά"	29
Ομαδοποίηση.....	32
Δραστηριότητα 6: Πρόβλεψε την ιστορία	32

Δραστηριότητα 7: Ποίημα με ακροστιχίδα.....	34
Δραστηριότητα 8: Συνέντευξη με έναν ήρωα.....	36
Δραστηριότητα 9: Η ιστορία Puzzle	40
Υλοποίηση	42
Δραστηριότητα 10: Αλλάξτε τον ήρωα	42
Δραστηριότητα 11: Ήρωας για μια μέρα	46
Δραστηριότητα 12: Αλλάξτε την αφήγηση	49
Δραστηριότητα 13: Ζωγράφοι ιστοριών.....	51
Δραστηριότητα 14: Εφαρμογή Plickers.....	53
Δραστηριότητα 15: Ρίξτε τα ζάρια	56
4. Εργαλεία για την αφήγηση ιστοριών.....	60
Εργαλείο 1: Dixit.....	60
Εργαλείο 2: Το βιβλίο της ιστορίας μου	63
Εργαλείο 3: Το καπέλο	65
Εργαλείο 4: Stop Motion	67
5. “You Tell” Stories (Μη Εικονογραφημένο και εικονογραφημένο).....	69
6. "You Tell" Σενάρια VR και Desktop Application.....	73
7. “You Tell” Android	74
8. Παραρτήματα.....	75
Παράρτημα 1: Οδηγός για τη δημιουργία “You Tell” Stories.....	75
Παράρτημα 2: Οδηγός χρήσης “You Tell” Stories.....	75
Παράρτημα 3: Οδηγός “You Tell” VR για τους δασκάλους.....	75

1. Εισαγωγή

1.1 Σκοπός του πακέτου διδασκαλίας

Σκοπός αυτού του διδακτικού πακέτου είναι να παρέχει στους εκπαιδευτικούς κατευθυντήριες γραμμές, καθώς και το εκπαιδευτικό υλικό, για να εκπαιδεύσουν τους μαθητές στην τέχνη της αφήγησης, ενισχύοντας παράλληλα τις κοινωνικές και ψηφιακές τους δεξιότητες. Για την παράδοση του περιεχομένου του διδακτικού πακέτου, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να αξιοποιήσουν όλες τις πτυχές του, καθώς κάθε μία από αυτές θα εξυπηρετεί συγκεκριμένο σκοπό κατά τη διάρκεια των βιωματικών διδακτικών εκδηλώσεων "Αλλάξτε την ιστορία" για τους μαθητές.

Το πακέτο διδασκαλίας περιλαμβάνει:

- 1) Μια σύντομη συζήτηση για την τέχνη της αφήγησης
- 2) Κατευθυντήριες γραμμές για την εφαρμογή του πακέτου διδασκαλίας
- 3) Δραστηριότητες για το σπάσιμο του πάγου, τη δημιουργία ομάδας και την υλοποίηση
- 4) Εργαλεία για την αφήγηση ιστοριών
- 5) Οι ιστορίες "You Tell" που αναπτύχθηκαν στο IO2
- 6) Τα σενάρια VR "You Tell" που αναπτύχθηκαν στο IO3
- 7) Ο οδηγός για τον τρόπο δημιουργίας των ιστοριών "You Tell Stories"
- 8) Ο οδηγός για τον τρόπο χρήσης των "You Tell Stories"
- 9) Τον "Οδηγό για τον τρόπο χρήσης των ιστοριών και των σεναρίων VR"

Οι ιστορίες "You Tell", μαζί με τα σενάρια εικονικής πραγματικότητας "You Tell", αποτελούν τα κύρια παραδοτέα του έργου Story Changers και, ως εκ τούτου, αποτελούν τα σημαντικότερα εργαλεία του εκπαιδευτικού πακέτου για τους εκπαιδευτικούς.

1.2 Εφαρμογή του πακέτου διδασκαλίας

Η εφαρμογή του πακέτου διδασκαλίας για τους σκοπούς του έργου Story Changers θα πραγματοποιηθεί με τη μορφή πιλοτικής δοκιμής στα δημοτικά σχολεία της κοινοπραξίας. Θα επιλεγούν μαθητές από 3 ηλικιακές ομάδες (1η και 2η τάξη, 2η και 3η τάξη, 5η και 6η τάξη). Η πιλοτική δοκιμή θα πραγματοποιηθεί σε 3 ξεχωριστές εκδηλώσεις σε κάθε σχολείο, για τις 3 ηλικιακές ομάδες.



Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το πακέτο διδασκαλίας θα δοκιμαστεί, θα αξιολογηθεί και θα οριστικοποιηθεί. Μετά το τέλος του έργου Story Changers, το Διδακτικό Πακέτο θα είναι διαθέσιμο για χρήση από κάθε εκπαιδευτικό σε κάθε σχολείο που επιθυμεί να εισαγάγει το περιεχόμενο του Story Changers στο πρόγραμμα σπουδών του.

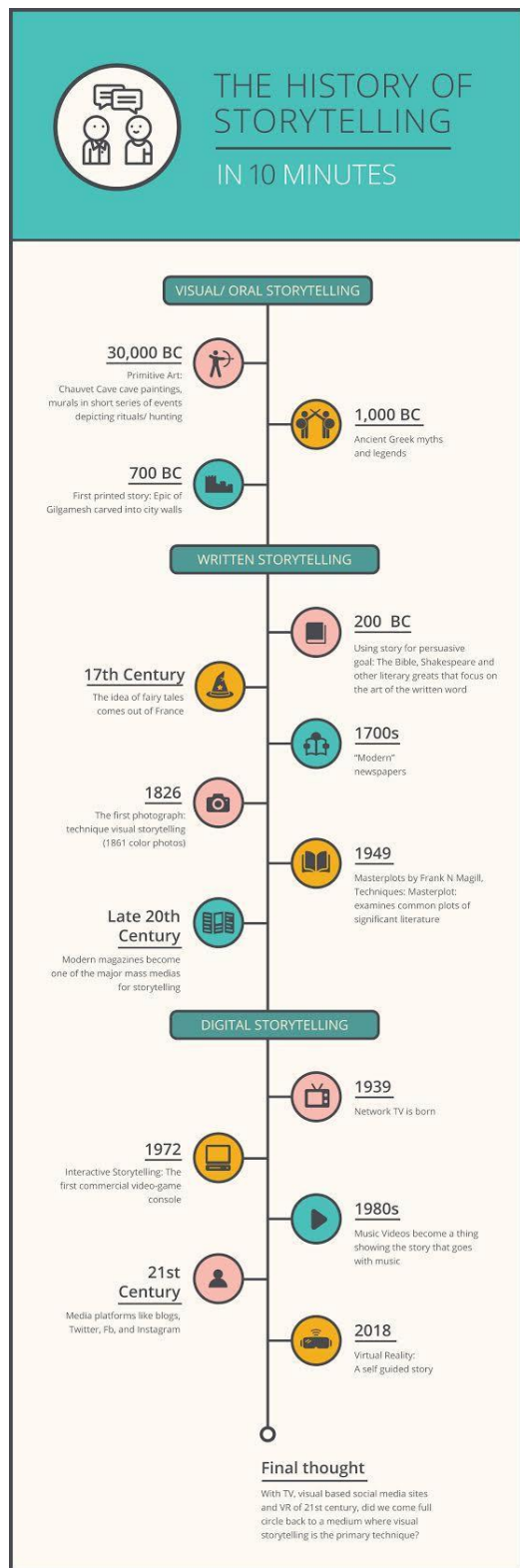
2. Συζήτηση για την τέχνη της αφήγησης

Η αφήγηση ιστοριών είναι ένα ανθρώπινο χαρακτηριστικό και υπάρχει από τότε που καταγράφηκε η ανθρώπινη πολιτιστική δραστηριότητα, με το σπήλαιο Chauvet να αποτελεί το πρώτο παράδειγμα επαληθευμένης αφήγησης ιστοριών. Η εικόνα 1 δείχνει χρονολογικά την εξέλιξη της αφήγησης ιστοριών στο πέρασμα των χρόνων. Η αφήγηση ιστοριών αναγνωρίζεται, από ορισμένους, ως μια μορφή τέχνης που διαφέρει από τις πιο αναγνωρίσιμες μορφές τέχνης, όπως το θέατρο, ο χορός κ.λπ.

Όπως έχει ήδη αναλυθεί στον Οδηγό για τη "Δημιουργία των ιστοριών "Εσείς λέτε"" (Παράρτημα 1), υπάρχουν τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την αφήγηση ιστοριών, ιδίως από μη ειδικούς, όπως οι εκπαιδευτικοί. Ο Οδηγός επικεντρώνεται στις μεθοδολογίες των Vladimir Propp, Γιάννη Ροδάρι και Ευγένιο Τριβιζά. Σύμφωνα με το Εθνικό Δίκτυο Αφήγησης των ΗΠΑ υπάρχουν πέντε χαρακτηριστικά που περιλαμβάνει μια επιτυχημένη αφήγηση:

1. Η αφήγηση είναι διαδραστική - Υπάρχει πάντα μια αλληλεπίδραση μεταξύ του αφηγητή και του ακροατή, η οποία διακρίνει την αφήγηση από άλλες μορφές τέχνης, όπως το θέατρο.
2. Η αφήγηση χρησιμοποιεί λέξεις - Υπάρχει πάντα η χρήση της γλώσσας, είτε αυτή είναι προφορική είτε γραπτή, γεγονός που διακρίνει την αφήγηση από άλλες μορφές χορού, όπως ο χορός.

Image 1 - Cortex



3. Η αφήγηση χρησιμοποιεί ενέργειες όπως φωνητική έκφραση, σωματική κίνηση ή/και χειρονομία - Υπάρχει η χρήση άλλων μέσων εκτός από τη γλώσσα.
4. Η αφήγηση παρουσιάζει μια ιστορία - Ενώ και άλλες μορφές τέχνης παρουσιάζουν μια ιστορία, μαζί με τα άλλα τέσσερα χαρακτηριστικά, η αφήγηση γίνεται μοναδική.
5. Η αφήγηση ενθαρρύνει την ενεργή φαντασία των ακροατών - Υπάρχει μια ενεργή και ζωντανή δημιουργία εικόνων στο μυαλό του ακροατή.

3. Κατευθυντήριες γραμμές για την εφαρμογή των πιλοτικών δοκιμών

Σύνοψη

Οι κατευθυντήριες γραμμές για την εφαρμογή της πιλοτικής δοκιμής έχουν συνταχθεί με σκοπό να δώσουν βασικές πληροφορίες και οδηγίες στους εταίρους των Story Changers που είναι υπεύθυνοι για την εφαρμογή του διδακτικού πακέτου "Change the Story" για μαθητές. Οι Κατευθυντήριες Γραμμές θα παρέχουν οδηγίες για τις πρακτικές πτυχές της πιλοτικής δοκιμής, καθώς και τα απαραίτητα έγγραφα που θα χρησιμοποιηθούν πριν και μετά την εφαρμογή, ως εξής

1. Γενικές πληροφορίες
2. Πριν από την πιλοτική εφαρμογή
 - a) Οδηγίες
 - b) Έγγραφα
3. Κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής
 - a) Οδηγίες
 - b) Έγγραφα
4. Μετά την πιλοτική εφαρμογή
 - a) Οδηγίες
 - b) Έγγραφα
5. Παραρτήματα

Στόχοι

Οι στόχοι των κατευθυντήριων γραμμών είναι οι εξής:

1. Να δοθεί δομή και χρονοδιάγραμμα στη διαδικασία πιλοτικής εφαρμογής.
2. Να παρέχει προτάσεις στους εκπαιδευτικούς σχετικά με την εφαρμογή του πακέτου διδασκαλίας στην τάξη.
3. Να καθορίσει κάποιες ελάχιστες απαιτήσεις και δείκτες που πρέπει να επιτευχθούν κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής.
4. Να παράσχει στους εκπαιδευτικούς τα απαραίτητα έγγραφα που θα πρέπει να δώσουν στους γονείς/μαθητές πριν και μετά την πιλοτική εφαρμογή
5. Να παρέχει τα απαραίτητα έγγραφα για την αξιολόγηση της πιλοτικής εφαρμογής από τους εκπαιδευτικούς και τους μαθητές

Γενικές πληροφορίες

Η πιλοτική δοκιμή θα εφαρμοστεί από το Δημοτικό Σχολείο Απόστολος Βαρνάβας (Κύπρος), Escola A. Aguilera (Ισπανία), St. Joseph Mater Boni Consilii School (Μάλτα), EllíΟχιgalliki Sschool - Jeanne D'Arc (Ελλάδα) και Eurocircle Organisation (Γαλλία).

Δείκτες

Θα πραγματοποιηθούν 3 εκδηλώσεις σε κάθε χώρα (εκτός από τη Γαλλία όπου θα πραγματοποιηθεί μόνο 1 εκδήλωση), συνολικά 13 εκδηλώσεις. 20 μαθητές θα πρέπει να συμμετάσχουν σε κάθε εκδήλωση σε κάθε χώρα- 260 μαθητές συνολικά.

Διάρκεια

6 ώρες για κάθε εκδήλωση (σχολικές ώρες). Οι καθηγητές μπορούν να αποφασίσουν να μοιράσουν τις σχολικές ώρες μεταξύ διαφορετικών μαθημάτων και ημερών.

Συμμετέχοντες

Οι συμμετέχοντες είναι μαθητές δημοτικού σχολείου από 3 διαφορετικές ηλικιακές ομάδες (1η και 2η, 3η και 4η και 5η και 6η τάξη). Οι εκπαιδευτικοί που είναι υπεύθυνοι για την υλοποίηση της πιλοτικής εφαρμογής, πρέπει να επιλέξουν 20 μαθητές από κάθε ηλικιακή ομάδα για κάθε εκδήλωση.

Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι οι σχολικές επιδόσεις των μαθητών που επιλέγονται σε κάθε ηλικιακή ομάδα, διαφέρουν. Επιπλέον, είναι σημαντικό να διασφαλιστεί η ισορροπία των φύλων στις ομάδες που επιλέγονται, όποτε αυτό είναι δυνατό.

Παραδείγματα:

- a) Μαθητές ενός σχολείου ηλικίας 10-12 ετών: 15 αγόρια και 15 κορίτσια
 - Μαθητές που συμμετείχαν στην πιλοτική εφαρμογή: 10 αγόρια και 10 κορίτσια

- b) Μαθητές ενός σχολείου ηλικίας 10-12 ετών: 20 αγόρια και 10 κορίτσια
 - Μαθητές που συμμετείχαν στην πιλοτική εφαρμογή: 12 αγόρια και 8 κορίτσια

- c) Μαθητές ενός σχολείου ηλικίας 10-12 ετών: 10 αγόρια και 20 κορίτσια
 - Μαθητές που συμμετείχαν στην πιλοτική εφαρμογή: 8 αγόρια και 12 κορίτσια

Πριν από την πιλοτική εφαρμογή

Οδηγίες

1. Το πρώτο βήμα για τους εκπαιδευτικούς είναι να μελετήσουν το υπάρχον υλικό των Story Changers. Δηλαδή, τον Οδηγό για τη χρήση των ιστοριών "You Tell" (Change the Story Teaching Package, Παράρτημα 2), προκειμένου να εξοικειωθούν με το υλικό των Story Changers. Επίσης, οι εκπαιδευτικοί που θα χρησιμοποιήσουν τις ιστορίες εικονικής πραγματικότητας (5η και 6η τάξη) θα πρέπει να μελετήσουν τον Οδηγό για τη χρήση των σεναρίων εικονικής πραγματικότητας "You Tell" (Change the Story Teaching Package, Παράρτημα 3) προκειμένου να εξοικειωθούν με την έννοια της αφήγησης ιστοριών μέσω της εικονικής πραγματικότητας καθώς και με την πραγματική χρήση των σεναρίων εικονικής πραγματικότητας. Τέλος, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να μελετήσουν τα ερωτηματολόγια αξιολόγησης για εκπαιδευτικούς και μαθητές, προκειμένου να είναι προετοιμασμένοι για την ανατροφοδότηση που θα πρέπει να συλλέξουν μετά από κάθε εκδήλωση.
2. Πριν οι εκπαιδευτικοί εκτελέσουν την πιλοτική δοκιμή, θα πρέπει να επιλέξουν τα θέματα, στο πλαίσιο των οποίων θα χρησιμοποιηθεί το διδακτικό πακέτο Story Changers.

Προτάσεις για τις τάξεις

- Τάξη γλώσσας (είτε η τάξη γλώσσας, της γλώσσας κάθε χώρας εταίρου είτε μια άλλη τάξη γλώσσας)
- ICT ή Τάξη Πληροφορικής
- Τάξη θεάτρου
- Εργαστήριο ανάπτυξης δεξιοτήτων (Ελλάδα)
- Αγωγή υγείας και ζωής (Κύπρος)
- Άλλα σχολικά εργαστήρια, διεθνείς ημέρες (π.χ. εορτασμός της Εβδομάδας Βιβλίου)

3. Το τρίτο βήμα είναι να αποφασιστεί ποιες ιστορίες "You tell" (συμπεριλαμβανομένων των ιστοριών VR) θα χρησιμοποιηθούν για την πιλοτική δοκιμή, σε κάθε ομάδα. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει πάντα να λαμβάνουν υπόψη τους τα 5 θέματα στα οποία οι ιστορίες "You Tell" είναι πιθανό να αναπτύξουν δεξιότητες:

- Ποικιλομορφία
- Ανθεκτικότητα
- Φιλία
- Σεβασμός
- Όρια

Οι ιστορίες χωρίζονται σε διάφορες ηλικιακές ομάδες και θέματα, ως εξής:

'You Tell' Story	Ηλικιακή ομάδα	Πρώτο θέμα	Δευτερεύον θέμα
Το Τρομακτικό λεξικό(VR)	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Σεβασμός	Η ανάγνωση βιβλίων ως διαχρονική μέθοδος απόκτησης γνώσεων
Το ταξίδι των ζώων (VR)	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη	Φιλία	Συνεργασία Σεβασμός

‘You Tell’ Story	Ηλικιακή ομάδα	Πρώτο θέμα	Δευτερεύον θέμα
	<input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη		Ανθεκτικότητα
Το μυστήριο της εξαφανισμένης Σελήνης	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Διαφορετικότητα	Φιλία
Το νησί με τα κόκκινα καβούρια	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Ανθεκτικότητα	Φιλία
Η Κική και η Κοκκίνω	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Φιλία	Καταπολέμηση των στερεοτύπων
"Η πιο φωτεινή πυγολαμπίδα" - Μια ιστορία για την αξία του Σεβασμού	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Σεβασμός	Αξία της Φιλίας Σημασία της συνεργασίας και της αυτογνωσίας
“Σου χαλάω εγώ χατίρι?” – Μία ιστορία για την αξία του να έχεις όρια	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Όρια	Η ανάγνωση βιβλίων ως διαχρονική μέθοδος απόκτησης γνώσεων
Ρόσπο	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη	Όρια - ξεπερνώντας τους περιορισμούς μας και Σεβασμός στα όρια - ο	Αντιστεκόμαστε στους νταήδες - και

'You Tell' Story	Ηλικιακή ομάδα	Πρώτο θέμα	Δευτερεύον θέμα
	<input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	φόβος μας μπορεί να είναι το όριό μας	Σεβασμός στους άλλους
Το κορίτσι με την μαγεμένη φωνή (VR)	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Διαφορετικότητα	Σεβασμός
Η Χαρουπιιά (VR)	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη	Ανθεκτικότητα	Όρια

Table 1: You Tell Stories

- Υπάρχουν 5 ιστορίες κατάλληλες για την 1η και τη 2η τάξη, 6 ιστορίες κατάλληλες για την 3η και την 4η τάξη και 6 ιστορίες κατάλληλες για την 5η και την 6η τάξη. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να αποφασίσουν, ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, ποιες και πόσες ιστορίες θα χρησιμοποιήσουν σε κάθε εκδήλωση. Προτείνεται να χρησιμοποιηθούν τουλάχιστον 2 ιστορίες για κάθε Ηλικιακή ομάδα.
 - Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να έχουν υπόψη τους ότι η Ηλικιακή ομάδα της 5ης και 6ης τάξης θα πρέπει να δει τις ιστορίες μέσω της εφαρμογής VR. Οι 5 ιστορίες εικονικής πραγματικότητας είναι οι εξής: Το ταξίδι των ζώων, Η Χαρουπιιά, Ας λάμψει για όλους: Το μυστήριο του χαμένου φεγγαριού.
- Σε αυτό το πλαίσιο, είναι σημαντικό οι εκπαιδευτικοί να δοκιμάσουν τα ακουστικά VR και να γνωρίζουν πώς να τα χρησιμοποιούν πριν από την πιλοτική δοκιμή.

Έγγραφα

Τα έγγραφα που πρέπει να είναι έτοιμα πριν από την πιλοτική εφαρμογή:

1. Έντυπα συγκατάθεσης (Παράρτημα 1) - Για τα δεδομένα που συλλέγονται από τους μαθητές απαιτείται δεοντολογική έγκριση από τους γονείς. Αυτό θα λάβει τη μορφή συγκατάθεσης που θα ληφθεί με την αποστολή εντύπου συγκατάθεσης στους γονείς/κηδεμόνες των μαθητών προς υπογραφή. Όσον αφορά τους μαθητές της 5ης και 6ης τάξης, η δεοντολογική εκκαθάριση είναι υποχρεωτική και για τον εξοπλισμό VR και οι γονείς/κηδεμόνες θα πρέπει να υπογράψουν το έντυπο συγκατάθεσης. Τα έγγραφα αυτά θα πρέπει να αποσταλούν σε όλους τους γονείς/κηδεμόνες των μαθητών που θα συμμετάσχουν στην πιλοτική εφαρμογή και να επιστραφούν στους εκπαιδευτικούς, τουλάχιστον 2 ημέρες πριν από την έναρξη της πιλοτικής εφαρμογής.
2. Κατάλογος συμμετεχόντων (Παράρτημα 2) - Το έγγραφο αυτό θα πρέπει να υπογράφεται από όλους τους συμμετέχοντες στην αρχή κάθε εκδήλωσης.
3. Δραστηριότητες και φυλλάδια - Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να αποφασίσουν εκ των προτέρων, τις προτεινόμενες δραστηριότητες που θα χρησιμοποιήσουν για την πιλοτική εφαρμογή του πακέτου διδασκαλίας, προκειμένου να εκτυπώσουν φυλλάδια που έχουν (ορισμένες από) τις δραστηριότητες. Οι δραστηριότητες που θα χρησιμοποιηθούν βρίσκονται στο Διδακτικό Πακέτο Διδασκαλίας για μαθητές IO4A1 "Αλλάξτε την ιστορία", ενότητες 3. Δραστηριότητες και 4. Εργαλεία.

Κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής

Οδηγίες

1. Στην αρχή κάθε εκδήλωσης, ο δάσκαλος πρέπει να δίνει στους μαθητές τον κατάλογο συμμετεχόντων που πρέπει να υπογράψουν.
2. Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τις δραστηριότητες που έχουν ήδη επιλεγεί από το Διδακτικό πακέτο για μαθητές IO4A1 "Αλλάξτε την ιστορία", ενότητα 3. Δραστηριότητες και 4. Εργαλεία. Αυτή η ενότητα αποτελείται από 16 δραστηριότητες (η δραστηριότητα 15 χρησιμεύει τόσο ως δραστηριότητα που σπάει τον πάγο όσο και ως δραστηριότητα δημιουργίας ομάδας). Οι δραστηριότητες αντιστοιχούν σε 1 ή περισσότερες Ηλικιακές ομάδες και χωρίζονται σε 4 μέρη. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τις

δραστηριότητες, πριν (παγοθραυστικές δραστηριότητες και δραστηριότητες δημιουργίας ομάδας) και μετά (δραστηριότητες υλοποίησης) την ανάγνωση/προβολή των ιστοριών, με την ακόλουθη σειρά:

- a) Παγοθραύστες - Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν, στην αρχή της εκδήλωσης, 1-2 δραστηριότητες παγοθραύστη, προκειμένου να εισαγάγουν την αφήγηση ως έννοια και να εξοικειώσουν τους μαθητές με αυτήν.
 - b) Δραστηριότητες ομαδοποίησης - Καθώς οι μαθητές, που συμμετέχουν σε κάθε εκδήλωση, θα προέρχονται από ομάδες με διαφορετικό ηλικιακό εύρος, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τουλάχιστον 1 δραστηριότητα ομαδοποίησης, προκειμένου να διευκολύνει την ομάδα να νιώσει άνετα μεταξύ τους.
 - c) Δραστηριότητες υλοποίησης - Στη συνέχεια, θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν οι δραστηριότητες υλοποίησης, μετά την ανάγνωση/ προβολή των ιστοριών "You Tell" από τον VR. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν 1-2 δραστηριότητες εφαρμογής προκειμένου να αναπτύξουν την ιστορία "You Tell". Οι δραστηριότητες υλοποίησης μπορούν να εφαρμοστούν σε όλες τις ιστορίες "You Tell".
 - d) Εργαλεία - Δεν είναι υποχρεωτική η χρήση αυτού του μέρους κατά τη διάρκεια της πιλοτικής εφαρμογής. Ωστόσο, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βρουν ορισμένα χρήσιμα εργαλεία που μπορούν είτε να προστεθούν ως εργαλεία σε ορισμένες από τις δραστηριότητες υλοποίησης είτε να χρησιμοποιηθούν ως πρόσθετη δραστηριότητα υλοποίησης για την πιλοτική δοκιμή.
3. Η ανάγνωση/προβολή των ιστοριών πραγματοποιείται μετά το διάλειμμα στον πάγο και τις δραστηριότητες ομαδικής οικοδόμησης. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει αν θα διαβάσει την ιστορία "You Tell" σε μια ομάδα ή αν θα αφήσει κάθε μαθητή να διαβάσει την ιστορία "You Tell", ατομικά.

4. Η Ηλικιακή ομάδα της 5ης και 6ης τάξης σε κάθε εκδήλωση, θα δει τις ιστορίες χρησιμοποιώντας τα γυαλιά VR. Ο δάσκαλος θα πρέπει να αφιερώσει 10 λεπτά για να δείξει στους μαθητές πώς να χρησιμοποιούν τα ακουστικά VR.
5. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να διασφαλίσουν ότι κατά τη διάρκεια της εφαρμογής της πιλοτικής δοκιμής σε κάθε εκδήλωση συλλέγονται αποδεικτικά στοιχεία, όπως φωτογραφίες ή βίντεο.

Έγγραφα

Τα έγγραφα που πρέπει να είναι έτοιμα για την πιλοτική εφαρμογή:

1. Κατάλογος συμμετεχόντων (Παράρτημα 2) - Το έγγραφο αυτό θα πρέπει να υπογράφεται από όλους τους συμμετέχοντες μαθητές στην αρχή κάθε εκδήλωσης.
2. Ιστορίες "You Tell" (Διδακτικό πακέτο "Αλλάξτε την ιστορία", ενότητα. 4) - Οι ιστορίες που επιλέγονται από τον εκπαιδευτικό για κάθε εκδήλωση θα πρέπει να είναι διαθέσιμες είτε σε έντυπη μορφή είτε σε ψηφιακή μορφή, π.χ. tablet, ppt, pdf.
3. Δραστηριότητες και φυλλάδια (Change the Story Teaching Package, ενότητα 3. Δραστηριότητες και 4. Εργαλεία) - Ορισμένες δραστηριότητες έχουν φυλλάδια που πρέπει να δοθούν στους μαθητές. Οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να διασφαλίσουν ότι διαθέτουν επαρκή αριθμό φυλλαδίων για όλους τους μαθητές.

Μετά την πιλοτική εφαρμογή

Οδηγίες

1. Μετά το τέλος κάθε εκδήλωσης, ο εκπαιδευτικός που είναι υπεύθυνος για την υλοποίηση της πιλοτικής δοκιμής, θα πρέπει να προχωρήσει στα ακόλουθα βήματα:
 - a) Να δώσει στους μαθητές το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για τους μαθητές (Παράρτημα 4) και να τους ζητήσει να το συμπληρώσουν. Το Ερωτηματολόγιο Αξιολόγησης για Μαθητές είναι ένα ερωτηματολόγιο αντίδρασης κλειστού τύπου, βασισμένο στην κλίμακα Likert.
- Εάν είναι δυνατόν, όλοι οι μαθητές που έλαβαν μέρος σε κάθε εκδήλωση, θα πρέπει να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο ταυτόχρονα και εντός 15 λεπτών.

- Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να εξηγήσει στους μαθητές πώς να συμπληρώσουν το ερωτηματολόγιο χρησιμοποιώντας την κλίμακα Likert.
 - Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να συλλέξει τα ερωτηματολόγια, να τα σαρώσει και να τα ανεβάσει στον ειδικό φάκελο για την αξιολόγηση της πιλοτικής εφαρμογής.
- b) Συμπληρώστε το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για τους εκπαιδευτικούς (Παράρτημα 3) που είναι ένα ποσοτικό και ποιοτικό ερωτηματολόγιο αντίδρασης, βασισμένο στην κλίμακα Likert στο Google Forms.
- c) Συμπληρώστε το υπόδειγμα της εθνικής έκθεσης αξιολόγησης (Παράρτημα 5) που θα αποτελέσει μέρος της συγκεντρωτικής έκθεσης αξιολόγησης της πιλοτικής εφαρμογής.

Έγγραφα

Τα έγγραφα θα είναι έτοιμα μετά την πιλοτική εφαρμογή:

1. Παράρτημα 3 – Ερωτηματολόγιο πιλοτικής αξιολόγησης για τους εκπαιδευτικούς (Φόρμα Google) - Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από ερωτήσεις κλειστού τύπου και μια ερώτηση ανοικτού τύπου, που θα οδηγήσουν στην καταγραφή της εμπειρίας των εκπαιδευτικών σχετικά με το Διδακτικό Πακέτο ως εκπαιδευτικό εργαλείο και την επίδρασή του στους μαθητές.
2. Παράρτημα 4 – Ερωτηματολόγιο πιλοτικής αξιολόγησης για μαθητές - Πρόκειται για ένα ερωτηματολόγιο, βασισμένο σε κλίμακα Likert, το οποίο θα οδηγήσει στη συλλογή δεδομένων σχετικά με την εμπειρία των μαθητών με το πακέτο διδασκαλίας "Change the Story" στην τάξη. Η εμπειρία των μαθητών θα καταγραφεί με ερωτήσεις σχετικά με 4 διαφορετικά στοιχεία: Αφήγηση ιστοριών, ιστορίες που λες εσύ, σενάρια VR.
3. Παράρτημα 5 - Πρότυπο έκθεσης εθνικής αξιολόγησης - Η έκθεση εθνικής αξιολόγησης περιλαμβάνει τις ακόλουθες ενότητες:
 - a) Εισαγωγή - Ορισμένες βασικές πληροφορίες σχετικά με την εθνική πιλοτική εφαρμογή
 - b) Δημογραφικά στοιχεία - Αριθμός συμμετεχόντων (αγόρια και κορίτσια)
 - c) Ανάλυση δεδομένων - Ανάλυση των ποσοτικών δεδομένων που παρείχαν οι μαθητές και ανάλυση της ποσοτικής ανάλυσης των εκπαιδευτικών, καθώς και ποιοτική ανάλυση των προτάσεων των εκπαιδευτικών για βελτιώσεις.
 - d) Συμπεράσματα - Σύνοψη της ανάλυσης των δεδομένων με συστάσεις.

Κατευθυντήριες γραμμές - Παραρτήματα

Παράρτημα 1 – Έντυπα συγκατάθεσης γονέων/κηδεμόνων



Story
Changers_IO4A5_Conc

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Story-Changers_IO4A5_Consent-Form-for-Pupils.pdf



Story
Changers_IO4A5_Conc

<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/STORYC-1.pdf>

Παράρτημα 2 – Κατάλογος συμμετεχόντων



Story
Changers_IO4A5_Parti

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Story-Changers_IO4A5_Participant-List.pdf

Παράρτημα 3 – Ερωτηματολόγιο πιλοτικής αξιολόγησης για εκπαιδευτικούς (Φόρμα Google)

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScojNI6DVvOWeNrBU_fJPA88IL76dWX7aQxNyrfl-3LHHEDQg/viewform

Παράρτημα 4 – Πιλοτικό ερωτηματολόγιο αξιολόγησης για μαθητές



Story
Changers_IO4A1_Pilot

<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Intellectual-Output1-1.pdf>

Παράρτημα 5 – Πρότυπο έκθεσης εθνικής αξιολόγησης



Story Changers_Pilot
evaluation report tem

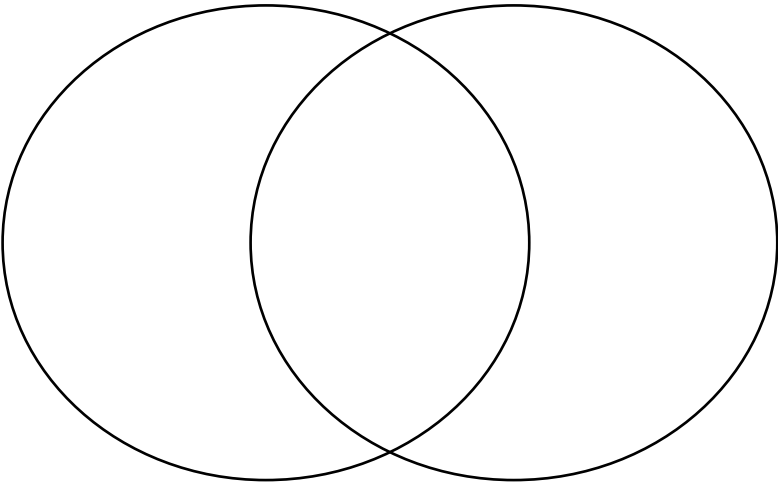
<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Intellectual-Output-1.pdf>


3. Δραστηριότητες

Δραστηριότητες παγοθραύστη

Δραστηριότητα 1: Συνάντησέ με στη μέση

Τίτλος δραστηριότητας	Συνάντησέ με στη μέση
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε:</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική <input type="checkbox"/> Ατομική <input checked="" type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε:</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Στόχος Ηλικιακής ομάδας	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	1 ώρα
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να γνωριστούν μεταξύ τους • Να μπορεί κανείς να μοιραστεί πληροφορίες για τον εαυτό του • Να είναι σε θέση να εντοπίσουν κοινά χαρακτηριστικά • Να προωθήσουν τον Σεβασμό και την ενεργό ακρόαση
Περιγραφή δραστηριότητας	<p>Σε αυτή τη Δραστηριότητα, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να μάθουν περισσότερα για τον εαυτό τους και για τους άλλους, να μοιραστούν και να ακούσουν και να ενσυναισθανθούν ο ένας τον άλλον. Για να το κάνουν αυτό, θα ενθαρρυνθούν να εξερευνήσουν τι έχουν κοινό και τι τους κάνει μοναδικούς. Για να ξεκινήσετε, χωρίστε τους μαθητές σε ζευγάρια.</p>

	<p>1- Μόλις σχηματιστούν οι ομάδες, βεβαιωθείτε ότι απέχουν σχετικά πολύ η μία από την άλλη. Θα πρέπει να επικοινωνούν μόνο με το άτομο που βρίσκεται μπροστά τους.</p> <p>2- Δώστε τους ένα χαρτί με δύο ομόκεντρους κύκλους σχεδιασμένους πάνω του. Οι δύο εξωτερικοί πλευρικοί κύκλοι αντιστοιχούν στον καθένα από τους μαθητές, ενώ το μεσαίο τμήμα, όπου οι δύο κύκλοι συναντώνται, θα χρησιμοποιηθεί και από τους δύο μαθητές. Δώστε σε κάθε μαθητή ένα στυλό και ζητήστε τους να γράψουν το μικρό τους όνομα (και το επώνυμό τους) στο χαρτί - αυτά θα χρησιμοποιηθούν ξανά σε μεταγενέστερο στάδιο.</p> <p>3- Ζητήστε τους να σκεφτούν τα χαρακτηριστικά που τους διαφοροποιούν και αυτά που έχουν κοινά. Στη συνέχεια, ζητήστε από κάθε μαθητή να γράψει τυχόν διαφορετικά προσωπικά χαρακτηριστικά στις εξωτερικές πλευρές των κύκλων τους και τα χαρακτηριστικά που έχουν κοινά στη μέση, όπου συναντώνται οι δύο κύκλοι.</p> 
--	---


	<p>Για να τους βοηθήσετε να προβληματιστούν, μπορείτε να τους κάνετε τις εξής ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Τι σας αρέσει να κάνετε με τους φίλους σας; - Ποια σχολικά μαθήματα είναι τα αγαπημένα σας; - Τι σου αρέσει να κάνεις στον ελεύθερο χρόνο σου; - Ποιος είναι ο αγαπημένος σου υπερήρωας; <p>Μετά από 20 λεπτά (5 λεπτά ανά ερώτηση), μπορείτε να καλέσετε 2-3 ομάδες να παρουσιάσουν τα κοινά τους σημεία.</p> <p>Φροντίστε να συγκεντρώσετε τα χαρτιά στο τέλος της Δραστηριότητας.</p>
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<p>- Φυλλάδιο δραστηριότητας (χαρτί με δύο κύκλους τυπωμένους πάνω του) X αριθμός μαθητών</p> <div style="text-align: center;">  <p>Meet Me in the Middle_Handout_GR.r</p> </div> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Meet-Me-in-the-Middle_Handout_GR.pdf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Στυλό - Ένας χάρτινος πίνακας για να γράψετε τις ερωτήσεις
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Προσέξτε να είστε προσεκτικοί και να σεβαστείτε την ιδιωτική τους ζωή και να μην τους βάζετε σε δυσάρεστες καταστάσεις. 2. Ορίστε έναν ασφαλή χώρο, ώστε όλοι να αισθάνονται άνετα να μοιραστούν πληροφορίες για τον εαυτό τους. 3. Είναι σημαντικό να αναμειγνύετε τις ομάδες όσο το δυνατόν περισσότερο. Είναι προτιμότερο να αποφεύγεται να κάνουν οι φίλοι μαζί τη δραστηριότητα.

	<ol style="list-style-type: none">4. Παρακαλούμε να είστε πολύ σαφείς στις Οδηγίες και μη διστάσετε να τους ρωτήσετε αρκετές φορές αν έχουν απορίες.5. Ανάλογα με το μέγεθος της ομάδας της τάξης, μπορείτε να μετακινηθείτε από τη μία ομάδα στην άλλη και να διασφαλίσετε τη σωστή εφαρμογή της Δραστηριότητας.
--	--

Table 1: Δραστηριότητα 1



Δραστηριότητα 2: Αφετηρία Ιστοριών

Τίτλος Δραστηριότητας	Αφετηρία Ιστοριών
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε:</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομαδική <input type="checkbox"/> Ατομική <input checked="" type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε:</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Στόχος Ηλικιακής ομάδας	<input checked="" type="checkbox"/> 1η - 2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η - 4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η - 6η Τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	1 ώρα
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Ανάπτυξη της δημιουργικότητας • Ανάπτυξη δεξιοτήτων αφήγησης ιστοριών
Περιγραφή της Δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> 1. Δημιουργήστε ομάδες των 4-5 μαθητών. 2. Διανείμετε τυχαία σε κάθε ομάδα τις κάρτες "Story Starters" (βλ. φυλλάδιο "Story Starters"). 3. Κάθε ομάδα χρησιμοποιεί τη φράση που αναγράφεται στην κάρτα ως αφετηρία και δημιουργεί μια σύντομη ιστορία με βάση αυτή (20 λεπτά)

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Κάθε ομάδα θα πρέπει να ορίσει έναν εκπρόσωπο, ο οποίος θα είναι ο αφηγητής της ιστορίας της ομάδας. 5. Μετά την παρουσίαση όλων των ιστοριών, οι ομάδες μπορούν να ψηφίσουν την πιο ενδιαφέρουσα/αστεία ιστορία
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Story Starters_Handout_Gr.γ</p> </div> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Story-Starters_Handout_Gr.pdf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Κάρτες "Story Starters" - Μολύβια/στυλό - Χαρτί
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Βοηθήστε τους μαθητές να συνεχίσουν τις ιστορίες τους όταν χρειάζεται 2. Μετά την παρουσίαση κάθε ιστορίας, διαβάστε τον τίτλο κάθε ιστορίας και ζητήστε από τους μαθητές να ψηφίσουν σηκώνοντας το χέρι τους. 3. Αν κάποιοι από τους μαθητές αισθάνονται πραγματικά άβολα να παρουσιάσουν μπροστά σε άλλους ανθρώπους, μπορούν να συμμετέχουν στη δημιουργία της ιστορίας αντί για την αφήγηση.

Δραστηριότητα 3: BINGO


Τίτλος Δραστηριότητας	BINGO
Τύπος Δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Η Κική και Κοκκίνω</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	10-15'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Λάβετε πληροφορίες σχετικά με τη σημασία που δίνουν οι μαθητές στη Φιλία - Προώθηση της αξίας της Φιλία - Να μάθουν για τη Φιλία - Να μάθουν περισσότερα για τους συμμαθητές τους

<p>Περιγραφή δραστηριότητας</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Οι εκπαιδευτικοί δίνουν σε κάθε μαθητή την κάρτα "Bingo" και τους εξηγούν την έννοια της Δραστηριότητας. 2. Οι μαθητές γυρίζουν στην τάξη και βρίσκουν ποιοι από τους συμμαθητές τους συμφωνούν με τις δηλώσεις στην κάρτα "Μπίνγκο". 3. Μόλις ένας/μία μαθητής/τρια συμπληρώσει τα ονόματα των συμμαθητών/τριών του/της σε όλα τα κενά της κάρτας "BINGO", φωνάζει δυνατά BINGO 					
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<div style="text-align: center;">  <p>BINGO_Handout.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/BINGO_Handout.pdf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Χειρόγραφο της κάρτας Bingo - Στυλό/μολύβια <p>BINGO</p> <p>Ρωτήστε τους συμμαθητές σας και συμπληρώστε τα κενά με τα ονόματά τους. Όταν τελειώσετε, φωνάξτε δυνατά BINGO. Θυμηθείτε ότι δεν μπορείτε να γράψετε το ίδιο όνομα πάνω από μία φορά.</p> <div style="float: right;">  </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>Δεν πρέπει ποτέ να εγκαταλείπετε τα όνειρά σας</p> <p>_____</p> </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>Δεν μπορείτε ποτέ να μοιραστείτε το μυστικό του φίλου σας χωρίς λόγο</p> <p>_____</p> </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <p>Θα πρέπει να σταθείς στο πλευρό του φίλου/της φίλης σου για να κυνηγήσει το όνειρό του/της ακόμα και αν δεν πιστεύεις ότι δεν είναι αρκετά καλός/ή σε αυτό.</p> <p>_____</p> </td> </tr> </table> </div>			<p>Δεν πρέπει ποτέ να εγκαταλείπετε τα όνειρά σας</p> <p>_____</p>	<p>Δεν μπορείτε ποτέ να μοιραστείτε το μυστικό του φίλου σας χωρίς λόγο</p> <p>_____</p>	<p>Θα πρέπει να σταθείς στο πλευρό του φίλου/της φίλης σου για να κυνηγήσει το όνειρό του/της ακόμα και αν δεν πιστεύεις ότι δεν είναι αρκετά καλός/ή σε αυτό.</p> <p>_____</p>
<p>Δεν πρέπει ποτέ να εγκαταλείπετε τα όνειρά σας</p> <p>_____</p>	<p>Δεν μπορείτε ποτέ να μοιραστείτε το μυστικό του φίλου σας χωρίς λόγο</p> <p>_____</p>	<p>Θα πρέπει να σταθείς στο πλευρό του φίλου/της φίλης σου για να κυνηγήσει το όνειρό του/της ακόμα και αν δεν πιστεύεις ότι δεν είναι αρκετά καλός/ή σε αυτό.</p> <p>_____</p>				

	<p>Όταν κάποιος από τους φίλους σας μοιράζεται μαζί σας τα σχέδιά του/της να κάνει κάτι κακό, θα πρέπει να το πείτε στους γονείς σας. _____</p>	<p>Πρέπει να είστε ειλικρινείς με τους φίλους σας και να λέτε πάντα την αλήθεια. _____</p>	<p>Δεν πρέπει να μιλήσετε για τυχόν ζημιές ή λάθη που έκανε ο φίλος σας. _____</p>
	<p>Θα πρέπει να κρατήσετε έναν φίλο/μια φίλη ακόμα και αν η συμπεριφορά του/της δεν είναι καλή σε σας _____</p>	<p>Πρέπει να συγχωρείτε τους φίλους σας για οτιδήποτε κάνουν εναντίον σας. _____</p>	<p>Θα πρέπει να διατηρήσετε και να υποστηρίξετε έναν φίλο του οποίου η συμπεριφορά δεν είναι καλή για εσάς και τους άλλους ανθρώπους. _____</p>
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<p>Βρείτε κάποιον που πιστεύει ότι</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Η ίδια Δραστηριότητα μπορεί να αλλάξει με διαφορετικές δηλώσεις. 2. Κανένας μαθητής δεν επιτρέπεται να βάλει το όνομά του/της. 		

Δραστηριότητα 4: Αστεία ερώτηση


Τίτλος Δραστηριότητας	Αστεία ερώτηση
Τύπος Δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	15'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Προώθηση της αυτογνωσίας - Ενίσχυση της φαντασίας - Να γνωρίσουν καλύτερα τους συνομηλίκους τους
Δραστηριότητα Περιγραφή	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος θέτει τις ερωτήσεις του φυλλαδίου "Αστεία ερώτηση". 2. Οι μαθητές σηκώνουν το χέρι τους, συστήνονται και απαντούν στις ερωτήσεις
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> - "Αστεία ερώτηση" Φυλλάδιο

	 <p>Funny Questions_Handout _C</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Funny-Questions_Handout- GR.pdf</p>
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<ol style="list-style-type: none">1. Προσπαθήστε να εμπλέξετε όλους τους μαθητές απευθυνόμενοι στα ονόματά τους σε περίπτωση που δεν συμμετείχαν εθελοντικά.

Δραστηριότητα 5: Ιστορία Tall Tales "Ξαφνικά"

Τίτλος Δραστηριότητας	Ιστορία Tall Tales "Ξαφνικά"
Τύπος Δραστηριότητας	<input checked="" type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	20'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Ανάπτυξη δεξιοτήτων αφήγησης ιστοριών - Ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας - Να παρατηρήσετε τη νοοτροπία των Άλλο - Να ενισχύσει τις δεξιότητες ομαδικής εργασίας
Περιγραφή δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος σχηματίζει ομάδες των 4-5 ατόμων. 2. Ο δάσκαλος εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού:

	<p>Κάθε άτομο θα πει τρεις προτάσεις μιας ιστορίας και θα τελειώσει με τη λέξη "ξαφνικά...". Το επόμενο άτομο θα πρέπει στη συνέχεια να πάρει την ιστορία και να προσθέσει τρεις δικές του προτάσεις.</p> <p>3. Ο δάσκαλος ορίζει ένα άτομο για να ξεκινήσει το παιχνίδι. Το άτομο τελειώνει με τη λέξη "ξαφνικά...".</p> <p>4. Το επόμενο άτομο συνεχίζει την ιστορία και λέει τρεις ακόμα προτάσεις, πηγαίνοντας την ιστορία προς όποια κατεύθυνση θέλει. Μετά από τρεις προτάσεις, τελειώνουν με τη λέξη "ξαφνικά...".</p> <p>5. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να συμβεί ένα από τα παρακάτω:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Κάθε παίκτης παίρνει μια σειρά και το παιχνίδι έχει συμπληρώσει τον προβλεπόμενο χρόνο. ○ Οι παίκτες κολλάνε, τότε μπορείτε είτε να περάσετε στον επόμενο είτε να ξεκινήσετε μια νέα ιστορία. <p>Παραδείγματα εκκίνησης ιστοριών:</p> <p>a) Στην Τζέιν άρεσε να βοηθάει τους γονείς της στο αγρόκτημα της οικογένειας και η φροντίδα των κοτόπουλων ήταν η αγαπημένη της αγγαρεία. Κάθε πρωί τάζε τις κότες και μάζευε φρέσκα αυγά μόλις σηκωνόταν από το κρεβάτι και πριν φάει πρωινό. Αλλά σήμερα το πρωί, άκουσε έναν παράξενο θόρυβο πριν μπει στο κοτέτσι. Ξαφνικά...</p> <p>b) Στην Τζέιν άρεσε να βοηθάει τους γονείς της στο αγρόκτημα της οικογένειας και η φροντίδα των κοτόπουλων ήταν η αγαπημένη της αγγαρεία. Κάθε πρωί τάζε τις κότες και μάζευε φρέσκα αυγά μόλις σηκωνόταν από το κρεβάτι και πριν φάει πρωινό. Αλλά σήμερα το πρωί, άκουσε έναν παράξενο θόρυβο πριν μπει στο κοτέτσι. Ξαφνικά...</p>
Απαιτούμενα υλικά	"Tall Tales" φυλλάδιο

	 <p>Tall Tales Suddenly Story_Handout_GR.pd</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Tall-Tales-Suddenly-Story_Handout_GR-1.pdf</p>
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<ol style="list-style-type: none">1. Βεβαιωθείτε ότι όλοι παίρνουν σειρά να μιλήσουν σε αυτό το παγοθραύστη, ώστε τα ήσυχα μέλη της Ομάδας να έχουν ίσες ευκαιρίες συμμετοχής.

Ομαδοποίηση


Δραστηριότητα 6: Πρόβλεψε την ιστορία

Τίτλος Δραστηριότητας	Πρόβλεψε την ιστορία
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input checked="" type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Οι εικονογραφημένες ιστορίες</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	20 minutes
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Να εξασκηθούν στην ομαδική εργασία - Να σέβονται την γνώμη των άλλων - Να ενισχύσει τη δημιουργικότητα
Δραστηριότητα Περιγραφή	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος θα παρουσιάσει τους χαρακτήρες στους μαθητές 2. Δημιουργήστε Ομάδες 4-5 μαθητών και διευκολύνετε μια συζήτηση της Ομάδας σχετικά με το τι φαντάζονται ότι θα συμβεί στην ιστορία.

	<p>3. Μπορείτε να τους δώσετε τα κύρια σημεία για να σκεφτούν: ποιος θα είναι ο κύριος χαρακτήρας, ποιος θα είναι ο ανταγωνιστής, ποιο είναι το τέλος της ιστορίας</p>
Απαιτούμενα υλικά	<p>- Οι εικονογραφημένες ιστορίες</p>
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<ol style="list-style-type: none"> 1. Διευκολύνετε τις συζητήσεις στην ομάδα παρέχοντας στους μαθητές ιδέες, όταν παρατηρήσετε ότι έχουν ξεμείνει από ιδέες 2. Βεβαιωθείτε ότι τηρείτε το χρονοδιάγραμμα καθώς είναι απλώς μια εισαγωγική Δραστηριότητα 3. Ενθαρρύνετε την ομαδική εργασία κατά τη διάρκεια της συζήτησης

Δραστηριότητα 7: Ποίημα με ακροστιχίδα


Τίτλος Δραστηριότητας	Ποίημα με ακροστιχίδα
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input checked="" type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: Δραστηριότητα για δημιουργική γραφή</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: Όλες οι ιστορίες</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	30'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<p>Να δημιουργήσουν ακροστιχίδες, βασισμένες σε λέξεις-κλειδιά που προκύπτουν από το θέμα κάθε ιστορίας.</p> <p>Πρώθηση της ομαδικής εργασίας</p> <p>Να ενισχύσουν τη δημιουργικότητα και τις δεξιότητες δημιουργικής γραφής</p>
Περιγραφή δραστηριότητας	1) Μετά την ανάγνωση της ιστορίας, ο δάσκαλος σχηματίζει ομάδες των 4-5 μαθητών.

	<p>2) Ο δάσκαλος ζητά από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα ακροστιχιδές ποίημα για μια λέξη-κλειδί που σχετίζεται με το θέμα της ιστορίας (π.χ. ΦΙΛΟΣ, ΣΕΒΑΣΜΌΣ κ.λπ.). Ο προτεινόμενος χρόνος για τη δημιουργία των ποιημάτων είναι 15'.</p> <p>Παράδειγμα ακροστιχικού ποιήματος:</p> <p>Φωτιά στο μυαλό μου</p> <p>Ανάπαυση στη ζωή μου</p> <p>Πανομοιότυπος μαζί μου σε</p> <p>Σε κάθε σκέψη και όνειρο</p> <p>Ποτέ δεν προδίδω...</p> <p>Στα δύσκολα στέκεται δίπλα μου</p> <p>3) Ένας μαθητής από κάθε Ομάδα παρουσιάζει το ποίημα στην υπόλοιπη τάξη.</p>
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<p>- "Ακροστιχικό ποίημα" (τουλάχιστον ένα για κάθε Ομάδα)</p> <p></p> <p>Acrostic Poem_Handout_GR.pc</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Acrostic-Poem_Handout_GR.pdf</p> <p>-Μολύβια/στυλό</p>
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<p>Σε περίπτωση που μια Ομάδα δυσκολεύεται να βρει τις σωστές λέξεις για να δημιουργήσει ένα ποίημα, ο δάσκαλος μπορεί να τη βοηθήσει δίνοντάς της κάποιες λέξεις-κλειδιά. (φίλος-μαζί, Σεβασμός-πολυγενής).</p> <p>Ένας κατάλογος με τέτοιες λέξεις-κλειδιά μπορεί να προετοιμαστεί από τον εκπαιδευτικό εκ των προτέρων.</p>

Δραστηριότητα 8: Συνέντευξη με έναν ήρωα

Τίτλος Δραστηριότητας	Συνέντευξη με έναν ήρωα
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input checked="" type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: Δραστηριότητα για δημιουργική γραφή - παιχνίδι ρόλων</i>
Τύπος Δραστηριότητα (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input checked="" type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Όλες οι ιστορίες</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	30'-40'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Ενίσχυση της δημιουργικότητας των μαθητών - Προώθηση της ομαδικής εργασίας
Περιγραφή Δραστηριότητας	<p>Αυτή η Δραστηριότητα είναι ένα παιχνίδι ρόλων μιας συνέντευξης με τον κύριο χαρακτήρα (ήρωα) της ιστορίας, η οποία λαμβάνει χώρα 10 χρόνια από το τώρα.</p> <p>Στην περίπτωση της Ομάδας:</p>

	<p>Αυτή θα είναι μία ομαδική δραστηριότητα.</p> <p>1) Μετά την ανάγνωση της ιστορίας, ο δάσκαλος σχηματίζει ομάδες των 4-5 μαθητών.</p> <p>2) Ο δάσκαλος δίνει τις Οδηγίες της Δραστηριότητας στους μαθητές:</p> <p>Κάθε ομάδα θα αποτελείται από έναν πρωταγωνιστή της ιστορίας, ο οποίος θα είναι ο ερωτώμενος, και τα υπόλοιπα μέλη της Ομάδας που θα αναλάβουν το ρόλο των δημοσιογράφων (συνεντευκτών).</p> <p>3) Ο δάσκαλος ορίζει ποιος θα είναι ο κύριος χαρακτήρας (ήρωας) σε κάθε ομάδα.</p> <p>4) Κάθε 5 λεπτά, ένα άλλο μέλος της Ομάδας θα αναλαμβάνει το ρόλο του κεντρικού ήρωα και τα υπόλοιπα μέλη θα ξεκινούν μια νέα "μελλοντική συνέντευξη".</p> <p>Στην περίπτωση των ζευγαριών:</p> <p>1) Μετά την ανάγνωση της ιστορίας, ο εκπαιδευτικός χωρίζει την Ομάδα σε ζευγάρια.</p> <p>2) Ο εκπαιδευτικός δίνει τις Οδηγίες της Δραστηριότητας στους μαθητές:</p> <p>Κάθε ζευγάρι θα αποτελείται από έναν πρωταγωνιστή της ιστορίας, ο οποίος θα είναι ο ερωτώμενος, και τον άλλο μαθητή που θα αναλάβει το ρόλο του δημοσιογράφου (συνεντευξιαζόμενου).</p> <p>3) Ο δάσκαλος ορίζει ποιος θα είναι ο κύριος χαρακτήρας (ήρωας) σε κάθε ζευγάρι.</p> <p>4) Κάθε 5 λεπτά, οι δύο αλλάζουν ρόλους και ξεκινούν μια νέα "μελλοντική συνέντευξη".</p>
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<p>1. Οι μαθητές παίρνουν συνεντεύξεις από τους κύριους ήρωες της ιστορίας (οποιαδήποτε από τις Ιστορίες της Ηλικιακή Ομάδα), 10 χρόνια από το τώρα.</p>

	<p>2. Αν υπάρχει ελεύθερος χρόνος, κάποιος από τους Ομάδα μπορούν να παρουσιάσουν μια συνέντευξη στην υπόλοιπη τάξη.</p>	
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<p>Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ ΜΕΤΑ ΑΠΟ 10 ΧΡΟΝΙΑ</p> <p>Παράδειγμα 1:</p> <p>10 χρόνια από τώρα, ο Κοκκινοφτερούλης είναι ένας μεγάλος σοπράνο στην Εθνική Μπάντα Τραγουδιστών Πουλιών. Παίρνει μια συνέντευξη για την ιστορία της ζωής της...</p> <p>Δημοσιογράφος:</p> <p>Κοκκίνω, πώς ήταν τα πρώτα σας χρόνια;</p> <p>Κοκκίνω:</p> <p>Μεγάλωσα σε ένα μεγάλο αγρόκτημα δίπλα σε ένα καταπράσινο λιβάδι, με πολλές κόττες. Όχι κανείς στη φάρμα δεν πίστεψε ποτέ σε μένα... εκτός από την φίλη μου την Κική που είχε επίσης μεγάλα όνειρα όπως εγώ, δόξα τω Θεώ...</p> <p>Παράδειγμα 2:</p> <p>Η Κική είναι τώρα η κορυφαία μπαλαρίνα του Εθνικού Μπαλέτου των Πουλιών. Δίνει μια συνέντευξη για τη ζωή της...</p>	

Δημοσιογράφος:Κυρία Κική, Είχατε φίλους όταν ήσασταν νεότερη;




Κική:

Μεγάλωσα σε ένα μεγάλο αγρόκτημα δίπλα σε ένα καταπράσινο λιβάδι, με πολλές κόττες. Η αγαπημένη μου φίλη Κοκκίνω και εγώ, είχαμε μεγάλα όνειρα... στην πραγματικότητα, μόνο εκείνη και εγώ είχαμε όνειρα σε αυτό το αγρόκτημα. Δόξα τω Θεώ, είχαμε η μία την άλλη, γιατί δεν πίστευαν όλοι στη φάρμα ότι θα μπορούσαμε να ξεφύγουμε από τη μοίρα των γιαγιάδων μας που μόνο αυγά και πουλιά γέννησαν.....

Δραστηριότητα 9: Η ιστορία Puzzle

Τίτλος Δραστηριότητας	Η ιστορία Puzzle
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input checked="" type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: All stories</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	20-30'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Ενίσχυση των δεξιοτήτων δημιουργικής γραφής - Προώθηση της ομαδικής εργασίας - Εξάσκηση δεξιοτήτων αφήγησης
Περιγραφή Δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος σχηματίζει ομάδες των 4-5 μαθητών 2. Ο εκπαιδευτικός δίνει σε κάθε Ομάδα το φυλλάδιο "Story puzzle" και ένα κομμάτι χαρτί σε κάθε μέλος της Ομάδας 3. Το πρώτο άτομο της Ομάδας απαντά στην πρώτη ερώτηση σε ένα κομμάτι χαρτί και το διπλώνει, το δεύτερο άτομο απαντά στη

	<p>δεύτερη question and so on. The pupils will have 5' to answer each question.</p> <p>4. Αφού όλοι γράψουν τις απαντήσεις τους, τις διαβάζουν δυνατά και σχηματίζεται μια ιστορία.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ποιος ήταν; - Πού βρισκόταν; - Τι έκανε; - Τι είπε; - Τι συνέβη στο τέλος;
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Φυλλάδιο "Story puzzle" (τουλάχιστον ένα για κάθε Ομάδα <div style="text-align: center;">  <p>Story Puzzle_Handout_GR.pdf</p> </div> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Story-Puzzle_Handout_GR.pdf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Χαρτί - Στυλό/μολύβια
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<p>1. Σε περίπτωση που υπάρχει ελεύθερος χρόνος, κάθε Ομάδα μπορεί να επαναλάβει τη Δραστηριότητα περισσότερες από μία φορές.</p>


Υλοποίηση

Δραστηριότητα 10: Αλλάξτε τον ήρωα

Τίτλος δραστηριότητας	Αλλάξτε τον ήρωα
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Υλοποίηση</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε :Οι ιστορίες μπορούν να αποτελέσουν ένα μέσο για να εξηγήσουν στους μαθητές ότι η έννοια του ήρωα μπορεί να αλλάξει. Χρησιμοποιώντας τους διαφορετικούς χαρακτήρες που αναπτύσσονται στις ιστορίες, παρουσιάζετε έναν νέο Τύπος-ήρωα: έναν ήρωα χωρίς δυνάμεις, που δεν είναι πάντα δυνατός και όμορφος, που είναι απλός και όμως, ένα πραγματικό στήριγμα για τους ανθρώπους γύρω του.</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	2 ώρες
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να είστε σε θέση να προσδιορίσετε τις ιδιότητες/δυνάμεις ενός ήρωα. • Να μπορεί κανείς να αμφισβητήσει τα στερεότυπά του.

	<ul style="list-style-type: none"> • Να είναι σε θέση να αναγνωρίζει και να ορίζει τις δικές του ιδιότητες.
<p>Περιγραφή Δραστηριότητας</p>	<p>Σε αυτή τη Δραστηριότητα, οι μαθητές θα προβληματιστούν σχετικά με την άποψή τους για τους υπερήρωες: είναι δυνατοί; έχουν μαγικές δυνάμεις; τι είδους καθήκοντα πρέπει να κάνουν; Απαντώντας στις παραπάνω ερωτήσεις, θα μπορέσουν να αντιμετωπίσουν τα στερεότυπα και να ανοίξουν το μυαλό τους στην πραγματικότητα που κρύβεται πίσω από τον πραγματικό ρόλο/εικόνα ενός ήρωα. Με βάση τις ιστορίες που αναπτύχθηκαν για το πρόγραμμα Story Changers, ο κύριος στόχος είναι οι μαθητές να συνειδητοποιήσουν ότι ο καθένας μπορεί να γίνει ήρωας με τον δικό του τρόπο.</p> <p>Μέρος 1 -</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Παρουσιάστε διάφορες εικόνες υπερηρώων (ανδρών/γυναικών/Άλλων) σε έναν πίνακα/χαρτοπίνακα. 2. Ζητήστε τους να σηκωθούν και να επιλέξουν τον υπερήρωα που τους αρέσει περισσότερο. 3. Μόλις επιστρέψουν στις θέσεις τους, μπορείτε να τους ζητήσετε να σκεφτούν τις ακόλουθες ερωτήσεις: <ol style="list-style-type: none"> a) Γιατί σας αρέσει αυτός ο υπερήρωας; b) Σας αρέσει ο κόσμος του υπερήρωα; c) Ποιες είναι οι πράξεις του υπερήρωα που σας αρέσουν; d) Ποια δύναμη αυτού του υπερήρωα είναι η αγαπημένη σας; <p>Μέρος 2 -</p> <p>Για αυτό το μέρος, οι μαθητές θα εργαστούν Ατομικά.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Δώστε τους ένα φυλλάδιο, στο οποίο απεικονίζεται μια άγνωστη φιγούρα (χωρίς να προσδιορίζεται το φύλο ή το φύλο της).

	<p>2. Με βάση την προηγούμενη άσκηση και τις ερωτήσεις που τους τέθηκαν, θα πρέπει να ζωγραφίσουν και να περιγράψουν τον ιδανικό τους ήρωα (αυτός μπορεί να είναι εντελώς παρόμοιος με αυτόν που επιλέχθηκε στον πίνακα).</p> <p>3. Θα πρέπει να δώσουν στον υπερήρωά τους τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:</p> <ol style="list-style-type: none">Το όνομά του/τηςΤην καταγωγή του/της (από πού κατάγεται).5 ιδιότητεςΜια δύναμη που τον/την κάνει υπερήρωα <p>ΜΕΡΟΣ 3 -</p> <p>Σε αυτό το στάδιο, οι μαθητές θα πρέπει να γράψουν τι κοινό έχουν με τον "ιδανικό υπερήρωα" τους. Αν επιθυμούν, μπορείτε να τους δώσετε ένα φυλλάδιο από τη Δραστηριότητα "Meet me in the middle".</p> <p>Ενεργοποιήστε τους μαθητές σε μια συζήτηση θέτοντας τις ακόλουθες ερωτήσεις:</p> <ul style="list-style-type: none">- Μπορείτε να βρείτε ομοιότητες μεταξύ των ανθρώπων του περιβάλλοντός σας (γείτονες, φίλοι, συμμαθητές, δάσκαλοι) και των υπερηρώων σας;- Πρέπει να είσαι εξαιρετικός για να γίνεις υπερήρωας;- Τι πραγματικά χαρακτηρίζει έναν υπερήρωα; <p>Είναι δυνατόν να αναφερθούν εδώ οι ιστορίες που παρήχθησαν κατά τη διάρκεια του έργου.</p> <p>Ανάλογα με την ιστορία "You Tell" που θα χρησιμοποιηθεί, ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να συγκρίνουν τον ιδανικό τους υπερήρωα με έναν ήρωα της ιστορίας.</p>
--	--

<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<p>- Ένας πίνακας για να δείξετε τις εικόνες των υπερήρων</p>  <p>Change the Hero_Handout_GR.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Change-the-Hero_Handout_GR.pdf</p> <p>- Χαρτί και στυλό (χρωματιστά μολύβια)</p> <p>- Εικόνες με υπερήρωες (τουλάχιστον 3)</p> <p>- Φυλλάδιο "Αλλάξτε τον ήρωα" (Χ Όχι. μαθητές)</p>
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Φροντίστε να σέβεστε την ιδιωτική τους ζωή και μην τους φέρνετε σε δυσάρεστες καταστάσεις. 2. Δημιουργήστε έναν ασφαλή χώρο για να νιώθουν όλοι άνετα να μιλήσουν για τον εαυτό τους. 3. Βεβαιωθείτε ότι οι Οδηγίες είναι κατανοητές από όλους τους μαθητές. 4. Μπορείτε να παίξετε μουσική στο παρασκήνιο για να δημιουργήσετε μια ευχάριστη ατμόσφαιρα.

Δραστηριότητα 11: Ήρωας για μια μέρα

Τίτλος δραστηριότητας	Ήρωας για μια μέρα
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε : Θέατρο αυτοσχεδιασμού</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	2 ώρες, αλλά εξαρτάται επίσης από τον αριθμό των ομάδων που θα εκτελέσουν.
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> • Να είναι σε θέση να εργαστεί σε μια Ομάδα. • Να είναι σε θέση να σκέφτεται και να δομεί ένα σενάριο με άλλους. • Να είναι σε θέση να εξάγουν και να κατανοούν το ηθικό δίδαγμα μιας ιστορίας. • Να είναι σε θέση να παρατηρούν θεατρικές σκηνές για να νιώσουν, να προβληματιστούν και να κατανοήσουν το θέμα και το ζήτημα.
Περιγραφή Δραστηριότητας	<p>Κατά τη διάρκεια αυτής της Δραστηριότητας, οι μαθητές θα έχουν την ευκαιρία να είναι τόσο ο πρωταγωνιστής (κύριος ήρωας) όσο και το κοινό.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Σχηματίστε ομάδες των 4 μαθητών.

	<p>2. Κάθε Ομάδα θα έχει 30 λεπτά για να σκεφτεί ένα σενάριο και να προετοιμαστεί για την υποκριτική. Το σενάριο θα αφορά μια καθημερινή κατάσταση όπου κάποιος θα μπορούσε να είναι ηρωικός, όπου κάποιος θα μπορούσε να θεωρηθεί ήρωας. Ενημερώστε τους μαθητές ότι δεν θα τους επιτραπεί να μιλήσουν κατά τη διάρκεια του θεατρικού τους έργου και ότι θα πρέπει να παίξουν το σενάριο χρησιμοποιώντας απλώς το σώμα τους. Επιπλέον, το σενάριο θα πρέπει να χωριστεί σε 4 κύριες σκηνές:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Εισαγωγή b. Ένα πρόβλημα c. Η λύση του προβλήματος d. Το συμπέρασμα <p>3. Στη συνέχεια, κάθε Ομάδα θα δράσει μπροστά στην τάξη. Πιο συγκεκριμένα, η παράσταση θα πρέπει να παγώσει μετά από κάθε σκηνή (εισαγωγή, πρόβλημα, λύση και συμπέρασμα). Με αυτόν τον τρόπο, 4 κύριες εικόνες θα συνοψίζουν την ουσία της ιστορίας.</p> <p>Αφού δουν τις σκηνές, η υπόλοιπη Ομάδα θα πρέπει να σκεφτεί έναν τίτλο για το σενάριο. Στη συνέχεια, η Ομάδα που εκτέλεσε μπορεί να εξηγήσει την ιστορία της. Τέλος, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από τους υπόλοιπους μαθητές να συγκρίνουν τον τίτλο που σκέφτηκαν, με το πραγματικό σενάριο.</p>
Απαιτούμενα υλικά	<ol style="list-style-type: none"> 1. Χαρτί 2. Στυλό
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<ol style="list-style-type: none"> 1. Στην αρχή της Δραστηριότητας, παρουσιάστε ένα σενάριο ως παράδειγμα. Αυτό θα τους διευκολύνει να κατανοήσουν τις Οδηγίες.

	<ol style="list-style-type: none">2. Δημιουργήστε έναν ασφαλή χώρο για όλους, ώστε να αισθάνονται ελεύθεροι να συμμετέχουν και να παίζουν.3. Βοηθήστε τους μαθητές στην οργάνωση και την προετοιμασία των σεναρίων.4. Αν κάποιος από τους μαθητές αισθάνεται πραγματικά άβολα παίζοντας μπροστά σε Άλλο κόσμο, μπορούν να συμμετέχουν στην προετοιμασία των σεναρίων, χωρίς να παίζουν.5. Γράψτε τον τίτλο που επέλεξε η τάξη στο τέλος του θεατρικού έργου.
--	---


Δραστηριότητα 12: Αλλάξτε την αφήγηση

Τίτλος Δραστηριότητας	Αλλάξτε την αφήγηση
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: Δραστηριότητα for the ending (implementation)</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input type="checkbox"/> Ομάδα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομικό <input checked="" type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: All stories</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	2 hours
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Να αποφασίσει ένα Άλλο πιθανό τέλος της ιστορίας - Να γνωρίζουν τα κύρια μέρη μιας συγγραφικής εργασίας - Να εστιάζουν στην ορθογραφία και σε άλλες σχετικές πτυχές.
Περιγραφή Δραστηριότητας	1. Ο δάσκαλος διαβάζει την ιστορία και ο μαθητής βγάζει συμπεράσματα (30 λεπτά)

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Μετά την ανάγνωση της ιστορίας ο δάσκαλος θα δώσει στους μαθητές το φυλλάδιο "Αλλάξτε την αφήγηση". 3. Κάθε παιδί θα πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις και με βάση τις απαντήσεις του να δώσει ένα διαφορετικό τέλος στην ιστορία. (1 ώρα) 4. Ανάλογα με τον διαθέσιμο χρόνο, 3-4 μαθητές μπορούν να παρουσιάσουν το δικό τους τέλος στην ιστορία.
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Χαρτί και στυλό - Φυλλάδιο "Αλλάξτε την αφήγηση" <div style="text-align: center;">  <p>Change the Narrative_Handout_GF</p> </div> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Change-the-Narrative_Handout_GR.pdf</p>
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος θα μπορούσε να κάνει κάποιες παραλλαγές. Για παράδειγμα, η εργασία γραφής θα μπορούσε να είναι σε ζευγάρια. Για παράδειγμα, ένας μαθητής μπορεί να ξεκινήσει ένα νέο τέλος και ένας άλλος να το συνεχίσει. 2. Βεβαιωθείτε ότι τηρείτε το χρονοδιάγραμμα της Δραστηριότητας. Σε περίπτωση που σας τελειώνει ο χρόνος, απαντήστε στις ερωτήσεις που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο σε μια Ομάδα, αντί να αφιερώσετε χρόνο για την Ατομική απάντηση των ερωτήσεων.

Δραστηριότητα 13: Ζωγράφοι ιστοριών

Τίτλος Δραστηριότητας	Ζωγράφοι ιστοριών
Τύπος Δραστηριότητα	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: Implementation</i>
Τύπος Δραστηριότητα (συμμετέχοντες)	<input type="checkbox"/> Ομάδα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε: All stories</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	30'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Ενίσχυση της δημιουργικότητας - Ανάπτυξη της καλλιτεχνικής έκφρασης - Εξάσκηση στην οπτικοποίηση ιδεών
Περιγραφή Δραστηριότητας	<p>1. Μετά την ανάγνωση της ιστορίας, ο δάσκαλος ετοιμάζει μια συλλογή ερωτήσεων. Κάθε ερώτηση γράφεται σε ένα μικρό κομμάτι χαρτί και διπλώνεται. Όλες οι ερωτήσεις τοποθετούνται σε ένα κουτί.</p>

	<p>2. Ο δάσκαλος καλεί όλους τους μαθητές να επιλέξουν ένα κομμάτι χαρτί από το κουτί.</p> <p>3. Κάθε μαθητής πρέπει να ζωγραφίσει μια σκηνή, σύμφωνα με την οδηγία/ερώτηση που είναι γραμμένη στο χαρτί που ζωγράφισε.</p>
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<div style="text-align: center;">  <p>Story Painters_Handout_GR.</p> </div> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Story-Painters_Handout_GR.pdf</p> <ul style="list-style-type: none"> - Φυλλάδιο "Ζωγράφοι ιστοριών" - Χρωματικά μολύβια - Χαρτί
<p>Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή</p>	<p>Παροχή βοήθειας και ιδεών στους μαθητές, όταν χρειάζεται.</p>

Δραστηριότητα 14: Εφαρμογή Plickers

Τίτλος Δραστηριότητας	Εφαρμογή Plickers
Τύπος Δραστηριότητας	<input type="checkbox"/> Παγοθραύστης <input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας <input checked="" type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Δραστηριότητα for reading comprehension</i>
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input type="checkbox"/> Ομάδα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε All stories</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	15-20'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Αξιολόγηση της αναγνωστικής κατανόησης με διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο - Να κατανοήσουν μια ιστορία ή ένα δεδομένο κείμενο
Περιγραφή Δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> 1. Μετά την ανάγνωση της ιστορίας, ο δάσκαλος διαβάζει τις δηλώσεις και οι μαθητές χρησιμοποιούν την εφαρμογή plickers για να απαντήσουν.

2. Ο δάσκαλος σαρώνει τις απαντήσεις τους και μπορεί να δει στον υπολογιστή πόσοι μαθητές απάντησαν σωστά.
3. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να αιτιολογήσουν την απάντησή τους σε κάθε περίπτωση.

Παράδειγμα από την ιστορία "Η Κική και η Κοκκίνω":



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΜΕ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ PLICKERS

1. Οι κότες ζούσαν
 - a. σε ένα κοτέτσι
 - b. σε ένα καταπράσινο λιβάδι
 - c. σε ένα αγρόκτημα
2. Η Κοκκίνω ήταν
 - a. παχουλή και αδέξια με το πιο γλυκό κροτάλισμα
 - b. παχουλή και αδέξια με λαμπερά φτερά
 - c. παχουλή αλλά πολύ εύκαμπτη
3. Ο Κικίρικος ήταν
 - a. Ένας πολύ κακός κόκορας
 - b. προστατευτικός
 - c. υπερόπτης
4. Η Κική ήταν
 - a. Η πριγκίπισσα της φάρμας
 - b. παχουλή και αδέξια
 - c. πολύ όμορφη και ευέλικτη
5. Όλες οι κότες στο αγρόκτημα
 - a. Πίστευαν ότι καμία κότα δεν μπορούσε να ξεφύγει από τη μοίρα της να γεννά αυγά και πουλιά
 - b. υποστήριξαν την Κική και την Κοκκίνω να αγωνιστούν για τα όνειρά τους
 - c. κουτσομπόλευαν για τη μαμά της Κικής


Απαιτούμενα υλικά	- Ταμπλέτες/ έξυπνα τηλέφωνα - Εφαρμογή Plickers
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<ol style="list-style-type: none">1. Για αυτή τη Δραστηριότητα ο δάσκαλος θα πρέπει να προετοιμάσει τις ερωτήσεις που θα συμπεριληφθούν στην εφαρμογή plickers πριν από την τάξη.2. Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή τη Δραστηριότητα για όλες τις ιστορίες του "You Tell".

Δραστηριότητα 15: Ρίξτε τα ζάρια

<p>Τίτλος</p> <p>Δραστηριότητας</p>	<p>Ρίξτε τα ζάρια</p>
<p>Τύπος</p> <p>Δραστηριότητας</p>	<p><input type="checkbox"/> Παγοθραύστης</p> <p><input type="checkbox"/> Δημιουργία Ομάδας</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Άλλο <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Εφαρμογή</i></p>
<p>Τύπος</p> <p>Δραστηριότητας</p> <p>(συμμετέχοντες)</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα</p> <p><input type="checkbox"/> Ατομικό</p> <p><input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια</p>
<p>Σχετίζεται με μια</p> <p>ιστορία "You Tell"</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Όλες οι ιστορίες του Ηλικιακών Ομάδων</i></p> <p><input type="checkbox"/> Όχι</p>
<p>Ηλικιακή Ομάδα</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη</p> <p><input type="checkbox"/> 5η-6η τάξη</p>
<p>Αναμενόμενη</p> <p>διάρκεια</p>	<p>30'-40'</p>
<p>Στόχοι ή</p> <p>μαθησιακά</p> <p>αποτελέσματα</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Να εξασκηθούν στην αφήγηση ιστοριών από διαφορετική οπτική γωνία και να προσθέσουν νέες πληροφορίες ανάλογα με την οπτική γωνία κάθε μαθητή. - Να αναγνωρίσουν τις διαφορετικές προοπτικές των διαφόρων χαρακτήρων μιας ιστορίας

	<ul style="list-style-type: none"> - Να δείξουν πόσο διαφορετικό μπορεί να είναι το τέλος μιας ιστορίας, ανάλογα με τον αφηγητή της ιστορίας
<p>Περιγραφή Δραστηριότητας</p>	<p>1) Αφού διαβάσει την ιστορία, ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές ένα ή περισσότερα ζάρια (ιδανικά 3-4). Στην περίπτωση περισσότερων του ενός ζαριών, ο αριθμός των Ομάδα θα πρέπει να αντιστοιχεί στον αριθμό των διαθέσιμων ζαριών.</p> <p>2) Σε κάθε σειρά, ένας μαθητής ρίχνει τα ζάρια και αρχίζει να αφηγείται την ιστορία από την οπτική γωνία του χαρακτήρα που απεικονίζεται στο ζάρι.</p> <p style="text-align: center;">ΡΙΧΝΕΙ ΤΑ ΖΑΡΙΑ -ΑΦΗΓΕΙΤΑΙ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ</p> <p>ΡΙΧΝΕΤΕ ΤΑ ΖΑΡΙΑ ΚΑΙ ΛΕΤΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΟΠΩΣ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΠΟΥ ΕΔΕΙΧΝΕ ΤΟ ΖΑΡΙ</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Ζάρια με τυπωμένα πρόσωπα</p> <p>ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΘΑ ΑΦΗΓΗΘΕΙ Ο:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ο ΚΟΚΟΡΑΣ ΚΙΚΙΡΙΚΟΣ <div style="text-align: right;">  </div>

	<div data-bbox="451 268 621 548" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="641 346 803 373" data-label="Caption"> <p>2. ΚΙΚΗ</p> </div> <div data-bbox="560 756 706 783" data-label="Caption"> <p>3. ΚΟΚΚΙΝΩ</p> </div> <div data-bbox="565 821 745 1117" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="557 1165 862 1192" data-label="Caption"> <p>4. ΣΥΜΜΑΘΗΤΕΣ ΤΗΣ ΚΙΚΗΣ</p> </div> <div data-bbox="899 1029 1333 1291" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="477 1383 937 1650" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="954 1497 1308 1524" data-label="Caption"> <p>5. ΟΙ ΚΟΤΕΣ ΣΤΟ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑ</p> </div> <div data-bbox="508 1654 888 1686" data-label="Caption"> <p>6. Ο ΔΑΣΚΑΛΟΣ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ</p> </div>
<p>Απαιτούμενα υλικά</p>	<p>Φυλλάδιο "Ρίξε τα ζάρια" (πρέπει να εκτυπωθεί και να τροποποιηθεί για να δημιουργηθούν τα ζάρια)</p>

	 Roll the Dice_Handout_Gr.pdf https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/Roll-the-Dice_Handout_Gr.pdf
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<p>Η ίδια Δραστηριότητα μπορεί να εφαρμοστεί με διαφορετικούς χαρακτήρες από κάθε ιστορία της Ηλικιακής Ομάδας.</p> <p>Προτείνεται έντονα να δημιουργηθούν περισσότερα από ένα ζάρια (ακόμη και 3-4), ώστε να δοθεί σε περισσότερους μαθητές, η ευκαιρία να συμμετάσχουν στη Δραστηριότητα.</p>

4. Εργαλεία για την αφήγηση ιστοριών

Εργαλείο 1: Dixit

Όνομα εργαλείου	Dixit
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	30-40'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Να πειραματιστείτε με την αφήγηση ιστοριών - Να αναπτύξουν δεξιότητες αφήγησης
Δραστηριότητα Περιγραφή	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού: <ol style="list-style-type: none"> a. Κάθε παίκτης ξεκινά το παιχνίδι με έξι τυχαίες κάρτες. b. Στη συνέχεια, οι παίκτες εναλλάσσονται στο ρόλο του παραμυθά, ο οποίος κοιτάζει τις έξι εικόνες στο χέρι του. Από μία από αυτές, ο παραμυθάς φτιάχνει μια πρόταση ή φράση που μπορεί να την περιγράψει και την λέει δυνατά χωρίς να δείξει την κάρτα στους άλλους παίκτες. Ο στόχος του αφηγητή είναι να δώσει μια περιγραφή που να είναι διφορούμενη, αν και δεν θα

	<p>αναγνωρίσουν όλοι οι άλλοι παίκτες την κάρτα από την περιγραφή της, αλλά και σχετική, αν και κάποιοι θα την αναγνωρίσουν.</p> <p>c. Στη συνέχεια, κάθε Άλλος παίκτης επιλέγει από τις έξι δικές του κάρτες αυτή που ταιριάζει καλύτερα με την πρόταση που έδωσε ο αφηγητής.</p> <p>d. Στη συνέχεια, κάθε παίκτης δίνει την επιλεγμένη κάρτα του στον αφηγητή, χωρίς να την δείξει στους Άλλους. Ο αφηγητής ανακατεύει την κάρτα που επέλεξε με τις κάρτες που έλαβε από τους παίκτες του Άλλου, και στη συνέχεια όλες οι κάρτες μοιράζονται ανοιχτές.</p> <p>e. Οι παίκτες (εκτός από τον αφηγητή) στη συνέχεια μαντεύουν κρυφά ποια εικόνα ήταν του αφηγητή, χρησιμοποιώντας αριθμημένες μάρκες ψηφοφορίας. Ο παραμυθάς κερδίζει πόντους αν κάποιοι, αλλά όχι όλοι οι παίκτες μαντέψουν σωστά- οι παίκτες του Άλλο κερδίζουν πόντους Ατομικό για το αν μαντέψανε σωστά την κάρτα του παραμυθά ή αν ένας ή περισσότεροι παίκτες επιλέξουν την κάρτα που έδωσαν αρχικά στον παραμυθά. Κανένας παίκτης δεν μπορεί να ψηφίσει τη δική του κάρτα.</p> <p>2. Ο δάσκαλος σχηματίζει ομάδες των 3-8 μαθητών και αφήνει τους μαθητές να παίξουν το παιχνίδι</p>
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> - Επιτραπέζιο παιχνίδι Dixit
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<p>1. Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει το Dixit με διάφορους τρόπους:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ως παγοθραυστικό μέσο Δραστηριότητα για να εισαγάγει την αφήγηση ως έννοια - ως "εργαλείο επανάληψης" μετά την ανάγνωση των ιστοριών "Εσύ λες" και τη χρήση ορισμένων ασκήσεων του διδακτικού πακέτου "Αλλάξτε την ιστορία".

	<p>2. Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί από παιδιά ηλικίας 8+ ετών. Ωστόσο, δεδομένου ότι η πιλοτική δοκιμή έχει περιορισμένο χρονικό πλαίσιο, προτείνεται να χρησιμοποιηθεί με μαθητές της 5ης και 6ης τάξης.</p>
--	--

Εργαλείο 2: Το βιβλίο της ιστορίας μου

Όνομα εργαλείου	Το βιβλίο της ιστορίας μου
Τύπος Δραστηριότητας (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Όλες οι ιστορίες</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input checked="" type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	20'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Να ενισχύσει τη φαντασία - Ανάπτυξη δεξιοτήτων αφήγησης
Περιγραφή Δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος πρέπει να επιλέξει ένα πρότυπο από την εφαρμογή "My Story Book" ή να δημιουργήσει ένα νέο. 2. Ο εκπαιδευτικός μοιράζεται το πρότυπο στην τάξη Google ως εργασία για τους μαθητές. 3. Ζητήστε από τους μαθητές που επιθυμούν να μοιραστούν τις ιστορίες τους με την υπόλοιπη τάξη να το κάνουν.
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> - Tablet/ Laptop - Λογαριασμός Google

	<ul style="list-style-type: none">- Εφαρμογή My Story book
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	<ol style="list-style-type: none">1. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή την εφαρμογή ως εργαλείο για την ανάπτυξη και ενίσχυση της γραφής, της αφήγησης και των δημιουργικών δεξιοτήτων.2. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή στην τάξη ή ως εργασία για το σπίτι

Εργαλείο 3: Το καπέλο

Όνομα εργαλείου	Το καπέλο
Τύπος Δραστηριότητα (συμμετέχοντες)	<input type="checkbox"/> Ομάδα <input checked="" type="checkbox"/> Ατομικό <input type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input checked="" type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε Όλες οι ιστορίες</i> <input type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	20'
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Ανάλυση μιας ιστορίας σε σημαντικά στοιχεία - Ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάλυσης
Περιγραφή Δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> 1. Μετά την ανάγνωση/προβολή της ιστορίας, ο δάσκαλος δίνει στους μαθητές το φυλλάδιο "Το καπέλο". 2. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να συμπληρώσουν τα μέρη που λείπουν από το καπέλο 3. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να παρουσιάσουν τα ευρήματά τους μπροστά στην υπόλοιπη τάξη
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> - Το φυλλάδιο "Το καπέλο" - Στυλό/μολύβια








Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	1. Αυτό το εργαλείο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για όλες τις ιστορίες "You Tell".
--------------------------------------	--





Εργαλείο 4: Stop Motion



Όνομα εργαλείου	Stop Motion
Τύπος Δραστηριότητα (συμμετέχοντες)	<input checked="" type="checkbox"/> Ομάδα <input type="checkbox"/> Ατομικό <input checked="" type="checkbox"/> Σε ζευγάρια
Σχετίζεται με μια ιστορία "You Tell"	<input type="checkbox"/> Ναι <i>Παρακαλώ διευκρινίστε</i> <input checked="" type="checkbox"/> Όχι
Ηλικιακή Ομάδα	<input type="checkbox"/> 1η-2η τάξη <input type="checkbox"/> 3η-4η τάξη <input checked="" type="checkbox"/> 5η-6η τάξη
Αναμενόμενη διάρκεια	1-2 ώρες
Στόχοι ή μαθησιακά αποτελέσματα	<ul style="list-style-type: none"> - Να ενισχύσει τη δημιουργικότητα - Συνδυασμός ψηφιακών και αφηγηματικών δεξιοτήτων
Περιγραφή Δραστηριότητας	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ο δάσκαλος δημιουργεί ομάδες 4-5 μαθητών και τους ζητά να δημιουργήσουν μια σύντομη ιστορία (Όχι πάνω από 15'). 2. Ο εκπαιδευτικός ζητά από τους μαθητές να δημιουργήσουν 3-4 φιγούρες από πλαστελίνη που απεικονίζουν χαρακτήρες από την ιστορία τους 3. Ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί την εφαρμογή "Stop Motion Studio" με κάθε Ομάδα και μαζί δημιουργούν ένα σύντομο βίντεο 30 δευτερολέπτων.
Απαιτούμενα υλικά	<ul style="list-style-type: none"> - Έξυπνο τηλέφωνο/ταμπλέτα - Stop Motion Studio Σύνδεση στο διαδίκτυο





	- Πλαστελίνη
Συμβουλές για τον δάσκαλο/εκπαιδευτή	1. Ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτή τη Δραστηριότητα σε συνδυασμό με τις ιστορίες "Εσύ λες" ή στο πλαίσιο της έννοιας της αφήγησης.




5. “You Tell” Stories (Μη Εικονογραφημένο και εικονογραφημένο)

‘You Tell’ Story	Attachment
<p>Το τρομακτικό λεξικό</p>	<p> IO2A7_THE SCARY DICTIONARY_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-SCARY-DICTIONARY_EL.pdf</p> <p> IO2A5_The Scary Dictionary_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_The-Scary-Dictionary_EL.pdf</p>
<p>Το ταξίδι των ζώων</p>	<p> IO2A7_THE JOURNEY OF THE ANIMALS_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-JOURNEY-OF-THE-ANIMALS_EL.pdf</p> <p> IO2A5_JourneyOfThe Animals_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_JourneyOfTheAnimals_EL.pdf</p>
<p>Ας λάμψει για όλους: Το μυστήριο της εξαφανισμένης Σελήνης</p>	<p> IO2A7_THE MISSING MOON_EL.pdf</p>

'You Tell' Story	Attachment
	<p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-MISSING-MOON_EL_compressed-file.pdf</p> <p> IO2A5_TheMissingMoon_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheMissingMoon_EL.pdf</p>
<p>Το νησί των κόκκινων καβουριών</p>	<p> IO2A7_The red crab island_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/The-red-crab-island-GR_compressed.pdf</p> <p> IO2A5_TheRedCrabs_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_%CE%A4heRedCrabs_EL.pdf</p>
<p>Η Κική και η κοκκίνω</p>	<p> IO2A7_KIKE AND REDFEATHERED_EL.pc</p>

'You Tell' Story	Attachment
	<p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_KIKE-AND-REDFEATHERED_EL.pdf</p> <p></p> <p>IO2A5_KikeandRedfeathered_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_KikeandRedfeathered_EL.pdf</p>
<p>"Η πιο φωτεινή πυγολαμπίδα" - Μια ιστορία για την αξία του Σεβασμού</p>	<p></p> <p>IO2A7_THE BRIGHTEST FIREFLY_EL</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-BRIGHTEST-FIREFLY_EL_compressed-2.pdf</p> <p></p> <p>IO2A5_TheBrightestFirefly_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheBrightestFirefly_EL.pdf</p>
<p>"Σου χαλάω εγώ χατίρι;" - Μια ιστορία για την αξία του να έχεις όρια</p>	<p></p> <p>IO2A7_HOW CAN I SAY NO TO YOU_EL.p</p>

‘You Tell’ Story	Attachment
	<p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_HOW-CAN-I-SAY-NO-TO-YOU_EL-2.pdf</p> <p> IO2A5_HowToSayNo_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_HowToSayNo_EL.pdf</p>
Ρόσπο	<p> IO2A7_ROSPO_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_ROSPO_EL_compressed.pdf</p> <p>f</p> <p> IO2A5_Rospo_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_Rospo_EL.pdf</p>
Το κορίτσι με τη μαγεμένη φωνή	<p> IO2A7_THE GIRL WITH THE ENHANCED</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_THE-GIRL-WITH-THE-ENHANCED-VOICE_EL.pdf</p>

'You Tell' Story	Attachment
	 <p>IO2A5_TheGirlWithVoice_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_TheGirlWithVoice_EL.pdf</p>
<p>Η Χαρουπιά</p>	 <p>IO2A7_CAROB TREE_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A7_CAROB-TREE_EL.pdf</p>  <p>IO2A5_The carob tree_EL.pdf</p> <p>https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A5_The-carob-tree_EL.pdf</p>

6. "You Tell" Σενάρια VR και Desktop Application



IO3A3_Creation of You Tell VR Scenarios

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO3A3_Creation-of-You-Tell-VR-Scenarios_EN-1.pdf

7. "You Tell" Android



IO3A5_Android
Version_EN.pdf

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO3A5_Android-Version_%CE%95%CE%9D.pdf

8. Παραρτήματα

Παράρτημα 1: Οδηγός για τη δημιουργία “You Tell” Stories



IO2A1GuideForCreatingYouTellStories.pdf

<https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A1GuideForCreatingYouTellStories.pdf>

Παράρτημα 2: Οδηγός χρήσης “You Tell” Stories



IO2A6_Guide on how to use the stories_EL.pdf

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO2A6_Guide-on-how-to-use-the-stories_EL.pdf

Παράρτημα 3: Οδηγός “You Tell” VR για τους δασκάλους



IO3A4_“You Tell” VR Guide for Teachers_GR.pdf

https://storychangers.projectsgallery.eu/wp-content/uploads/2023/09/IO3A4_%E2%80%98You-Tell-VR-Guide-for-Teachers_GR.pdf