

PLACES ΓΙΑ ΜΑΘΗΤΕΣ

Παιγνιώδης Μάθηση και Αφήγηση για την Εξοικείωση
των Παιδιών και των Νέων με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης

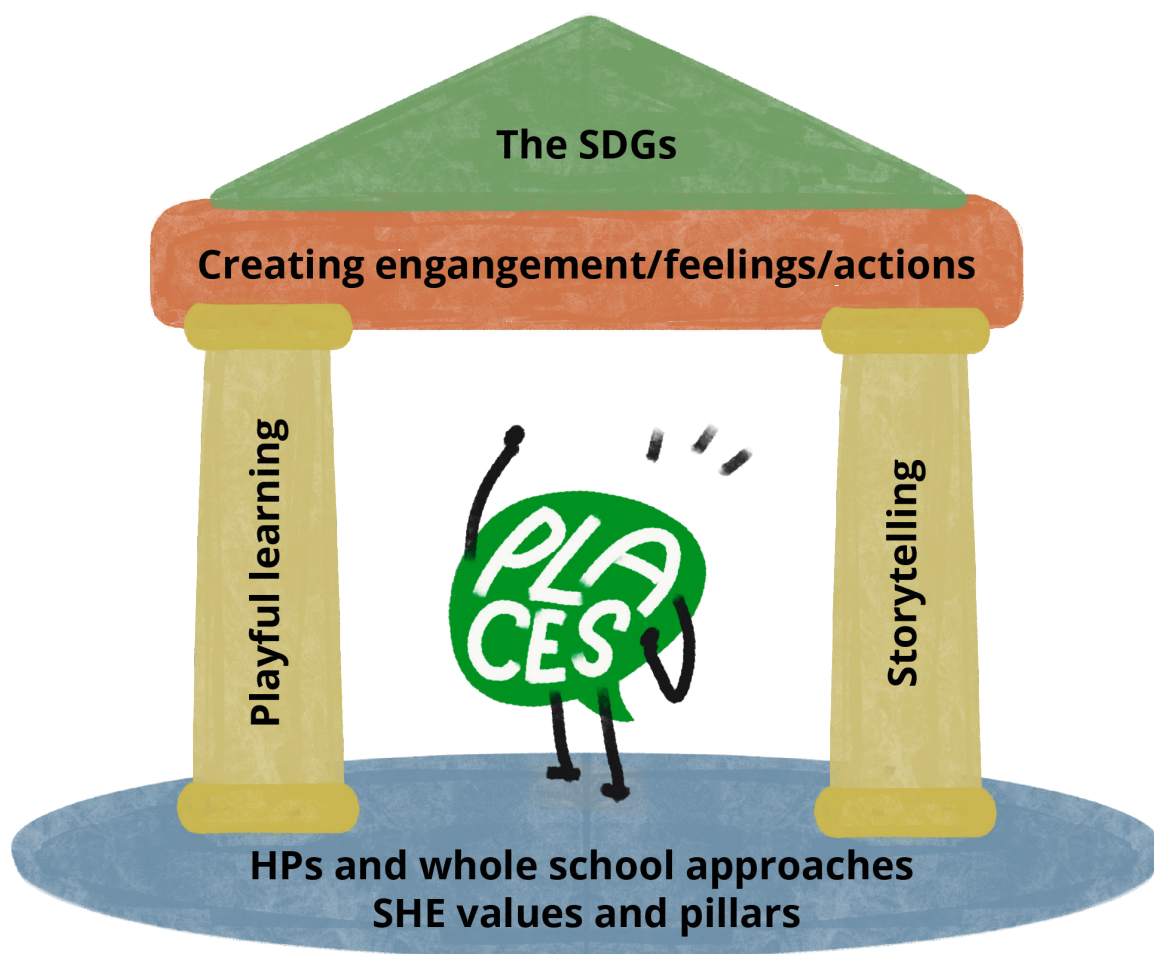


<http://www.play-2-learn.eu>

Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή στο υλικό και το έργο	3
Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση, ο ΟΗΕ και οι ΣΒΑ 3, 4 και 10	4-7
Ακαδημία παιγνιώδους μάθησης για μαθητές	
• Ολιστική προσέγγιση για την προαγωγή της υγείας στο σχολείο	9
• Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους: πληροφορίες από συνεντεύξεις με μαθητές και εκπαιδευτικούς	10-12
• Αρχές της Παιγνιώδους Μάθησης	13
• Παιγνιώδης Μάθηση - ο ρόλος του εκπαιδευτικού	14
• Αφήγηση: βασικά στοιχεία, συμβουλές και κόλπα	15-18
• Κάνοντας τις ιστορίες διασκεδαστικές και ουσιαστικές μέσω του σχεδιασμού	19
Υλικό για παιχνίδι με τις ιστορίες	
• Κόκαλα της ιστορίας με προτάσεις για δραστηριότητες και ερωτήσεις αναστοχασμού	21-42
• Κάρτες Μπαλαντέρ	43-48

Εισαγωγή



Σε παγκόσμιο επίπεδο, έχουν τεθεί 17 μεγάλοι στόχοι που ονομάζονται Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ). Μέσω των στόχων αυτών θέλουμε να κάνουμε τον κόσμο καλύτερο, εξαλείφοντας τη φτώχεια, αντιμετωπίζοντας τους ανθρώπους δίκαια και προστατεύοντας τον πλανήτη μας.

Τρεις από αυτούς τους στόχους είναι οι εξής:

- Καλή υγεία και ευημερία
- Ποιοτική εκπαίδευση για όλους
- Λιγότερες ανισότητες μεταξύ των ανθρώπων

Το PLACES μας δείχνει πώς το παιχνίδι και η αφήγηση ιστοριών μπορούν να κάνουν τη μάθηση συναρπαστική και να βοηθήσουν όλους τους μαθητές να είναι ευτυχισμένοι στο σχολείο και νιώθουν ότι αποτελούν κομμάτι του.

Το υλικό του PLACES είναι το εξής:

- Διασκεδαστικά βίντεο με ιστορίες σχετικά με τους στόχους καθώς και συμβουλές και κόλπα για την αφήγηση ιστοριών
- Εύχρηστοι οδηγοί και δραστηριότητες για την τάξη που μπορούν να εκτυπωθούν
- Μια ιστοσελίδα με όλο το εκτυπώσιμο υλικό των δραστηριοτήτων και τα βίντεο, έτοιμα προς χρήση

Με το PLACES, η μάθηση γίνεται παιγνιώδης, δημιουργική και βοηθά τους μαθητές να αναλάβουν δράση για ένα καλύτερο μέλλον!

ΕΕ και ΗΕ

Ολοκλήρωση



Η ευρωπαϊκή ολοκλήρωση και ο Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών



Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση

Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση σημαίνει ότι οι χώρες της Ευρώπης συνεργάζονται με πολλούς τρόπους - όπως η ανταλλαγή ιδεών, το εμπόριο, η θέσπιση νόμων και η προστασία του περιβάλλοντος. Το μεγαλύτερο μέρος της συνεργασίας αυτής γίνεται μέσω της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ).

Μετά από δύο μεγάλους πολέμους, οι ευρωπαϊκές χώρες ήθελαν ειρήνη. Άρχισαν να συνεργάζονται για να σταματήσουν μελλοντικούς πολέμους, να διεξάγουν εμπόριο πιο εύκολα και να επιλύουν από κοινού τα σοβαρά προβλήματα. Σήμερα, η ΕΕ βοηθά τις χώρες να μοιράζονται πόρους, να αλληλοϋποστηρίζονται και να δημιουργούν φιλίες μεταξύ των ανθρώπων.

- Η ΕΕ διευκολύνει τη μετακίνηση ανθρώπων, αγαθών και ιδεών μεταξύ χωρών.
- Οι χώρες συνεργάζονται σε θέματα όπως η καθαρή ενέργεια, η κλιματική αλλαγή και η μετανάστευση.
- Τα σχολεία βοηθούν διδάσκοντας τη δημοκρατία και τη συνεργασία. Προγράμματα όπως το Erasmus+ επιτρέπουν στους μαθητές να μάθουν και να ταξιδέψουν σε όλη την Ευρώπη!

Μαζί, μπορούμε να οικοδομήσουμε μια ειρηνική, ισχυρή και φιλική Ευρώπη!

Ο Οργανισμός Ηνωμένων Εθνών

Ο ΟΗΕ είναι μια ομάδα χωρών που συνεργάζονται για την επίλυση των σοβαρών προβλημάτων του κόσμου. Ιδρύθηκε το 1945, μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, για να βοηθήσει στη διατήρηση της ειρήνης. Σήμερα, σχεδόν όλες οι χώρες είναι μέλη. Στόχος τους είναι να διασφαλίσουν ότι όλος ο κόσμος θα απολαμβάνει ειρήνη, δικαιοσύνη και υγεία.

Ο ΟΗΕ βοηθά τις χώρες να συνεργαστούν με στόχο: τη διατήρηση της ειρήνης, την καταπολέμηση της φτώχειας, την προστασία του πλανήτη και τη βελτίωση της ζωής για όλους.

Ο ΟΗΕ έχει ειδικές ομάδες που ασχολούνται με διάφορα πράγματα, όπως ο FAO που εστιάζει στα τρόφιμα και τη γεωργία, η UNESCO που υποστηρίζει τα σχολεία και τον πολιτισμό, ο ΠΟΥ που ασχολείται με την υγεία και η UNICEF που βοηθά τα παιδιά σε όλο τον κόσμο.

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 3



Το 2015, τα Ηνωμένα Έθνη έθεσαν 17 μεγάλους στόχους για να κάνουν τον κόσμο καλύτερο. Αυτοί ονομάζονται Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης (ΣΒΑ). Οι ΣΒΑ έχουν να κάνουν με την οικοδόμηση ενός ασφαλέστερου και ευτυχέστερου μέλλοντος - ειδικά για τα παιδιά και τους νέους! Οι στόχοι επικεντρώνονται στα ακόλουθα:

Να βοηθήσουν τους ανθρώπους να ζήσουν μια καλύτερη ζωή, να προστατέψουν τον πλανήτη, να διασφαλίσουν ότι όλοι αντιμετωπίζονται δίκαια, να διαφυλάξουν την ειρήνη και να προάγουν τη συνεργασία.

Χώρες σε όλο τον κόσμο, συμπεριλαμβανομένων και των χωρών της ΕΕ, συνεργάζονται για να επιτύχουν αυτούς τους στόχους. Το έργο PLACES βοηθά τα παιδιά και τους εφήβους στην Ευρώπη, να έρθουν σε επαφή με τους ΣΒΑ με διασκεδαστικό και εύκολο τρόπο, ώστε να μπορούν να μοιραστούν αυτές τις ιδέες στο σπίτι, στο σχολείο και στην κοινότητά τους. Μόνο όταν περισσότεροι άνθρωποι κατανοήσουν τους στόχους, μπορούμε να πετύχουμε πραγματικές αλλαγές!

Το PLACES κάνει την εκμάθηση των ΣΒΑ διασκεδαστική και εύκολη, με τη χρήση:

Βίντεο, δραστηριοτήτων, ιστοριών και παιχνιδιών.

Χρησιμοποιώντας το υλικό αυτό, τα παιδιά αισθάνονται πιο συνδεδεμένα με τους ΣΒΑ και εμπνέονται για να βοηθήσουν στη δημιουργία ενός καλύτερου, πιο πράσινου και πιο δίκαιου κόσμου!

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 3

Ο 3ος Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης, «Καλή Υγεία και Ευημερία», προσπαθεί να μας βοηθήσει όλους να παραμείνουμε υγιείς, τόσο σωματικά όσο και ψυχικά. Αυτό σημαίνει λιγότερες ασθένειες, λιγότερο κάπνισμα και λιγότερη κατανάλωση αλκοόλ και καλύτερη ψυχική υγεία για όλες τις ηλικιακές ομάδες.

Πολλοί άνθρωποι σε όλο τον κόσμο αρρωσταίνουν και γίνονται φτωχότεροι λόγω προβλημάτων υγείας. Η διατήρηση της υγείας βοηθά τους ανθρώπους να ζουν πιο ευτυχισμένοι και κάνει τις κοινότητες ισχυρότερες. Τα σχολεία μπορούν να διδάξουν στα παιδιά πώς να κάνουν υγιεινές επιλογές κάθε μέρα.

Οι χώρες της Ευρώπης συνεργάζονται για να εντοπίζουν έγκαιρα τις ασθένειες, να ανταλλάσσουν καλές ιδέες για την προαγωγή της υγείας, να διδάσκουν ένα υγιεινό τρόπο ζωής και να κάνουν τα σχολεία ένα μέρος που προάγει την καλή υγεία.

Στόχοι Βιώσιμης Ανάπτυξης 4 και 10



Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 4

Ο 4ος Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης, η «Ποιοτική Εκπαίδευση» επιδιώκει να εξασφαλίσει πρόσβαση σε ποιοτική εκπαίδευση για όλους. Η μάθηση βοηθά τους ανθρώπους να παραμείνουν υγιείς, να βρουν θέσεις εργασίας και να κατανοούν και να σέβονται ο ένας τον άλλον. Αυτός ο στόχος διασφαλίζει επίσης ότι τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια, καθώς και τα παιδιά με αναπηρίες, θα έχουν την ευκαιρία να λάβουν εκπαίδευση.

Εκατομμύρια παιδιά σε όλο τον κόσμο δεν μπορούν να διαβάσουν ή να γράψουν. Περισσότερη εκπαίδευση σημαίνει λιγότεροι άνθρωποι σε συνθήκες φτώχειας, ασφαλέστερες κοινότητες και καλύτερες ευκαιρίες για όλους.

Στην Ευρώπη, τα σχολεία και οι εκπαιδευτικοί βοηθούν τα παιδιά να μάθουν χρήσιμες δεξιότητες, να προετοιμαστούν για θέσεις εργασίας, να γίνουν ενεργοί πολίτες που νοιάζονται. Η καλή εκπαίδευση μας βοηθά να φτιάξουμε ένα καλύτερο μέλλον μαζί.

Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης 10

Ο 10ος Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης, οι «Λιγότερες Ανισότητες» επιδιώκει να διασφαλίσει ότι όλοι αντιμετωπίζονται δίκαια, ανεξάρτητα από το πού προέρχονται, αν είναι πλούσιοι ή φτωχοί, άντρες ή γυναίκες ή αν έχουν κάποια αναπηρία.

Πολλοί άνθρωποι, ιδίως παιδιά και γυναίκες, υφίστανται άδικη μεταχείριση. Οι άνθρωποι με λιγότερα χρήματα ή λιγότερες ευκαιρίες συχνά ζουν λιγότερο και πιο δύσκολα. Πρέπει να διασφαλίσουμε ότι όλοι θα έχουν ίσες ευκαιρίες.

Η Ευρώπη έχει ένα σχέδιο για να βοηθήσει τα παιδιά νωρίς στη ζωή, να δώσει σε όλους τις ίδιες ευκαιρίες και να συνεργαστεί για την οικοδόμηση μιας πιο δίκαιης και πιο συμπονετικής κοινωνίας.

Ακαδημία Παιγνιώδους Μάθησης



Ολιστική προσέγγιση για την προαγωγή της υγείας στο σχολείο



Με βάση την Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου, επιδιώκεται να διασφαλιστεί ότι ολόκληρο το σχολείο - εκπαιδευτικοί, μαθητές, γονείς, ακόμη και η κοινότητα - συνεργάζονται για τη δημιουργία ενός χαρούμενου, υγιούς και ασφαλούς μέρους που προάγει τη μάθηση και την ανάπτυξη. Δεν αφορά μόνο τα μαθήματα στην τάξη, αλλά στόχος είναι να γίνει ολόκληρο το σχολείο ένας χώρος στον οποίο πάμε με χαρά. Το PLACES χρησιμοποιεί αυτή την ιδέα για να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν με διασκεδαστικούς, υγιείς και θετικούς τρόπους.

Όταν το σχολικό περιβάλλον είναι υγιές και φιλικό, οι μαθητές μαθαίνουν καλύτερα, αισθάνονται πιο ευτυχισμένοι και αναπτύσσονται με αυτοπεποίθηση και μέσω της ομαδικής εργασίας. Βοηθά τους μαθητές όχι μόνο με τις σχολικές εργασίες, αλλά και με την ανάπτυξη δεξιοτήτων για την πραγματική ζωή, όπως η φροντίδα για τους άλλους και η συνεργασία.

Η Ολιστική Προσέγγιση του Σχολείου υιοθετείται με τους ακόλουθους τρόπους:

- Κοινή στοχοθεσία για όλους
- Βοήθεια προς τους εκπαιδευτικούς για να αναπτύξουν νέες δεξιότητες
- Χώρος στους μαθητές να μοιραστούν τις ιδέες τους
- Συνεργασία με τους γονείς και την κοινότητα
- Διασφάλιση ότι όλοι οι μαθητές αισθάνονται ασφαλείς στο σχολείο και νιώθουν ότι αποτελούν κομμάτι του.

Όταν όλοι συνεργάζονται, το σχολείο μπορεί να αποτελέσει ιδανικό περιβάλλον μάθησης, παιχνιδιού και ανάπτυξης.

Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους I



Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί στην Ευρώπη μας είπαν τι τους αρέσει και τι δεν τους αρέσει στο σχολείο. Παρακάτω θα βρείτε κάποια από τα πράγματα που μοιράστηκαν μαζί μας:

Οι μαθητές θέλουν να έχουν τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ διαφορετικών τρόπων μάθησης

Οι μαθητές μας είπαν ότι αυτό που είναι σημαντικό είναι να μαθαίνουν με διασκεδαστικούς και διαφορετικούς τρόπους. Κι αυτό γιατί ο καθένας μαθαίνει διαφορετικά. Οι μαθητές αποζητούν ένα τρόπο μάθησης που να ταιριάζει σ' αυτούς και όχι το αντίθετο. Όταν μπορούμε να επιλέξουμε τον δρόμο που θα ακολουθήσουμε, ενθουσιαζόμαστε και συμμετέχουμε πιο ενεργά στη διαδικασία!

Το πρόγραμμα PLACES βοηθά τους εκπαιδευτικούς να σχεδιάσουν έτσι το μάθημά τους, ώστε να:

- Κινείστε και να χρησιμοποιείτε τα χέρια σας
- Είστε δημιουργικοί και να εξερευνείτε
- Εργάζεστε με διαφορετικούς τρόπους πάνω στο ίδιο θέμα

Εάν η τάξη μαθαίνει μέσα από ιστορίες, μπορείτε να κάνετε πολλά διαφορετικά πράγματα με κάθε ιστορία. Μπορείτε να γράψετε μια ιστορία, να σχεδιάσετε ή να δημιουργήσετε ένα βίντεο ή να την αναπαραστήσετε, όπως σε ένα θεατρικό έργο.

Οι μαθητές απολαμβάνουν να μαθαίνουν όλοι μαζί, ως ομάδα.

Οι μαθητές λένε ότι μαθαίνουν καλύτερα όταν αισθάνονται αποδεκτοί και συνεργάζονται καλά με τους άλλους. Η συμμετοχή σε μια ομάδα κάνει τη μάθηση διασκεδαστική και τους βοηθά όλους να αισθάνονται καλά.

Το PLACES βοηθά τους μαθητές να μάθουν πώς να δίνουν ο ένας στον άλλο ανατροφοδότηση και να εργάζονται ως ομάδα.

Με το PLACES, μπορείτε:

- Να εργαστείτε σε μικρές ομάδες
- Να χρησιμοποιήσετε τα διάφορα ταλέντα και τις δεξιότητές σας
- Να βοηθήσετε ο ένας τον άλλον και να χτίσετε κάτι υπέροχο μαζί!

*Στην ιστορία **Δρακοχορευτές**, κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα μέρος του έργου. Όταν όλα τα μέρη προστίθενται μαζί, όλη η τάξη επιτυγχάνει - σαν μια μεγάλη ομάδα!*

Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους II



Οι μαθητές χρειάζονται τον εκπαιδευτικό ως βοηθό και οδηγό

Οι μαθητές μας είπαν ότι οι εκπαιδευτικοί δεν είναι εκεί μόνο για να τους μάθουν πράγματα, αλλά και για να τους καθοδηγήσουν. Όταν μαθαίνετε καινούρια ή δύσκολα πράγματα, είναι σημαντικό ο εκπαιδευτικός να είναι μαζί σας, να σας ενθαρρύνει και να σας βοηθά να συνεχίζετε προς τη σωστή κατεύθυνση. Ακόμη και όταν κάνετε μάθημα έξω ή μαθαίνετε μέσω διασκεδαστικών δραστηριοτήτων, οι εκπαιδευτικοί είναι εκεί για να σας βοηθήσουν καταλάβετε τι πρέπει να κάνετε.

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να σχεδιάζουν τα μαθήματα βήμα-βήμα, κάνοντάς τα σαφή και διασκεδαστικά:

- Θα πρέπει να σας εξηγούν ποια είναι η αφετηρία και ποιος είναι ο στόχος.
- Θα πρέπει να σας βοηθήσουν να είστε οργανωμένοι και να μην μπερδευτείτε.
- Θα πρέπει να σας υποστηρίζουν όταν δοκιμάζετε νέους τρόπους μάθησης.

Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να σας βοηθάει να χτίζετε τη διαδικασία εκμάθησής, ανεβαίνοντας ένα επίπεδο κάθε φορά, όπως τα σκαλοπάτια μιας σκάλας.

Οι μαθητές πρέπει να κάνουν μάθημα έξω από την τάξη και να κινούνται λίγο περισσότερο.

Οι μαθητές θέλουν να κινούνται περισσότερο, να χρησιμοποιούν τις αισθήσεις τους και να εξερευνούν τον κόσμο έξω από την τάξη. Μπορεί να είναι βαρετό να κάθεστε όλη μέρα και η κίνηση θα σας βοηθήσει να αισθανθείτε πιο χαρούμενοι και υγιείς, να προσέχετε περισσότερο, να συνεργάζεστε καλύτερα με τους συμμαθητές σας και να βλέπετε πώς το σχολείο συνδέεται με τον πραγματικό κόσμο.

Οι δραστηριότητες του PLACES βοηθούν ώστε το μάθημα να γίνει πιο ενεργητικό με τους ακόλουθους τρόπους:

- Μετακινώντας τα θρανία και τις καρέκλες.
- Χρησιμοποιώντας φυσικά αντικείμενα και διακοσμητικά στοιχεία.
- Κάνοντας μάθημα έξω από την τάξη.
- Δίνοντάς σας την ευκαιρία να εργαστείτε με νέες μεθόδους, όπως η υποκριτική, το χτίσιμο ή η δημιουργία!

Η μάθηση δεν χρειάζεται να περιορίζεται μόνο σε ένα θρανίο και ανεξάρτητα από το πλαίσιο, ο εκπαιδευτικός μπορεί να σας βοηθήσει να κατακτήσετε τη γνώση με τρόπο διασκεδαστικό και οργανωμένο.

Διδασκαλία με συμμετοχικές και ποικίλες μεθόδους III



Οι καλές σχέσεις βοηθούν τους μαθητές να εμβαθύνουν περισσότερο σε όσα μαθαίνουν.

Η καλή σχέση μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών κάνει το σχολείο ένα μέρος όπου όλοι αισθάνονται πιο χαρούμενοι και η μάθηση γίνεται πιο εύκολη. Οι μαθητές αισθάνονται πολύ καλύτερα όταν οι δάσκαλοι είναι ευγενικοί και χρησιμοποιούν χιούμορ και βοηθούν στην επίλυση προβλημάτων που μπορεί να έχουν μεταξύ τους. Είναι σημαντικό για τους μαθητές με τους οποίους μιλήσαμε να μην αισθάνεται κανείς ότι κρίνεται ή ότι του βάζουν κάποια ταμπέλα και να αισθάνονται όλοι ασφαλείς να μιλήσουν και να μοιραστούν τις ιδέες τους. Όταν οι εκπαιδευτικοί και οι συμμαθητές αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλον με σεβασμό, οι μαθητές αισθάνονται πιο χαλαροί, γενναίοι και έτοιμοι να κατακτήσουν τη γνώση.

Το PLACES χρησιμοποιεί διασκεδαστικές ιστορίες και δραστηριότητες για να βοηθήσει τους μαθητές:

- Να κατανοήσουν τα συναισθήματά τους και τα συναισθήματα των άλλων.
- Να μιλήσουν για την υγεία, τη φιλία, τη δικαιοσύνη και την ομαδική εργασία.
- Να δημιουργήσουν ένα φιλικό, ασφαλές και θετικό περιβάλλον στην τάξη.

Με το PLACES, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναπτύξουν ισχυρές και στοργικές σχέσεις που κάνουν το σχολείο ένα εξαιρετικό μέρος για όλους.

Αρχές της Παιγνιώδους Μάθησης



Τι είναι η παιγνιώδης μάθηση;

Το παιχνίδι δεν είναι μόνο μέσο διασκέδασης - είναι επίσης ένας από τους καλύτερους τρόπους μάθησης!

Η παιγνιώδης μάθηση έχει να κάνει με τη χρήση παιχνιδιών, ιστοριών, φαντασίας και την εξερεύνηση νέων ιδεών έτσι ώστε οι μαθητές να μαθαίνουν με διασκεδαστικό και συναρπαστικό τρόπο. Σας βοηθά να ανακαλύψετε, να δοκιμάσετε πράγματα, να επιλύσετε προβλήματα και να είστε δημιουργικοί.

Γιατί είναι χρήσιμο;

Συνήθως, το σχολείο επικεντρώνεται πολύ στα διαγωνίσματα και τους βαθμούς. Ο στόχος της παιγνιώδους μάθησης είναι να απολαύσετε τη δραστηριότητα και να αισθανθείτε υπερήφανοι για αυτό που ανακαλύψετε! Όταν η μάθηση γίνεται παιχνίδι, μπορείτε:

- Να είστε φιλοπερίεργοι
- Να απολαμβάνετε την εκμάθηση νέων πραγμάτων
- Να συνεργαστείτε καλύτερα με τους φίλους σας
- Να θέλετε να συνεχίσετε να μαθαίνετε, ακόμη και μετά το σχολείο!

Πώς να μάθετε μέσω δραστηριοτήτων παιγνιώδους μάθησης;

Η παιγνιώδης μάθηση περιλαμβάνει 4 διασκεδαστικά συστατικά:

1. **Εξερεύνηση** - Δοκιμάστε διάφορα πράγματα πρώτα και συζητήστε μετά για το τι μάθατε! Ξεκινήστε με τις ερωτήσεις, όχι τις απαντήσεις.
2. **Φαντασία** - Χρησιμοποιήστε ιστορίες, εικόνες, τις αισθήσεις σας και το σώμα σας για να μάθετε με δημιουργικούς τρόπους.
3. **Διαφορετικές διαδρομές** - Δεν υπάρχει μόνο ένας τρόπος μάθησης! Χρησιμοποιήστε φυσικά αντικείμενα, δοκιμάστε διάφορες δραστηριότητες και δείτε πού σας οδηγεί η μάθηση.
4. **Νόημα** - Συνδέστε τη μάθηση με τη δική σας ζωή! Χρησιμοποιήστε τις αγαπημένες σας ταινίες, τους υπερήρωες ή πράγματα που αγαπάτε για να κάνετε τα μαθήματα συναρπαστικά.

Παιγνιώδης μάθηση - προσεγγίσεις και ρόλος των εκπαιδευτικών



Τι πρέπει να κάνουν οι εκπαιδευτικοί για να αξιοποιήσουν την παιγνιώδη μάθηση;
Η παιγνιώδης μάθηση σημαίνει ότι μαθαίνετε διασκεδάζοντας, είστε ενεργόι και ενθουσιασμένοι με την προοπτική να ανακαλύψετε νέα πράγματα. Οι εκπαιδευτικοί δεν χρειάζεται να κάνουν τους κλόουν ή να λένε αστεία όλη την ώρα - απλά πρέπει να δοκιμάσουν νέες ιδέες, να παίξουν μαζί με τους μαθητές και να κάνουν τα μαθήματα πιο διασκεδαστικά και δημιουργικά.

Γιατί είναι σημαντική η παιγνιώδης μάθηση;

Στο έργο **PLACES**, αξιοποιούμε την παιγνιώδη μάθηση μέσω ιστοριών και χρησιμοποιώντας τη φαντασία μας για να κάνουμε τη μάθηση συναρπαστική. Όταν οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές χρησιμοποιούν τη δημιουργικότητά τους, η μάθηση μοιάζει με περιπέτεια!

Πώς λειτουργεί η παιγνιώδης μάθηση;

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να εντάξουν στην παράδοση την παιγνιώδη μάθηση με τους ακόλουθους τρόπους:

- **Ξεκινώντας με δράση:** Δείξτε στους μαθητές τι μπορούν να κάνουν αμέσως!
- **Χρησιμοποιώντας το σώμα και τις αισθήσεις:** Μετακινηθείτε, χρησιμοποιήστε τον ήχο, την όραση, την αφή, ακόμα και την οσμή!
- **Χρησιμοποιώντας φυσικά αντικείμενα:** Χρησιμοποιήστε διασκεδαστικά υλικά, μικρά ή μεγάλα, για να κάνετε τη μάθηση βιωματική!
- **Αλλάξτε χώρο:** Κάντε μάθημα έξω, στο πάρκο, σε μια βόλτα ή ακόμα και στο σκοτάδι!

Οι εκπαιδευτικοί γίνονται οδηγοί που βοηθούν τους μαθητές να εξερευνήσουν και να παίξουν μαζί και μπορούν να επιλέξουν πόσο θέλουν να συμμετέχουν:

1. Στήνοντας το σκηνικό: προετοιμασία της τάξης και των δραστηριοτήτων
2. Βοηθώντας στην πορεία: υποστήριξη και ενθάρρυνση των μαθητών
3. Συμμετέχοντας στη διασκέδαση!: παιχνίδι και αφήγηση ιστοριών μαζί με την τάξη

Αφήγηση



Τι είναι η αφήγηση;

Με τον όρο αφήγηση εννοούμε τη **διήγηση ιστοριών** χρησιμοποιώντας λέξεις και ενέργειες που θα πυροδοτήσουν τη φαντασία του ακροατή!

Αποτελεί μία από τις αρχαιότερες ανθρώπινες δραστηριότητες- και εξακολουθεί να είναι εξαιρετικά σημαντική και σήμερα.

Γιατί είναι σημαντική η αφήγηση;

Ακούμε ιστορίες **παντού** - στο σπίτι, στο σχολείο, από τα βιβλία, από την τηλεόραση. Οι ιστορίες μας βοηθούν:

- Να κατανοήσουμε τον εαυτό μας και τους άλλους.
- Να μάθουμε για διάφορους πολιτισμούς και πεποιθήσεις.
- Να αναλογιστούμε τα μεγάλα ερωτήματα της ζωής, όπως το να μεγαλώνουμε ή να αντιμετωπίζουμε διάφορες προκλήσεις.
- Να αντλήσουμε έμπνευση για να είμαστε πιο ευγενικοί, πιο γενναίοι και πιο στοργικοί.

Οι ιστορίες δεν μας μιλάνε μόνο για τη ζωή - μας βοηθούν να φανταστούμε νέους τρόπους για να ζήσουμε και να μεγαλώσουμε!

Πώς λειτουργεί η αφήγηση;

Όταν ακούμε μια ιστορία, νιώθουμε σαν να γινόμαστε κομμάτι της!

Οι ιστορίες μας κάνουν:

- Να νιώθουμε συναισθήματα όπως ενθουσιασμό, φόβο ή χαρά
- Να εστιάζουμε καλύτερα και να είμαστε φιλοπερίεργοι
- Να αναπτύσσουμε τη φαντασία και τη δημιουργικότητά μας
- Να κατανοούμε τα συναισθήματα των άλλων ανθρώπων

Η αφήγηση είναι ένας εξαιρετικός τρόπος για να μάθετε, να μοιραστείτε ιδέες και να συνδεθείτε μεταξύ σας.

Αφήγηση - Τα βασικά στοιχεία και τα κόκαλα I



Τι κάνει μια ιστορία καλή;

Κάθε ιστορία έχει έναν «σκελετό με κόκαλα» - αυτά είναι τα κύρια μέρη από τα οποία δομείται η ιστορία!

Ο αφηγητής προσθέτει τις λεπτομέρειες, όπως τα ονόματα, τα μέρη και τις περιπέτειες, για να ζωντανέψει την ιστορία.

Έτσι λοιπόν μπορείτε να πείτε την ίδια ιστορία με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, με διαφορετικούς χαρακτήρες, προβλήματα και μέρη!

Πώς βοηθάει αυτό;

Όταν ξέρετε τα βασικά μέρη μιας ιστορίας, είναι πιο εύκολο να δημιουργήσετε τις δικές σας εκδοχές!

Σας βοηθά:

- Να οργανώστε τις ιδέες σας
- Να τραβήξετε την προσοχή του ακροατή
- Να αφήσετε τους ανθρώπους να φανταστούν την ιστορία στο μυαλό τους

Είτε επινοείτε μια δική σας ιστορία είτε επαναλαμβάνετε μια παλιότερη, τα «κόκαλα» της ιστορίας σας βοηθάνε να έχει νόημα και να είναι συναρπαστική!

Πώς να φτιάξετε μια ιστορία!

Τα 3 πιο σημαντικά μέρη:

1. **Χαρακτήρες** - Για ποιον μιλάει η ιστορία;
2. **Τόπος** - Πού συμβαίνει;
3. **Πρόβλημα** - Ποια πρόκληση πρέπει να αντιμετωπίσει ο ήρωας;

Η εξέλιξη της ιστορίας:

1. Ισορροπία - Όλα είναι φυσιολογικά.
2. Ανισορροπία - Κάτι πάει στραβά!
3. Ισορροπία και πάλι - Το πρόβλημα έχει λυθεί και τα πράγματα είναι και πάλι όπως θα έπρεπε.

Αφήγηση - Τα βασικά στοιχεία και τα κόκαλα II



Βήματα για την αφήγηση της ιστορίας σας:

1. **Αρχή** - Πού και ποιοι; Πώς είναι η ζωή τους φυσιολογικά;
2. **Αρχίζουν τα προβλήματα** - Κάτι συμβαίνει και αλλάζει τα πάντα!
3. **Μεγάλο πρόβλημα** - Τα πράγματα χειροτερεύουν και οι παλιές λύσεις δεν έχουν αποτέλεσμα.
4. **Κορύφωση** - Ο ήρωας αντιμετωπίζει το πρόβλημα και νικάει!
5. **Τέλος** - Η ζωή επιστρέφει σε φυσιολογικούς ρυθμούς αλλά οι ήρωες έχουν μάθει κάτι καινούριο.

Για επιπλέον διασκέδαση:

- Προσθέστε επιπλέον χαρακτήρες ή αλλάξτε το τέλος!
- Διηγηθείτε την ιστορία σαν να διαδραματίζεται στο διάστημα, στη ζούγκλα ή στην πόλη σας!
- Κάντε την αστεία, τρομακτική, συναρπαστική ή ακόμα και θλιβερή.
- Δοκιμάστε νέα στυλ ιστοριών για παράδειγμα κωμωδίες, περιπέτειες ή ιστορίες μυστηρίου!

Ο Δρόμος της Αφήγησης



Τι είναι ο «δρόμος της αφήγησης»;

Ο δρόμος της αφήγησης είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να διηγηθείτε ιστορίες χρησιμοποιώντας λέξεις, ήχους και ενέργειες για να ενεργοποιήσετε διάφορα μέρη του εγκεφάλου του ακροατή ώστε να ενδιαφερθεί και να αισθανθεί σαν να είναι μέρος της ιστορίας.

Πώς βοηθάει αυτό;

Όταν λέτε μια ιστορία, θέλετε να είναι συναρπαστική - όχι απλώς μια λίστα με γεγονότα.

Χρησιμοποιώντας παιχνιδιάρικες φωνές, κινήσεις και ήχους, κάνετε την ιστορία πιο ζωντανή και οδηγείτε τους ακροατές σε μια περιπέτεια μέσα στη φαντασία τους.

Πώς χρησιμοποιούμε τον «δρόμο της αφήγησης»;

Συνδυάστε διαφορετικούς αφηγηματικούς τρόπους για να κρατήσετε ζωντανό το ενδιαφέρον! Δοκιμάστε τα εξής:

1. Λέξεις που υποδηλώνουν δράση: «Πέταξε το μπουκάλι έξω απ' το παράθυρο!»
2. Περιγραφές: «Το πράσινο, γυάλινο μπουκάλι που μύριζε χυμό.»
3. Ηχητικά εφέ: «Χτύπησε την πόρτα — ΜΠΑΜ!»
4. Συναισθήματα και σκέψεις: «Η μυρωδιά τής θύμισε ζεστές καλοκαιρινές μέρες.»
5. Χειρονομίες και εκφράσεις: Δείξτε πώς πέταξε το μπουκάλι ή κάντε την αστεία γκριμάτσα που έκανε εκείνη τη στιγμή!
6. Ενδιαφέρουσες πληροφορίες: «Ξέρατε ότι οι μυρωδιές μπορούν να ξυπνήσουν έντονες αναμνήσεις;»

Όταν τα χρησιμοποιείτε όλα αυτά μαζί, η ιστορία σας ζωντανεύει και γίνεται απολαυστική, τόσο για εσάς όσο και για όσους την ακούν!

Πώς να κάνετε τις ιστορίες διασκεδαστικές και ουσιαστικές μέσω του σχεδιασμού

Μερικές φορές, όταν δοκιμάζουμε κάτι καινούργιο, όπως η αφήγηση ιστοριών με αστείο ή παιχνιδιάρικο τρόπο, μπορεί να μας φαίνεται λίγο παράξενο στην αρχή. Γι' αυτό πρέπει να έχετε ένα καλό σχέδιο, έτσι ώστε όλοι οι συμμετέχοντες να νιώθουν ασφαλείς, συγκεντρωμένοι και έτοιμοι να απολαύσουν και να καταλάβουν τη διαδικασία!

Σκεφτείτε το σαν μια σκάλα – όχι πολύ απότομη, ούτε μπερδεμένη – σχεδιασμένη έτσι ώστε να τους βοηθάει όλους να απολαμβάνουν τη μάθηση και το παιχνίδι με τις ιστορίες.

Στο πρόγραμμα PLACES, χτίζουμε αυτή τη σκάλα με τρία βήματα:

Βήμα 1: Πριν την ιστορία – προετοιμασία:

- Διαμορφώστε τον χώρο: Κάντε την τάξη ζεστή και φιλόξενη. Μπορείτε να χαμηλώσετε τα φώτα ή να καθίσετε σε κύκλο με μαξιλάρια.
- Φτιάξτε ατμόσφαιρα: Χρησιμοποιήστε αντικείμενα, φώτα ή ήχους για να δείξετε ότι ξεκινάει μια ιστορία.
- Τραβήξτε το ενδιαφέρον από την αρχή: Με ένα μυστηριώδες αντικείμενο σε μια τσάντα; Έναν ήχο; Μια ερώτηση όπως:
- «Ποιο πιστεύετε ότι είναι το θέμα αυτής της ιστορίας;»
- Παίξτε με τη φωνή σας! Ο εκπαιδευτικός θα είναι αστείος, σοβαρός ή μυστηριώδης; Το ύφος δίνει ζωή στην ιστορία.

Βήμα 2: Κατά τη διάρκεια της ιστορίας – κρατώντας ζωντανό το ενδιαφέρον

- Αλλάξτε ρυθμό: μιλάτε αργά στα τρομακτικά σημεία και γρήγορα στα συναρπαστικά!
- Κάντε ερωτήσεις: π.χ. «Τι πιστεύετε ότι θα γίνει μετά;»
- Χρησιμοποιήστε ήχους, κινήσεις, εκφράσεις, ακόμα και τις δικές σας ιστορίες για να κάνετε ρεαλιστική την αφήγηση.
- Εμπνευστείτε από άλλους αφηγητές, όπως αυτούς που βλέπουμε στα βίντεο του PLACES!

Βήμα 3: Μετά την ιστορία – αναστοχασμός και συζήτηση για όσα μάθαμε:

- Αναπαραστήστε την ιστορία! Ζωντανέψτε τους χαρακτήρες και τα συναισθήματά τους.
- Εκφραστείτε μέσα από την τέχνη: Δείξτε πώς άλλαξαν οι χαρακτήρες ή τι έμαθαν.
- Κάντε ένα δώρο: Τι θα δίνετε σε έναν ήρωα της ιστορίας και γιατί;
- Απομονώστε στιγμές της ιστορίας: Μια ομάδα παγώνει σε μια σκηνή από την ιστορία. Οι υπόλοιποι προσπαθούν να μαντέψουν τι σκέφτεται ο χαρακτήρας σας.
- Φτιάξτε ένα παιχνίδι: Μετατρέψτε την ιστορία σε επιτραπέζιο ή ομαδικό παιχνίδι που αναδεικνύει το βασικό της μήνυμα.

Συνδέστε την ιστορία με την πραγματική ζωή, ρωτώντας:

- «Τι μας διδάσκει αυτή η ιστορία για την καλοσύνη;»
- «Τι θα έκανες σε αυτή την κατάσταση;»
- «Πώς συνδέεται με τον κόσμο γύρω μας;»

Οι ιστορίες στο πρόγραμμα PLACES μάς βοηθούν να μάθουμε για:

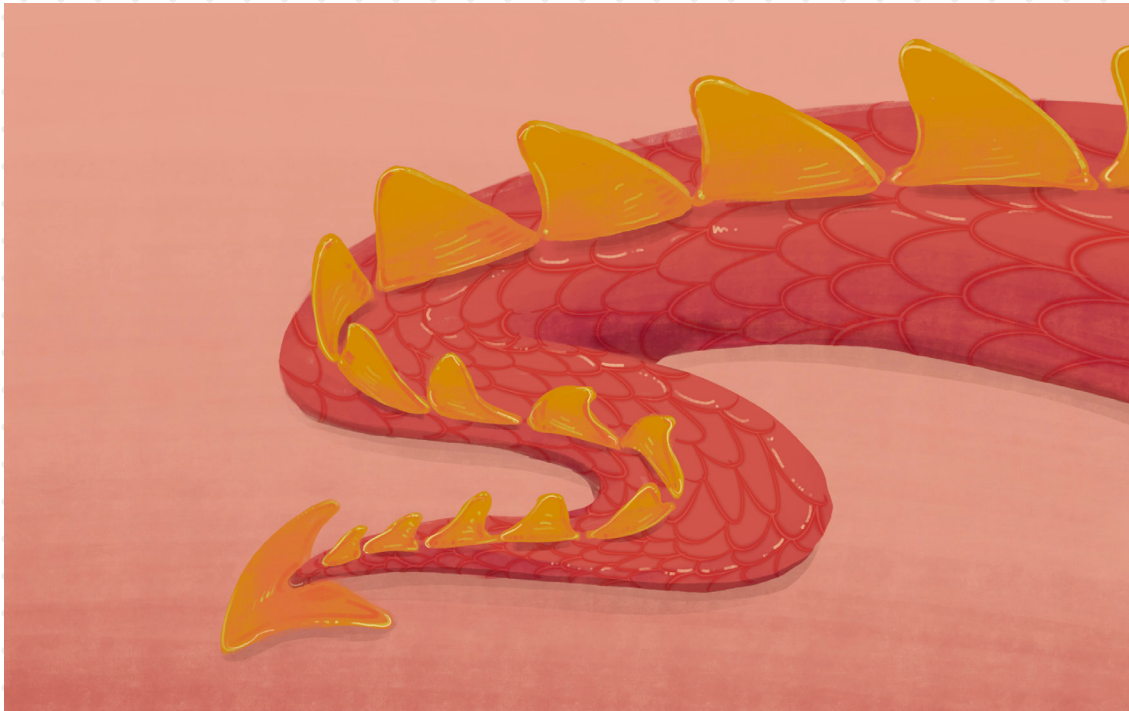
- Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση
- Υγεία και ευημερία (ΣΒΑ 3)
- Ποιοτική εκπαίδευση (ΣΒΑ 4)
- Λιγότερες ανισότητες (ΣΒΑ 10)
- Κάθε ιστορία έχει κάτι να μας διδάξει!



Υλικό για παιχνίδι με τις ιστορίες



Τα κόκαλα της ιστορίας - Δρακοχορευτές



Οι δράκοι επισκέπτονται το βουνό πάνω από δύο χωριά, μία φορά τον χρόνο για μία μέρα. Είναι η μέρα της δοκιμασίας των δρακοχορευτών.

Τα δύο χωριά προετοιμάζουν τα παιδιά του σχολείου να μαζέψουν λέπια δράκων ενείδει δοκιμασίας, αλλά με δύο διαφορετικούς τρόπους. Μια ομάδα παιδιών προπονείται ρίχνοντας δίχτυα, κάνοντας επιθέσεις και κόβοντας με μαχαίρια για να μαζέψει τα λέπια. Ορμούν στο βουνό και επειδή δεν ξέρουν πώς να χρησιμοποιήσουν τα εργαλεία τους για να συλλέξουν τρόφιμα, πεινάνε και κρυώνουν στον δρόμο τους.

Προσπαθούν να μαζέψουν λέπια ο καθένας μόνος του και φοβούνται πολύ τον δράκο. Κάποιοι τα καταφέρνουν και κάποιοι όχι και πρέπει να πάνε σπίτι τους με άδεια χέρια. Η άλλη ομάδα μαθαίνει να χρησιμοποιεί τα εργαλεία της με πολλούς τρόπους για να συγκεντρώσει λέπια δράκων, αλλά και για να συγκεντρώσει, να κόψει και να ετοιμάσει φαγητό και να φτιάξει εργαλεία, δουλεύοντας όλοι μαζί.

Βοηθούν ο ένας τον άλλον να ψαρέψουν και μαζέψουν μούρα στον δρόμο προς τη σπηλιά του δράκου. Χρησιμοποιούν τα τρόφιμα και τα εργαλεία με διάφορους τρόπους και συνεργάζονται με τον δράκο για να βοηθήσουν ο ένας τον άλλον. Όλοι μαζί χορεύουν. Πηγαίνουν σπίτι τους χαρούμενοι που πέτυχαν να μαζέψουν πολλά λέπια ως ομάδα και κανένας δεν βγήκε χαμένος.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Φανταστείτε ότι είστε ένα παιδί από τα δύο χωριά και γράψτε στο ημερολόγιό σας γι' αυτό.
- Σχεδιάστε, ζωγραφίστε ή κατασκευάστε δράκους και το βουνό.
- Κατασκευάστε λέπια δράκου: Γράψτε σε κάθε ένα μια δεξιότητα ή δύναμη και φτιάξτε τον δράκο της ομάδας σας.
- Ζωντανέψτε την ιστορία: Χωριστείτε σε δύο ομάδες (χωριά) και παρουσιάστε το ταξίδι τους σαν θεατρικό δρώμενο.
- Φανταστείτε ότι κάνετε ταινία για τα δύο σχολεία στα χωριά. Η κάμερα κινείται αργά καταγράφοντας το εσωτερικό του σχολείου. Πώς μοιάζει; Περιγράψτε τις διαφορές.
- Απομονώστε σκηνές από την ιστορία: Εστιάστε σε συγκεκριμένες στιγμές της ιστορίας και μπείτε στο μυαλό των χαρακτήρων.
- Ομαδική σκυταλοδρομία: Στήστε μια διασκεδαστική πίστα μετ' εμποδίων για να μαζέψετε λέπια δράκων.
- Δρακοχορός: Δημιουργήστε όλοι μαζί έναν δρακοχορό για να γιορτάσετε το ομαδικό πνεύμα.

Κάρτα Αναστοχασμού - Δρακοχορευτές



#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση προάγοντας τις ευκαιρίες για δια βίου μάθηση»

- Γιατί πιστεύετε ότι το δεύτερο χωριό δεν έμαθε μόνο να πετάει δίχτυα;
- Πώς τους βοήθησε να πετύχουν τον στόχο τους η εκμάθηση πολλών διαφορετικών πραγμάτων;
- Γιατί είναι σημαντικό να συνεργάζεστε, και όχι να κάνετε τα πάντα μόνοι σας;
- Αν ετοιμαζόσασταν για ένα τόσο μεγάλο ταξίδι, τι θα θέλατε να μάθετε;
- Πώς μας προετοιμάζει το σχολείο για την πραγματική ζωή;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Ήταν δίκαιο που κάποια παιδιά έπρεπε να πάνε στο σπίτι με άδεια χέρια; Γιατί συνέβη αυτό;
- Τι θα μπορούσε να κάνει διαφορετικά το πρώτο χωριό για να τους συμπεριλάβει και να τους υποστηρίξει όλους;
- Πώς μπορούμε να διασφαλίσουμε ότι όλοι σε μια ομάδα θα πετύχουν και όχι μόνο λίγοι;
- Τι είναι πιο σημαντικό: να κερδίσετε μόνοι ή να πετύχετε όλοι μαζί; Γιατί;
- Πώς μπορούμε να κάνουμε την τάξη ή την κοινότητά μας πιο δίκαιη και με μεγαλύτερη ισότητα;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Πετρόσουπα



Μια οικογένεια φτάνει σ' ένα άδειο οικόπεδο ενός χωριού με το τροχόσπιτό της.

Ένα κοριτσάκι από το χωριό, η Μαρία, πιάνει φιλία με την νεοφερμένη συνομήλική της, την Αμέλια που την καλεί να μοιραστεί τη σούπα που θα φτιάξει ο πατέρας της στο τσουκάλι: την πετρόσουπα! Νερό και πέτρες! Ο πατέρας παραδέχεται πως με λίγες ντομάτες θα γινόταν πιο νόστιμη.

Η Μαρία ζητάει από τη μητέρα της την άδεια να φάει μαζί με την καινούργια της φίλη την πετρόσουπα, κι εκείνη της την δίνει μαζί με μερικά λαχανικά. Άλλος λίγο, άλλος πολύ, οι κάτοικοι του χωριού περίεργοι για αυτή τη συνταγή φέρνουν ο καθένας ό,τι νομίζει για να νοστιμίσει η σούπα.

Όλοι μαζί στήνουν μια γιορτή και μοιράζονται την υπέροχη σούπα.

Πετρόσουπα στη νοηματική

Μια κρύα χειμωνιάτικη μέρα, ένας μοναχικός ταξιδιώτης φτάνει σε ένα μικρό χωριό.

Οι πόρτες και τα παράθυρα των σπιτιών κλειστά και κανείς δεν βγαίνει να τον καλωσορίσει. Όμως η πείνα του τον κάνει να σκαρφιστεί ένα κόλπο: σε μια κατσαρόλα με νερό ρίχνει μια μεγάλη και βαριά πέτρα για να φτιάξει... πετρόσουπα! Όσο το νερό βράζει, μια γειτόνισσα ρωτά όλο περιέργεια τι φτιάχνει εκεί!

Ο ξένος της απαντά ότι φτιάχνει πετρόσουπα, αλλά θα ήταν πιο νόστιμη αν είχε λίγες πατάτες. Η γειτόνισσα φέρνει τις πατάτες και περιμένει να δοκιμάσει από αυτήν την περίεργη σούπα! Ο ένας μετά τον άλλον οι περίεργοι γείτονες μαζεύονται γύρω απ' την κατσαρόλα φέρνοντας ο καθένας από ένα υλικό για να δοκιμάσουνε την σούπα.

Στο τέλος, όλοι γίνονται μια παρέα που απολαμβάνει την νόστιμη πετρόσουπα, την σούπα της συντροφιάς!

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Το κολάζ της σούπας: Φτιάξτε μια μεγάλη χάρτινη κατσαρόλα. Κάθε παιδί προσθέτει ένα σχέδιο ή μια λέξη για το τι θα «προσέθετε» στη σούπα: φαγητό, ταλέντο, μια καλή πράξη, μια δεξιότητα, κλπ. Εναλλακτικά, δίνουμε σε κάθε παιδί μια λεία πέτρα για να ζωγραφίσει αυτό που θα έβαζε στη «σούπα της κοινότητας».
- Ζωντανέψτε την ιστορία: Αναθέστε ρόλους: η οικογένεια, το κορίτσι, οι χωρικοί, οι μουσικοί. Οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν απλά σκηνικά και κοστούμια και να δημιουργήσουν τους δικούς τους διαλόγους.
- Καρέ χωρικών: Αναπαραστήστε ένα καρέ της ιστορίας με διάφορους χωρικούς. Βάλτε τους υπόλοιπους να μαντέψουν τι σκέφτονται ή αισθάνονται. Μετά, τα «αγάλματα» ζωντανεύουν και λένε τις σκέψεις τους!
- Θέατρο καλοσύνης: Σε ομάδες, φτιάξτε σύντομα σκετσάκια που δείχνουν πώς μπορούμε να βοηθήσουμε τους άλλους – όχι μόνο με φαγητό, αλλά και με χρόνο, φροντίδα, αγάπη ή δεξιότητες.
- Σούπα με ήχους: Σε μικρές ομάδες, δημιουργήστε τους ήχους της ιστορίας: ο βρασμός του νερού, μουσική, γέλια, βήματα, ανακάτεμα. Παρουσιάστε τα ζωντανά κατά τη διάρκεια της αφήγησης.
- Κύκλος μουσικής: Φτιάξτε έναν μουσικό κύκλο όπου κάθε μαθητής προσθέτει έναν ήχο ή ρυθμό και δημιουργήστε ένα τραγούδι όπως δημιουργήθηκε και η σούπα!
- Εάν το σχολείο διαθέτει τους πόρους, δηλαδή μια ασφαλή κουζίνα, οι μαθητές μπορούν να φέρουν τα υλικά για να φτιάξουν τη σούπα στο σχολείο και να την φάνε ως κοινότητα, όπως και στην ιστορία. Εναλλακτικά, τα παιδιά μπορούν να μαγειρέψουν στο σπίτι με τους γονείς τους μια «πετρόσουπα» (χωρίς πέτρες φυσικά!) και να γράψουν γι' αυτήν ή να φέρουν μια φωτογραφία της για να στολίσουν την τάξη.

Κάρτα αναστοχασμού - Πετρόσουπα



#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί πιστεύετε ότι κάποιοι στην αρχή δεν ήθελαν να βοηθήσουν;
- Ήταν δίκαιο που κάποιοι είχαν περισσότερα να προσφέρουν από άλλους; Πώς κατάφερε τελικά να ξεπεραστεί αυτή η ανισότητα στην ιστορία;
- Πώς κατάφεραν όλοι, ακόμη κι όσοι δεν είχαν φαγητό, να συμμετέχουν στη σούπα;
- Τι μας λέει αυτή η ιστορία για το πόσο σημαντικός είναι ο καθένας μας, ακόμα κι αν δεν έχει πολλά;
- Τι μπορούμε να κάνουμε στην τάξη ή στο σχολείο για να νιώθουν όλοι αποδεκτοί και σημαντικοί;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Συνεργασία πέρα από σύνορα για μια δίκαιη και ειρηνική κοινωνία»

- Αν η οικογένεια προερχόταν από άλλη χώρα, πώς θα μπορούσε να την καλωσορίσει το χωριό;
- Πιστεύετε ότι αυτή η ιστορία θα μπορούσε να συμβεί και σε άλλες χώρες; Γιατί;
- Τι μας διδάσκει η ιστορία για την παροχή βοήθειας σε νέα πρόσωπα που έρχονται στην κοινότητά μας ή στην Ευρώπη γενικά;
- Γιατί είναι σημαντικό για τις χώρες της Ευρώπης να συνεργάζονται, όπως οι χωρικοί;
- Πώς μπορούν οι χώρες να «μοιραστούν τα υλικά τους» για να λύσουν προβλήματα μαζί;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Ο «Μπουνιάς»



Ο 12χρονος Μιχάλης έχει το παρατσούκλι «Μπουνιάς» επειδή χτυπάει τους συμμαθητές του. Τώρα που πάει στην έκτη, χτυπά όποιον θέλει πολύ δυνατά και χαιρέται που τον σέβονται και τον φοβούνται όλοι. Κατά κάποιο τρόπο, αυτή η συμπεριφορά έχει γίνει κομμάτι του ρόλου του στην τάξη. Και τον παίζει καλά αυτόν τον ρόλο. Μια μέρα που οι δάσκαλοι αργούν να πάνε στο σχολείο, η διευθύντρια διαλέγει παιδιά από την έκτη να κρατήσουν τα παιδιά στις τάξεις. Ο Μιχάλης βρίσκεται στη Δευτέρα να κάνει μαθηματικά.

Αλλά ξεσπάει ένας καυγάς ανάμεσα σε δυο αγόρια κι εκείνος βρίσκει μια λύση: βάζει τον έναν να διηγηθεί γιατί μαλώνουν και τον άλλον να επαναλάβει τι είπε ο πρώτος. Η παρεξήγηση λύνεται ως δια μαγείας και όλοι ηρεμούν. Ο δάσκαλος και η διευθύντρια τον συγχαιρούν.

Στο διάλειμμα τα παιδιά τον φωνάζουν να αναλάβει έναν άλλο καυγά με τον δικό του έξυπνο τρόπο. Αυτός ο ρόλος του αρέσει. Ο Μιχάλης γρήγορα καταλαβαίνει ότι δεν χρειάζεται πια να είναι ο 'Μπουνιάς', αφού τώρα δεν τον φοβούνται, αλλά τον παραδέχονται. Και το κυριότερο, καταλαβαίνει ότι μπορεί τώρα να έχει αληθινούς φίλους.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Κόμικ: Η Ημέρα του «Μπουνιά»: Ζωγραφίστε τις πιο σημαντικές στιγμές της ιστορίας. Δείξτε τη συναισθηματική αλλαγή μέσα από τις εκφράσεις των προσώπων και τον διάλογο.
- Δέντρο καλοσύνης: Φτιάξτε ένα δέντρο στην τάξη και γράψτε σε κάθε φύλλο του κάτι που μπορούμε να πούμε ή να κάνουμε για να νιώσουν οι γύρω μας ασφαλείς και αποδεκτοί.
- Αποτυπώστε την αλλαγή της σχέσης του Μπουνιά με τους άλλους μαθητές μέσα από ένα κολάζ ή ένα αφηρημένο γλυπτό.
- Η σύγκρουση μέσα από παιχνίδι ρόλων: Σε μικρές ομάδες, αναπαραστήστε τις διαφωνίες που λαμβάνουν χώρα μέσα στην τάξη και μετά δοκιμάστε το «τρικ της ακρόασης» από την ιστορία: «Επαναλάβετε αυτό που είπε το άλλο άτομο πριν απαντήσετε.» Σκεφτείτε πώς αλλάζει η ατμόσφαιρα στην ομάδα.
- Αναπαραστήστε την ιστορία με μια ανατροπή: Ξαναπαίξτε την ιστορία, αλλά με διαφορετικό τέλος. Τι θα γινόταν αν το τρικ της ακρόασης δεν έπιανε; Ή αν κάποιος άλλος έπαιρνε πρωτοβουλία και βοηθούσε;
- Παιχνίδι «Μπες στον Κύκλο»: Διαβάστε δηλώσεις όπως: «Βοήθησα στην επίλυση μιας διαφωνίας.» «Μου έχει δοθεί δεύτερη ευκαιρία.» Όποιος μαθητής ταυτίζεται, μπαίνει στον κύκλο. Έτσι χτίζεται η ενσυναίσθηση και το αίσθημα της ενότητας.
- Ομαδική δοκιμασία: Σε ομάδες φέρτε εις πέρας μικρές δοκιμασίες (π.χ. κατασκευάστε κάτι, μετακινήστε αντικείμενα, κλπ.), χρησιμοποιώντας μόνο κανόνες ακρόασης και επανάληψης. Χωρίς φωνές ή διακοπές.

Κάρτα αναστοχασμού - Ο «Μπουνιάς»



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Γιατί πιστεύετε ότι ο «Μπουνιάς» φερόταν άσχημα στην αρχή;
- Πώς ένιωσε όταν του εμπιστεύτηκαν έναν νέο ρόλο;
- Πώς επηρεάζουν οι καβγάδες και ο εκφοβισμός την ευεξία των άλλων;
- Είναι εύκολο, κατά την άποψή σας, για ένα παιδί να συγχωρέσει και να δώσει μια δεύτερη ευκαιρία σε κάποιον που εκφοβίζει τους άλλους σαν τον Μπουνιά; Τι θα έπρεπε να γίνει για να συμφιλιωθούν οι δύο πλευρές;
- Τι μπορεί να κάνει κάποιος όταν τον εκφοβίζουν;
- Κατά την άποψή σας, πώς μπορούν οι δάσκαλοι να βοηθήσουν παιδιά που εκφοβίζονται και παιδιά που εκφοβίζουν προκειμένου να σταματήσει ο εκφοβισμός και η βία;

#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση προάγοντας τις ευκαιρίες για δια βίου μάθηση»

- Τι έμαθε ο «Μπουνιάς» βοηθώντας την τάξη;
- Τι τον βοήθησε να γίνει καλύτερος και να σταματήσει να εκφοβίζει τους άλλους;
- Γιατί είναι σημαντικό να μαθαίνουμε να λύνουμε διαφωνίες και να ακούμε ως κομμάτι της εκπαίδευσης;
- Εκτός από τη γλώσσα και τα μαθηματικά, τι άλλο χρειάζεται να μάθουμε για να γίνουμε καλοί και δυνατοί άνθρωποι;
- Έχετε μάθει ποτέ κάτι σημαντικό από έναν συμμαθητή σας;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Τι τον βοήθησε να αλλάξει και να τον δουν διαφορετικά;
- Πιστεύετε ότι όλοι αξίζουν μια δεύτερη ευκαιρία; Γιατί ναι ή γιατί όχι;
- Τι μας δείχνει αυτή η ιστορία για το πώς μπορεί να αλλάξει ένας άνθρωπος όταν οι γύρω του πιστεύουν σε αυτόν;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Το λιοντάρι και το ποντίκι



Ένα ποντίκι ξυπνάει ένα κοιμισμένο λιοντάρι και το λιοντάρι θέλει να το σκοτώσει.

Τότε το ποντίκι του λέει: «Άσε με να φύγω και μια μέρα θα σε βοηθήσω».
Το λιοντάρι το αφήνει να φύγει γελώντας.

Μια μέρα το λιοντάρι πιάνεται σε ένα δίχτυ που έχει απλώσει ένας κυνηγός.
Το ποντίκι το ροκανίζει κι ελευθερώνει το λιοντάρι.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Γράψε τη συνέχεια: Τι έγινε αφού σώθηκε το λιοντάρι; Έγιναν φίλοι; Βοήθησαν κι άλλα ζώα;
- Έκθεση με θέμα «Μια φορά που βοήθησα κάποιον»: Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν για μια φορά που βοήθησαν κάποιον - ή κάποιος τους βοήθησε.
- Μυθοπλαστικό κόμικ: Μετατρέψτε την ιστορία σε κόμικ με λεζάντες και διάλογο!
- Αφίσσα φιλίας – Το λιοντάρι και το ποντίκι: Φτιάξτε μια αφίσσα για την τάξη με το μήνυμα: «Ακόμα και ο πιο μικρός φίλος μπορεί να κάνει τη μεγαλύτερη διαφορά!»
- Ευχαριστήριο δώρο: Τι θα μπορούσε να δώσει το λιοντάρι στο ποντίκι για να του πει «ευχαριστώ»; Οι μαθητές μπορούν να ζωγραφίσουν ή να κατασκευάσουν το δώρο!
- Λαβύρινθος ποντικών: Φτιάξτε έναν λαβύρινθο ή μια πίστα μετ' εμποδίων όπου τα «ποντίκια» πρέπει να ολοκληρώσουν και να ελευθερώσουν ένα παγιδευμένο «λιοντάρι» (χρησιμοποιήστε ένα λούτρινο ζώο ή ένα σχέδιο). Τα «ποντίκια» έχουν δεμένα μάτια και καθοδηγούνται από την ομάδα τους. Είναι μια άσκηση εμπιστοσύνης και συνεργασίας.
- Παιχνίδι με μάρκες βοήθειας: Δώστε σε κάθε μαθητή 3 μάρκες. Κατά τη διάρκεια της μαθήματος, μπορούν να τις «ξοδέψουν» για να βοηθήσουν κάποιον. Στο τέλος της εβδομάδας, συζητήστε για το πώς χρησιμοποιήθηκαν.

Κάρτα αναστοχασμού - Το λιοντάρι και το ποντίκι



#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί το λιοντάρι πίστεψε ότι το ποντίκι δεν μπορούσε να το βοηθήσει;
- Τι έγινε και αποδείχθηκε ότι και το ποντίκι ήταν σημαντικό;
- Έχετε νιώσει ποτέ ότι σας υποτίμησαν; Πώς νιώσατε;
- Πώς μπορούμε όλοι να σεβόμαστε τις ικανότητες και τη φωνή κάθε ανθρώπου, ακόμα και αν δεν είναι ο πιο δυνατός ή τρανός;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Συνεργαζόμαστε υπερβαίνοντας τις διαφορές — για την ειρήνη, τη δικαιοσύνη και τη συνεργασία.»

- Τι μας δείχνει αυτή η ιστορία για τη συνεργασία μεταξύ ανθρώπων που είναι διαφορετικοί;
- Πώς μοιάζει η φιλία του λιονταριού και του ποντικιού με τη συνεργασία ανάμεσα σε μικρές και μεγάλες χώρες στην Ευρώπη;
- Γιατί είναι σημαντικό οι πιο ισχυρές ή πλούσιες χώρες να ακούν και τις πιο μικρές;
- Τι μπορούμε να μάθουμε από αυτή την ιστορία για το πώς να λύνουμε προβλήματα όλοι μαζί, στην Ευρώπη και στον κόσμο;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Η αλεπού και το λελέκι



Η αλεπού προσκαλεί το λελέκι σε δείπνο.

Σερβίρει σούπα σε βαθύ πιάτο και διασκεδάζει με το γεγονός ότι το λελέκι δεν μπορεί να φάει τίποτα με το μακρύ του ράμφος.

Το λελέκι προσκαλεί με τη σειρά του την αλεπού σε δείπνο και σερβίρει σούπα σε ψηλή καράφα. Η αλεπού δεν μπορεί να φάει τίποτα και η εμπειρία αυτή την κάνει πιο ταπεινή.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Σύγχρονη εκδοχή της ιστορίας: Ξαναγράψτε την ιστορία σε ένα άλλο περιβάλλον. Μπορεί να είναι στο σχολείο, σε μια αθλητική ομάδα, στο κυλικείο ή στο διαδίκτυο. Πώς θα εξελισσόταν αυτή η ιστορία στο σήμερα;
- Ημερολόγιο: Γράψτε τις σκέψεις από το ημερολόγιο της αλεπούς ή του λελεκιού:
- «Πώς ένιωσα μετά το δείπνο;»
- Αφίσες με ηθικά μηνύματα: Οι μαθητές φτιάχνουν μικρές αφίσες με μηνύματα όπως: «Η δικαιοσύνη σημαίνει να υπάρχει χώρος για όλους» ή «Δεν είναι αστείο όταν κάποιος μένει απ' έξω» και τις κρεμάτε σε διάφορα μέρη του σχολείου.
- Δημιουργήστε νέα πιάτα! Οι μαθητές δημιουργούν ειδικά πιάτα που μπορούν να απολαύσουν και οι αλεπούδες και τα λελέκια! Πώς μοιάζουν; Πώς σερβίρονται; Τι είδους πιάτα θα βοηθούσαν ανθρώπους με διαφορετικά μεγέθη χεριών ή σώματος να φάνε άνετα;
- Η τέχνη του δείπνου: Φτιάξτε ένα κολλάζ ή σχεδιάστε μια αφίσα θεατρικής παράστασης με τίτλο: «Η αλεπού και το λελέκι»
- «Δοκίμασέ το» (Διασκεδαστικό & Δίκαιο!): Δημιουργήστε μια αστεία δοκιμασία όπου οι μαθητές προσπαθούν να φάνε με πολύ μακριά κουτάλια, ξυλάκια, ή φορώντας χάρτινα ράμφη. Είναι ένας διασκεδαστικός και διαφωτιστικός τρόπος για να κατανοήσουν τις διαφορετικές ανάγκες. (Στη συνέχεια, συζητήστε για τη δικαιοσύνη και την ενσυναίσθηση.)
- ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ, ζητήστε από τους μαθητές να φάνε το μεσημεριανό τους στο σκοτάδι ή με το ένα χέρι δεμένο στην πλάτη, ώστε να κατανοήσουν πόσο δύσκολες μπορεί να είναι οι καθημερινές δραστηριότητες για άτομα με αναπηρίες.
- Ζωντανέψτε την ιστορία: Ζητήστε από τους μαθητές να υποδυθούν το λελέκι και την αλεπού, και στη συνέχεια, άλλοι μαθητές να τους πάρουν συνέντευξη αμέσως μετά το δείπνο, ρωτώντας τους για τα συναισθήματά τους. Έτσι, τα παιδιά θα μπορέσουν να αναλύσουν τον εσωτερικό κόσμο των χαρακτήρων.

Κάρτα αναστοχασμού - Η αλεπού και το λελέκι



#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των κοινοτήτων»

- Ήταν δίκαιη η αλεπού προς το λελέκι; Γιατί ναι ή γιατί όχι;
- Τι μας μαθαίνει αυτή η ιστορία για το πώς οι διαφορές μας (π.χ. ένα μακρύ ράμφος ή μια συνήθεια) επηρεάζουν τον τρόπο που μας αντιμετωπίζουν;
- Σας έχει τύχει ποτέ να νιώσετε παραγκωνισμένοι ή να σας έχουν κοροϊδέψει επειδή είστε διαφορετικοί;
- Πώς μπορούμε να κάνουμε το σχολείο ή την ομάδα μας έναν χώρο όπου όλοι, ανεξάρτητα από τις ανάγκες ή τις ικανότητές τους, νιώθουν ότι ανήκουν;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Συνεργαζόμαστε με σεβασμό και δικαιοσύνη, πέρα από πολιτισμούς και σύνορα.»

- Η αλεπού και το λελέκι είναι διαφορετικοί - πώς θα μπορούσαν να έχουν συνεργαστεί αντί να κάνουν φάρσες ο ένας στον άλλο;
- Τι μας διδάσκει αυτή η ιστορία για την κατανόηση των ανθρώπων που ζουν ή φέρονται διαφορετικά από εμάς;
- Γιατί είναι σημαντικό στην Ευρώπη (και στο σχολείο) να αντιμετωπίζονται οι άνθρωποι δίκαια, ακόμη και αν προέρχονται από διαφορετικό τόπο ή υπόβαθρο;
- Πώς μπορεί αυτή η ιστορία να μας βοηθήσει να συνεργαστούμε καλύτερα σε μια ομάδα, τάξη ή κοινότητα με πολλούς και διαφορετικούς ανθρώπους;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Στην κατασκήνωση



Η Κατερίνα και ο Αλέξανδρος, δυο παιδιά στην ίδια τάξη δεν συμφωνούν σε τίποτα, ποτέ! Δεν θέλουν να συνεργάζονται, ούτε να παίζουν μαζί.

Στην καλοκαιρινή κατασκήνωση όμως είναι υποχρεωμένοι να κάνουν ως ζευγάρι δραστηριότητες. Και δεν τα καταφέρνουν σε κανένα παιχνίδι όπως όλοι οι άλλοι.

Σε μια βραδινή πορεία βρίσκονται να περπατούν μαζί στο σκοτεινό δάσος ψάχνοντας την ομαδάρχισσά τους. Συναντούν μια γριά που τους δίνει μια παράξενη ευχή. Η κοινή προσπάθεια, ο μοιρασμένος φόβος, τους επιτρέπουν να μοιραστούν την εμπειρία και να καταλάβουν ο ένας τον τρόπο που σκέφτεται ο άλλος. Η αλλαγή αυτή φέρνει τη φιλία ανάμεσά τους.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Οι μαθητές φτιάχνουν αυτοπροσωπογραφίες σε ζευγάρια: η μισή πλευρά σχεδιάζεται από τους ίδιους, με βάση το δικό τους ύψος και ταυτότητα, και η άλλη μισή από τον συμμαθητή τους — και αντίστροφα.
- Διαλέξτε μια ερώτηση ή ένα δίλημμα και χωρίστε την τάξη στα δύο. Η μισή τάξη πρέπει να υποστηρίξει τη μια άποψη και η άλλη μισή την αντίθετη. Στη συνέχεια, συζητήστε για το τι συνέβη.
- Οι μαθητές αναπαριστούν έναν καβγά. Μετά, ανταλλάσσουν ρόλους και ξαναπαίζουν τη σκηνή από την πλευρά του άλλου. Ανάλυση εμπειρίας: Πώς ήταν να «είστε» το άλλο άτομο;
- Φτιάξτε ένα μονοπάτι γρίφων στο δάσος ή την τάξη, που για να λυθεί απαιτούνται δύο διαφορετικές σκοπιές (π.χ. ένας βλέπει σχήματα, άλλος αριθμούς). Οι μαθητές πρέπει να συνεργαστούν, αξιοποιώντας τα δυνατά σημεία του καθενός, για να ολοκληρώσουν τη διαδρομή.
- Βοηθήστε τον κόσμο να δει μέσα από τα μάτια κάποιου άλλου — συνδέεται με την ενσυναίσθηση, τη συμπερίληψη και την ειρήνη.
- Οι μαθητές μπορούν να καθίσουν στα θρανία άλλων συμμαθητών για μία ημέρα, να ανταλλάξουν γεύματα, μπουφάν ή ακόμα και οικογένειες για μια μέρα! — Δείτε την Κάρτα Μπαλαντέρ: Μπες στα παπούτσια μου
- Το λελέκι και η αλεπού αμέσως μετά το δείπνο μοιράζονται τα συναισθήματά τους: έτσι, οι μαθητές μπορούν να αναλύσουν τον εσωτερικό κόσμο ενός χαρακτήρα.

Κάρτα Αναστοχασμού - Στην Κατασκήνωση



#ΣΒΑ 3: Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Πώς ένιωθαν η Κατερίνα και ο Αλέξανδρος ο ένας για τον άλλον στην αρχή της ιστορίας;
- Πώς άλλαξαν τα συναισθήματά τους αφού έπρεπε να συνεργαστούν και να δουν τον κόσμο μέσα από τα μάτια του άλλου;
- Πώς μας βοηθάει να αισθανθούμε καλύτερα η κατανόηση των συναισθημάτων των άλλων;
- Μπορεί η φιλία ή η συνεργασία να μας κάνουν να νιώθουμε αποδεκτοί και λιγότερο μόνοι;

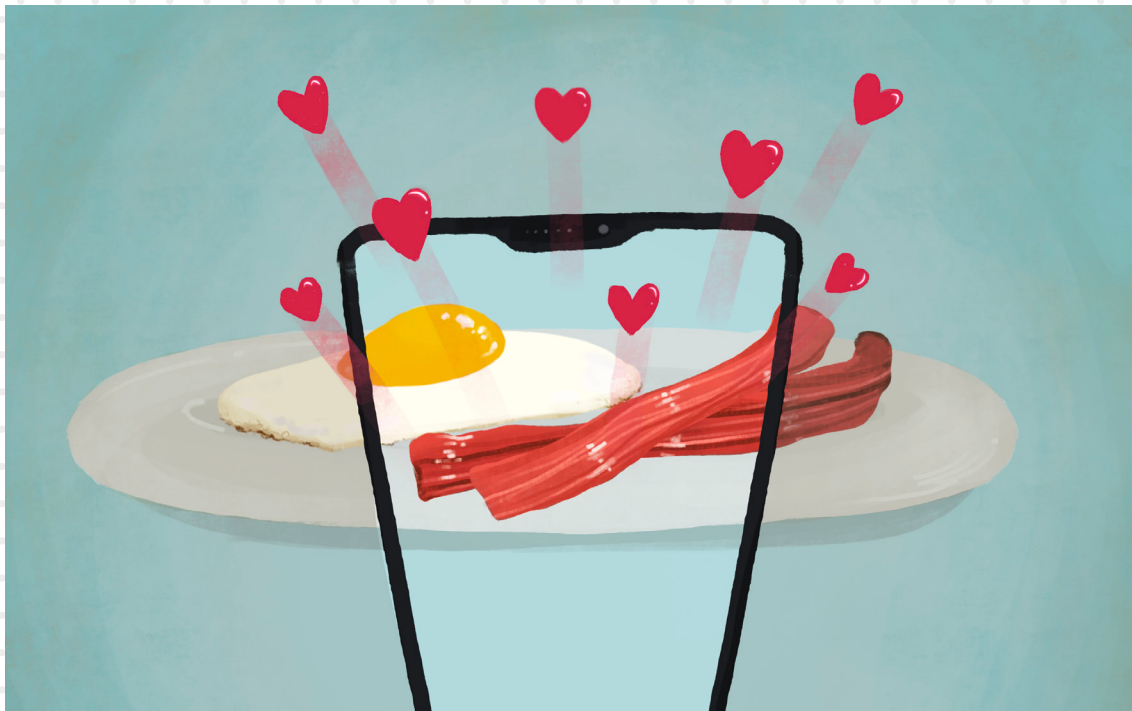
#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση προάγοντας τις ευκαιρίες για δια βίου μάθηση»

- Γιατί πιστεύετε ότι ο δάσκαλος έβαλε την Κατερίνα και τον Αλέξανδρο στην ίδια ομάδα;
- Τι έμαθαν από αυτή την εμπειρία που δεν θα το μάθαιναν από τα βιβλία;
- Γιατί η ομαδική δουλειά αποτελεί σημαντικό μέρος της μάθησης;
- Έχετε δουλέψει ποτέ με κάποιον που δεν σας άρεσε στην αρχή και μάθατε κάτι που σας εξέπληξε;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί πιστεύετε ότι η Κατερίνα και ο Αλέξανδρος έκαναν τόσες πολλές εικασίες ο ένας για τον άλλον;
- Τι μας διδάσκει αυτή η ιστορία για το γεγονός ότι κρίνουμε τους ανθρώπους χωρίς να τους γνωρίζουμε πραγματικά;
- Πώς μπορεί το να δούμε τον κόσμο μέσα από τα «μάτια» κάποιου άλλου να κάνει τα πράγματα πιο δίκαια;
- Τι θα άλλαζε στην τάξη ή την κοινότητά σας αν όλοι προσπαθούσαν πραγματικά να καταλάβουν ο ένας τον άλλον;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Χωρίς φίλτρο!



Η μητέρα του Μαξ διαχειρίζεται τον λογαριασμό του στο Instagram. Βάζει φίλτρα στις φωτογραφίες, κάνοντάς τις να φαίνονται πολύ καλύτερες από ό,τι είναι στην πραγματικότητα, με σκοπό να κερδίσει περισσότερους ακόλουθους τόσο για τον Μαξ όσο και για την ίδια.

Στο σχολείο, οι άλλοι μαθητές και ο δάσκαλος ενδιαφέρονται για τον Μαξ, αλλά μόνο επειδή έχει πολλούς ακόλουθους και φαίνεται να τρώει υπέροχο φαγητό.

Η ζωή του φτάνει στο αποκορύφωμά της όταν ο παγκοσμίου φήμης influencer «Starfish» αρχίζει να ακολουθεί τον Μαξ.

Αλλά τότε, ο Μαξ και η μητέρα του χάνουν την πρόσβαση στον λογαριασμό. Ένας χάκερ έχει πάρει τον έλεγχο και έχει αφαιρέσει όλα τα φίλτρα από τις φωτογραφίες. Η μητέρα του Μαξ είναι έξαλλη. Ο αριθμός των ακολούθων πέφτει κατακόρυφα.

Οι συμμαθητές και ο δάσκαλος του γυρίζουν την πλάτη και τον κοροϊδεύουν.

Εκτός από ένα κορίτσι που του δείχνει ότι μια κανονική ζωή μπορεί επίσης να είναι κάτι πραγματικά ξεχωριστό, και δημοσιεύει ακόμη και φωτογραφίες στον λογαριασμό της χωρίς καθόλου φίλτρο!

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Φτιάξτε ένα «Insta-Reality Flipbook»: Σε κάθε σελίδα, οι μαθητές σχεδιάζουν δύο εικόνες: «Πώς φαινόταν στα social media» και «Πώς ήταν στην πραγματικότητα». Ενώστε τα όλα, φτιάχνοντας ένα flipbook ή ένα βιβλιαράκι με τίτλο «Η αλήθεια πίσω από τις αναρτήσεις».
- Οι μαθητές μπορούν να βγάλουν μια φωτογραφία ή να σχεδιάσουν μια στιγμή από την καθημερινότητά τους και να τα μοιραστούν στην τάξη. Χωρίς επεξεργασία, χωρίς φίλτρα. Κάτι αληθινό και ουσιαστικό, όπως ένα ασυμμάζετο τραπέζι πρωινού, ένα σπασμένο παιχνίδι ή μια πράξη βοήθειας προς τα αδέρφια τους.
- Οι μαθητές σχεδιάζουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι όπου οι παίκτες έρχονται αντιμέτωποι με διλήμματα, όπως:
 - «Να ανεβάσω αυτή τη φωτογραφία ή όχι;»
 - «Να απαντήσω σε ένα κακό σχόλιο ή όχι;»
 - «Να επεξεργαστώ την φωτογραφία ή όχι;»και κερδίζουν πόντους για από την ειλικρίνεια, την καλοσύνη και την αυτο-φροντίδα.
- Οι μαθητές συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι ρόλων: Ο Μαξ και ο influencer Starfish συζητούν μετά το χακάρισμα του λογαριασμού. Bonus: Δημιουργήστε μια ανάρτηση από τον Starfish που να προωθεί την αυθεντικότητα.

Κάρτα αναστοχασμού - Χωρίς φίλτρο!



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Πώς ένιωθε ο Μαξ όταν ήταν δημοφιλής; Και πώς ένιωσε όταν όλο αυτό χάθηκε;
- Μπορεί κάποιος να είναι ευτυχισμένος, ακόμα κι αν δεν τον ακολουθούν ή δεν τον προσέχουν στο διαδίκτυο;
- Τι σας κάνει να νιώθετε όμορφα με τον εαυτό σας - με ή χωρίς οθόνη;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Λιγότερες ανισότητες εντός και μεταξύ των χωρών»

- Γιατί φέρθηκαν διαφορετικά στον Μαξ όταν έχασε τους ακόλουθούς του; Ήταν δίκαιο αυτό;
- Τι μας μαθαίνει αυτή η ιστορία για τη δημοτικότητα και τη δύναμη στο σχολείο;
- Πώς μπορούμε να δείχνουμε σεβασμό στους άλλους, ακόμη κι αν δεν είναι «δημοφιλείς» στο διαδίκτυο;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Χρήσιμα λάθη



Η Ελένη κάθεται στο πρώτο θρανίο και δεν κάνει ποτέ λάθη. Σηκώνει το χέρι και απαντάει πάντα σωστά σε κάθε ερώτηση. Κι όμως αυτή τη φορά της ξεφεύγει ένα λάθος! Δεν ξέρει ποιος είναι ο τέταρτος ευρωπαϊκός στόχος βιώσιμης ανάπτυξης! Νομίζει ότι αφορά την υγεία, αλλά όχι, εξηγεί ο δάσκαλος, ο τέταρτος αφορά την εκπαίδευση.

Με την ευκαιρία τους βάζει μια έκθεση με θέμα: υπάρχουν χρήσιμα λάθη; Η Ελένη γυρίζει σπίτι της καταρρακωμένη. Κι εκεί κάνει λάθη, τόσο, που μένει στο κρεβάτι την επόμενη μέρα, δεν μπορεί να αντικρίσει την τάξη της πια. Κι όσο μένει μόνη παρατηρεί γύρω της. Ένα μωρό που όλο πέφτει προσπαθώντας να περπατήσει.

Τη φύση που έχει προβλέψει για την διατήρηση των φυτών, μέσα από φαινομενικά «λάθη».

Όσο ψάχνει διαδικτυακά για αυτά, μαθαίνει πόσο χρήσιμα είναι αυτά τα λάθη.

Γράφει στα γρήγορα της έκθεσή της και στην τάξη προτείνει να οργανώσουν μια Ολυμπιάδα λαθών για να καταλάβουν παίζοντας πόσο χρήσιμα είναι τα λάθη!

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Οι μαθητές μπορούν να σχεδιάσουν μετάλλια και τρόπαια για τους Ολυμπιακούς Αγώνες των λαθών, όπως: «Η μεγαλύτερη προσπάθεια», «Το πιο γενναίο λάθος», «Η πιο περίεργη ερώτηση». Μπορείτε ακόμα και να φτιάξετε ένα «Τείχος γενναίων προσπαθειών»!
- Βγείτε έξω ή κάντε μια βόλτα στο σχολείο και παρατηρήστε παραδείγματα επιμονής, όπως για παράδειγμα ένα δέντρο που φυτρώνει μέσα από το πεζοδρόμιο ή ένα σπασμένο παιχνίδι που επιδιορθώθηκε.
- Σκεφτείτε πώς η φύση, οι άνθρωποι, ακόμη και η τεχνολογία εξελίσσονται μέσα από τις επαναλαμβανόμενες προσπάθειες. Οργανώστε αστεία και ασφαλή παιχνίδια όπου τα λάθη είναι μέρος της διασκέδασης, όπως: Αγώνες ανάποδης ορθογραφίας Κουίζ «μαντέψτε τη λάθος απάντηση» Ζωγραφική με δεμένα μάτια Καραόκε «Το λάθος τραγούδι» (τραγουδήστε με λάθος στίχους)
- Κάντε έρευνα για εφευρέσεις από διάφορες χώρες της ΕΕ που προέκυψαν από «ευτυχή ατυχήματα» (π.χ. τα χαρτάκια Post-it, η πενικιλίνη, το Velcro). Φτιάξτε έναν «Ολυμπιακό χάρτη λαθών της Ευρώπης», που δείχνει πού γεννήθηκαν οι καλύτερες ιδέες από απρόσμενα λάθη!

Κάρτα αναστοχασμού - Χρήσιμα λάθη



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Πώς ένιωσε η Ελένη όταν γελούσαν μαζί της στην τάξη και στο διάλειμμα;
- Πώς νιώθετε εσείς όταν κάνετε ένα λάθος μπροστά σε άλλους;
- Τι σας βοηθάει να νιώθετε ασφαλείς και ότι σας στηρίζουν στο σχολείο, ακόμη κι όταν κάνετε λάθη;
- Γιατί είναι σημαντικό να έχετε φίλους, δασκάλους και οικογένεια που σας στηρίζουν όταν τα πράγματα είναι δύσκολα;

#ΣΒΑ 4 - Ποιοτική εκπαίδευση: «Διασφαλίζουμε την ελεύθερη, ισότιμη και ποιοτική εκπαίδευση για όλους»

- Τι έμαθε η Ελένη παρακολουθώντας το μικρό παιδί να μαθαίνει να περπατά;
- Γιατί πιστεύετε πως τα λάθη είναι σημαντικό κομμάτι μιας καλής εκπαίδευσης;
- Τι θα μπορούσαμε να αλλάξουμε στο σχολείο ώστε να μη φοβόμαστε τα λάθη και να έχουμε τη δύναμη να ξαναπροσπαθούμε;
- Πώς θα ήταν μια τάξη όπου όλοι είναι περήφανοι για τα λάθη τους;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Οι φωνές των άλλων



Το πρωί της Δευτέρας η Άννα ξυπνά και βλέπει στο κούτελό της ένα μεγάλο σπυρί που της κάνει την ψυχή μαύρη.

Όλοι θα με κοροϊδεύουν στο σχολείο, σκέφτεται, καθώς ακούει κιάλας τις φωνές των συμμαθητών της. Οι γονείς της πάλι όλο και κάποια παρατήρηση βρίσκουν να κάνουν. «Μην τρως δεν θα σου χωράει το φουστάνι του χορού», «γιατί δεν διαβάζεις παραπάνω;»

Στο σχολείο είναι η μέρα που η δασκάλα ορίζει ποια παιδιά θα χορέψουν μαζί στον χορό. Στην Άννα πέφτει ο Πέτρος που όλοι στην τάξη τον φωνάζουν «βρωμο-Πέτρο», αφού έχει αλουστα μαλλιά και βρώμικα ρούχα. Της ξεφεύγει ένα «όχι!» και ήδη ακούει τις φωνές των άλλων να τους κοροϊδεύουν.

Αργότερα στην τουαλέτα που τρέχει να κρυφτεί, ακούει τον Πέτρο να κλαίει κι αυτός από το βάρος της δικής της φωνής. Τα δυο παιδιά βάζουν μαζί τα γέλια και να αποφασίσουν να χορέψουν μαζί.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Οι μαθητές ζωγραφίζουν τον εαυτό τους όπως νομίζουν ότι τους βλέπουν οι άλλοι και όπως βλέπουν τον εαυτό τους στον καθρέφτη.
- Δημιουργούν δύο μικρές φιγούρες που αντιπροσωπεύουν τις φωνές-απόψεις άλλων ατόμων: μία που να είναι επικριτική και μία που να δείχνει καλοσύνη και στήριξη. Μπορούν να τις φτιάξουν από πηλό, χαρτί ή χαρτόνι. Προσθέστε σε συννεφάκια όσα λένε αυτές οι φωνές!
- Οι μαθητές κάνουν μια μεγάλη ζωγραφιά της τάξης σε χαρτί ή σε μεμβράνη για το παράθυρο και προσθέτουν μικρές φιγούρες στους ώμους του κάθε χαρακτήρα – κάποιες ευγενικές, άλλες αυστηρές και κάποιες μπερδεμένες. Χρησιμοποιήστε αυτοκόλλητα χαρτάκια για να αλλάζετε τα λόγια τους: Τι θα μπορούσαν να πουν αντ' αυτού;
- Οι μαθητές δουλεύουν σε ζευγάρια. Ο ένας υποδύεται την Άννα και ο άλλος τη φωνή-άποψη κάποιου άλλου χαρακτήρα. Καθώς η μέρα της Άννας κυλάει, στο σχολείο, στο φαγητό, στη γυμναστική, η φωνή τής ψιθυρίζει λόγια, υποστηρικτικά ή επικριτικά.
- Αν ήσασταν η φιγούρα στον ώμο κάποιου συμμαθητή σας, τι είδους φιγούρα θα θέλατε να είστε; Οι μαθητές γράφουν μια θετική, υποστηρικτική φράση και τη δίνουν σε κάποιο συμμαθητή τους.

Κάρτα Αναστοχασμού - Οι φωνές των άλλων



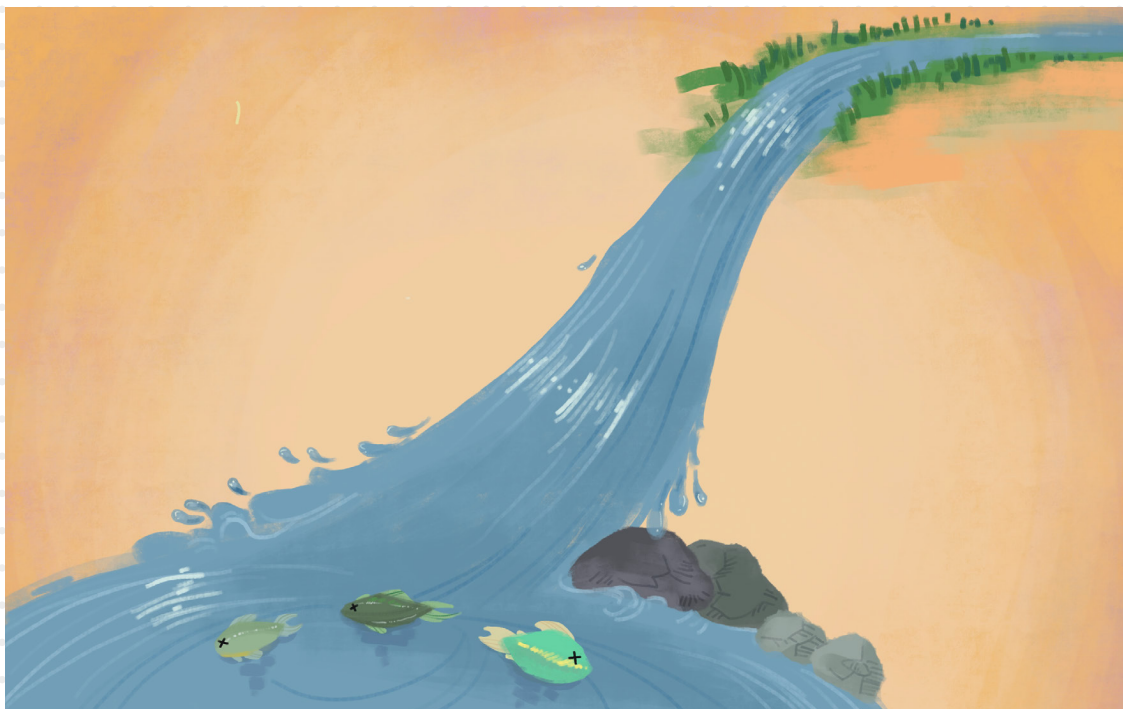
#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Προώθηση της ψυχικής υγείας, της συναισθηματικής ασφάλειας και της ευημερίας για όλους»

- Πώς πιστεύετε ότι ένιωσε η Άννα όταν όλοι σχολίαζαν την εμφάνισή της και τα λάθη της;
- Τι επηρεάζει τον τρόπο που βλέπουμε τον εαυτό μας – στον καθρέφτη και στο μυαλό μας;
- Πιστεύετε ότι όλοι έχουν αόρατες φιγούρες στους ώμους τους; Τι λένε;
- Τι σας κάνει να νιώσετε καλύτερα όταν είστε αυστηροί με τον εαυτό σας;

#ΣΒΑ 10 - Λιγότερες ανισότητες: «Διασφαλίζουμε ότι όλοι νιώθουν μέρος του συνόλου και αντιμετωπίζονται δίκαια και με σεβασμό»

- Γιατί πιστεύετε ότι ο Πέτρος είχε τόσες πολλές αγενείς φιγούρες στους ώμους του;
- Πώς είναι να σας κρίνουν για κάτι που δεν μπορείτε να αλλάξετε;
- Έχετε δει ποτέ κάποιον να τον μεταχειρίζονται άδικα, όπως τον Πέτρο; Τι θα μπορούσατε να κάνετε γι' αυτό;
- Τι μπορούμε να κάνουμε στην τάξη για να μη νιώθει ποτέ κανείς παραγκωνισμένος ή ότι τον κοροϊδεύουν;

Τα κόκαλα της ιστορίας - Αντίθετα στο ρεύμα



Η Στέλλα ζει σε μια νότια πόλη και μόλις ξεκίνησε τις καλοκαιρινές της διακοπές! Επίσης, μόλις δοκίμασε για πρώτη φορά το καινούργιο της σαμπουάν, το «Ουράνιο Τόξο», που κάνει πολύχρωμο αφρό!

Μετά το ντους, πηγαίνει στο ποτάμι για να κολυπήσει με τους φίλους της. Όταν επιστρέφει στο σπίτι, η επιδερμίδα της αρχίζει να την τρώει τρομερά. Τις επόμενες μέρες, παρατηρεί ότι το νερό στον ποταμό τους μυρίζει απαίσια.

Περπατά αντίθετα στο ρεύμα προς τα βόρεια και, κοντά στη βόρεια πόλη, βλέπει έναν μεγάλο σωλήνα να ρίχνει βρωμιές μες στο ποτάμι. Συναντά τον Βασίλη, που ψαρεύει, αλλά το καλάθι του είναι άδειο. Λίγο πιο κάτω, ο αέρας μυρίζει πετρέλαιο και κάνει τα μάτια της Στέλλας να τσούζουν και το λαιμό της να καίει. Όσο πηγαίνει αντίθετα στο ρεύμα βλέπει καταστροφές: ψόφια ψάρια, αγωγούς εργοστασίων, βρωμιές.

Περνάει τα σύνορα και συναντάει κι άλλα παιδιά με τις ίδιες ανησυχίες. Μαζί περπατούν κι άλλο, παρατηρώντας, καταγράφοντας, φτιάχνοντας ένα βίντεο για την κατάρρευση του τοπίου και τους κινδύνους της ρύπανσης του περιβάλλοντος. Όταν ανοίγουν πάλι τα σχολεία, παρουσιάζουν το βίντεο στο μάθημα της βιολογίας και όλοι μαζί προσπαθούν να αλλάξουν τα πράγματα.

Πιθανά παιχνίδια - Ζητήστε από τις ομάδες των μαθητών να επιλέξουν μόνες τους ένα παιχνίδι

- Δημιουργική γραφή: Γράψτε μια ομιλία ή το σύνθημα για μια καμπάνια με το μήνυμα που θα θέλατε να στείλετε στους ενήλικες. Βρείτε έναν δυνατό τίτλο για μια καμπάνια ή μια αφίσα (π.χ. «Το ποτάμι μάς ενώνει!»).
- Κολάζ ρύπανσης: Χρησιμοποιήστε ανακυκλωμένα υλικά για να φτιάξετε ένα έργο τέχνης που να αναδεικνύει το «καθαρό» και το «μολυσμένο».
- Φτιάξτε μια αφίσα, αφού χωριστείτε σε μικρές ομάδες, για την προστασία του περιβάλλοντος και συγκεκριμένα του νερού, του αέρα, της γης από τα χημικά.
- Αφίσες χαρακτήρων: Φτιάξτε αφίσες από την οπτική κάθε παιδιού. Γράψτε λόγια, συναισθήματα και στόχους (π.χ. «Πρέπει να σώσουμε το ποτάμι!»).
- Συνεντεύξεις χωρικών: Μοιράστε ρόλους και πάρτε συνεντεύξεις από κατοίκους διαφορετικών πόλεων, π.χ. από έναν εργάτη σε εργοστάσιο, τον δήμαρχο, ή ένα κορίτσι από το τρίτο χωριό.
- Ειδήσεις: Υποδυθείτε τους ρεπόρτερ που καλύπτουν το πρόβλημα της ρύπανσης. Πάρτε συνεντεύξεις από το ποτάμι και από κατοίκους του χωριού και καταγράψτε τις απόψεις τους.
- Ηχοτοπία: Δημιουργήστε δύο αντίθετα ηχοτοπία, με το σώμα σας ή με άλλα μέσα: Ένα ήσυχο και καθαρό ποτάμι και ένα μολυσμένο, θορυβώδες ποτάμι δίπλα σε εργοστάσια.
- Ένα τραγούδι για το περιβάλλον: Γράψτε όλοι μαζί ένα απλό τραγούδι ή στίχους ραπ με μηνύματα για την προστασία του περιβάλλοντος και τη μείωση της ρύπανσης. Παρουσιάστε το ή ηχογραφήστε το όπως έκαναν και τα παιδιά της ιστορίας!

Κάρτα αναστοχασμού - Αντίθετα στο ρεύμα



#ΣΒΑ 3 - Καλή υγεία και ευημερία: «Διασφάλιση υγιών συνθηκών διαβίωσης και προαγωγή της ευημερίας»

- Τι συνέβη στα παιδιά όταν κολύπησαν στο μολυσμένο ποτάμι;
- Γιατί είναι σημαντικό να διατηρούμε καθαρό το νερό και τον αέρα;
- Πώς η ρύπανση σε ένα μέρος επηρεάζει την υγεία των ανθρώπων σε ένα άλλο μέρος;
- Πώς βελτιώθηκε η ευεξία των παιδιών όταν άρχισαν να συνεργάζονται;
- Τι νομίζετε ότι θα συνέβαινε αν κανείς δεν έκανε τίποτα για τη ρύπανση;

#Ευρωπαϊκή ολοκλήρωση: «Επίλυση προβλημάτων από κοινού πέρα από χώρες και σύνορα»

- Στην ιστορία, η ρύπανση δεν σταμάτησε σε ένα χωριό. Πώς σχετίζεται αυτό με όσα συμβαίνουν στην Ευρώπη ή στον κόσμο;
- Γιατί είναι σημαντικό να συνεργαστούν όλες οι χώρες για την προστασία της φύσης - δηλαδή για την προστασία των ποταμιών, του αέρα και των δασών;
- Πώς νομίζετε ότι θα άλλαζε η ιστορία αν κάθε χωριό αρνιόταν να μιλήσει με τους άλλους;
- Γιατί είναι σημαντική η ομαδική εργασία μεταξύ διαφορετικών κοινοτήτων - ακόμη και αν δεν συμφωνούμε πάντα στην αρχή;
- Μπορείτε να σκεφτείτε πραγματικές καταστάσεις (όπως η κλιματική αλλαγή ή τα πλαστικά απόβλητα) όπου οι άνθρωποι σε πολλά μέρη πρέπει να βοηθήσουν από κοινού - όπως στην ιστορία;

Λίστα ερωτήσεων αναστοχασμού των ιστοριών για τους μαθητές

Οι μαθητές διαλέγουν οι ίδιοι τις ερωτήσεις που θέλουν να απαντήσουν από την παρακάτω λίστα και ανακαλύπτουν πώς μπορεί να ένιωσαν ή να σκέφτηκαν διαφορετικά πράγματα οι συμμαθητές τους για την ίδια ιστορία.

- Ποιος χαρακτήρας σας έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση;
- Σε ποιον από την τάξη αυτή άρεσε η ιστορία;
- Σε ποιο μέλος της οικογένειάς σας θα μπορούσε να αρέσει αυτή η ιστορία;
- Ποια ήταν η πιο δυνατή εικόνα που σας ήρθε στο μυαλό κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Ποιο ήταν το χρώμα της ιστορίας;
- Τι είδους σκηνικό φανταστήκατε;
- Μπορείτε να περιγράψετε την εξωτερική εμφάνιση ενός από τους χαρακτήρες σύμφωνα με τη φαντασία σας;
- Τι ήχους φανταστήκατε κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Ποιο ήταν το πιο δυνατό σας συναίσθημα κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Τι σας εξέπληξε στην ιστορία;
- Τι σας αναστάτωσε στην ιστορία;
- Τι σας έκανε να γελάσετε;
- Τι σήμαινε η ιστορία για εσάς προσωπικά;
- Τι σας άρεσε περισσότερο στην ιστορία; - Τι δεν σας άρεσε στην ιστορία;
- Τι παρατηρήσατε στη φωνή του αφηγητή;
- Απόλαυσε ο αφηγητής την ιστορία;
- Ποιες σκέψεις πέρασαν από το μυαλό σας κατά τη διάρκεια της ιστορίας;
- Ακούγοντας την ιστορία νιώσατε σαν να ήσαστε σε όνειρο;
- Ποιος χαρακτήρας της ιστορίας θα ήσαστε εσείς;
- Ποιο μέρος της ιστορίας θα θέλατε να ακούσετε ξανά;
- Πώς ξεκίνησε η ιστορία;
- Πώς πιστεύατε ότι θα τελείωνε η ιστορία;
- Θέλατε να συμμετάσχετε στην αφήγηση της ιστορίας;
- Πόσο κράτησε η ιστορία;
- Είναι μια ιστορία για παιδιά;
- Ποιο είναι το πιο τρελό ερώτημα σε αυτή τη λίστα;
- Ποια ερώτηση λείπει από αυτή τη λίστα;

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ημέρα με τα τρελά καπέλα



Τι είναι;

Σύμφωνα με αυτή την κάρτα μπαλαντέρ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορα ρούχα ή αξεσουάρ για να αλλάξετε την ατμόσφαιρα, να αλλάξετε τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε ο ένας τον άλλον και επίσης να βοηθήσετε την τάξη να χαλαρώσει.

Γιατί;

Οι χοροί μασκέ ή τα καρναβάλια είναι μέρος του ευρωπαϊκού πολιτισμού με τον ένα ή τον άλλο τρόπο εδώ και αιώνες. Τα ρούχα και τα καπέλα χρησιμοποιούνται ως απτό σημάδι ή εν είδη μεταφοράς για την υιοθέτηση συγκεκριμένων ρόλων και καταστάσεων και η μεταμφίεση μαζί με άλλους μπορεί επίσης να αφορά το βίωμα μιας συλλογικής εμπειρίας όπου όλοι συμμετέχουν, ανεξαρτήτως της θέσης τους. Σε ορισμένες περιπτώσεις ακόμα και οι σχέσεις εξουσίας μπορούν να αλλάξουν. Τα καπέλα και τα ρούχα επίσης αλλάζουν την εμφάνισή μας, ώστε να μπορούμε να συστηνόμαστε με διαφορετικό τρόπο και ως εκ τούτου να συμπεριφερόμαστε διαφορετικά.

Πώς;

Η δασκάλα και οι μαθητές της συμφωνούν ότι μια μέρα όλοι θα φορούν ένα καπέλο, ένα αξεσουάρ ή το ίδιο χρώμα ρούχων για όλη τη μέρα.

Η δασκάλα μπορεί επίσης να «αποστατήσει» και ξαφνικά να αρχίσει να φοράει ένα καπέλο ή συγκεκριμένα χρώματα ή είδη ρουχισμού στην τάξη προκαλώντας συζητήσεις και θόρυβο στην τάξη.

Κάρτα Μπαλαντέρ - Φέρε το σκύλο στο σχολείο



Τι είναι;

Ζητήστε από κάποιον να φέρει το σκύλο του, τη γάτα ή κάποιο άλλο κατοικίδιο ζώο στο σχολείο για μια ημέρα!

Γιατί;

Η ύπαρξη ενός ζώου μπορεί να πυροδοτήσει διαφορετικές συμπεριφορές στην τάξη, να δημιουργήσει ένα νέο δεσμό μεταξύ των μαθητών και μπορούν να προκύψουν νέες δραστηριότητες από την από κοινού φροντίδα του κατοικίδιου στην τάξη.

Πώς;

Ο δάσκαλος και οι μαθητές συμφωνούν ότι μια συγκεκριμένη μέρα κάποιος θα φέρει ένα κατοικίδιο στο σχολείο.

Το κατοικίδιο μπορεί να είναι στην τάξη για μία ώρα ή για ολόκληρη την ημέρα.

Παρακαλώ βεβαιωθείτε ότι κανείς δεν είναι αλλεργικός στις τρίχες σκύλου ή γάτας και ότι δεν φοβάται πολύ τα ζώα!

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ανάποδη ημέρα



Τι είναι;

Κατά τη διάρκεια της ανάποδης μέρας κάνουμε κάτι εντελώς αντίθετο από αυτό που έχουμε συνηθίσει να κάνουμε και ως εκ τούτου βλέπουμε τα πράγματα με έναν εντελώς νέο τρόπο. Η ανάποδη ημέρα είναι εμπνευσμένη από την ιστορία της P.L. Travers, τη Mary Poppins, όπου μια πολύ αποτελεσματική νταντά παίρνει δύο παιδιά σε ένα ταξίδι για να επισκεφτεί τον ελαφρώς παράξενο ξάδελφό της κ. Turvy, όταν ξαφνικά όλα ανατρέπονται και κάνουν ένα υπέροχο πάρτι με τσάι.

Γιατί;

Αν γυρίσετε ανάποδα μια ζωγραφιά που έχετε κάνει, μπορεί να είστε σε θέση να τη δείτε από μια διαφορετική οπτική και να ανακαλύψετε πράγματα που δεν είχατε προσέξει πριν. Επίσης, κάνοντας κάτι με τον αντίθετο τρόπο, μπορείτε εύκολα να δημιουργήσετε καταστάσεις που είναι τόσο παράξενες ή ανόητες που θα κάνουν όλους να γελάσουν, να σπάσουν τον πάγο και να δημιουργήσουν μια ιδιαίτερη στιγμή που θα μοιραστεί η τάξη.

Πώς;

Η ανάποδη ημέρα μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους και για διάφορα χρονικά διαστήματα ανάλογα με το βαθμό της τρέλας που διαθέτετε:

Αντί να κάνετε brainstorming για την εξεύρεση λύσεων σε ένα πρόβλημα, μπορείτε να κάνετε brainstorming για τις χειρότερες λύσεις σε ένα πρόβλημα.

Κάντε μάθημα μόνο όταν οι μαθητές μετακινούνται μέσα στην τάξη.

Κάντε μάθημα στο σκοτάδι ή κάπου παράξενα, όπου κανονικά δεν γίνεται να διδάξετε.

Προσπαθήστε να συζητήσετε «την ανάποδη μέρα» σαν προσέγγιση στην τάξη και ζητήστε από τους μαθητές να προτείνουν πράγματα που θα ήταν παράξενα, τρελά ή διασκεδαστικά στο σχολείο.

Κάρτα Μπαλαντέρ - Μπες στα παπούτσια μου



Τι είναι;

Αυτή είναι μια κάρτα μπαλαντέρ που μπορεί να δουλευτεί μαζί με τις ιστορίες Στην κατασκήνωση και Οι φωνές των άλλων του PLACES.

Ανταλλάξτε θέσεις στην τάξη, δοκιμάστε να κάνετε παρέα με φίλους άλλων μαθητών στο διάλειμμα, αλλάξτε τάξεις.

Γιατί;

Συχνά, είναι δύσκολο να καταλάβουμε ότι οι άλλοι άνθρωποι έχουν διαφορετικές οπτικές ή εμπειρίες στη ζωή και, ως εκ τούτου, έχουν διαφορετική συμπεριφορά, στάσεις και αξίες. Αυτό μπορεί να οδηγήσει σε έλλειψη ενσυναίσθησης και ίσως ακόμη και σε εκφοβισμό και συγκρούσεις.

Ανταλλάσσοντας διαφορετικές οπτικές και εμπειρίες, οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα ο ένας τον άλλο στην τάξη και να έχουν περισσότερη ενσυναίσθηση και κατανόηση ο ένας για τον άλλο.

Πώς;

Ξεκινήστε στην τάξη παρακολουθώντας την ιστορία Οι φωνές των άλλων ή Στην κατασκήνωση.

Μιλήστε για το τι είδους ανταλλαγή θέλετε να κάνετε.

Η ανταλλαγή μπορεί να ξεκινήσει με απλά πράγματα όπως συσκευασμένα γεύματα ή αντικείμενα όπως παιχνίδια.

Οι μαθητές μπορούν επίσης να δοκιμάσουν τα χόμπι ή την οικογενειακή ζωή του άλλου για μερικές ώρες.

Μιλήστε για την εμπειρία στην τάξη.

Κάρτα Μπαλαντέρ - Ο κρυφός βοηθός



Τι είναι;

Αυτή η κάρτα είναι για μαθητές που βοηθούν κρυφά ο ένας τον άλλον, άλλους μαθητές στο σχολείο ή την κοινότητα εκτός σχολείου, χωρίς να τους ενημερώνουν.

Γιατί;

Η ενθάρρυνση των μαθητών να είναι χρήσιμοι χωρίς να περιμένουν ανταπόδοση μπορεί να δημιουργήσει μια ατμόσφαιρα βοήθειας και μια θετική προσέγγιση που μπορεί να εξαπλωθεί στην τάξη και σε όλο το σχολείο.

Πώς;

Ξεκινήστε στην τάξη μιλώντας για παραμύθια και πώς συχνά στα παραμύθια υπάρχει ένας βοηθός ή ένας πρωταγωνιστής που βοηθά κάποιον από καλοσύνη. Στη συνέχεια, προσπαθήστε να πείτε ιστορίες για το πώς οι μαθητές ή κάποιος που γνωρίζουν έχουν κάνει μικρές πράξεις για να βοηθήσουν άλλους ανθρώπους στην καθημερινότητα και το αποτέλεσμα που είχε.

Χωρίστε την τάξη σε μικρές ομάδες. Η καθεμία ορίζει διάφορες πράξεις καλοσύνης που θα ήθελαν να κάνουν ή να γίνουν αποδέκτες τους και τις γράφουν σε χαρτάκια, τα οποία συλλέγετε. Θα μπορούσε να είναι, για παράδειγμα, το να τακτοποιήσουμε το γραφείο κάποιου, να κρεμάσουμε το μπουφάν του, να του φέρουμε ένα ποτήρι νερό, να βάλουμε ένα κομμάτι σοκολάτας στην τσάντα κάποιου ή στο τάπερ του μεσημεριανού κ.λπ. Προσπαθήστε να βρείτε έναν τρόπο αυτές οι πράξεις των μικρών βοηθών να γίνουν κατά τη διάρκεια του μαθήματος, ώστε να μην μείνει κανείς εκτός. Όλοι δίνουν και όλοι πρέπει να λάβουν μυστική βοήθεια. Μπορείτε επίσης να αποφασίσετε στην τάξη να είστε μυστικοί βοηθοί μιας άλλης τάξης ή κάποιου έξω από το σχολείο και να κάνετε διάφορα χρήσιμα πράγματα στην κοινότητα: να απομακρύνετε τα σκουπίδια, να τακτοποιήσετε, να χτίσετε ένα καταφύγιο για αστέγους, να φυτέψετε λουλούδια στην πόλη ή να πάτε και να αφηγηθείτε τις ιστορίες σας σε ένα κοντινό γηροκομείο!

Κάρτα μπαλαντέρ - Γίνε ο δάσκαλος



Τι είναι;

Μια κάρτα μπαλαντέρ εμπνευσμένη από τις ιστορίες του PLACES *Δρακοχορευτές* και ο *Μπουνιάς*.

Ορίστε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών υπεύθυνους για την επίλυση συγκρούσεων ή για τον σχεδιασμό και τη διεξαγωγή ενός ή αρκετών μαθημάτων για μια σχολική ημέρα.

Γιατί;

Η τοποθέτηση των μαθητών σε θέση ευθύνης μπορεί να τους βοηθήσει να κατανοήσουν καλύτερα πόσο δύσκολο είναι να διατηρηθεί ένα καλό περιβάλλον και να δημιουργηθούν μαθησιακές εμπειρίες.

Όταν βοηθάτε τους άλλους να επιλύσουν τις συγκρούσεις τους, μπορεί να συνειδητοποιήσετε πώς οι άλλοι άνθρωποι βλέπουν τα πράγματα και βιώνουν τη σύγκρουση, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να αναπτύξετε ενσυναίσθηση και να αλλάξετε ρόλους.

Όταν προσπαθείτε να διδάξετε ένα μάθημα σε άλλους, μαθαίνετε πολλά γι' αυτό, επειδή πρέπει να κατανοήσετε το θέμα για να μπορέσετε να το μετατρέψετε σε μαθησιακή εμπειρία και να το επικοινωνήσετε με σαφή και συνοπτικό τρόπο.

Πώς;

Ξεκινήστε στην τάξη παρακολουθώντας την ιστορία ο Μπουνιάς ή/και οι Δρακοχορευτές.

Μιλήστε για το είδος των συγκρούσεων που προκύπτουν στην καθημερινότητα και τους κανόνες συμπεριφοράς στις συγκρούσεις (ακούμε και τα δύο μέρη, είμαστε όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικοί.)

Συζητήστε και καταλήξτε σε έναν τρόπο για να εναλλάσσονται όλοι στην αντιμετώπιση των συγκρούσεων και να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τη διατήρηση ενός «καλού μαθησιακού περιβάλλοντος στην τάξη».

Ίσως πρέπει να έχετε ένα φυσικό αντικείμενο όπως ένα καπέλο, μια κάρτα ή κάτι άλλο που να σηματοδοτεί ότι αυτός που το έχει είναι ο υπεύθυνος για την επίλυση των συγκρούσεων που όλοι πρέπει να σέβονται.

Μιλήστε για τη διδακτική και μαθησιακή εμπειρία στην τάξη.

Μιλήστε για τα θέματα ή τα μαθήματα που θα μπορούσαν να διδάξουν οι μαθητές και πώς ένα θέμα ή ζήτημα μπορεί να μετατραπεί σε μια μαθησιακή διαδικασία που ενεργοποιεί και εμπλέκει τους συμμετέχοντες. Για παράδειγμα, η διδασκαλία και η χρήση μαθηματικών για τον προγραμματισμό ενός ταξιδιού σε άλλη χώρα για ολόκληρη την τάξη, ή η ζαχαροπλαστική.

Οι μικρότεροι μαθητές μπορούν να κάνουν ένα σύντομο και απλό μάθημα για ένα ιστορικό θέμα για το οποίο μπορούν να κάνουν έρευνα, και ίσως να το κάνουν μια ιστορία, να τη γράψουν ή να τη δραματοποιήσουν.

Οι μεγαλύτεροι μαθητές μπορούν να διδάξουν πιο περίπλοκα θέματα και για μεγαλύτερο χρονικό διάστημα, είτε μεμονωμένα είτε σε ομάδες.

Το έργο PLACES

Παιγνιώδης Μάθηση και Αφήγηση για την Εξοικείωση
των Παιδιών και των Νέων με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης



Συνεισφορές από όλους τους εταίρους στο έργο



Το έργο PLACES έχει λάβει χρηματοδότηση από το πρόγραμμα ERASMUS +
ως σύμπραξη συνεργασίας KA2.



Co-funded by
the European Union