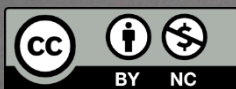


Εγχειρίδιο για εκπαιδευτές νέων  
σχετικά με τη δημιουργία ταινιών  
Μάθηση δια ζώσης



Co-funded by  
the European Union



FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT



## Καλώς ήρθατε

Καλώς ήρθατε στο Εγχειρίδιο για εκπαιδευτές νέων σχετικά με τη δημιουργία ταινιών.

Αυτό το εγχειρίδιο έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να διδάξουν στους νέους τη δημιουργία ταινιών. Θα σας δώσει τα εργαλεία που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα σπουδών που θα εμπλέκει τους μαθητές σας και θα τους διδάσκει βασικές δεξιότητες.

Η δημιουργία ταινιών είναι μια πολύτιμη δεξιότητα, όχι μόνο επειδή γίνεται όλο και πιο περιζήτητη στο εργατικό δυναμικό, αλλά και επειδή διδάσκει στους μαθητές πώς να επικοινωνούν αποτελεσματικά και δημιουργικά, ενώ παράλληλα τους δίνει την ευκαιρία να προβληματιστούν για τον κόσμο γύρω τους. Είναι σημαντικό οι νέοι να έχουν πρόσβαση σε αυτού του είδους την εκπαίδευση, διότι τους βοηθά να αναπτύξουν τη δική τους μοναδική οπτική γωνία για τον κόσμο και να κατανοήσουν πώς οι πράξεις τους επηρεάζουν τους άλλους.

Δύο εγχειρίδια δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος "FMID - Film making for inclusion and development", το οποίο χρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+ της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το ένα εγχειρίδιο είναι κατάλληλο για αυτοκατευθυνόμενη μάθηση, ενώ το παρόν εγχειρίδιο είναι αφιερωμένο στη δια ζώσης μάθηση.

Ελπίζουμε ότι αυτό το εγχειρίδιο θα σας βοηθήσει να δώσετε στους μαθητές σας πολύτιμες δεξιότητες που μπορούν να χρησιμοποιήσουν σε όλη τους τη ζωή - δεξιότητες όπως η κριτική σκέψη, η επικοινωνία, η συνεργασία, η επίλυση προβλημάτων και η δημιουργικότητα.

- Η ομάδα FMID





## Πίνακας περιεχομένων

Καλώς ήρθατε

Εισαγωγή

Ενότητα 1: Προπαραγωγή

Ενότητα 1: Προπαραγωγή - Σχέδιο μαθήματος

Ενότητα 1: Προπαραγωγή - Δραστηριότητες

Ενότητα 2: Παραγωγή

Ενότητα 2: Παραγωγή - Σχέδιο μαθήματος

Ενότητα 2: Παραγωγή - Δραστηριότητες

Ενότητα 3: Μετά-παραγωγή

Ενότητα 3: Μετάπαραγωγή- Σχέδιο μαθήματος

Ενότητα 3: Μετάπαραγωγή- Δραστηριότητες

Ενότητα 4: Αφήγηση ιστοριών

Ενότητα 4: Αφήγηση ιστοριών- Σχέδιο μαθήματος

Ενότητα 4: Αφήγηση ιστοριών- Δραστηριότητες

Ενότητα 5: Δεξιότητες διευκόλυνσης

Ε Ενότητα 5: Δεξιότητες διευκόλυνσης- Σχέδιο μαθήματος

Ενότητα 5: Δεξιότητες διευκόλυνσης - Δραστηριότητες

Ενότητα 6: Διαπροσωπικές δεξιότητες

Ενότητα 6: Διαπροσωπικές δεξιότητες- Σχέδιο μαθήματος

Ενότητα 6: Διαπροσωπικές δεξιότητες- Δραστηριότητες



## Εισαγωγή

Το πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης και το εγχειρίδιο που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου FMID, θα παρέχει πόρους και περιεχόμενο κατάρτισης που έχει αναπτυχθεί ειδικά με γνώμονα τους εκπαιδευτές νέων, ώστε να μπορούν:

- 1) Να προσεγγίσουμε με επιτυχία τους περιθωριοποιημένους νέους, να τους υποστηρίξουμε με φροντίδα και ενσυναίσθηση και να τους ενθαρρύνουμε να συνεχίσουν τη δια βίου μάθηση και να σχεδιάσουν υπεύθυνα το μέλλον τους,
- 2) Παροχή κατάρτισης υψηλής ποιότητας στην παραγωγή βίντεο και ήχου, τη μεταπαραγωγή και τη χρήση, χρησιμοποιώντας το πιο κατάλληλο λογισμικό ανοικτού κώδικα και το πιο διαδεδομένο υλικό,
- 3) Να αισθάνεστε άνετα με την παροχή προηγμένης κατάρτισης στις ΤΠΕ σε νέους χρησιμοποιώντας μικτά και διαδικτυακά περιβάλλοντα, αξιοποιώντας πλήρως τις δυνατότητές τους και διασφαλίζοντας παράλληλα από πιθανούς αρνητικούς διαδικτυακούς παράγοντες.

Η κατάρτιση περιλαμβάνει 100 ώρες κατάρτισης, οι οποίες αποτελούνται από 40 ώρες δια ζώσης διδασκαλίας και 60 ώρες αυτοκατευθυνόμενης διαδικτυακής μάθησης, υποστηριζόμενες από πηγές βίντεο και οπτικοακουστικό υλικό.

Σε αυτό το εγχειρίδιο θα βρείτε τα εργαλεία για μάθηση πρόσωπο με πρόσωπο - σχέδια μαθημάτων και δραστηριότητες.

Το δια ζώσης εγχειρίδιο χωρίζεται σε 6 ενότητες:

1. Προπαραγωγή
2. Παραγωγή
3. Μεταπαραγωγή
4. Αφήγηση ιστοριών
5. Δεξιότητες διευκόλυνσης
6. Διαπροσωπικές δεξιότητες

## Ενότητα 1: Προπαραγωγή

Σε αυτή την ενότητα, θα εξεταστούν τα ακόλουθα θέματα:

1. Σκιαγράφιση και σενάριο - Κατανόηση των διαφορετικών μορφών για την παραγωγή ψηφιακών μέσων
2. Ανάπτυξη μιας ιστορίας με χρήση εικονογραφήσεων - Mood-boards και Mind-maps
3. Δημιουργία Storyboards
4. Εισαγωγή στη συγγραφή μιας ιστορίας και ενός σεναρίου
5. Προγραμματισμός στην Προ-παραγωγή:
  - a. Επιλογή των καταλληλότερων μέσων για το έργο (βίντεο, podcast, συνέντευξη)
  - b. Επιλογή της καταλληλότερης μορφής για το έργο (ντοκιμαντέρ, vox pop, συνέντευξη, δράμα, vlog)
  - c. Ανίχνευση για τοποθεσίες
  - d. Συμπλήρωση προϋπολογισμών
  - e. Επιλογή των μελών του καστ και του πληρώματος
  - f. Εξασφάλιση κοστούμιών και σκηνικών ή οποιουδήποτε άλλου υλικού (φωτογραφίες, ήχος κ.λπ.) που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο έργο παραγωγής.
6. Βασικές λειτουργίες και χαρακτηριστικά του βασικού εξοπλισμού
7. Εισαγωγή στην αλληλουχία και τη συνέχεια
8. Ανάπτυξη σχεδίου σκοποβολής
9. Εισαγωγή στην παραγωγή ψηφιακών μέσων και πνευματικά δικαιώματα





<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ο διαμεσολαβητής ξεκινά την εκπαιδευτική συνεδρία με μια δραστηριότητα που σπάει τον πάγο για να προωθήσει την αλληλεπίδραση εντός της ομάδας. Ο διαμεσολαβητής θα ζητήσει από την ομάδα να πει τρία πράγματα για τον εαυτό της. Από τα τρία, τα δύο από αυτά θα είναι η αλήθεια και το υπόλοιπο ένα θα είναι ψέμα. Η υπόλοιπη ομάδα πρέπει να μαντέψει ποιο από αυτά είναι το ψέμα.</li> </ul>	<p>10 λεπτά</p>	<p>Προβολέας και οθόνη</p> <p>Φορητός υπολογιστής</p> <p>Αντίγραφο των διαφανειών του PowerPoint</p>	<p>επικοινωνούν μεταξύ τους και μαζί σας.</p> <p>Για τις δραστηριότητες που απαιτούν από τους συμμετέχοντες να παράγουν υλικό, αν γίνονται ατομικά κατά τη διάρκεια μιας σύγχρονης συνεδρίας, μπορείτε να δώσετε στους συμμετέχοντες λίγο χρόνο με τις κάμερες απενεργοποιημένες για να ολοκληρώσουν την εργασία. Αν γίνεται σε ζευγάρια, μπορείτε να βάλετε τους συμμετέχοντες σε αίθουσες διαλείμματος/ατομικές συναντήσεις για να ολοκληρώσουν την εργασία μαζί.</p>
<p>Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, ο συντονιστής θα παρουσιάσει τα θέματα που θα συζητηθούν στο πλαίσιο του συγκεκριμένου θέματος. Θα εξηγήσει επίσης τις τεχνικές δεξιότητες που θα αποκτήσουν οι εκπαιδευτές νέων και οι περιθωριοποιημένοι νέοι με την ολοκλήρωση αυτού του προγράμματος ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης.</p>	<p>20 λεπτά</p>	<p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 1.1</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 1.2</p>	
<p>Κατά τη διάρκεια αυτής της ενότητας, θα χρησιμοποιηθούν δραστηριότητες από την αρχή και</p>	<p>30 λεπτά</p>	<p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 1.3</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 1.4</p>	



<p>καθ' όλη τη διάρκεια. Ο διαμεσολαβητής θα δώσει στους εκπαιδευτές νέων ένα δείγμα έργου που θα συντάξουν οι ίδιοι</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Εισαγωγή στη διαδικασία παραγωγής ταινιών:</b> Ο διαμεσολαβητής ξεκινά τη συνεδρία εισάγοντας την έννοια της διαδικασίας κινηματογραφικής παραγωγής και τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες (εκπαιδευτές νέων και αργότερα περιθωριοποιημένοι νέοι/FMIDs θα βελτιώσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους στην κινηματογραφική παραγωγή). Ο διαμεσολαβητής θα ανατρέξει στο εγχειρίδιο για να παραδώσει λεπτομερώς αυτό το θέμα.</li><li>● <b>Σκιαγράφηση και σενάριο:</b> Ο συντονιστής θα περιγράψει στους εκπαιδευτές νέων πώς μπορούν να βοηθήσουν τους περιθωριοποιημένους νέους να αναβαθμίσουν τις δεξιότητές τους μέσω της κατανόησης των διαφορετικών μορφών παραγωγής ψηφιακών μέσων.</li></ul>	<p>90 λεπτά</p> <p>15 λεπτά</p> <p>60 λεπτά</p>	<p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 1.5</p> <p>Πρότυπο προϋπολογισμού</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 1.6</p> <p>Παράδειγμα βίντεο συνέχειας και αλληλουχίας</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 1.7</p>	
--	---	---	--





<p><b><u>Δραστηριότητα 1.2:</u></b></p> <p><b>Σκιαγράφηση και σενάριο:</b> Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συμπληρώσουν το περίγραμμα ενός σεναρίου (ατομικά ή σε ζευγάρια) για να κατανοήσουν τα διαφορετικά στοιχεία/μορφές για την παραγωγή ψηφιακών μέσων και πώς αυτή η προσέγγιση/δραστηριότητα μπορεί να διευκολύνει τη μαθησιακή διαδικασία των περιθωριοποιημένων νέων FMID.</p> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Πώς να περιγράψετε ένα σενάριο σε 6 βήματα:</a> <a href="#">Σενάριο: Οδηγός για την περιγραφή σεναρίου</a> <a href="#">με 6 βήματα: Οδηγός για την περιγραφή σεναρίου</a></li><li>• <a href="#">Πώς να περιγράψετε ένα σενάριο: 3 κοινές μέθοδοι</a></li><li>• <a href="#">Πώς να περιγράψετε το σενάριό σας.</a></li></ul>	<p>15 λεπτά</p> <p>25 λεπτά</p> <p>15 λεπτά</p>		
--	---	--	--



<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ανάπτυξη μιας εικονογράφησης ιστορίας:</b> Σε αυτή την ενότητα, οι εκπαιδευτές νέων θα μάθουν πώς να αναπτύξουν την ιστορία τους χρησιμοποιώντας εικονογραφήσεις.</li></ul> <p><b><u>Δραστηριότητα 1.3:</u></b></p> <p><b>Mind-Map:</b> Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συμπληρώσουν έναν χάρτη σκέψης και να κάνουν καταγισμό ιδεών (ατομικά ή σε ζευγάρια) σχετικά με τα διάφορα στοιχεία που συμβάλλουν στην ανάπτυξη της ιστορίας τους που χρησιμοποιήθηκε στη δραστηριότητα 2.</p> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Πώς να χρησιμοποιήσετε χάρτες μυαλού για σεναριογράφους</a></li><li>• <a href="#">Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε χάρτες μυαλού για να λύσετε προβλήματα σεναρίου</a></li></ul>	<p>20 λεπτά</p>		
---	-----------------	--	--



<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Δημιουργία Storyboards:</b> Ο διαμεσολαβητής θα περιγράψει στους εκπαιδευτικούς νέων πώς τα storyboards μπορούν να αποτελέσουν ένα οπτικό εργαλείο που θα βοηθήσει στον σχεδιασμό του έργου σας.</li></ul>	30 λεπτά		
<p><b><u>Δραστηριότητα 1.4:</u></b> <b>Storyboards:</b> Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν ένα σενάριο (ατομικά ή σε ζευγάρια) για να σχεδιάσουν πώς θα είναι το σενάριο ή η ιστορία τους όταν ολοκληρωθεί.</p>	10 λεπτά		
<p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="#">Πώς να σχεδιάσετε ένα βίντεο μάρκετινγκ</a></li><li>● <a href="#">Πώς να φτιάξετε ένα storyboard για ένα βίντεο σε 6 βήματα</a></li><li>● <a href="#">Συγγραφή:</a> Σεναρίου <a href="#">σας</a></li></ul>	10 λεπτά		



<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Εισαγωγή στη συγγραφή μιας ιστορίας και ενός σεναρίου:</b> Σε αυτή την ενότητα, οι εκπαιδευτές νέων θα μάθουν πώς να γράφουν μια ιστορία και ένα σενάριο για το έργο τους.</li></ul> <p><b><u>Δραστηριότητα 1.5:</u></b> <b>Γράφοντας μια ιστορία και ένα σενάριο:</b> Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν τη σύντομη ιστορία και το σενάριο (ατομικά ή σε ζευγάρια) που έχουν ήδη αναπτύξει στις προηγούμενες δραστηριότητες.</p> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="#">Πρακτικές συμβουλές για τη συγγραφή σεναρίου ταινίας μικρού μήκους</a></li><li>● <a href="#">Πώς να γράψετε ένα σενάριο ταινίας μικρού μήκους</a></li></ul>	20 λεπτά		
	15 λεπτά		



<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Προγραμματισμός στην Προ-παραγωγή:</b> Ο διαμεσολαβητής θα περιγράψει στους εκπαιδευτές ενηλίκων πώς μπορούν να βοηθήσουν τους περιθωριοποιημένους νέους να αναβαθμίσουν τις δεξιότητές τους μέσω της εκμάθησης του σχεδιασμού στην προπαραγωγή. Αυτή η ενότητα χωρίζεται σε επιμέρους θέματα, τα οποία ο συντονιστής θα περιγράψει και θα διδάξει μέσω μιας σειράς δραστηριοτήτων:<ul style="list-style-type: none"><li>● Επιλογή των καταλληλότερων μέσων για το έργο</li><li>● Ανίχνευση για τοποθεσίες</li><li>● Συμπλήρωση προϋπολογισμών</li><li>● Επιλογή των μελών του καστ και του πληρώματος</li><li>● Εξασφάλιση κοστούμιών και σκηνικών ή οποιουδήποτε υλικού (φωτογραφίες, ήχος κ.λπ.) που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο έργο παραγωγής.</li></ul></li></ul>	15 λεπτά		
	15 λεπτά		



<ul style="list-style-type: none"><li>• Βασικές λειτουργίες και χαρακτηριστικά Βασικός εξοπλισμός</li><li>• Εισαγωγή στην αλληλουχία και τη συνέχεια</li><li>• Ανάπτυξη σχεδίου σκοποβολής</li><li>• Εισαγωγή στην παραγωγή ψηφιακών μέσων και πνευματικά δικαιώματα</li></ul> <p><b>Επιλογή των καταλληλότερων μέσων για το έργο:</b> Ο συντονιστής θα αναλύσει και θα δείξει στους συμμετέχοντες τα διάφορα μέσα για οπτικοακουστικές παραγωγές και πώς να επιλέξουν το καλύτερο για το έργο τους.</p> <p><b>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Συμβουλές προώθησης: για την ταινία σας</a></li><li>• <a href="#">6 τρόποι με τους οποίους μπορείτε να ξεκινήσετε την προώθηση της ταινίας σας</a></li></ul> <p><b>Επιλογή της καταλληλότερης μορφής για το έργο:</b> Αυτός ο συντονιστής θα περιγράψει</p>	<p>20 λεπτά</p>		
--	-----------------	--	--



στους συμμετέχοντες τις διάφορες μορφές για οπτικοακουστικά έργα και πώς να επιλέξουν την καταλληλότερη μορφή για το έργο τους.

**Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:**

- [Προσδιορισμός της σωστής μορφής για την ιστορία σας](#)

**Ανίχνευση για τοποθεσίες:** Ο συντονιστής θα παρέχει στους συμμετέχοντες τις γνώσεις για την ανίχνευση τοποθεσιών για την κινηματογράφηση ενός οπτικοακουστικού έργου.

**Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:**

- [Οδηγός ανίχνευσης τοποθεσίας: Πώς να ανιχνεύσετε τοποθεσίες για μια ταινία](#)

**Συμπλήρωση προϋπολογισμών:** Ο συντονιστής θα περιγράψει στους συμμετέχοντες πώς να συμπληρώνουν έναν προϋπολογισμό κατά τα



<p>γυρίσματα μιας κινηματογραφικής παραγωγής. Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα δείξει στους συμμετέχοντες ένα παράδειγμα προτύπου προϋπολογισμού.</p> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Φτιάξτε έναν αλάνθαστο προϋπολογισμό για την ταινία ή το βίντεο μικρού μήκους σας</a></li><li>• <a href="#">Πώς να προϋπολογίσετε μια ταινία μικρού μήκους</a></li><li>• <a href="#">Προγραμματισμός προϋπολογισμού ταινιών: Ο οριστικός οδηγός μας</a></li></ul> <p><b>Επιλογή των μελών του καστ και του πληρώματος:</b> Ο συντονιστής θα κάνει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πόσο σημαντικό είναι όταν δημιουργείτε μια οπτικοακουστική παραγωγή να σκεφτείτε το καστ και το συνεργείο σας. Ο διαμεσολαβητής θα εξηγήσει λεπτομερώς διαφορετικούς τρόπους για να βρείτε και</p>			
--	--	--	--





<p>να επιλέξετε το καστ και το συνεργείο σας και τι πρέπει να λάβετε υπόψη κατά την επιλογή.</p> <p><b>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">ΠΩΣ ΝΑ ΕΠΙΛΕΞΕΤΕ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΚΑΣΤ ΚΑΙ ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΪΟΜΕΝΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΒΪΝΤΕΟ</a></li><li>• <a href="#">Πώς να βρείτε το καστ και το πλήρωμα</a></li></ul> <p><b>Εξασφάλιση κοστούμιών και σκηνικών ή οποιουδήποτε υλικού (φωτογραφίες, ήχος κ.λπ.) που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο έργο παραγωγής:</b> Ο συντονιστής θα τονίσει στους συμμετέχοντες τη σημασία των κοστούμιών και των σκηνικών κατά τη δημιουργία ενός κινηματογραφικού έργου. Ο διαμεσολαβητής θα εξηγήσει στους συμμετέχοντες πώς να βρουν και να εξασφαλίσουν κοστούμια και σκηνικά που θα βοηθήσουν στην καλύτερη εμφάνιση του έργου παραγωγής.</p>			
---	--	--	--



<p><b>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Η σημασία των κοστούμιών στην τηλεόραση και τις ταινίες</a></li><li>• <a href="#">Ο διάβολος κρύβεται στις λεπτομέρειες: Γιατί τα σκηνικά και τα κοστούμια έχουν σημασία στη δημιουργία ταινιών</a></li><li>• <b>Βασικές λειτουργίες και χαρακτηριστικά του βασικού εξοπλισμού:</b> Ο συντονιστής θα περιγράψει τις βασικές λειτουργίες και τα χαρακτηριστικά του βασικού εξοπλισμού κατά την κινηματογράφηση.</li></ul> <p><b>Δραστηριότητα 1.6:</b></p> <p><b>Φωτισμός:</b> Θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να βγουν έξω και να χρησιμοποιήσουν τις κινητές τους συσκευές για να γυρίσουν μια σειρά από διαφορετικά βίντεο με διαφορετικό φωτισμό. Αφού ολοκληρώσουν αυτή την εργασία, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να παρακολουθήσουν αυτά τα βίντεο και να εξετάσουν</p>			
--	--	--	--



πώς ο φωτισμός είναι ένα κρίσιμο στοιχείο του τρόπου με τον οποίο γυρίζεται μια ταινία.

**Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:**

- [Η σημασία του φωτισμού στην παραγωγή ταινιών.](#)
- **Εισαγωγή στην αλληλουχία και τη συνέχεια:**  
Σε αυτή την ενότητα, ο συντονιστής θα περιγράψει στους συμμετέχοντες τη σημασία της αλληλουχίας και της συνέχειας κατά τα γυρίσματα. Ο διαμεσολαβητής θα δείξει παραδείγματα αλληλουχίας και συνέχειας σε γνωστές κινηματογραφικές παραγωγές για να καταδείξει στους συμμετέχοντες.

**Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:**

- [Βασικά στοιχεία κινηματογράφησης: Ακολουθία](#)



- [Τρία μυστικά του Sequence Shot](#)
- [Πώς να εντοπίζετε τα λάθη συνέχειας στον κινηματογράφο](#)
- [Συνέχεια: Η ταινία σας έχει νόημα](#)
- [Τι είναι το μοντάζ συνέχειας στον κινηματογράφο; Ορισμός και τεχνικές μοντάζ](#)

**Ανάπτυξη σχεδίου σκοποβολής:** Ο διαμεσολαβητής θα περιγράψει στους εκπαιδευτές ενηλίκων τη σημασία της ανάπτυξης ενός σχεδίου γυρισμάτων κατά τη διάρκεια της προπαραγωγικής διαδικασίας των γυρισμάτων.

**Δραστηριότητα 1.7:**

**Ανάπτυξη σχεδίου σκοποβολής:** Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν το δικό τους σχέδιο λήψης για το έργο τους.

**Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:**



<ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">5 βήματα που πρέπει να ακολουθήσετε για να δημιουργήσετε το τέλειο πρόγραμμα λήψης</a></li><li>• <a href="#">Πώς να δημιουργήσετε ένα χρονοδιάγραμμα γυρισμάτων (περιλαμβάνεται πρότυπο)</a></li><li>• <b>Εισαγωγή στην παραγωγή ψηφιακών μέσων και πνευματικά δικαιώματα:</b> Ο συντονιστής θα περιγράψει στους εκπαιδευτές ενηλίκων τη σημασία της παραγωγής ψηφιακών μέσων και των πνευματικών δικαιωμάτων.</li></ul> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για οδηγίες:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Τι είναι η παραγωγή ψηφιακών μέσων;</a></li><li>• <a href="#">Ο απόλυτος οδηγός για την ορθή χρήση και τα πνευματικά δικαιώματα για κινηματογραφιστές</a></li><li>• <a href="#">Ο καλύτερος τρόπος προστασίας ενός σεναρίου είναι τα πνευματικά δικαιώματα - -Travis Seppala</a></li></ul>			
Συνολική διάρκεια της ενότητας	8 ώρες		

## Ενότητα 1: Προπαραγωγή - Δραστηριότητες

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Προπαραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Παγοθραυστικό: Δύο αλήθειες ένα ψέμα	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A1.1
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>15 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι πιο χαλαροί με τους άλλους συμμετέχοντες και θα συνεχίσουν τη συνεδρία.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η δραστηριότητα αυτή αποσκοπεί στη δημιουργία ενός χαλαρού περιβάλλοντος στην ομάδα πριν από την έναρξη της συνεδρίας. Η δραστηριότητα αυτή θα επιτρέψει στους συμμετέχοντες να γνωριστούν μεταξύ τους.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	N/A		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν έναν κύκλο.</li><li>● Βήμα 2: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν δύο αλήθειες για τον εαυτό τους και να σκεφτούν ένα ψέμα που θα έλεγαν για τον εαυτό τους.</li><li>● Βήμα 3: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να πουν την αλήθεια και το ψέμα τους στην υπόλοιπη ομάδα, αλλά να μην πουν σε κανέναν ποια είναι η αλήθεια και ποιο το ψέμα.</li><li>● Βήμα 4: Ζητήστε από τους υπόλοιπους συμμετέχοντες να μαντέψουν ποια από αυτές τις δηλώσεις είναι ψέμα.</li><li>● Βήμα 5: Επαναλάβετε τα βήματα 2-4 μέχρι να έρθει η σειρά κάθε συμμετέχοντα.</li></ul>		

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Προπαραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Περιγράψτε ένα σενάριο	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A1.2
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>35 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να περιγράψουν το δικό τους σενάριο.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η δραστηριότητα αυτή έχει ως στόχο να παράσχει στους εκπαιδευτές νέων τις θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις που απαιτούνται για τη σκιαγράφιση ενός σεναρίου. Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι εκπαιδευτές νέων θα προσδιορίσουν τις απαραίτητες δεξιότητες και γνώσεις για να σκιαγραφήσουν ένα σενάριο.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στυλό</li> <li>• Χαρτί</li> <li>• Smartphone</li> <li>• PC/Laptop</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αναζητήσουν πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο σκιαγράφησης ενός σεναρίου.</li> <li>• Βήμα 2: Αφού οι συμμετέχοντες συγκεντρώσουν τις απαραίτητες πληροφορίες που χρειάζονται για τη σύνταξη του περιγράμματός τους, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να σκιαγραφήσουν ένα σενάριο που θα χρησιμοποιήσουν για το υπόλοιπο της συνεδρίας.</li> <li>• Βήμα 3: Όταν ολοκληρωθεί, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να ρίξουν μια γρήγορη ματιά στο περίγραμμά τους για να το επανεξετάσουν και να το προσαρμόσουν εάν χρειάζεται.</li> </ul>		

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Προπαραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Mind-Map	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A1.3
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>30 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα έχουν κάνει καταιγισμό ιδεών σχετικά με τα διάφορα στοιχεία που χαρακτηρίζουν την κινηματογράφηση σε smartphones.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η δραστηριότητα αυτή αποσκοπεί στην αξιολόγηση των γνώσεων των εκπαιδευτών νέων σχετικά με τη δημιουργία οπτικοακουστικού περιεχομένου σε smartphones και τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να τονώσει τη μάθηση των νέων. Αυτή η δραστηριότητα θα κάνει τους συμμετέχοντες να διερευνήσουν πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί η κινηματογραφική δημιουργία σε περιβάλλον ομάδας νέων.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Στυλό</li> <li>● Χαρτί</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να κάνουν καταιγισμό ιδεών: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ποιες γνώσεις έχετε σχετικά με το περιεχόμενο των οπτικοακουστικών μέσων;</li> <li>- Πώς μπορεί να αξιοποιηθεί η κινηματογράφηση με smartphones για να καταστεί δυνατή η μάθηση με περιθωριοποιημένους νέους;</li> <li>- Ποιες δεξιότητες μπορούν να αποκτηθούν μέσω αυτού του τύπου ενσωματωμένης μάθησης;</li> </ul> </li> </ul>		



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 2: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν τον χάρτη του μυαλού τους και τις ιδέες που έχουν καταλήξει στο διάγραμμά τους.</li> <li>• Βήμα 3: Αφού περάσουν 10 λεπτά, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν με την ομάδα τα δύο πιο σημαντικά πράγματα που δημιούργησαν στον χάρτη του μυαλού τους.</li> <li>• Βήμα 4: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να καταγράψουν τυχόν πρόσθετες ιδέες στο χάρτη του μυαλού τους από τις συνεισφορές των ομάδων.</li> </ul>
--	---

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Προπαραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Storyboards	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A1.4
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>30 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα έχουν δημιουργήσει ένα σενάριο που θα περιγράφει πώς θα είναι το σενάριο ή η ιστορία τους όταν ολοκληρωθεί.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να διαμορφώσουν ένα σενάριο που θα τους βοηθήσει να χαρτογραφήσουν πώς θα φαίνεται το σενάριο ή η ιστορία τους όταν ολοκληρωθεί.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Στυλό</li> <li>• Χαρτί</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να θέσουν στόχους για το έργο τους.</li> <li>• Βήμα 2: Στη συνέχεια, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να ερευνήσουν κάποιες ιδέες και αναφορές.</li> <li>• Βήμα 3: Μετά από αυτό, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να εξετάσουν το χρονοδιάγραμμα για την ολοκλήρωση αυτού του έργου.</li> <li>• Βήμα 4: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν στη συνέχεια να ορίσουν τις βασικές σκηνές. Αυτό θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να χαρτογραφήσουν τις κύριες σκηνές της πλοκής τους και θα τους βοηθήσει στη δημιουργία δευτερευουσών σκηνών για την ολοκλήρωση του έργου τους.</li> <li>• Βήμα 5: Τέλος, οι συμμετέχοντες θα σχεδιάσουν σκίτσα σκηνών για οπτική βοήθεια.</li> </ul>
--	--

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Προπαραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Γράφοντας μια ιστορία και ένα σενάριο	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A1.5
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>80 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα μάθουν και θα είναι ικανοί να γράφουν μια ιστορία και ένα σενάριο.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να προσκαλέσει τους εκπαιδευτικούς νέων να ενισχύσουν τις δεξιότητές τους στη συγγραφή μιας ιστορίας ή ενός σεναρίου για το έργο τους. Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι εκπαιδευτές νέων θα αποκτήσουν από πρώτο χέρι εμπειρία στη συγγραφή των δικών τους ιστοριών και σεναρίων, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν κατά τη διδασκαλία των νέων.		

<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Στυλό</li> <li>● Χαρτί</li> <li>● PC/Laptop</li> </ul>
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εντοπίσουν μια ιδέα για το διήγημα ή το σενάριό τους.</li> <li>● Βήμα 2: Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να ορίσουν την κύρια σύγκρουση του χαρακτήρα και τον στόχο της ιστορίας.</li> <li>● Βήμα 3: Θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να γράψουν μια δυνατή εναρκτήρια σκηνή για να τραβήξουν τους ανθρώπους στην ιστορία.</li> <li>● Βήμα 4: Μετά από αυτό, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να γράψουν μια κορύφωση (την κύρια πλοκή της ιστορίας).</li> <li>● Βήμα 5: Οι συμμετέχοντες θα γράψουν στη συνέχεια ένα αξιομνημόνευτο τέλος, ώστε οι συμμετέχοντες να θυμούνται την ιστορία τους.</li> <li>● Βήμα 6: Θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να διορθώσουν και να αναθεωρήσουν τυχόν αλλαγές που θεωρούν ότι χρειάζονται για να βελτιώσουν την ιστορία.</li> </ul>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Προπαραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Φωτισμός	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A1.6.
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>20 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα μάθουν τη σημασία της χρήσης διαφορετικού φωτισμού για την εγγραφή ταινιών μικρού μήκους.

<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να μάθουν πώς ο φωτισμός μπορεί να κάνει τη διαφορά κατά τη λήψη μιας ταινίας μικρού μήκους.
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smartphone</li> <li>• Έξω από το</li> </ul>
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να βγουν έξω και να τραβήξουν μια σειρά από βίντεο.</li> <li>• Βήμα 2: Θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να τραβήξουν βίντεο σε διαφορετικές τοποθεσίες από διαφορετικές οπτικές γωνίες.</li> <li>• Βήμα 3: Οι συμμετέχοντες θα επιστρέψουν για να επανεξετάσουν τα βίντεό τους.</li> <li>• Βήμα 4: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν στη συνέχεια να αναλύσουν και να εξετάσουν το φωτισμό σε διάφορα βίντεο.</li> </ul>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Προπαραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Ανάπτυξη σχεδίου σκοποβολής	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A1.7
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>20 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να αναπτύξουν ένα σχέδιο γυρισμάτων κατά την παραγωγή μιας ταινίας μικρού μήκους.

<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να παρέχει στους εκπαιδευτές νέων τις απαραίτητες δεξιότητες για την ανάπτυξη ενός σχεδίου γυρισμάτων για μια ταινία μικρού μήκους. Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι εκπαιδευτές νέων θα αποκτήσουν εμπειρία από πρώτο χέρι στην ανάπτυξη ενός σχεδίου γυρισμάτων, το οποίο μπορούν να χρησιμοποιήσουν κατά τη διδασκαλία νέων.
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Στυλό</li><li>● Χαρτί</li><li>● Πρότυπο <a href="#">εδώ</a></li></ul>
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πόσος χρόνος θα χρειαζόταν για να γυριστεί η ταινία μικρού μήκους.</li><li>● Βήμα 2: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν στη συνέχεια να σκεφτούν πού θα γυριστεί η ταινία μικρού μήκους.</li><li>● Βήμα 3: Μετά από αυτό, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να εξετάσουν τη διαθεσιμότητα του καστ και του συνεργείου.</li><li>● Βήμα 4: Θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να καθορίσουν τις ανάγκες της ημέρας. Η ταινία θα γυριστεί τη νύχτα ή κατά τη διάρκεια της ημέρας;</li><li>● Βήμα 5: Μετά από αυτό, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να εξετάσουν απροσδόκητα ζητήματα που μπορεί να συγκρούονται με τη φωτογράφιση.</li></ul>

## Ενότητα 2: Παραγωγή

Σε αυτή την ενότητα, θα εξεταστούν τα ακόλουθα θέματα:

1. Τεχνικές ταινιών, κινούμενων σχεδίων και ήχου
2. Τεχνικές συνέντευξης για την παραγωγή ψηφιακών μέσων
3. Γραφικός σχεδιασμός και κινούμενα σχέδια
4. Δημιουργία του κατάλληλου σκηνικού για την παραγωγή ψηφιακών μέσων
5. Τεχνικές ηχογράφησης
6. Τεχνικές εγγραφής βίντεο

### Ενότητα 2: Παραγωγή - Σχέδιο μαθήματος

Τίτλος ενότητας: Παραγωγή			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Διάρκεια	Απαιτούμενα υλικά ή εξοπλισμός	Διαδικτυακή προσαρμογή σε προτεινόμενη δραστηριότητα πρόσωπο με πρόσωπο
<p><b>Έναρξη εργαστηρίου:</b> Σε αυτή τη συνεδρία, οι συμμετέχοντες θα λάβουν μέρος σε μια ομαδική άσκηση, κατά την οποία θα γυρίσουν μια ταινία μικρού μήκους με τα smartphones τους. Οι συντονιστές θα καλωσορίσουν τους εκπαιδευτές νέων πίσω στην εκπαιδευτική συνεδρία και θα τους ζητήσουν να ανατρέξουν στο εγχειρίδιο στην αρχή αυτής της</p>	45 λεπτά	Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής  Flipchart και μαρκαδόροι	Χρησιμοποιήστε ένα εργαλείο διαδικτυακής συνάντησης (π.χ.: Zoom, Google Teams, Skype κ.λπ.) για την παροχή της κατάρτισης. Αυτό το εργαστήριο θα

<p>ενότητας. Ο διαμεσολαβητής θα εξηγήσει ότι η αρχή της ενότητας θα επικεντρωθεί στη δημιουργία ταινιών και στη συνέχεια θα δει τους συμμετέχοντες να ασχολούνται με τα πρακτικά στοιχεία αυτής της ενότητας. Ο διαμεσολαβητής θα ενθαρρύνει τις ερωτήσεις για συζήτηση στην ομάδα σε περίπτωση που κάποιοι συμμετέχοντες δεν είναι ξεκάθαροι σχετικά με το τι πρέπει να κάνουν.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Τεχνικές ταινιών, κινούμενων σχεδίων και ήχου:</b> Ο διαμεσολαβητής θα περιγράψει στους εκπαιδευτές νέων τις θεωρητικές γνώσεις και τις πρακτικές γνώσεις των τεχνικών κινηματογράφου, κινούμενων σχεδίων και ήχου στη διαδικασία παραγωγής ταινιών. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να αντικατοπτρίζουν τις επιδείξεις για να διασφαλιστεί η σαφής κατανόηση αυτής της θεωρίας. Από το εγχειρίδιο, ο διαμεσολαβητής μπορεί να επιλέξει να αξιοποιήσει τους παρεχόμενους συνδέσμους και τα βίντεο.</li> <li>● <b>Τεχνικές συνέντευξης για τεχνικές ψηφιακών μέσων:</b> Ο διαμεσολαβητής θα επαναλάβει τη διαδικασία όπως αναφέρεται παραπάνω.</li> <li>● <b>Γραφικός σχεδιασμός και κινούμενα σχέδια:</b> Ο διαμεσολαβητής θα επαναλάβει τη διαδικασία που αναφέρεται παραπάνω.</li> <li>● <b>Δημιουργία του κατάλληλου σκηνικού για την παραγωγή ψηφιακών μέσων:</b> Ο διαμεσολαβητής θα επαναλάβει τη διαδικασία που αναφέρεται παραπάνω.</li> </ul>	<p>45 λεπτά</p>	<p>Φύλλο εγγραφής για το εργαστήριο</p> <p>Στυλό και υλικό σημειώσεων για όλους τους μικρούς μαθητές</p> <p>Προβολέας και οθόνη</p> <p>Φορητός υπολογιστής</p> <p>Αντίγραφο των διαφανειών του PowerPoint</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 2.1</p>	<p>λειτουργούσε καλύτερα αν παραδιδόταν σε σύγχρονες συνεδρίες και όχι ασύγχρονα. Οι περισσότερες δραστηριότητες μπορούν να παρασχεθούν με τον ίδιο τρόπο όπως και σε διαζώσης μορφή. Για τις δραστηριότητες που απαιτούν από τους συμμετέχοντες να παράγουν υλικό, αν γίνονται ατομικά, μπορείτε να δώσετε στους συμμετέχοντες λίγο χρόνο με τις κάμερες τους κλειστές για να ολοκληρώσουν την εργασία. Αν γίνεται σε ομάδες, μπορείτε να βάλετε τους συμμετέχοντες σε αίθουσες διαχωρισμού/ατομικές συναντήσεις για να ολοκληρώσουν την εργασία από κοινού.</p>
---	-----------------	--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Τεχνικές ηχογράφησης:</b> Ο διαμεσολαβητής θα επαναλάβει τη διαδικασία όπως αναφέρεται παραπάνω.</li> <li>● <b>Τεχνικές εγγραφής βίντεο:</b> Ο διαμεσολαβητής θα επαναλάβει τη διαδικασία όπως αναφέρεται παραπάνω.</li> </ul> <p><u>Δραστηριότητα 2.1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Show-Time:</b> Ο συντονιστής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3 ή 4 ατόμων. Οι ομάδες αυτές θα παραμείνουν μαζί κατά τη διάρκεια της συνεδρίας. Ο συντονιστής θα δώσει στους συμμετέχοντες τις απαιτούμενες πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο θα εργαστούν ταυτόχρονα για την παραγωγή, την κινηματογράφηση και την επεξεργασία της παραγωγής τους στα smartphones τους. Κάθε ομάδα θα κληθεί να κάνει καταγισμό ιδεών για το πώς θα παράγουν, θα κινηματογραφήσουν και θα μοντάρουν την παραγωγή τους με βάση όσα έμαθαν στις Ενότητες 1 και 2.</li> </ul> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b>  <a href="#">Πώς να σκεφτείτε ιδέες για μια ταινία μικρού μήκους</a></p>	<p>210 λεπτά</p>		
<p><u>Δραστηριότητα 2.2:</u></p> <p><b>Δράση 3-2-1!:</b> Ο συντονιστής θα χωρίσει τους συμμετέχοντες στις ομάδες τους από τη δραστηριότητα 2.1. Ο συντονιστής θα ζητήσει από κάθε ομάδα να δημιουργήσει μια ταινία μικρού μήκους, διάρκειας περίπου 3 λεπτών.</p>	<p>90 λεπτά</p>	<p>Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής και χώρο για διαχωρισμό σε μικρότερες ομάδες,</p>	



<p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b>  <a href="#">Διαφορετικές λήψεις με κάμερα</a>  <a href="#">5 κορυφαίες συμβουλές για τη λήψη καλύτερων βίντεο με το smartphone σας</a>  <a href="#">Πώς να τραβήξετε ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΒΙΝΤΕΟ με ένα SMARTPHONE (5 συμβουλές για καλύτερο κινητό υλικό)</a>  <a href="#">5 συμβουλές για την ηχογράφηση εξαιρετικών φωνητικών συνθέσεων</a></p> <p>Μόλις οι συμμετέχοντες ολοκληρώσουν αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ολοκληρώσει αυτή την ενότητα και θα θέσει στην ομάδα τις ακόλουθες ερωτήσεις απολογισμού:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ήταν οι θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις που χρησιμοποιήσατε αποτελεσματικά για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας; Πώς;</li> <li>• Αν μπορούσατε να ξανακάνετε αυτή τη δραστηριότητα, τι θα κάνατε διαφορετικά;</li> <li>• Πού αντιμετωπίσατε κάποια πρόκληση, αν υπήρχε, κατά την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας; Εάν ναι, πώς τις αντιμετωπίσατε;</li> <li>• Ποιο είναι κάτι που μάθατε για την κινηματογράφηση μετά την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας και το οποίο δεν γνωρίζατε προηγουμένως;</li> </ul>	<p>30 λεπτά</p>	<p>Flipchart και μαρκαδόροι</p> <p>Προβολέας και οθόνη</p> <p>Φορητός υπολογιστής</p> <p>Αντίγραφο των διαφανειών του PowerPoint</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 2.2</p> <p>Smartphone</p>	
---	-----------------	---	--



Συνολική διάρκεια της ενότητας	8 ώρες	
--------------------------------	--------	--

## Ενότητα 2: Παραγωγή - Δραστηριότητες

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Παραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Show-Time	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A2.1
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>45 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Μετά την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα εργαστούν σε ομάδες για να σχεδιάσουν την παραγωγή ταινίας για τα smartphones τους.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα αποσκοπεί στο να κάνει τους συμμετέχοντες να κάνουν καταιγισμό ιδεών δουλεύοντας σε ομάδες. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, κάθε ομάδα θα φανταστεί και θα σχεδιάσει πώς θα παράγει, θα κινηματογραφήσει και θα μοντάρει την παραγωγή της στα smartphones της.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Στυλό</li><li>• Χαρτί</li></ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα: <ul style="list-style-type: none"><li>• Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να χωριστούν σε ομάδες των 3-4 ατόμων.</li><li>• Βήμα 2: Οι ομάδες αυτές θα παραμείνουν μαζί κατά τη διάρκεια των συνεδριών. Αφήστε στους συμμετέχοντες 2-3 λεπτά για να αναμειχθούν μεταξύ τους.</li><li>• Βήμα 3: Στη συνέχεια θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να κάνουν καταιγισμό ιδεών στις ομάδες τους σχετικά με το πώς σκοπεύουν να παράγουν, να κινηματογραφούν και να μοντάρουν την παραγωγή τους με τα smartphones τους.</li></ul>		

	<p>Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να εξετάσουν τα ακόλουθα στοιχεία που έμαθαν στις Ενότητες 1&amp;2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Θέμα</li> <li>○ Είδος</li> <li>○ Ρύθμιση/Θέση</li> <li>○ Προϋπολογισμός</li> <li>○ Ηθοποιοί/Πλήρωμα</li> <li>○ Εξοπλισμός</li> <li>○ Κοστούμια και σκηνικά</li> <li>○ Ανάπτυξη σχεδίου σκοποβολής.</li> </ul>
--	--

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Παραγωγή		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Δράση 3-2-1!	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A2.2
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Ανάμειξη
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>90 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα έχουν αποκτήσει τις βασικές δεξιότητες για να κινηματογραφήσουν την οπτικοακουστική τους παραγωγή με τα smartphones τους.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να κάνει τους συμμετέχοντες να εφαρμόσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχουν αποκτήσει από αυτή την εκπαίδευση για να γυρίσουν μια ταινία με το smartphone τους.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Smartphone</li> <li>● Στηρίγματα</li> <li>● Κοστούμια</li> <li>● Φωτισμός</li> <li>● Τρίποδο</li> </ul>		



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ηθοποιοί/Πλήρωμα</li><li>• Ρύθμιση</li></ul>
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Βήμα 1: Χρησιμοποιώντας ό,τι έχετε ολοκληρώσει στην ενότητα A2.1, ζητήστε από κάθε ομάδα συμμετεχόντων να βγει έξω και να παράγει την ταινία της στο smartphone της.</li><li>• Βήμα 2: Οι συμμετέχοντες θα ενθαρρυνθούν να γίνουν δημιουργικοί και να εφαρμόσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έμαθαν κατά τη διάρκεια των εκπαιδευτικών συνεδριών.</li></ul>

## Ενότητα 3: Μετά παραγωγή

Σε αυτή την ενότητα, θα εξεταστούν τα ακόλουθα θέματα:

1. Εισαγωγή στο λογισμικό επεξεργασίας ανοικτού κώδικα
2. Εισαγωγή στις τεχνικές επεξεργασίας βίντεο
3. Εισαγωγή στις τεχνικές επεξεργασίας ήχου (προσθήκη μουσικής, επεξεργασία διαλόγων και ζωντανών ηχογραφήσεων)
4. Εισαγωγή στον ηχητικό σχεδιασμό (δημιουργία ηχητικών εφέ)
5. Εισαγωγή στα ειδικά εφέ (που μπορούν να επιτευχθούν με μικρό προϋπολογισμό)
6. Εισαγωγή στην επισήμανση και αποθήκευση αρχείων
7. Ανάθεση ρόλων στη μεταπαραγωγή
8. Εισαγωγή στο μάρκετινγκ μετά την παραγωγή (υποστήριξη των νέων για την προώθηση του οπτικοακουστικού τους προϊόντος)
9. Εισαγωγή στον διαμοιρασμό και τη διανομή έργων ψηφιακών μέσων (μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και των διαθέσιμων πλατφορμών)
10. Ανάπτυξη μιας ανάρτησης σε ιστολόγιο ή οποιουδήποτε ψηφιακού προϊόντος που βασίζεται σε κείμενο
11. Δημιουργία σελίδων κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn κ.λπ.)
12. Δημιουργία της σωστής ανάρτησης ανάλογα με την πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης

## Ενότητα 3: Μεταπαραγωγή - Σχέδιο μαθήματος

Τίτλος ενότητας: .			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Διάρκεια	Απαιτούμενα υλικά ή εξοπλισμός	Διαδικτυακή προσαρμογή σε προτεινόμενη δραστηριότητα πρόσωπο με πρόσωπο
<p><b>Έναρξη εργαστηρίου:</b></p> <p>Ο συντονιστής θα καλωσορίσει τις ομάδες και θα εξηγήσει πώς θα επεξεργαστούν και θα δημιουργήσουν την τελική έκδοση της ταινίας μικρού μήκους που θα έχουν γυρίσει από τις προηγούμενες ενότητες.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Εισαγωγή στο λογισμικό επεξεργασίας ανοικτού κώδικα:</b> Ο συντονιστής θα κατευθύνει στο εγχειρίδιο και θα παρουσιάσει οδηγίες και κατευθύνσεις για το πώς οι συμμετέχοντες μπορούν να επεξεργαστούν και να παράγουν τις ταινίες μικρού μήκους τους. Σε αυτή την ενότητα, οι συμμετέχοντες θα εισαχθούν στο λογισμικό που θα</li> </ul>	<p>10 λεπτά</p> <p>20 λεπτά</p> <p>20 λεπτά</p>	<p>Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής</p> <p>Flipchart και μαρκαδόροι</p> <p>Φύλλο εγγραφής για το εργαστήριο</p> <p>Στυλό και υλικό σημειώσεων για όλους τους μικρούς μαθητές</p> <p>Προβολέας και οθόνη</p> <p>Φορητός υπολογιστής</p>	<p>Χρησιμοποιήστε ένα εργαλείο διαδικτυακής συνάντησης (π.χ.: Zoom, Google Teams, Skype κ.λπ.) για την παροχή της κατάρτισης. Αυτό το εργαστήριο θα λειτουργούσε καλύτερα αν παραδιδόταν σε σύγχρονες συνεδρίες και όχι ασύγχρονα. Οι περισσότερες από τις δραστηριότητες μπορούν να παρασχεθούν με τον ίδιο τρόπο όπως και σε διαζώσης μορφή. Για τις δραστηριότητες που απαιτούν από τους</p>





<p><b>Δοκιμές, δοκιμές, 1-2-3:</b></p> <p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να παρουσιάσουν λεπτομερώς τον τρόπο με τον οποίο σκοπεύουν να προχωρήσουν στην επεξεργασία της οπτικοακουστικής τους παραγωγής. Η δραστηριότητα αυτή θα τους δώσει μια εικόνα για το πώς θα είναι η τελική τους παραγωγή.</p> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b></p> <p><a href="#">Πώς να χρησιμοποιήσετε το Audacity για αρχάριους το 2020!</a> (Πλήρες σεμινάριο Audacity)</p> <p><a href="#">Πώς να χρησιμοποιήσετε το Audacity</a></p> <p><a href="#">Κινηματογραφικό μοντάζ στο CapCut: Δημιουργήστε βίντεο σε στυλ Χόλιγουντ! (Tutorial)</a></p> <p><a href="#">ΠΩΣ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΣΤΥΛ ΜΟΝΤΑΖ</a></p> <p><a href="#">ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΤΟ CAPCUT   MRTNTV</a></p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Εισαγωγή στον ηχητικό σχεδιασμό (δημιουργία ηχητικών εφέ):</b> Ο συντονιστής θα παρουσιάσει τον ηχητικό σχεδιασμό, τον οποίο οι συμμετέχοντες θα χρησιμοποιήσουν για να προσθέσουν ήχους στην ταινία τους. Οι συμμετέχοντες θα</li> </ul>	20 λεπτά	Flipchart και μαρκαδόροι	Στυλό και υλικό σημειώσεων για όλους τους μικρούς μαθητές

<p>μάθουν πώς να δημιουργούν ηχητικά εφέ και θα έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν εκπαιδευτικά βίντεο που θα τους υποστηρίξουν σε αυτή τη διαδικασία.</p> <p><u>Δραστηριότητα 3.2:</u></p> <p><b>BOOM, POW, WOW:</b> Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες, χρησιμοποιώντας τα smartphones τους, να ερευνήσουν και να χρησιμοποιήσουν μια σειρά από διαφορετικούς ήχους που πιστεύουν ότι θα ήταν χρήσιμο να προσθέσουν στην ταινία τους.</p> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b></p> <p><a href="#">Παράδειγμα σχεδιασμού ήχου ταινίας μικρού μήκους: Πριν και μετά</a></p> <p><a href="#">Σχεδιασμός ήχου πριν μετά</a></p> <p><a href="#">Σταματήστε να χρησιμοποιείτε μεταβάσεις! Χρησιμοποιήστε ήχους (Συμβουλές σχεδιασμού ήχου)</a></p> <p><a href="#">Ηχογράφηση ήχου για κινηματογράφηση</a></p>	<p>40 λεπτά</p>	<p>Προβολέας και οθόνη</p> <p>Φορητός υπολογιστής</p> <p>Αντίγραφο των διαφανειών του PowerPoint</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 3.2</p> <p>Smartphones</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Εισαγωγή στα ειδικά εφέ (που μπορούν να επιτευχθούν με μικρό προϋπολογισμό):</b> Ο συντονιστής θα παρουσιάσει τη</li> </ul>	<p>20 λεπτά</p>	<p>Flipchart και μαρκαδόροι</p>	

<p>σημασία των ειδικών εφέ κατά την ολοκλήρωση μιας ταινίας μικρού μήκους. Ο διαμεσολαβητής θα δείξει στους συμμετέχοντες μερικά παραδείγματα λογισμικού ειδικών εφέ που θα μπορούσαν να προσθέσουν στις ταινίες μικρού μήκους τους. Οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να χρησιμοποιούν τα ειδικά εφέ και θα έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν εκπαιδευτικά βίντεο που θα τους υποστηρίξουν σε αυτή τη διαδικασία.</p> <p><u>Δραστηριότητα 3.3:</u></p> <p><b>VFX:</b> Σε αυτή τη δραστηριότητα, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να ερευνήσουν λογισμικό ειδικών εφέ που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να είναι φιλικό προς τον προϋπολογισμό.</p> <p><b><u>Χρήσιμοι σύνδεσμοι για την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας:</u></b></p> <p><a href="#">Top 10 Best Visual Effects (VFX) Software [Δωρεάν &amp; επί πληρωμή, 2022]</a></p>	<p>40 λεπτά</p>	<p>Στυλό και υλικό σημειώσεων για όλους τους μικρούς μαθητές</p> <p>Προβολέας και οθόνη</p> <p>Φορητός υπολογιστής</p> <p>Αντίγραφο των διαφανειών του PowerPoint</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 3.3</p> <p>Smartphones</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ανάθεση ρόλων στη μεταπαραγωγή:</b> Ο συντονιστής θα ανατρέξει στο εγχειρίδιο για να τονίσει την αναγκαιότητα</li> </ul>	<p>15 λεπτά</p>	<p>Flipchart και μαρκαδόροι</p>	

<p>κατανομής ρόλων στη μεταπαραγωγή. Είναι ζωτικής σημασίας τόσο οι εκπαιδευτές νέων όσο και οι νέοι να κατανοήσουν τη σημασία της ανάθεσης ρόλων στο στάδιο/διαδικασία της μετα-παραγωγής.</p>	<p>15 λεπτά</p>	<p>Στυλό και υλικό σημειώσεων για όλους τους μικρούς μαθητές</p> <p>Προβολέας και οθόνη</p> <p>Φορητός υπολογιστής</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Εισαγωγή στο Μάρκετινγκ μετά την παραγωγή (υποστήριξη των νέων για την προώθηση του οπτικοακουστικού τους προϊόντος):</b> Ο συντονιστής θα παρουσιάσει πώς οι νέοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης για να διαφημίσουν τις ταινίες μικρού μήκους τους. Ο διαμεσολαβητής θα επιδείξει/δείξει στους συμμετέχοντες διάφορες πλατφόρμες και στρατηγικές κοινωνικής δικτύωσης.</li> </ul>	<p>15 λεπτά</p>	<p>Αντίγραφο των διαφανειών του PowerPoint</p> <p>Αντίγραφο του Φύλλου Δραστηριότητας 3.4</p> <p>Smartphones</p> <p>Πρόσβαση σε πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης</p>	
<p><u>Δραστηριότητα 3.4</u></p> <p><b>Είναι πραγματικά τόσο σπουδαίο να είσαι κοινωνικός;:</b> Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να εξετάσουν τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και πώς μπορούν να καθοδηγήσουν τους νέους να</p>			







<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Συμπεράσματα οπτικοακουστικής ενότητας:</b> Για να ολοκληρωθεί το εργαστήριο, ο συντονιστής θα ηγηθεί μιας σύντομης συνεδρίας ανατροφοδότησης.</li><li>● Ο συντονιστής θα εξηγήσει ότι με την ολοκλήρωση αυτών των ενοτήτων, των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων και των ασκήσεων αξιολόγησης οι εκπαιδευτές νέων έχουν διατηρήσει τις απαιτούμενες δεξιότητες ώστε να είναι σε θέση να εκπαιδεύουν περιθωριοποιημένους νέους μέσω μιας προσέγγισης ενσωματωμένης μάθησης.</li><li>● Για να ολοκληρωθεί η συνεδρία, ο συντονιστής θα θέσει τις ακόλουθες ερωτήσεις αυτοαναστοχασμού στα μέλη της ομάδας για να αξιολογήσουν την εμπειρία τους κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής συνεδρίας.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Θεωρείτε ότι ωφεληθήκατε από την ολοκλήρωση αυτού του προγράμματος κατάρτισης;</li><li>○ Ποιες δεξιότητες αποκτήσατε από την ολοκλήρωση αυτού του προγράμματος κατάρτισης;</li><li>○ Τι μάθατε μετά την ολοκλήρωση αυτής της κατάρτισης που μπορεί να μην γνωρίζατε προηγουμένως;</li></ul></li></ul>	15 λεπτά		
	5 λεπτά		



<ul style="list-style-type: none"><li>○ Ποιες δεξιότητες και γνώσεις πιστεύετε ότι θα αποκτήσουν οι περιθωριοποιημένοι νέοι από την ολοκλήρωση αυτού του προγράμματος κατάρτισης;</li><li>○ Τι σας άρεσε/δεν σας άρεσε σε αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης;</li><li>○ Νιώθετε ότι έλειπε κάτι από αυτό το εκπαιδευτικό πρόγραμμα που θα μπορούσε να είναι σημαντικό για τους περιθωριοποιημένους νέους να μάθουν για τη δημιουργία ταινιών;</li> <li>● Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες μετά τη συμπλήρωση αυτών των ερωτήσεων αυτοαναστοχασμού να σκεφτούν αν πιστεύουν ότι έχουν επιτύχει τα μαθησιακά αποτελέσματα και έχουν βελτιώσει τις κινηματογραφικές τους δεξιότητες για να μεταδώσουν αυτά που έμαθαν σε περιθωριοποιημένους νέους.</li><li>● Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα ευχαριστήσει τους συμμετέχοντες για τη συμμετοχή τους σε αυτή την εκπαιδευτική συνεδρία και θα τους ενθαρρύνει να συνεχίσουν τη μάθησή τους με τις δραστηριότητες</li></ul>			
--	--	--	--

αυτοκατευθυνόμενης μάθησης και να ολοκληρώσουν την ενότητα.			
<b>Συνολική διάρκεια της ενότητας</b>	<b>7 ώρες</b>		

## Ενότητα 3: Μεταπαραγωγή - Δραστηριότητες

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Post-Production		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Δοκιμές, δοκιμές, 1-2-3:	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A3.1
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>20 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα έχουν αναπτύξει ένα σχέδιο για τον τρόπο με τον οποίο θα επεξεργαστούν και θα παράγουν την οπτικοακουστική τους παραγωγή.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να ωθήσει τους συμμετέχοντες να σκεφτούν ποιες τεχνικές θα χρησιμοποιήσουν για την επεξεργασία της οπτικοακουστικής τους παραγωγής και να τις ολοκληρώσουν για την παραγωγή της τελικής παραγωγής.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Στυλό</li> <li>● Χαρτί</li> <li>● Smartphone</li> <li>● PC/Laptop</li> <li>● Λογισμικό ήχου και εικόνας (CapCut, Audacity)</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Βήμα 1: Θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να επιστρέψουν στις ομάδες τους από την Ενότητα 2.</li> <li>● Βήμα 2: Οι συμμετέχοντες θα είναι πλέον σε θέση να εφαρμόσουν τις θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις τους σχετικά με τις διάφορες τεχνικές για την επεξεργασία της οπτικοακουστικής τους παραγωγής.</li> </ul>		



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 3: Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες θα κάνουν καταιγισμό ιδεών και θα σχεδιάσουν στις ομάδες τους τον τρόπο με τον οποίο θα επεξεργαστούν την οπτικοακουστική τους παραγωγή.</li> <li>• Βήμα 4: Στη συνέχεια, θα ζητηθεί από τους συμμετέχοντες να κατεβάσουν το λογισμικό ήχου, Audacity, και το οπτικό λογισμικό, CapCut, στα smartphones τους.</li> <li>• Βήμα 5: Οι συμμετέχοντες θα εξοικειωθούν με καθένα από αυτά τα λογισμικά και θα επεξεργαστούν την οπτικοακουστική παραγωγή τους σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους, χρησιμοποιώντας τις θεωρητικές γνώσεις που έμαθαν κατά τη διάρκεια των εκπαιδευτικών συνεδριών.</li> </ul>
<b>Διανομή</b>	<p><b><u>Σύνδεσμοι λήψης του Audacity:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apple Store: <a href="https://apps.apple.com/ie/app/audacity-audio-converter/id1623185537">https://apps.apple.com/ie/app/audacity-audio-converter/id1623185537</a></li> <li>• Google Play Store: <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=music.song.audio.editor.ringtone.maker&amp;gl=IE">https://play.google.com/store/apps/details?id=music.song.audio.editor.ringtone.maker&amp;gl=IE</a></li> </ul> <p><b><u>Σύνδεσμοι λήψης CapCut:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apple Store: <a href="https://apps.apple.com/ie/app/capcut-video-editor/id1500855883">https://apps.apple.com/ie/app/capcut-video-editor/id1500855883</a></li> <li>• Google Play Store: <a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.lloverseas&amp;gl=IE">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lemon.lloverseas&amp;gl=IE</a></li> </ul>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Post-Production		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	BOOM, POW, WOW	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A3.2
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>40 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα κατανοήσουν πώς να ενσωματώνουν ηχητικά εφέ στην τελική τους παραγωγή.

<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να αναζητήσουν ηχητικά εφέ που μπορούν να προσθέσουν στην οπτικοακουστική τους παραγωγή. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα μάθουν πώς να αναζητούν, να ακούν και να προσθέτουν ηχητικά εφέ στην τελική τους παραγωγή χρησιμοποιώντας τα smartphones τους.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smartphone</li> <li>• PC/Laptop</li> <li>• Πρόσβαση στο Διαδίκτυο</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Βήμα 1: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν στις ομάδες τους να αναζητήσουν ηχητικά εφέ που θα μπορούσαν να προσθέσουν στην οπτικοακουστική τους παραγωγή. Είναι σημαντικό αυτά τα ηχητικά εφέ να είναι ελεύθερα πνευματικών δικαιωμάτων για χρήση, αν δεν είναι πρωτότυποι ήχοι που δημιουργήθηκαν από τους συμμετέχοντες.</li> <li>• Βήμα 2: Μόλις ολοκληρωθεί αυτό, οι συμμετέχοντες θα επεξεργαστούν τα ηχητικά εφέ στην ταινία τους.</li> </ul>		

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Post-Production		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	VFX	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A3.3
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>40 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με το λογισμικό ειδικών εφέ στον κινηματογράφο και θα

			βρουν φιλικό προς τον προϋπολογισμό λογισμικό προς χρήση.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να ερευνήσουν πώς λειτουργεί το λογισμικό ειδικών εφέ και να βρουν φιλικό προς τον προϋπολογισμό λογισμικό ειδικών εφέ που οι νέοι μπορούν να χρησιμοποιήσουν στη δημιουργία της ταινίας τους.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● PC/Laptop</li> <li>● Smartphone</li> <li>● Πρόσβαση στο Διαδίκτυο</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Βήμα 1: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να ερευνήσουν πώς λειτουργεί το λογισμικό ειδικών εφέ για να βελτιώσει την ποιότητα των ταινιών τους.</li> <li>● Βήμα 2: Αφού αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις σχετικά με το λογισμικό ειδικών εφέ, οι συμμετέχοντες θα καταρτίσουν έναν κατάλογο φιλικών προς τον προϋπολογισμό λογισμικών ειδικών εφέ που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιώσουν τις ταινίες τους.</li> </ul>		

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Post-Production		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Είναι πραγματικά τόσο σπουδαίο να είσαι κοινωνικός;	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A3.4
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>15 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα γνωρίζουν τα θετικά και τα αρνητικά της διαφήμισης οπτικοακουστικών παραγωγών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.



<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η δραστηριότητα αυτή έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να συνειδητοποιήσουν καλύτερα τα θετικά και τα αρνητικά της χρήσης των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση οπτικοακουστικών παραγωγών.
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● PC/Laptop</li><li>● Smartphone</li><li>● Πρόσβαση στο Διαδίκτυο</li></ul>
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα: <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 1: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να ερευνήσουν τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης που είναι διαθέσιμες για την προώθηση μιας οπτικοακουστικής παραγωγής.</li><li>● Βήμα 2: Οι συμμετέχοντες θα ερευνήσουν επίσης τα θετικά και τα αρνητικά της χρήσης αυτών των πλατφορμών κοινωνικής δικτύωσης για την προώθηση ενός οπτικοακουστικού υλικού.</li><li>● Βήμα 3: οι συμμετέχοντες θα καταρτίσουν έναν κατάλογο από τα ευρήματά τους στο Βήμα 2.</li></ul>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Post-Production		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Να το κάνουμε σωστά	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A3.5
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>20 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα γνωρίζουν πώς να μοιράζονται και να διανέμουν περιεχόμενο στο διαδίκτυο.

<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η δραστηριότητα αυτή αποσκοπεί στο να κατανοήσουν οι εκπαιδευτές νέων τον κατάλληλο τρόπο διαμοιρασμού και διανομής περιεχομένου στο διαδίκτυο, ώστε να αποφεύγονται ζητήματα πνευματικών δικαιωμάτων.
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Χαρτί</li> <li>● Στυλό/Μαρκαδόρος</li> <li>● Flipchart</li> </ul>
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Βήμα 1: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να συζητήσουν στις ομάδες τους τι έμαθαν από αυτή την εκπαιδευτική συνεδρία σχετικά με την ορθή κοινή χρήση και διανομή περιεχομένου στο διαδίκτυο.</li> <li>● Βήμα 2: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να καταρτίσουν έναν κατάλογο με τα σημαντικότερα στοιχεία που θεωρούν ότι πρέπει να έχει ένας καλός ψηφιακός πολίτης όταν μοιράζεται και διανέμει περιεχόμενο στο διαδίκτυο.</li> <li>● Βήμα 3: Μετά από αυτό, κάθε ομάδα θα διαβάσει τους καταλόγους της και ο συντονιστής θα τους καταγράψει σε ένα flipchart.</li> <li>● Βήμα 4: Αφού κάθε ομάδα διαβάσει τη λίστα της, θα επαναλάβει το Βήμα 1 για να κατανοήσει πλήρως τον σωστό διαμοιρασμό και τη διανομή περιεχομένου στο διαδίκτυο.</li> </ul>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Post-Production		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	ΧΟΧΟ, Ώρα για blogging	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A3.6
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>20 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να γράψουν μια





			ανάρτηση σε ιστολόγιο για την προώθηση μιας οπτικοακουστικής παραγωγής για την προώθησή της.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η δραστηριότητα αυτή έχει ως στόχο να ενθαρρύνει τους εκπαιδευτές νέων να συνειδητοποιήσουν πώς οι νέοι μπορούν να χρησιμοποιούν τα ιστολόγια για να προωθήσουν την οπτικοακουστική τους παραγωγή στο διαδίκτυο. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, θα γράψουν μια ανάρτηση σε ιστολόγιο, την οποία μπορούν να χρησιμοποιήσουν όταν διδάσκουν περιθωριοποιημένους νέους.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● PC/Laptop</li><li>● Smartphone</li><li>● Χαρτί</li><li>● Στυλό</li></ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα: <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 1: Στις ομάδες τους, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να συζητήσουν την κύρια ιδέα της ταινίας τους. Οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να εξετάσουν ποια είναι τα κύρια θέματα της ταινίας. Αγάπη; Προδοσία; κ.λπ.</li><li>● Βήμα 2: Οι συμμετέχοντες θα εξετάσουν άλλα ιστολόγια για να δουν το στυλ γραφής που χρησιμοποιείται για την προώθηση ταινιών.</li><li>● Βήμα 3: Οι συμμετέχοντες θα γράψουν μια ενδιαφέρουσα σύνοψη της ταινίας τους που θα ενδιαφέρει το κοινό να παρακολουθήσει την ταινία τους.</li><li>● Βήμα 4: Οι συμμετέχοντες θα επανεξετάσουν την ανάρτηση στο ιστολόγιό τους για να ελέγξουν για γραμματικά λάθη και να δουν αν είναι ελκυστική για τους ανθρώπους.</li></ul>		

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Post-Production
------------------------	-----------------

<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Λοιπόν, θέλετε να γίνετε κοινωνικός;	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A3.7
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>50 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να προσδιορίσουν τη σωστή πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης για την καλλιέργεια και την προώθηση μιας οπτικοακουστικής παραγωγής στο διαδικτυακό κοινό.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η δραστηριότητα αυτή αποσκοπεί στο να παρέχει στους εκπαιδευτές νέων τις γνώσεις και τις δεξιότητες που χρειάζονται για να διδάξουν στους νέους να ερευνούν διάφορες πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, ώστε να μπορούν να εντοπίζουν, να καλλιεργούν και να διατηρούν ένα κοινό-στόχο για την οπτικοακουστική τους παραγωγή.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Smartphone</li> <li>● PC/Laptop</li> <li>● Πρόσβαση στο Διαδίκτυο</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Βήμα 1: Στις ομάδες τους, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να σκεφτούν σε ποιο κοινό απευθύνεται η οπτικοακουστική τους παραγωγή.</li> <li>● Βήμα 2: Οι συμμετέχοντες θα κληθούν να ερευνήσουν ποια πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης χρησιμοποιεί το κοινό-στόχος που έχουν επιλέξει.</li> <li>● Βήμα 3: Μόλις ολοκληρωθεί αυτό, οι συμμετέχοντες θα ερευνήσουν παρόμοιους λογαριασμούς που απευθύνονται στο κοινό που έχετε επιλέξει.</li> </ul>		



- Βήμα 4: Μετά από αυτό, κάθε ομάδα θα συντάξει μια ανάρτηση που θα χρησιμοποιήσει για να προωθήσει την οπτικοακουστική της παραγωγή.

## Ενότητα 4: Αφήγηση ιστοριών

Σε αυτή την ενότητα, θα εξεταστούν τα ακόλουθα θέματα:

1. Εισαγωγή στις τεχνικές αφήγησης
2. Συντονισμός κύκλων αφήγησης
3. Δραστηριότητες αφήγησης για την υποστήριξη της συνοχής της ομάδας
4. Δραστηριότητες αφήγησης για την υποστήριξη της ανάπτυξης σεναρίων

### Ενότητα 4: Αφήγηση ιστοριών - Σχέδιο μαθήματος

Τίτλος ενότητας: .			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Διάρκεια	Απαιτούμενα υλικά ή εξοπλισμός	Διαδικτυακή προσαρμογή σε προτεινόμενη δραστηριότητα πρόσωπο με πρόσωπο
<p><u>Έναρξη εργαστηρίου:</u></p> <p>Ο συντονιστής θα ξεκινήσει το εργαστήριο ευχαριστώντας τους συμμετέχοντες για την παρουσία τους. Στη συνέχεια, ο συντονιστής θα κάνει μια σύντομη επεξήγηση για το έργο FMID και θα ολοκληρώσει την έναρξη εξηγώντας το περιεχόμενο και τους στόχους του εργαστηρίου.</p>	10 λεπτά	<p>Παρουσίαση Powerpoint 1.</p> <p>Ψηφιακή οθόνη, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέας για να μοιραστείτε την παρουσίαση.</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων. Είναι πιο πιθανό να χρησιμοποιηθεί το ίδιο εργαλείο τηλεδιάσκεψης για όλη την εκπαίδευση. Καθώς ορισμένες από τις δραστηριότητες της ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης θα είναι ομαδικές, το εργαλείο θα πρέπει να έχει τη δυνατότητα δημιουργίας μικρών δωματίων για</p>

		<p>Δεν χρειάζεται να γίνει κατανομή σε ομάδες σε αυτό το τμήμα, καθώς η παρουσίαση του έργου και του εργαστηρίου απευθύνεται σε όλη την ομάδα των μαθητών.</p>	<p>τον διαχωρισμό των συμμετεχόντων σε ομάδες. Για το σκοπό αυτό, το εργαλείο που προτείνουμε να χρησιμοποιηθεί είναι το Zoom.</p> <p>Αυτό το τμήμα της κατάρτισης θα διεξαχθεί με όλη την ομάδα. Δεν χρειάζεται να δημιουργηθούν περισσότερες αίθουσες.</p> <p>Ο συντονιστής μπορεί να μοιραστεί την ίδια παρουσίαση Power Point που δημιουργήθηκε για το εργαστήριο F2F.</p>
<p><u>Δραστηριότητα 1: Καλή έναντι κακής αφήγησης</u></p> <p>Ο συντονιστής θα αναπαράγει δύο βίντεο, ένα καλό και ένα κακό παράδειγμα αφήγησης. Οι συμμετέχοντες θα συζητήσουν τις διαφορές που είδαν μεταξύ των δύο βίντεο, πώς τους έκανε το κάθε βίντεο να αισθανθούν και γιατί πιστεύουν ότι το ένα είναι καλύτερη στρατηγική από το άλλο.</p>	<p>20 λεπτά</p>	<p>Τα βίντεο για το καλό και το κακό παράδειγμα της αφήγησης ιστοριών.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Καλή αφήγηση</a></li> <li>• <a href="#">Κακή αφήγηση</a></li> </ul> <p>Ψηφιακή οθόνη, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέας για την αναπαραγωγή των βίντεο για όλη την ομάδα.</p> <p>Συζήτηση με όλη την ομάδα.</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων στο Zoom.</p> <p>Τα βίντεο μπορούν να κοινοποιηθούν στην ομάδα με κοινή χρήση της οθόνης.</p> <p>Χρησιμοποιήστε ένα εργαλείο όπως το Padlet για να συλλέξετε τις ιδέες των μαθητών σχετικά με τις διαφορές μεταξύ των δύο βίντεο: <a href="https://padlet.com">https://padlet.com</a></p> <p>Αν θέλετε να ρωτήσετε τους συμμετέχοντες για το πώς τους έκανε να νιώσουν κάθε βίντεο, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε ένα</p>

		Φύλλο δραστηριότητας 1	εργαλείο δημιουργίας σύννεφων λέξεων. Η πρότασή μας είναι να χρησιμοποιήσετε το Mentimeter: <a href="https://www.mentimeter.com/es-ES/features/word-cloud">https://www.mentimeter.com/es-ES/features/word-cloud</a>
<p><u>Δραστηριότητα 2: Τι είναι η αφήγηση;</u></p> <p>Ο συντονιστής θα εξηγήσει τα ακόλουθα θέματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Τι είναι η αφήγηση ιστοριών</li> <li>● Για ποιο λόγο χρησιμοποιείται</li> <li>● Τα χαρακτηριστικά μιας καλής ιστορίας</li> <li>● Τα στοιχεία της αφήγησης <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Μήνυμα (ιστορία + αφήγηση),</li> <li>○ Ατμόσφαιρα</li> <li>○ Χαρακτήρες</li> <li>○ Σύγκρουση</li> <li>○ Αποτέλεσμα</li> </ul> </li> <li>● Η αφήγηση ιστοριών στην εκπαίδευση</li> </ul> <p>Με στόχο τον εντοπισμό των στοιχείων αφήγησης σε ένα πραγματικό παράδειγμα, ο συντονιστής θα ζητήσει από τους συμμετέχοντες να αναλύσουν την ταινία Toy</p>	45 λεπτά	<p>Παρουσίαση PowerPoint 2.</p> <p>Ψηφιακή οθόνη, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέας για να μοιραστείτε την παρουσίαση.</p> <p>Η θεωρητική εξήγηση για την αφήγηση θα γίνει με όλη την ομάδα.</p> <p>Για τη δραστηριότητα "Αναγνωρίζοντας στοιχεία αφήγησης στο Toy Story", οι μαθητές θα εργαστούν σε ζευγάρια.</p> <p>Φύλλο δραστηριότητας 2.</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων στο Zoom.</p> <p>Η παρουσίαση Power Point που δημιουργήθηκε για τη συνεδρία F2F μπορεί επίσης να μοιραστεί στη συνάντηση Zoom με όλη την ομάδα.</p> <p>Για το τελευταίο μέρος αυτής της δραστηριότητας, πρέπει να δημιουργηθούν μικρές ομάδες στο Zoom. Για το σκοπό αυτό, ο συντονιστής πρέπει να δημιουργήσει ξεχωριστές αίθουσες και να καλέσει κάθε συμμετέχοντα στο Zoom στην αντίστοιχη αίθουσα. Εν τω μεταξύ, ο συντονιστής μπορεί να εισέλθει σε όλα τα δωμάτια και να επιβλέπει τις συζητήσεις που διεξάγουν οι συμμετέχοντες σε κάθε μία από τις μικρές ομάδες. Μόλις ολοκληρωθεί ο χρόνος για αυτό το μέρος της δραστηριότητας, ο</p>

<p>Story της Pixar και να συμπληρώσουν τη διαίρεση των στοιχείων με τις αντίστοιχες πληροφορίες.</p>			<p>διαμεσολαβητής θα κλείσει τα μικρά δωμάτια και όλοι οι συμμετέχοντες θα επιστρέψουν στην κύρια αίθουσα με τη μεγάλη ομάδα.</p>
<p><b>Διάλειμμα</b></p>			
<p><u><b>Δραστηριότητα 3: Κύκλος αφήγησης</b></u></p> <p>Όπως συζητήθηκε στις δύο προηγούμενες δραστηριότητες, η προσθήκη προσωπικής αξίας και εμπειριών στις ιστορίες είναι σημαντική για να τραβήξετε την προσοχή του ακροατηρίου και να βελτιώσετε την ποιότητα της ομιλίας.</p> <p>Προκειμένου να προβληματιστούν πάνω σε προσωπικές εμπειρίες, θα διεξαχθεί ένας κύκλος αφήγησης. Για το σκοπό αυτό, ο συντονιστής θα εξηγήσει τις οδηγίες της δραστηριότητας (Φύλλα Δραστηριότητας 3), θα χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες, θα επιλέξει έναν μαθητή ανά ομάδα ως συντονιστή του κύκλου τους και θα ανακοινώσει το θέμα για το οποίο θα μιλήσουν.</p> <p>Οι μαθητές θα πρέπει να σκεφτούν μια προσωπική εμπειρία σχετική με το θέμα και να την εξηγήσουν, λαμβάνοντας υπόψη τη</p>	<p>45 λεπτά</p>	<p>Παρουσίαση PowerPoint 3, που εξηγεί την τεχνική, τη δομή, τις οδηγίες και τους ρόλους του Κύκλου Αφήγησης.</p> <p>Ψηφιακή οθόνη, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέας για να μοιραστείτε την παρουσίαση.</p> <p>Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των 4-6 ατόμων.</p> <p>Κάθε ομάδα θα τοποθετηθεί σχηματίζοντας έναν κύκλο μέσα στην τάξη. Έτσι, τα τραπέζια θα</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων στο Zoom.</p> <p>Η παρουσίαση Power Point που δημιουργήθηκε για τη συνεδρία F2F μπορεί επίσης να μοιραστεί στη συνάντηση Zoom με όλη την ομάδα.</p> <p>Για το δεύτερο μέρος αυτής της δραστηριότητας, πρέπει να δημιουργηθούν μικρές ομάδες στο Zoom. Για το σκοπό αυτό, ο συντονιστής πρέπει να δημιουργήσει ξεχωριστά δωμάτια και να προσκαλέσει κάθε συμμετέχοντα στο Zoom στο αντίστοιχο δωμάτιο.</p> <p>Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των 4 ατόμων.</p>

<p>συνοχή και τη σειρά των χρονολογικών γεγονότων, κατά τη διάρκεια του χρόνου που υπολογίζεται για την ομιλία τους. Οι κύκλοι αφήγησης είναι μια πολύ καλή τεχνική για την υποστήριξη της συνοχής της ομάδας.</p>		<p>αφαιρεθούν και οι καρέκλες θα τοποθετηθούν για να σχηματίσουν τις ομάδες.</p> <p>Φύλλο δραστηριότητας 3.</p>	
<p><u>Δραστηριότητα 4: Ας δημιουργήσουμε μια διαφήμιση</u></p> <p>Χωρισμένοι σε ομάδες των 4-6 ατόμων, οι μαθητές θα πρέπει να δημιουργήσουν τη δική τους διαφήμιση ακολουθώντας τα επόμενα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Δημιουργήστε τις ομάδες και σκεφτείτε το προϊόν που θέλετε να πουλήσετε και την ομάδα-στόχο σας.</li> <li>• Κάντε μια φάση καταιγισμού ιδεών σε ένα φύλλο χαρτί κατά την οποία για δύο λεπτά κάθε φορά όλοι οι συμμετέχοντες της ομάδας δεν σταματούν να γράφουν ιδέες ή να ζωγραφίζουν εικόνες από αυτό που τους κάνει να αισθάνονται και το προϊόν που θέλουν να πουλήσουν.</li> </ul>	<p>120 λεπτά</p>	<p>Παρουσίαση PowerPoint 4.</p> <p>Φύλλο δραστηριότητας 4 με οδηγίες.</p> <p>Υπολογιστές / Χαρτιά / Στυλό και κραγιόνια</p> <p>Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των 4-6 ατόμων.</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων στο Zoom.</p> <p>Για τη δραστηριότητα αυτή πρέπει να δημιουργηθούν μικρές ομάδες στο Zoom. Για το σκοπό αυτό, ο συντονιστής πρέπει να δημιουργήσει ξεχωριστά δωμάτια και να προσκαλέσει κάθε συμμετέχοντα στο Zoom στο αντίστοιχο δωμάτιο.</p> <p>Οι μαθητές θα χωριστούν σε ομάδες των 4-6 ατόμων.</p> <p>Για τη δραστηριότητα του καταιγισμού ιδεών, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν εργαλεία όπως το Mentimeter ή το Padlet για να γράψουν όλες τις λέξεις που τους ήρθαν στο</p>



<ul style="list-style-type: none"><li>● Επανεξετάζουν όλες τις ιδέες που παρουσιάστηκαν και επιλέγουν όσες από αυτές θεωρούν κατάλληλες για να αρχίσουν να συναρμολογούν την ιστορία που θέλουν να αφηγηθούν για να πουλήσουν το προϊόν, επιλέγοντας τα στοιχεία της αφήγησης που αναφέρθηκαν προηγουμένως: χαρακτήρας, περιβάλλον, σύγκρουση, λύση κ.ο.κ.</li><li>● Δομήστε την ιδέα της διαφήμισης με τη μέθοδο του storyboard (δεν είναι απαραίτητο να κάνετε άμεσα τα σχέδια, αλλά είναι απαραίτητο να εκθέσετε τον στόχο κάθε λήψης, με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται και τους διαλόγους/το κείμενο/τη μουσική που απαιτούνται για τη μετάδοση κάθε μηνύματος).</li></ul> <p>Προκειμένου να χρησιμοποιηθεί το υλικό που δημιουργήθηκε στις προηγούμενες δραστηριότητες, η διαφήμιση μπορεί να εμπνευστεί από μία από τις ιστορίες ή από ένα μείγμα ιστοριών που παρουσιάστηκαν κατά τη</p>			<p>μιαλό κατά τη διάρκεια των δύο λεπτών που έχουν οριστεί για τη δραστηριότητα.</p> <p>Για τη δραστηριότητα storyboard, οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν ψηφιακά μέσα όπως το Canva ή το PowerPoint. Αυτά τα εργαλεία μπορούν να συνδυάσουν τόσο κείμενο όσο και εικόνες που θα διευκολύνουν τη δημιουργία της παρουσίασης που θα πρέπει να παρουσιάσουν στο τέλος της ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης.</p>
--	--	--	--

διάρκεια της δραστηριότητας "Κύκλος αφήγησης".			
<b>Διάλειμμα</b>			
<u>Δραστηριότητα 5: Παρουσιάσεις</u> Κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τη διαφήμιση της	45 λεπτά	Κάθε ομάδα θα πρέπει να έχει το storyboard έτοιμο για παρουσίαση	Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:  Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων στο Zoom.  Ένα μέλος κάθε ομάδας θα μοιραστεί την οθόνη με τη μεγάλη ομάδα και θα δείξει τη δημιουργία του.  Όλοι οι συμμετέχοντες θα συγκεντρωθούν στην κύρια αίθουσα της συνεδρίασης Zoom.
<u>Δραστηριότητα 6: Κλείσιμο</u> Ο συντονιστής θα κλείσει το εργαστήριο θέτοντας ορισμένα ερωτήματα προς συζήτηση με όλη την ομάδα.	15 λεπτά	Ζητήστε από τους συμμετέχοντες ανατροφοδότηση και	Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:  Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων στο Zoom.  Οι διαφάνειες μπορούν να κοινοποιηθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας.

			<p>Αντί να διευθύνετε μια συζήτηση με τη μεγάλη ομάδα για ανατροφοδότηση, μπορείτε να δημιουργήσετε μια έρευνα στο Google Forms ή σε κάποιο άλλο παρόμοιο διαδικτυακό εργαλείο. Επιπλέον, μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε εργαλεία όπως το Mentimeter ή το Padlet για να συλλέξετε τις προσωπικές τους σκέψεις και προβληματισμούς σχετικά με την εκπαίδευση.</p>
Συνολική διάρκεια της ενότητας		5 ώρες	

## Ενότητα 4: Αφήγηση ιστοριών - Δραστηριότητες

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Αφήγηση ιστοριών		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Καλή έναντι κακής αφήγησης	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A4.1
<b>Τύπος πόρου</b>	Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)	<b>Τύπος μάθησης</b>	F2F
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	20 λεπτά	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Ο προβληματισμός σχετικά με τη σημασία του τρόπου με τον οποίο λέγονται οι ιστορίες και τη δύναμη μιας καλής ιστορίας είναι το πρώτο βήμα για να θελήσετε να τις δημιουργήσετε.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Με αυτή την πηγή, οι συμμετέχοντες θα αρχίσουν να αναγνωρίζουν τα στοιχεία των ιστοριών, να συγκρίνουν τη χρήση αυτών των στοιχείων για τη δημιουργία συναισθημάτων και να βιώσουν από πρώτο χέρι τη διαφορά στις αισθήσεις που δημιουργούνται από ένα καλά δημιουργημένο έργο σε σχέση με ένα όχι και τόσο καλό έργο.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	Τα βίντεο για το καλό και το κακό παράδειγμα της αφήγησης ιστοριών. <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Καλή αφήγηση</a></li><li>• <a href="#">Κακή αφήγηση</a></li></ul> Ψηφιακή οθόνη, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέας για την αναπαραγωγή των βίντεο για όλη την ομάδα.		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα: <ul style="list-style-type: none"><li>• Βήμα 1: Η δραστηριότητα θα είναι μια συζήτηση με τη μεγάλη ομάδα. Ως εκ τούτου, οι μαθητές μπορούν να κάθονται χωριστά κοιτάζοντας τον προβολέα ή την ψηφιακή οθόνη.</li><li>• Βήμα 2: Ξεκινήστε τη συνεδρία ρωτώντας τους μαθητές σχετικά με τη δύναμη των ιστοριών, αν πιστεύουν ότι ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζονται οι ιστορίες κάνει τη διαφορά.</li><li>• Βήμα 3: Δείξτε δύο βίντεο, και τα δύο διαφημίσεις. Το ένα βίντεο θα είναι ένα παράδειγμα καλής αφήγησης και, το άλλο, ένα βίντεο κακής αφήγησης.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Καλή αφήγηση βίντεο: <a href="https://youtu.be/nMITXMrrVQU">https://youtu.be/nMITXMrrVQU</a></li><li>○ Βίντεο κακής αφήγησης: <a href="https://youtu.be/K_x8i9RGRAM">https://youtu.be/K_x8i9RGRAM</a></li></ul></li></ul>		



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Βήμα 4: Αφού παρακολουθήσετε τα δύο παραδείγματα, θέστε στους συμμετέχοντες τις ακόλουθες ερωτήσεις:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Είδατε διαφορές μεταξύ των δύο βίντεο;</li><li>○ Πώς σας έκανε να νιώσετε το κάθε βίντεο;</li><li>○ Γιατί πιστεύετε ότι η μία στρατηγική είναι καλύτερη από την άλλη;</li></ul></li></ul>
<b>Διανομή</b>	<p>Το πρώτο βίντεο είναι μια καλή ιστορία επειδή χρησιμοποιεί τις εμπειρίες και τις ζωές των ανθρώπων για να έρθει σε επαφή με το κοινό. Έτσι, εσείς, ως θεατής, απευθύνεται άμεσα σε εσάς και σας κάνει να αισθάνεστε ότι θα μπορούσατε να είστε ένας από αυτούς τους ανθρώπους που λένε την επόμενη ιστορία.</p> <p>Το δεύτερο βίντεο, από την άλλη πλευρά, συνδυάζει μια επώδυνη εμπειρία, όπως ο τοκετός, με τη γέννηση μιας καραμέλας. Η αίσθηση που δημιουργείται από τους ηθοποιούς δεν είναι πολύ θετική ή άνετη κατά τη στιγμή της προβολής, γεγονός που καθιστά δυνατή την απόρριψη του προϊόντος πριν το δοκιμάσει κανείς.</p>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Αφήγηση ιστοριών		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Προσδιορισμός των στοιχείων της αφήγησης στο <i>Lightyear</i>	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A4.2
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	F2F
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>45 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Το υλικό αυτό χρησιμεύει για να τεθεί σε εφαρμογή η μάθηση που αποκτήθηκε κατά τη διάρκεια του δεύτερου μέρους της συνεδρίας, κατά το οποίο η μεθοδολογία της αφήγησης και τα στοιχεία και οι τεχνικές της συζητούνται από θεωρητική βάση.



<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Αυτός ο πόρος χρησιμοποιείται για την εφαρμογή της θεωρίας που διδάχθηκε σχετικά με την αφήγηση και τα στοιχεία της σε ένα πρακτικό παράδειγμα. Οι μαθητές δεν θα είναι παθητικοί μαθητές, αλλά θα πρέπει να αναγνωρίσουν τα στοιχεία που βλέπουν στο πρώτο μέρος της δραστηριότητας σε ένα πραγματικό παράδειγμα Αφήγησης. Με αυτόν τον τρόπο, θα εσωτερικεύσουν τη θεωρία πιο σημαντικά και θα είναι πιο ικανοί να τη χρησιμοποιήσουν σε μελλοντικές δραστηριότητες.
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	Παρουσίαση PowerPoint 2.  Ψηφιακή οθόνη, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέας για να μοιραστείτε την παρουσίαση.  Η θεωρητική εξήγηση για την Αφήγηση Παραμυθιών θα γίνει με όλη την ομάδα.
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα: <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 1: Ο συντονιστής θα χρησιμοποιήσει την παρουσίαση PowerPoint 2 για να εξηγήσει σε θεωρητική βάση τα ακόλουθα στοιχεία:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Τι είναι η αφήγηση</li><li>○ Για ποιο λόγο χρησιμοποιείται</li><li>○ Τα στοιχεία της αφήγησης</li><li>○ Ορισμένες τεχνικές αφήγησης</li></ul></li><li>● Βήμα 2: Ο συντονιστής θα ζητήσει από τους μαθητές να πάρουν ένα χαρτί και ένα στυλό και να γράψουν τους ακόλουθους τίτλους, που σχετίζονται με τα στοιχεία της Αφήγησης:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Μήνυμα</li><li>○ Ρύθμιση<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Χρόνος</li><li>▪ Τόπος</li><li>▪ Χαρακτήρας</li><li>▪ Πλαίσιο</li></ul></li><li>○ Σύγκρουση<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Δημιουργία</li><li>▪ Κρίση</li></ul></li><li>○ Αποτέλεσμα<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Μάθηση</li><li>▪ Αλλαγές στη συμπεριφορά του χαρακτήρα μετά την εκμάθηση</li></ul></li></ul></li></ul> <p>*Για να μάθετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με αυτά τα θέματα, ανατρέξτε στις ακόλουθες εκθέσεις:</p>



	<p>Khudhair, N. K., &amp; Alnoori, B. S. M. INVESTIGATING EFL PREPARATORY SCHOOL TEACHERS' PERCEPTIONS TOWARDING USING STORYTELLING: <a href="https://www.researchgate.net/publication/349759776_Storytelling_Techniques">https://www.researchgate.net/publication/349759776_Storytelling_Techniques</a></p> <p>8 Κλασικές τεχνικές αφήγησης για ελκυστικές παρουσιάσεις. (s.f.) <a href="https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations">https://blog.sparkol.com/8-classic-storytelling-techniques-for-engaging-presentations</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 3: Ο συντονιστής θα ρωτήσει τους μαθητές αν έχουν δει όλοι το <i>Lightyear</i>, την ταινία στην οποία ο Buzz, από το Toy Story, είναι ο πρωταγωνιστής. Αν το έχουν κάνει, ο συντονιστής θα δείξει στην οθόνη το τρέιλερ της ταινίας, προκειμένου να θυμηθούν οι μαθητές γι' αυτήν, και θα ζητήσει από τους μαθητές να συμπληρώσουν, σε ζευγάρια, τον πίνακα που σχεδιάστηκε στο χαρτί στα προηγούμενα βήματα σύμφωνα με τα στοιχεία που εμφανίζονται στην ταινία <i>Lightyear</i>.<ul style="list-style-type: none"><li>○ Ρυμουλκούμενο <i>Lightyear</i>: <a href="https://youtu.be/BwZs3H_UN3k">https://youtu.be/BwZs3H_UN3k</a> Αν οι μαθητές δεν έχουν δει το <i>Lightyear</i>, μπορείτε να επιλέξετε μια άλλη ταινία που δημιουργήθηκε από την Pixar, καθώς είναι η εταιρεία που ταιριάζει καλύτερα στα στοιχεία της καλής αφήγησης.</li></ul></li><li>● Βήμα 4: Αφού οι μαθητές συμπληρώσουν τον πίνακα με τα στοιχεία της ιστορίας, συζητήστε με τη μεγάλη ομάδα τις απαντήσεις τους.</li><li>● Βήμα 5: Ως τελική συζήτηση, θέστε στους μαθητές τις ακόλουθες ερωτήσεις:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Είναι σημαντικό να είναι ξεκάθαρα όλα τα στοιχεία όταν γράφετε μια ιστορία;</li><li>○ Υπάρχει κάποιο στοιχείο πιο σημαντικό από τα άλλα;</li></ul></li></ul>
<b>Διανομή</b>	<p>Σύμφωνα με το παράδειγμα της ταινίας <i>Lightyear</i>, η απάντηση στις ερωτήσεις σχετικά με τα στοιχεία της ιστορίας θα ήταν η εξής:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Μήνυμα: το σπίτι σας είναι εκεί που βρίσκονται οι άνθρωποι που αγαπάτε</li><li>● Ρύθμιση<ul style="list-style-type: none"><li>○ Χρόνος: το μέλλον</li><li>○ Τόπος: Kani Prime</li><li>○ Χαρακτήρας: (η καλύτερη φίλη του Buzz), Featheringhamstan (ο πρωτοετής που δουλεύει με τον Buzz στην αρχή της ταινίας), Sox (η προσωπική βοηθός του</li></ul></li></ul>

	<p>Buzz - γάτα), Izzi Hawthorne (η εγγονή της Alisha), οι φίλοι της Izzi, Super Robot</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Πλαίσιο: οι χαρακτήρες της ταινίας είναι παγιδευμένοι στον πλανήτη T'Kani Prime λόγω βλάβης στα καύσιμα του διαγαλαξιακού σκάφους. Ο Buzz θέλει να το φτιάξει, αλλά, κάθε φορά που κάνει ένα ταξίδι για να ελέγξει τα καύσιμα, περνάει περισσότερος χρόνος και μαζί του περισσότερες αλλαγές στους ανθρώπους που έχουν απομείνει στον πλανήτη. Αλλαγές που ο Μπαζ χάνει επειδή νιώθει ένοχος επειδή ήταν αυτός που προκάλεσε την πρώτη βλάβη του σκάφους. Ευθύνη που θα παραμείνει σε όλη τη διάρκεια της ταινίας.</li> <li>● Σύγκρουση             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Δημιουργία: Buzz έχει επιτύχει υπερκινήτηρα και έχει έναν τρόπο να επιστρέψει στο σπίτι του, αλλά δεν μπορεί να το κάνει μόνος του.</li> <li>○ Κρίση: οι άνθρωποι δεν θέλουν να εγκαταλείψουν τον πλανήτη τους επειδή έχουν δημιουργήσει βάσεις και τη ζωή τους εκεί.</li> </ul> </li> <li>● Αποτέλεσμα             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Μαθαίνοντας: το σπίτι σας είναι εκεί όπου βρίσκονται οι άνθρωποι που αγαπάτε. Χρειάζεστε ανθρώπους για να αγαπάτε και να ζείτε ευτυχισμένοι.</li> <li>○ Αλλαγές στη συμπεριφορά του χαρακτήρα μετά τη μάθηση: Buzz δημιουργεί μια νέα ομάδα Space Ranger με αυτόν ως εκπαιδευτή.</li> </ul> </li> </ul>
--	--

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Αφήγηση ιστοριών		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Κύκλος αφήγησης	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A4.3
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	F2F
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>45 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Ο κύκλος αφήγησης είναι μια καλή τεχνική για να δημιουργήσουν οι συμμετέχοντες ιστορίες από μια προσωπική εμπειρία και να τις μοιραστούν με τους





			συντρόφους τους. Με αυτόν τον τρόπο, η αφήγηση ιστοριών συμβάλλει στη δημιουργία καλύτερης συνοχής της ομάδας.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Οι συμμετέχοντες θα αναστοχαστούν πάνω σε ιστορίες που έζησαν. Αυτή η προσωπική ανταλλαγή θα εμπλουτίσει τη συνοχή της ομάδας και θα βοηθήσει επίσης να σκεφτούν κοινές εμπειρίες μεταξύ των μελών της ομάδας που μπορούν να αφορούν και άλλα άτομα. Αυτές οι εμπειρίες μπορούν να αποτελέσουν ένα καλό σημείο εκκίνησης για την επόμενη δραστηριότητα, κατά την οποία οι μαθητές θα πρέπει να δημιουργήσουν μια διαφήμιση ακολουθώντας τις τεχνικές αφήγησης ιστοριών, με τη συμμετοχή του κοινού (αυτό θα μπορούσε να συμβεί με τη χρήση προσωπικών ζωντανών εμπειριών).		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	Παρουσίαση PowerPoint 3, που εξηγεί την τεχνική, τη δομή, τις οδηγίες και τους ρόλους του Κύκλου Αφήγησης.  Ψηφιακή οθόνη, τηλεόραση ή βιντεοπροβολέας για να μοιραστείτε την παρουσίαση.		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα: <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 1: Ο συντονιστής θα χρησιμοποιήσει το PowerPoint 3 για να εξηγήσει τη δραστηριότητα.</li><li>● Βήμα 2: Ο συντονιστής θα δημιουργήσει ομάδες των 4-6 ατόμων.</li><li>● Βήμα 3: Ο συντονιστής θα παρουσιάσει το θέμα της συζήτησης: Το θέμα είναι: "Εμπειρίες που πυροδοτούν".</li><li>● Βήμα 4: Ο συντονιστής θα επιλέξει ένα άτομο από κάθε ομάδα ως συντονιστή της ομάδας, που σημαίνει ότι αυτός θα είναι εκείνος που θα προσέχει το χρόνο που αφιερώνει κάθε μέλος για να μοιραστεί την ιστορία του.</li><li>● Βήμα 5: Οι μαθητές θα μοιραστούν τις προσωπικές τους εμπειρίες με τους συμμαθητές τους, λαμβάνοντας υπόψη το κύριο θέμα συζήτησης.</li><li>● Βήμα 6: Για το τέλος του εργαστηρίου, ο συντονιστής θα θέσει στους μαθητές τις ακόλουθες ερωτήσεις:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Πώς αισθανθήκατε όταν μοιραστήκατε τις προσωπικές σας εμπειρίες με τους συναδέλφους σας;</li><li>○ Πιστεύετε ότι είναι ένας καλός τρόπος για να γνωρίσετε καλύτερα τους ανθρώπους με τους οποίους είστε συχνά μαζί;</li></ul></li></ul>		



<b>Διανομή</b>	<p>Οι Κύκλοι Αφήγησης λειτουργούν με μικρές ομάδες που δεν ξεπερνούν τα 6 άτομα. Προκειμένου να υπάρχει καλή ανατροφοδότηση μετά την ανταλλαγή των ιστοριών, είναι καλύτερο να τοποθετήσετε τους μαθητές σε κύκλους. Επίσης, να έχετε κατά νου ότι πρέπει να υπάρχει χώρος μεταξύ των κύκλων, ώστε να μην επηρεάζεται η ατμόσφαιρα μέσα στην ομάδα.</p> <p>Ο ρόλος του συντονιστή είναι να δίνει το λόγο στο πρόσωπο που πρόκειται να μιλήσει και να ελέγχει το χρόνο του καθενός. Με αυτόν τον τρόπο, δεν θα υπάρχουν άτομα που μιλούν πολύ και άλλα που μιλούν πολύ λίγο. Καθώς υπάρχουν πολλές ομάδες, είναι καλύτερο να επιλέξετε ένα μέλος κάθε ομάδας ως συντονιστή, ακόμη και αν το άτομο αυτό πρόκειται να μοιραστεί την ιστορία του και με τους υπόλοιπους. Εσείς, ως δάσκαλος, πρέπει να βεβαιωθείτε ότι το έργο των συντονιστών λαμβάνεται υπόψη και γίνεται σεβαστό.</p>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Αφήγηση ιστοριών		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Ας δημιουργήσουμε μια διαφήμιση	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A4.4
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	F2F
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>120 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Αυτή η δραστηριότητα θα ολοκληρώσει το 5ωρο εργαστήριο επιστρέφοντας στην πρώτη δραστηριότητα του εργαστηρίου: συζήτηση σχετικά με το τι κάνει μια καλή αφήγηση. Αυτή τη φορά, οι μαθητές θα είναι αυτοί που θα δημιουργήσουν τη διαφήμιση που θέλουν, λαμβάνοντας υπόψη τις δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια όλου του εργαστηρίου.



<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Οι μαθητές θα εφαρμόσουν στην πράξη όσα βίωσαν κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και όσα έμαθαν δημιουργώντας τη δική τους αφήγηση. Το προϊόν που θέλουν να πουλήσουν είναι εντελώς ανοιχτό. Προκειμένου να χρησιμοποιηθεί το υλικό που δημιουργήθηκε στις προηγούμενες δραστηριότητες, η διαφήμιση μπορεί να εμπνευστεί από μία από τις ιστορίες ή από ένα μείγμα ιστοριών που παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας "Κύκλος αφήγησης".
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	Παρουσίαση PowerPoint 4. Υπολογιστές / Χαρτιά / Στυλό και κραγιόνια
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Βήμα 1: Ο συντονιστής θα δημιουργήσει ομάδες των 4-6 ατόμων (οι ίδιες ομάδες της Δραστηριότητας 3). Κάθε ομάδα θα πρέπει να σκεφτεί το προϊόν που θέλει να πουλήσει και την ομάδα-στόχο.</li><li>● Βήμα 2: Κάθε ομάδα θα πραγματοποιήσει ένα στάδιο καταιγισμού ιδεών σε ένα φύλλο χαρτί, κατά το οποίο για δύο λεπτά κάθε φορά όλοι οι συμμετέχοντες της ομάδας δεν σταματούν να γράφουν ιδέες ή να ζωγραφίζουν εικόνες για το τι τους κάνει να αισθάνονται το προϊόν που θέλουν να πουλήσουν.</li><li>● Βήμα 3: Κάθε ομάδα θα εξετάσει όλες τις ιδέες που παρουσιάστηκαν και θα επιλέξει όσες από αυτές θεωρεί κατάλληλες για να αρχίσει να συνθέτει την ιστορία που θέλει να πει για να πουλήσει το προϊόν. Θα λάβουν υπόψη τους τα στοιχεία της Αφήγησης που έμαθαν στη Δραστηριότητα 2: χαρακτήρας, περιβάλλον, σύγκρουση, λύση κ.ο.κ.</li><li>● Βήμα 4: Τα μέλη κάθε ομάδας θα δομήσουν την ιδέα της διαφήμισης χρησιμοποιώντας το εργαλείο storyboard (δεν είναι απαραίτητο να γίνουν άμεσα τα σχέδια, αλλά είναι απαραίτητο να εκθέσουν τον στόχο κάθε λήψης, με τους χαρακτήρες που εμφανίζονται και τους διαλόγους/το κείμενο/τη μουσική που απαιτούνται για τη μετάδοση κάθε μηνύματος).</li></ul>



### Διανομή

Ο δάσκαλος θα πρέπει να γνωρίζει τη μέθοδο Storyboard.  
Για να μάθετε περισσότερα για τη μέθοδο αυτή, κάντε κλικ στον ακόλουθο  
σύνδεσμο και διαβάστε το επιλεγμένο άρθρο:  
<https://www.videomaker.com/article/f2/15415-how-to-make-a-storyboard-storyboard-lingo-techniques/>

## Ενότητα 5: Δεξιότητες διευκόλυνσης

Σε αυτή την ενότητα, θα εξεταστούν τα ακόλουθα θέματα:

1. Εισαγωγή στις δεξιότητες διευκόλυνσης
2. Εξάσκηση στη χρήση δεξιοτήτων διευκόλυνσης σε μη παραδοσιακά περιβάλλοντα
3. Η διαδικασία σχηματισμού ομάδων
4. Συντονισμός και διαχείριση μεγάλων ομάδων μαθητών
5. Δραστηριότητες για την παρακίνηση μικρών μαθητών σε μια μεγάλη ομάδα

### Ενότητα 5: Δεξιότητες διευκόλυνσης - Σχέδιο μαθήματος

Τίτλος ενότητας: Κατηγορία: Δεξιότητες διευκόλυνσης			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Διάρκεια	Απαιτούμενα υλικά ή εξοπλισμός	Διαδικτυακή προσαρμογή σε προτεινόμενη δραστηριότητα πρόσωπο με πρόσωπο
<p><u>Έναρξη εργαστηρίου:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ο συντονιστής ξεκινά με το καλωσόρισμα των συμμετεχόντων και εξηγεί τους μαθησιακούς στόχους του εργαστηρίου.</li> </ul>	15 λεπτά	<p>Χώρος κατάρτισης με εξοπλισμό πληροφορικής,</p> <p>Flipchart και μαρκαδόροι,</p>	<p>Χρησιμοποιήστε ένα διαδικτυακό εργαλείο συνεδριάσεων (π.χ.: Zoom, Google Teams, Skype κ.λπ.)</p>





<p>με το προϊόν (π.χ.: στην περίπτωση της επίπεδης οθόνης, οι λέξεις μπορούν να είναι "τηλεοπτική εκπομπή", "παρακολουθώ", "οθόνη". Στην περίπτωση ενός ζευγαριού παπουτσιών, οι απαγορευμένες λέξεις μπορούν να είναι "περπάτημα", "άνετα", "παπούτσια").</p> <p>Η διαφήμιση μπορεί να δημιουργηθεί σε διάφορες μορφές. Ο συντονιστής μπορεί να επιλέξει τη μορφή με βάση το προφίλ της ομάδας ή να αφήσει τους συμμετέχοντες να επιλέξουν τη μορφή που τους αρέσει.</p> <p>Παραδείγματα πιθανών μορφών: Η διαφήμιση μπορεί να είναι σύντομη, αφίσα, διαφημιστικό φυλλάδιο, elevator-pitch.</p> <p>Αυτή είναι ιδανικά μια ομαδική άσκηση, αλλά μπορεί να γίνει και ατομικά.</p> <p>Δεξιότητες που εξετάστηκαν: δημιουργικότητα, ικανότητα συνεργασίας για την επίτευξη ενός κοινού στόχου, ψηφιακές ικανότητες, επικοινωνία.</p>	<p>60 λεπτά</p>		<p>συμμετέχοντες μπορούν να κάνουν αυτή την εργασία ατομικά, ωστόσο αυτό αναιρεί τον σκοπό της ομαδικής εργασίας.</p>
<p><u>Δραστηριότητα 4 (A5.2): Ζωγραφική συναισθημάτων</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Η άσκηση αυτή ξεκινά με τον συντονιστή να παίζει μουσική (<a href="#">παράδειγμα</a>). Οι συμμετέχοντες θα κλείσουν τα μάτια τους και θα σκεφτούν τι/πώς αισθάνονται. Μετά από 2-</li> </ul>	<p>30 λεπτά</p>	<p>Υλικά ζωγραφικής/σχεδιασμο ύ Χαρτί ζωγραφικής/καμβάς Music player</p>	<p>Αν κάνετε αυτή τη δραστηριότητα σε διαδικτυακό περιβάλλον, μπορείτε:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Χρησιμοποιήστε έναν δωρεάν ψηφιακό καμβά ή ένα λογισμικό σχεδίασης (π.χ.: Paint, Canva, Clip Studio Paint, GIMP κ.λπ.). Συνήθως, οι συμμετέχοντες θα έχουν τουλάχιστον μια επιλογή στις συσκευές τους.</li> <li>- Ή βάλτε τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν σε χαρτί, όπως θα έκαναν σε ένα περιβάλλον πρόσωπο με πρόσωπο. (Αυτό προϋποθέτει ότι όλοι οι</li> </ul>



<p>5 λεπτά, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν/ζωγραφίσουν τα συναισθήματά τους στον καμβά.</p> <p>Αυτό προϋποθέτει ότι οι μαθητές είναι άνετοι να εκθέτουν τα συναισθήματά τους μέσω της τέχνης. Αν ο συντονιστής αισθάνεται ότι αυτό δεν ισχύει για την ομάδα, μπορεί να προσπαθήσει να κάνει την άσκηση πιο απρόσωπη. Για παράδειγμα, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επικεντρωθούν στο συναίσθημα της μουσικής αντί για τα δικά τους συναισθήματα. Αυτό θα εξακολουθήσει να επιτρέπει στους συμμετέχοντες να εργαστούν στην έκφραση συναισθημάτων και στον αυτο-αναστοχασμό.</p> <p>Δεξιότητες που δουλεύονται: αυτοέκφραση, αυτοαναστοχασμός, δημιουργικότητα, άνεση στην έκφραση συναισθημάτων</p> <p><u>Δραστηριότητα 5 (A5.3): Ανώνυμο</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Σε αυτή την άσκηση, οι συμμετέχοντες καλούνται να γράψουν ανώνυμα σε ένα χαρτί ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζουν. Δεν χρειάζεται να είναι ένα προσωπικό πρόβλημα, μπορεί να είναι οποιοδήποτε μικρό πράγμα που τους ενοχλεί, ή οποιοδήποτε άλλο πράγμα που νιώθουν άνετα να μοιραστούν. Στη</li></ul>	60 λεπτά		<p>συμμετέχοντες έχουν πρόσβαση στα απαραίτητα εργαλεία).</p> <p>Για να κάνετε αυτή τη δραστηριότητα online, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ένα εργαλείο όπως το Padlet, όπου όλοι οι συμμετέχοντες μπορούν να εισάγουν και να καταγράψουν το πρόβλημά τους χωρίς να αναγνωρίζονται.</p>
--	----------	--	---





<p>συνέχεια, διπλώνουν το χαρτί και το βάζουν σε ένα κουτί. Ο συντονιστής αφήνει κάθε συμμετέχοντα να βγάλει ένα χαρτί και να διαβάσει το πρόβλημα που έχει καταγραφεί. Στη συνέχεια, οι συμμετέχοντες μιλούν για το πρόβλημα.</p> <p>Για την άσκηση αυτή, είναι σημαντικό ο συντονιστής να δημιουργήσει ένα καλό περιβάλλον. Είναι επίσης σημαντικό να επαναλάβει τον στόχο της δραστηριότητας. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να γνωρίζουν ότι η συμπεριφορά που κάνει τους άλλους να αισθάνονται κρινόμενοι ή άβολα δεν είναι αποδεκτή. Όλοι θα πρέπει να ακούνε τα προβλήματα χωρίς να κρίνουν.</p> <p>Ο στόχος είναι να συνειδητοποιήσουν οι συμμετέχοντες, κάνοντας αυτή την άσκηση, ότι άλλοι άνθρωποι μπορεί να έχουν περάσει τα ίδια προβλήματα και ότι δεν είναι μόνοι τους, καθώς και να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και ενεργητική ακρόαση.</p> <p>Δεξιότητες που δουλεύονται: ενεργητική ακρόαση, ενσυναίσθηση, επικοινωνία</p> <p><u>Δραστηριότητα 6 (A5.4): Ψηφιακή διάσπαση</u></p>	30 λεπτά		<p>Η άσκηση αυτή μπορεί να γίνει διαδικτυακά. Μοιραστείτε τον σύνδεσμο με τους συμμετέχοντες. Για να την κάνετε σε ομάδες, βάλτε τους σε αίθουσες διαλείμματος. Διαφορετικά, μπορεί να ολοκληρωθεί ατομικά.</p>
---	----------	--	---



<p>Οι συμμετέχοντες ολοκληρώνουν το ψηφιακό διάλειμμα που τους επιτρέπει να περάσουν μέσα από ένα σενάριο όπου παίζουν το ρόλο ενός συντονιστή. Αυτή η άσκηση μπορεί να ολοκληρωθεί ατομικά, σε ζευγάρια ή σε ομάδες των 3. Δεν συνιστάται η δημιουργία ομάδων άνω των 3 ατόμων.</p> <p><u>Κλείσιμο του εργαστηρίου:</u> Κάντε έναν τελικό γύρο για τελικές σκέψεις και ανατροφοδότηση. Μπορείτε να ρωτήσετε τους συμμετέχοντες τι έμαθαν, πώς τους αφορά, πώς θα χρησιμοποιήσουν τις νέες γνώσεις τους κ.λπ. Πρόταση: Μπορείτε να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να περιγράψουν το εργαστήριο με μία λέξη, π.χ.: "διασκεδαστικό", "δύσκολο", "δημιουργικό", ...</p>			
<b>Συνολική διάρκεια της ενότητας</b>	<b>5 ώρες</b>		

## Ενότητα 5: Δεξιότητες διευκόλυνσης - Δραστηριότητες

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Δεξιότητες διευκόλυνσης		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Δημιουργία αγγελίας	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A5.1
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>60 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Ανάπτυξη της δημιουργικότητας, ικανότητα ομαδικής εργασίας για την επίτευξη κοινού στόχου, ανάπτυξη ψηφιακών ικανοτήτων, ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να δημιουργήσετε μια διαφήμιση για ένα προϊόν ή μια υπηρεσία, αποφεύγοντας τη χρήση απαγορευμένων λέξεων.</p> <p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευτές νέων θα δοκιμάσουν οι ίδιοι μια άσκηση που μπορούν να χρησιμοποιήσουν ως συντονιστές μιας ομάδας νέων, ενώ ταυτόχρονα θα εξασκηθούν σε διάφορα θέματα που εξετάζονται στην κατάρτιση. Η άσκηση αυτή συνδυάζει διάφορες πτυχές της κατάρτισης: διαφήμιση, ψηφιακές δεξιότητες, δημιουργικότητα, επικοινωνία και ομαδική εργασία, οι οποίες είναι απαραίτητες για τους νέους και τους επαγγελματίες που εργάζονται μαζί τους.</p>		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<p>Ανάλογα με τον τύπο των διαφημίσεων που θα δημιουργήσουν οι ομάδες, μπορεί να χρειαστείτε:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ψηφιακές συσκευές (φορητός υπολογιστής, smartphone, tablet, ...)</li><li>• Λογισμικό επεξεργασίας βίντεο</li><li>• Εργαλείο ψηφιακού σχεδιασμού (Canva, GIMP, ...)</li><li>• Είδη γραφής/σχεδιασμού και καμβάς</li></ul>		

<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Βήμα 1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες και δώστε τους ένα προϊόν ή μια υπηρεσία για να δημιουργήσουν μια διαφήμιση. Μπορεί να είναι το ίδιο για όλες τις ομάδες ή κάθε ομάδα μπορεί να έχει διαφορετικό.</li> <li>- Βήμα 2. Δώστε τους έναν κατάλογο απαγορευμένων λέξεων. Θα πρέπει να σχετίζονται στενά με το θέμα. Για παράδειγμα, αν η διαφήμιση είναι για μια επίπεδη οθόνη, οι απαγορευμένες λέξεις μπορεί να είναι "τηλεοπτική εκπομπή", "παρακολουθώ", "οθόνη".</li> <li>- Βήμα 3. Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για τους διαφορετικούς τύπους διαφημίσεων που μπορούν να δημιουργήσουν και για τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν. Για παράδειγμα, μπορεί να είναι μια αφίσα, ένα φυλλάδιο, ένα πολύ σύντομο βίντεο, ένα διαφημιστικό πλάνο πωλήσεων ή ένα elevator pitch κ.λπ. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν εργαλεία όπως το Canva, οποιαδήποτε δωρεάν εφαρμογή επεξεργασίας βίντεο ή εικόνας για smartphones, μολύβι και χαρτί κ.λπ.</li> <li>- Βήμα 4. Δώστε στις ομάδες περίπου 60 λεπτά για να δημιουργήσουν τις διαφημίσεις τους.</li> <li>- Βήμα 5. Κάθε ομάδα μοιράζεται τα αποτελέσματά της.</li> </ul>
-------------------------------	--

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Δεξιότητες διευκόλυνσης		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Ζωγραφική Συναισθήματα	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A5.2
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>60 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Αυξημένη ικανότητα έκφρασης του εαυτού, αυξημένη ικανότητα αυτοαναστοχασμού, άνεση στην έκφραση συναισθημάτων με υγιή τρόπο, ανάπτυξη της δημιουργικότητας.

<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	<p>Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές αναμένεται να φτιάξουν έναν πίνακα σύμφωνα με το πώς αισθάνονται αυτή τη στιγμή.</p> <p>Αυτή η άσκηση επικεντρώνεται στην αυτοέκφραση και στην κατανόηση και έκφραση των συναισθημάτων. Αυτή η άσκηση είναι χρήσιμη για:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- επαγγελματίες που εργάζονται με νέους, ιδίως εκείνους που εργάζονται με νέους που βρίσκονται σε κίνδυνο και μπορεί να βρίσκονται υπό πίεση.</li> <li>- για τους νέους.</li> </ul>
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<p>Ανάλογα με τον τύπο των διαφημίσεων που θα δημιουργήσουν οι ομάδες, μπορεί να χρειαστείτε:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ψηφιακή συσκευή (φορητός υπολογιστής, smartphone, tablet, ...)</li> <li>• Λογισμικό επεξεργασίας βίντεο</li> <li>• Εργαλείο ψηφιακού σχεδιασμού (Canva, GIMP, ...)</li> <li>• Είδη γραφής/σχεδιασμού και καμβάς</li> </ul>
<b>Βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Βήμα 1. Ξεκινήστε με την αναπαραγωγή μουσικής (συνιστάται ουδέτερη ή χαλαρωτική μουσική - <a href="#">παράδειγμα</a>). Ζητήστε από τους μαθητές να κλείσουν τα μάτια τους και να επικεντρωθούν στα συναισθήματά τους. Δώστε τους 2-5 λεπτά για αυτό το βήμα.</li> <li>- Βήμα 2. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν τα συναισθήματά τους σε έναν κενό καμβά (μπορεί να είναι ένας παραδοσιακός καμβάς, όπως το χαρτί, ή ένας ψηφιακός καμβάς).</li> </ul>

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Δεξιότητες διευκόλυνσης		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Ανώνυμος	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A5.3
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>30 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Ανάπτυξη δεξιοτήτων ενεργητικής ακρόασης και επικοινωνίας,

			Ανάπτυξη δεξιοτήτων ενσυναίσθησης, ικανότητα έκφρασης
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	<p>Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι η ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης των συμμετεχόντων, υποστηρίζοντάς τους στην ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και των δεξιοτήτων ενεργητικής ακρόασης. Για τους εκπαιδευτικούς, η άσκηση αυτή λειτουργεί για την επαγγελματική τους ανάπτυξη και την ανταλλαγή καλών πρακτικών. Για τους νέους, η δραστηριότητα αυτή είναι χρήσιμη για να αναπτύξουν δεσμούς με τους συνομηλίκους τους και για να εξασκηθούν στην έκφραση των συναισθημάτων τους με λόγια, χωρίς κριτική.</p> <p>Ανάλογα με το είδος των προβλημάτων που εκφράζονται κατά τη διάρκεια της άσκησης, μπορεί επίσης να αποτελέσει έναν τρόπο εξάσκησης στην εξεύρεση λύσεων ως μέρος μιας ομάδας. Ωστόσο, εάν οι συμμετέχοντες μοιράζονται θέματα που μπορεί να είναι ευαίσθητα, ο ρόλος του συντονιστή είναι να δημιουργήσει ένα ασφαλές περιβάλλον όπου οι συμμετέχοντες θα ακούνε τα προβλήματα των άλλων, αλλά δεν θα γίνονται επικριτικοί ή θα προσφέρουν ανεπιθύμητες συμβουλές.</p>		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<p>Ανάλογα με τον τύπο των διαφημίσεων που θα δημιουργήσουν οι ομάδες, μπορεί να χρειαστείτε:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Χαρτί</li> <li>● Εργαλεία γραφής</li> <li>● Κουτί ή σακούλα</li> </ul>		
<b>Βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Βήμα 1. Δώστε ένα χαρτί σε κάθε συμμετέχοντα και ζητήστε του να γράψει ανώνυμα ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζει. Δεν χρειάζεται να είναι ένα προσωπικό πρόβλημα, μπορεί να είναι οποιοδήποτε μικρό πράγμα που τους ενοχλεί ή οποιοδήποτε άλλο πράγμα που νιώθουν άνετα να μοιραστούν.</li> <li>- Βήμα 2. Οι συμμετέχοντες διπλώνουν τα χαρτιά και τα τοποθετούν σε ένα κουτί.</li> <li>- Βήμα 3. Ανακινήστε το κουτί και αφήστε κάθε συμμετέχοντα να πάρει ένα από τα χαρτιά από το κουτί και να το διαβάσει δυνατά.</li> </ul>		

	<p>Σημείωση: Για την άσκηση αυτή, είναι σημαντικό ο συντονιστής να δημιουργήσει ένα καλό περιβάλλον. Είναι επίσης σημαντικό να επαναλάβει τον στόχο της δραστηριότητας. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να γνωρίζουν ότι η συμπεριφορά που κάνει τους άλλους να αισθάνονται κρινόμενοι ή άβολα δεν είναι αποδεκτή. Όλοι θα πρέπει να ακούνε τα προβλήματα χωρίς να κρίνουν.</p> <p>Ο στόχος είναι να συνειδητοποιήσουν οι συμμετέχοντες, κάνοντας αυτή την άσκηση, ότι άλλοι άνθρωποι μπορεί να έχουν περάσει τα ίδια προβλήματα και ότι δεν είναι μόνοι τους, καθώς και να αναπτύξουν ενσυναίσθηση και ενεργητική ακρόαση. Εάν ο συντονιστής δεν πιστεύει ότι αυτή η άσκηση είναι κατάλληλη για την ομάδα των μαθητών του, είναι δυνατόν να την προσαρμόσει, για παράδειγμα περιορίζοντας το είδος των προβλημάτων που μπορούν να μοιραστούν (π.χ.: γράψτε κάτι που σας δυσκόλεψε ολοκληρώνοντας την προηγούμενη δραστηριότητα). Με αυτόν τον τρόπο θα εξακολουθούν να εξασκούνται στις προβλεπόμενες δεξιότητες, αλλά χωρίς η μαθησιακή δραστηριότητα να γίνεται άβολη γι' αυτούς.</p>
--	---

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Δεξιότητες διευκόλυνσης		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Ψηφιακή διάσπαση	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A5.4
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>60 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Κατανόηση των δεξιοτήτων διευκόλυνσης, Ικανότητα να ενεργεί ως συντονιστής, ικανότητα υλοποίησης δραστηριοτήτων σε ομάδα
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι εκπαιδευόμενοι θα έχουν τη δυνατότητα να περάσουν από ένα πραγματικό σενάριο όπου θα πρέπει να εφαρμόσουν στην πράξη τις δεξιότητες διευκόλυνσης και τις γνώσεις τους σχετικά με τον τρόπο διαχείρισης ομάδων διαφορετικών ατόμων. Ο στόχος είναι να μάθουν κατά τη διαδικασία και να εξασκήσουν τις		

	<p>δεξιότητές τους, ενώ παράλληλα φαντάζονται πώς μπορούν να τις χρησιμοποιήσουν στην καθημερινή τους ζωή.</p>
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<p>Ανάλογα με τον τύπο των διαφημίσεων που θα δημιουργήσουν οι ομάδες, μπορεί να χρειαστείτε:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ψηφιακή συσκευή (φορητός υπολογιστής, smartphone, tablet, ...)</li><li>• Πρόσβαση στο Διαδίκτυο</li></ul>
<b>Βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Βήμα 1. Αποφασίστε αν θα χωρίσετε τους συμμετέχοντες σε ομάδες ή αν θα τους αφήσετε να εργαστούν ατομικά και ενημερώστε τους για το καθήκον: να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις του ψηφιακού διαλείμματος χωρίς να υπερβούν το χρονικό όριο. Το χρονικό όριο εξαρτάται από το μέγεθος των ομάδων και τις τρέχουσες γνώσεις που έχουν οι εκπαιδευόμενοι σχετικά με τις "δεξιότητες διευκόλυνσης". Μπορεί να κυμαίνεται από περίπου 40 έως 60 λεπτά.</li><li>- Βήμα 2. Οι συμμετέχοντες συμπληρώνουν το ψηφιακό διάλειμμα, διαθέσιμο στο <a href="https://forms.gle/TJeuSJaAkrwfMjLo9">https://forms.gle/TJeuSJaAkrwfMjLo9</a>.</li><li>- Βήμα 3. Συγκεντρώστε όλες τις ομάδες/συμμετέχοντες για μια τελική συζήτηση σχετικά με το πώς ήταν να ολοκληρώσουν τις προκλήσεις... Τι έμαθαν; Έκαναν κάποιες συνειδητοποιήσεις; Υπήρξε κάποια άσκηση που τους φάνηκε πιο δύσκολη; Αν ναι, πώς την έλυσαν;</li></ul>



## Ενότητα 6: Διαπροσωπικές δεξιότητες

Σε αυτή την ενότητα, θα εξεταστούν τα ακόλουθα θέματα:

1. Εισαγωγή στις τεχνικές και δραστηριότητες ενεργητικής ακρόασης
2. Πρακτική ενσυναίσθηση στην εργασία με τους νέους
3. Δραστηριότητες παιχνιδιού ρόλων για την ανάπτυξη διαπροσωπικών δεξιοτήτων
4. Δεξιότητες για τη συμμετοχή νέων που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν.

### Ενότητα 6: Διαπροσωπικές δεξιότητες - Σχέδιο μαθήματος

Τίτλος ενότητας: Διαπροσωπικές δεξιότητες			
Περιγραφή των μαθησιακών δραστηριοτήτων	Διάρκεια	Απαιτούμενα υλικά ή εξοπλισμός	Διαδικτυακή προσαρμογή σε προτεινόμενη δραστηριότητα πρόσωπο με πρόσωπο
<p><u>Έναρξη εργαστηρίου:</u></p> <p>Ο συντονιστής ανοίγει το εργαστήριο καλωσορίζοντας όλους τους νεαρούς εκπαιδευόμενους και δίνοντας μια επισκόπηση του περιεχομένου και των στόχων του εργαστηρίου.</p>	15 λεπτά	<p>Καλή διάθεση, προετοιμασία και κίνητρα ☑</p> <p>Διαφάνειες εισαγωγής ενότητας</p> <p>Βάλτε τους μαθητές να καθίσουν σε σχηματισμό σχήματος U απέναντι από εσάς και τον πίνακα.</p>	<p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων όπως το Skype ή το Zoom.</p> <p>Σκεφτείτε πώς θέλετε να διεξάγετε τον ηλεκτρονικό συντονισμό και μιλήστε με τους μαθητές σας για τον τρόπο λειτουργίας του. Ίσως θελήσετε να ζητήσετε από έναν μαθητή να σας βοηθήσει στην εφαρμογή ενός κώδικα συμπεριφοράς, όπως το να σας ενημερώνει όταν κάποιος έχει σηκώσει το εικονικό του χέρι για να κάνει μια ερώτηση, έχει αφήσει ένα</p>



			<p>μήνυμα στην ενότητα μηνυμάτων ή έχει τεχνικά προβλήματα και έχει αποχωρήσει από τη συνάντηση.</p> <p>Οι διαφάνειες εισαγωγής της ενότητας μπορούν επίσης να διαμοιραστούν στο εργαλείο ηλεκτρονικής συνάντησης.</p>
<p><u>Δραστηριότητα 1: Κώδικας δεοντολογίας</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ρύθμιση κανόνων επικοινωνίας</li> <li>● Εξασκηθείτε στην ενσυναίσθηση</li> <li>● Εξασκηθείτε στην ενεργητική ακρόαση</li> <li>● Εξάσκηση στην ομαδική εργασία</li> <li>● Συντονιστής: εξάσκηση δεξιοτήτων συντονισμού</li> </ul>	60 λεπτά	<p>Χώρος για να μπορούν οι μαθητές να κάθονται σε σχήμα U.</p> <p>Ένας ευρύχωρος πίνακας/τοίχος για να καρφισώσετε/κολλήσετε κάρτες σημειώσεων.</p> <p>Κάρτες σημειώσεων και πιο χοντρά στυλό γραφής για καλή ορατότητα.</p> <p>Φύλλο δραστηριότητας 1</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων όπως το Skype ή το Zoom.</p> <p>Οι μαθητές θα πρέπει να είναι εφοδιασμένοι με κάτι για να κρατούν σημειώσεις, όπως στυλό και χαρτί.</p> <p>Χρησιμοποιήστε ένα εργαλείο όπως το σύννεφο λέξεων mentimeter για να συλλέξετε τις ιδέες των μαθητών για τον κώδικα συμπεριφοράς: <a href="https://www.mentimeter.com/features/word-cloud">https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</a></p> <p>Θα μπορούσατε επίσης να χρησιμοποιήσετε έναν διαδικτυακό χάρτη σκέψης για να δείξετε πώς μπορείτε να ομαδοποιήσετε τις ιδέες σε κατηγορίες: <a href="https://simplemind.eu/">https://simplemind.eu/</a></p>



<u>Διάλειμμα</u>			
<u>Δραστηριότητα 2: Ενεργητική ακρόαση και μικρή συζήτηση</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Εξασκηθείτε στην ενεργητική ακρόαση</li><li>• Εξασκηθείτε στην ψιλοκουβέντα</li><li>• Συντονιστής: εξάσκηση στην ενεργητική ακρόαση</li></ul>	45 λεπτά	Χώρος σε αίθουσα διδασκαλίας ή σε εξωτερικό χώρο  Ένας πίνακας γραφής ή ένα flip chart για να γράψετε τις αρχές. Στυλό που ταιριάζουν.  Φύλλο δραστηριότητας 2	Για την ανάπτυξη ισχυρών επικοινωνιακών δεξιοτήτων, είναι προτιμότερη η πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία. Η δραστηριότητα μπορεί να διεξαχθεί σε εξωτερικό χώρο με απόσταση μεταξύ των μαθητών.  Εναλλακτική λύση: Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων όπως το Skype ή το Zoom. Χρησιμοποιήστε συνεδρίες διαλείμματος στο εργαλείο ηλεκτρονικής συνάντησης για να εξασκηθούν οι εκπαιδευόμενοι σε μικρές συζητήσεις. Εναλλακτικά, δώστε τους χρόνο να κάνουν τη δική τους βιντεοκλήση και αφήστε τους να την καταγράψουν και να σας την στείλουν. Θα μπορούσαν ακόμη να αναθεωρήσουν τη δική τους συζήτηση και να σας στείλουν επίσης τον προβληματισμό τους.  Χρησιμοποιήστε την ηλεκτρονική υπηρεσία βοήθειας του εργαλείου σας, αν χρειάζεστε υποστήριξη για τον τρόπο χρήσης της λειτουργίας διάσπασης. Εδώ για παράδειγμα για το Zoom: <a href="https://support.zoom.us/hc/en-">https://support.zoom.us/hc/en-</a>



			us/articles/206476313-Managing-breakout-rooms
<p><u>Δραστηριότητα 3: 2 οράματα για 1 πραγματικότητα</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Εξάσκηση στην ομαδική εργασία</li> <li>• Εξασκηθείτε στο να βλέπετε μια κατάσταση από διαφορετικές οπτικές γωνίες</li> <li>• Προβληματισμός σχετικά με την προκατάληψη και την κουλτούρα</li> </ul>	30 λεπτά	<p>Φύλλο δραστηριότητας 3 με οδηγίες.</p> <p>Οι δύο επιστολές στο παράρτημα, τυπωμένες και κομμένες, κάθε επιστολή σε δέκα κομμάτια.</p> <p>Χώρος για να κάθονται ή να στέκονται οι μαθητές σε σχήμα Ο ή U.</p> <p>Flip chart ή πίνακας για την καταγραφή κοινών προβληματισμών, εάν χρειάζεται.</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων όπως το Skype ή το Zoom.</p> <p>Τα αποσπάσματα επιστολών μπορούν να σταλούν στους μαθητές μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ή άλλου εργαλείου ανταλλαγής μηνυμάτων ή κατά την έναρξη της άσκησης.</p> <p>Καθώς πρόκειται για μια κοινωνική πρακτική, το να βλέπει ο ένας τα πρόσωπα του άλλου είναι πιο σημαντικό από τη χρήση ενός πρόσθετου εργαλείου σημειώσεων ή άλλης τεχνολογίας. Χρησιμοποιήστε την προβολή του εργαλείου ηλεκτρονικής συνάντησης όπου όλοι οι μαθητές μπορούν να βλέπουν ο ένας τον άλλον.</p> <p>Η άσκηση μπορεί επίσης εύκολα να πραγματοποιηθεί σε εξωτερικούς χώρους.</p>
<u>Διάλειμμα</u>			



<p><u>Δραστηριότητα 4: Ενσυναίσθηση και συμπόνια</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Σκεφτείτε την αγένεια, τον σεβασμό, τη συμπόνια και την ευγένεια</li><li>• Εξάσκηση της πολυπλευρικότητας</li><li>• Εξασκηθείτε στην ενσυναίσθηση</li><li>• Εξάσκηση σε δημιουργική ομαδική εργασία και παρουσιάσεις</li></ul>	<p>60 λεπτά</p>	<p>Φύλλο δραστηριότητας 4 με οδηγίες</p> <p>Beamer ή τηλεόραση για να δείξετε στους μαθητές το βίντεο της ομιλίας TED</p> <p>Να καταστήσετε τα διαδικτυακά άρθρα προσβάσιμα, είτε μέσω της εκτύπωσής τους είτε μέσω της τεχνολογίας (smartphones)</p> <p>Υλικά και ιδέες για την πραγματοποίηση μιας παρουσίασης.</p> <p>Χώρος για τρεις μεγάλες ομάδες να εργαστούν μαζί.</p> <p>Μέσα για να γράφουν οι μαθητές ημερολόγιο: ένα χάρτινο ημερολόγιο ή μια διαδικτυακή ευκαιρία για ημερολόγιο, όπως η χρήση του Word, του Post It ή της εφαρμογής Day One για ημερολόγιο. Το Penzu είναι μια εφαρμογή ημερολογίου</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων όπως το Skype ή το Zoom.</p> <p>Χρησιμοποιήστε την επιλογή διαχωρισμού για ομαδική εργασία.</p> <p>Οι μαθητές θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν ένα εύκολο εργαλείο ή κάτι με το οποίο έχουν ήδη εμπειρία για την παρουσίαση. Μπορούν να κάνουν μια απλή συνέντευξη - ο ένας μαθητής κάνει ερωτήσεις, ο άλλος απαντά. Μπορούν να φτιάξουν ένα σύννεφο λέξεων ή έναν χάρτη σκέψης με ένα εργαλείο όπως το <a href="https://www.mentimeter.com/features/word-cloud">https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</a>.</p> <p>ή</p> <p><a href="https://simplemind.eu/">https://simplemind.eu/</a></p> <p>Ή χρησιμοποιήστε ένα εργαλείο παρουσίασης, όπως το canvas ή το power point - και τα δύο μπορούν να ανοίξουν σε διαδικτυακή συνεργασία και οι εκπαιδευόμενοι μπορούν να εργάζονται σε αυτά ταυτόχρονα.</p> <p>Δεν απαιτείται καμία προσαρμογή για τη δημοσιοποίηση.</p>
---	-----------------	---	---



		με εξαιρετικά χαρακτηριστικά ασφαλείας.	
<u>Διάλειμμα</u>			
<u>Δραστηριότητα 5: Ανατροφοδότηση</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Μάθετε τη θεωρία της παροχής και λήψης ανατροφοδότησης</li> <li>• Εξασκηθείτε στο να δίνετε και να λαμβάνετε ανατροφοδότηση</li> </ul>	75 λεπτά	<p>Φύλλο δραστηριότητας 5 με οδηγίες</p> <p>Beamer ή τηλεόραση για την προβολή του βίντεο στους μαθητές</p> <p>Αρκετός χώρος για να στέκονται οι μαθητές σε ζευγάρια και να συζητούν και στη συνέχεια να αλλάζουν το σχήμα της αίθουσας ώστε να έχουν καρέκλες σε σχήμα U.</p> <p>Flip chart ή πίνακας για την καταγραφή των βημάτων και των συστάσεων για την παροχή και τη λήψη ανατροφοδότησης.</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p> <p>Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων όπως το Skype ή το Zoom.</p> <p>Χρησιμοποιήστε την επιλογή διαχωρισμού για ομαδική εργασία.</p> <p>Μπορείτε να κάνετε τον τελευταίο γύρο ανατροφοδότησης προφορικά ή με τη βοήθεια ενός σύννεφου λέξεων: <a href="https://www.mentimeter.com/features/word-cloud">https://www.mentimeter.com/features/word-cloud</a></p> <p>(1) αφήστε όλους τους μαθητές να εισάγουν τις σκέψεις τους. (2) κοιτάξτε το σύννεφο λέξεων και προβληματιστείτε από κοινού σχετικά με το σύννεφο λέξεων. Σημειώστε πράγματα που θεωρείτε ενδιαφέροντα και ρωτήστε αν οι μαθητές μπορούν να τα αναπτύξουν.</p>
<u>Σύνοψη και τέλος</u>	15 λεπτά	<p>Συνοψίστε τις ενότητες. Χρησιμοποιήστε τις διαφάνειες εισαγωγής.</p>	<p>Τα υλικά που απαιτούνται για τη διαδικτυακή προσαρμογή αυτής της συνεδρίας περιλαμβάνουν:</p>



		Εάν υπάρχει χρόνος, μπορείτε να ζητήσετε έναν τελευταίο γύρο ανατροφοδότησης σχετικά με τις ασκήσεις.	Διαδικτυακή αίθουσα συνεδριάσεων όπως το Skype ή το Zoom. Οι διαφάνειες μπορούν να κοινοποιηθούν κατά τη διάρκεια της συνεδρίας.
<b>Συνολική διάρκεια της ενότητας</b>	<b>5 ώρες</b>		

## Ενότητα 6: Διαπροσωπικές δεξιότητες - Δραστηριότητες

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Διαπροσωπικές δεξιότητες		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Κώδικας δεοντολογίας	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A6.1
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>60 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Ανάπτυξη δεξιοτήτων ενσυναίσθησης και ενεργητικής ακρόασης
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	<p>Σε αυτή την πηγή, θα λάβετε μερικές πρακτικές συμβουλές για το πώς να διευκολύνετε τη διαμόρφωση ενός κώδικα συμπεριφοράς με βάση τη συναίνεση στην τάξη σας. Μπορείτε να εξασκηθείτε στο ρόλο σας ως ενσυναίσθητικός συντονιστής και να προετοιμάσετε μια νέα ομάδα εργασίας για ένα καλό ξεκίνημα. Η διαμόρφωση ενός κώδικα δεοντολογίας με τους μαθητές σας δίνει τη δυνατότητα τόσο σε εσάς όσο και στους μαθητές σας να εξασκηθείτε στην ενεργητική ακρόαση και την ενσυναίσθηση, θέτοντας έτσι τις βάσεις για ένα παραγωγικό και ανοιχτό μαθησιακό περιβάλλον.</p>		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κάρτες σημειώσεων</li> <li>• Προμήθειες γραφής</li> </ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Βήμα 1. Ζητήστε από τους μαθητές σας να τοποθετήσουν τις καρτέλες τους σε σχήμα U.</li> <li>- Βήμα 2. Ξεκινήστε τη συνεδρία με μια σύντομη εισαγωγή για το τι είναι ένας κώδικας δεοντολογίας και γιατί το κάνετε.</li> <li>- Βήμα 3. Αφήστε τους μαθητές σας να κάνουν καταγισμό ιδεών και να γράψουν τις ιδέες τους σε κάρτες σημειώσεων.</li> <li>- Βήμα 4. Μετά από δέκα λεπτά, αφήστε τους μαθητές σας να παρουσιάσουν τις κάρτες τους, να πάνε μπροστά και να τις</li> </ul>		



	<p>καρφισώσουν στον πίνακα. Εάν υπάρχουν σαφείς κατηγορίες που πρέπει να παρατηρηθούν, βοηθήστε τους μαθητές να τοποθετήσουν τις κάρτες σε ομάδες.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Βήμα 5. Φροντίστε να μετριάσετε και να χρησιμοποιήσετε την άσκηση για να εξασκηθείτε στην ενσυναίσθηση και την ενεργητική ακρόαση. Για παράδειγμα, "Michal, μόλις διέκοψες την Άννα. Τι λες να βάλουμε στον κώδικα δεοντολογίας μας τις λέξεις "μη διακοπή" και "ενεργητική ακρόαση";". Πώς αισθάνεστε όταν σας διακόπτουν; Ξέρετε τι είναι η ενεργητική ακρόαση; Ας μιλήσουμε γι' αυτό.</li><li>- Βήμα 6. Αφού εμφανιστούν όλες οι ιδέες στον πίνακα, δείτε αν εσείς και οι μαθητές μπορείτε να συγκεντρώσετε και να παραγγείλετε περισσότερες.</li><li>- Βήμα 7. Ζητήστε από τους μαθητές σας να ανατροφοδοτήσουν τις προτάσεις των άλλων. Τι πιστεύουν ότι είναι σημαντικό; Τι δεν είναι; Φροντίστε να μετριάσετε την ανατροφοδότηση ακολουθώντας στενά τις αρχές της ενεργητικής ακρόασης.</li><li>- Βήμα 8. Υπάρχουν σημεία που λείπουν από την άποψή σας; Κάντε τις δικές σας προτάσεις και ρωτήστε τους μαθητές τι πιστεύουν.</li><li>- Βήμα 9. Ανακεφαλαιώστε αυτά που επεξεργαστήκατε και ρωτήστε τους μαθητές αν συμφωνούν όλοι ότι θα εργαστείτε σύμφωνα με αυτές τις αρχές.</li><li>- Βήμα 10. Ευχαριστήστε και συγχαρείτε τους μαθητές σας για τη δουλειά που έκαναν καλά. Μπορείτε να ανακεφαλαιώσετε γιατί κάνατε την άσκηση (ενσυναίσθηση, ενεργητική ακρόαση, οικοδόμηση ομάδας κ.λπ.), πώς μπορούν να χρησιμοποιήσουν αυτό που μόλις κάνατε σε άλλα πλαίσια και ποια είναι τα επόμενα βήματα, αν υπάρχουν.</li><li>- Βήμα 11. Μπορείτε να πάρετε τις προτάσεις από τον πίνακα και να φτιάξετε έναν κατάλογο κώδικα συμπεριφοράς ή έναν χάρτη του μυαλού που μπορεί να κρεμαστεί στην τάξη και να υπενθυμίζει σε όλους τι έχουν αποφασίσει.</li></ul>
<b>Σημείωση για τον δάσκαλο</b>	<p><b>Η ενεργητική ακρόαση είναι...</b></p> <p>μια δεξιότητα διαπροσωπικής επικοινωνίας που συνεπάγεται την πλήρη ακρόαση των όσων λένε οι άλλοι και την προσπάθεια κατανόησης του νοήματος και της πρόθεσής τους.</p> <p><b>Η ενεργητική ακρόαση περιλαμβάνει...</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- να μην κρίνουν και να μην συμβουλεύουν,</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- παρατηρώντας μη λεκτικές ενδείξεις,</li> <li>- να είστε πλήρως παρόντες νοητικά, καθώς και με την οπτική επαφή και τη γλώσσα του σώματος,</li> <li>- κάνοντας ερωτήσεις ανοικτού τύπου και</li> <li>- παραφράστε αυτό που έχετε καταλάβει,</li> <li>- δεν διακόπτουν ή γεμίζουν κενά και</li> <li>- να ακούτε για να καταλαβαίνετε αντί να ακούτε για να απαντάτε.</li> </ul> <p><b>Η ενσυναίσθηση είναι...</b></p> <p>η ικανότητα αντίληψης των συναισθημάτων, των σκέψεων και των κινήτρων των άλλων ατόμων. Προωθείται κυρίως με τη λήψη φροντίδας και ενσυναίσθησης.</p> <p>Πηγές:</p> <p>Concic, A., What is Active Listening?, δημοσιευμένο 20/10/2022 στο Very Well Mind: <a href="https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343">https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343</a> [πρόσβαση 07/11/2022]</p> <p>Youthwork Practise, "Empathy", <a href="https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html">https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html</a> [πρόσβαση 07/11/2022]</p>
--	---

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Διαπροσωπικές δεξιότητες		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Μικρή συζήτηση	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A6.2
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>45 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Ανάπτυξη της ενσυναίσθησης, της ενεργητικής ακρόασης και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων γενικότερα

<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	<p>Μπορείτε να πάρετε μια ιδέα για το πώς μπορείτε να εξασκήσετε τις δεξιότητες των μαθητών σας να μιλούν σε μικρές συζητήσεις. Δεν χρειάζεστε συγκεκριμένο υλικό. Μέσω αυτής της δραστηριότητας, οι μαθητές εξασκούνται στην ενσυναίσθηση, στην ενεργητική ακρόαση και στις επικοινωνιακές τους δεξιότητες γενικότερα. Γνωρίζονται καλύτερα μεταξύ τους και μπορούν να αναπτύξουν μεγαλύτερο σεβασμό ο ένας για τον άλλον.</p> <p>Όταν εργάζονται με νέους που είναι δύσκολο να προσεγγιστούν, η ενσυναίσθηση αποτελεί βασική ικανότητα και για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας. Το να μετριάσετε αυτή την άσκηση είναι μια καλή υπενθύμιση για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να εξασκείτε την πραγματική ενσυναίσθηση στην καθημερινή σας εργασία. Πρόκειται για μια εύκολη στην εφαρμογή δραστηριότητα για την εξάσκηση στην ομιλία και την ενεργητική ακρόαση. Μπορεί να πραγματοποιηθεί οποτεδήποτε, οπουδήποτε και επανειλημμένα.</p>		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	N/A		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Βήμα 1. Αναλύστε τις αρχές και τα πλεονεκτήματα της ενεργητικής ακρόασης με τους μαθητές σας. Αν έχετε έναν κώδικα συμπεριφοράς, μπορείτε να αναθεωρήσετε και αυτόν μαζί.</li><li>- Βήμα 2. Ζητήστε από τους μαθητές να επιλέξουν από ένα θέμα που τους ενδιαφέρει.</li><li>- Βήμα 3. Χωρίστε τους μαθητές σας σε ομάδες των δύο ατόμων. Κατά προτίμηση μαθητές που δεν γνωρίζονται καλά μεταξύ τους. Αφήστε τους να σταθούν ο ένας μπροστά στον άλλο ως ζεύγη.</li><li>- Βήμα 4. Δεν ανοίγει η τάξη για μια μικρή συζήτηση για το πρώτο θέμα που επέλεξαν. Οι μαθητές θα πρέπει να συνομιλούν μεταξύ τους με ευγένεια και να προσέχουν τη γλώσσα του σώματος και</li></ul>		

	<p>τις αρχές της ενεργητικής ακρόασης. Αυτός που επέλεξε το θέμα θα πρέπει να λαμβάνει ιδιαίτερη προσοχή από αυτόν που δεν το επέλεξε. Γιατί το άτομο επέλεξε το θέμα; Τι σημαίνει για τον ίδιο;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Βήμα 5. Ως συντονιστής, περιηγηθείτε στην τάξη, ακούστε και δώστε ανατροφοδότηση.</li><li>- Βήμα 6. Μετά από πέντε λεπτά, αλλάξτε θέμα και κάντε έναν δεύτερο γύρο.</li><li>- Βήμα 7. Συγκεντρώστε την τάξη σας και κάντε έναν σύντομο γύρο ανατροφοδότησης. Ποια είναι η άποψή τους για την άσκηση και τι παρατηρήσατε;</li><li>- Βήμα 8. Κάντε έναν τρίτο και τελευταίο γύρο με ένα θέμα που θα επιλέξετε.</li><li>- Βήμα 9. Πραγματοποιήστε έναν τελευταίο γύρο ενημέρωσης. Μπορείτε να ρωτήσετε τους μαθητές σας ποιες πτυχές βρίσκουν εύκολες με την ενεργητική ακρόαση και τη μικρή συζήτηση και ποιες είναι δύσκολες. Σε τι θέλουν να δουλέψουν;</li></ul> <p><b>Παραλλαγές δραστηριότητας</b></p> <p>Όταν οι μαθητές σας γνωρίζουν καλά την άσκηση, μπορείτε να την ενσωματώσετε σε άλλα μέρη του προγράμματος σπουδών σας. Μπορείτε να δοκιμάσετε να πραγματοποιήσετε τη δραστηριότητα σε μια ξένη γλώσσα ή να επιλέξετε πιο δύσκολα θέματα, όπως κατά τη διάρκεια των μαθηματικών, ζητήστε από τους μαθητές να συζητήσουν το Πυθαγόρειο θεώρημα μεταξύ τους. Τότε δεν είναι τόσο σημαντικό να γνωρίζουν όλα τα γεγονότα, αλλά να είναι σε θέση να διεξάγουν μια συζήτηση για ένα θέμα για το οποίο έχουν μόνο βασικές γνώσεις με χαλαρό και ενσυναισθητικό τρόπο.</p> <p>Για "ευκολότερα" θέματα, μπορείτε να δοκιμάσετε να επεκτείνετε την περίοδο συζήτησης από 5 σε 10 λεπτά, να κάνετε μια παραλλαγή του τρόπου με τον οποίο μπορεί να μοιάζει ο προβληματισμός στο σημείο 9 ή να δοκιμάσετε ομάδες των τριών ατόμων όπου το τρίτο άτομο είναι παρατηρητής που δίνει ανατροφοδότηση στους δύο συνομιλητές.</p>
<b>Σημείωση για τον δάσκαλο</b>	<p><b>Η ενεργητική ακρόαση είναι...</b></p> <p>μια δεξιότητα διαπροσωπικής επικοινωνίας που συνεπάγεται την πλήρη ακρόαση των όσων λένε οι άλλοι και την προσπάθεια κατανόησης του νοήματος και της πρόθεσής τους.</p> <p><b>Η ενεργητική ακρόαση περιλαμβάνει...</b></p>

- να μην κρίνουν και να μην συμβουλεύουν,
- παρατηρώντας μη λεκτικές ενδείξεις,
- να είστε πλήρως παρόντες νοητικά, καθώς και με την οπτική επαφή και τη γλώσσα του σώματος,
- κάνοντας ερωτήσεις ανοικτού τύπου και
- παραφράστε αυτό που έχετε καταλάβει,
- δεν διακόπτουν ή γεμίζουν κενά και
- να ακούτε για να καταλαβαίνετε αντί να ακούτε για να απαντάτε.

### **Η ενσυναίσθηση είναι...**

η ικανότητα αντίληψης των συναισθημάτων, των σκέψεων και των κινήτρων των άλλων ατόμων. Προωθείται κυρίως με τη λήψη φροντίδας και ενσυναίσθησης.

Η ενσυναίσθηση μας βοηθά να κατανοήσουμε τον εαυτό μας και τους άλλους. Αποτελεί επομένως μια κρίσιμη δεξιότητα σε κοινωνικές καταστάσεις, όπως είναι οι συγκρούσεις, και είναι η προϋπόθεση για να νιώσουμε συμπόνια.

### **Ο Κώδικας Δεοντολογίας είναι...**

ένα σύνολο κανόνων σχετικά με τον τρόπο συμπεριφοράς και αλληλεπίδρασης με άλλα άτομα της ίδιας ομάδας.

### **Ιδέες για θέματα γνωριμίας**

- Ποια είναι μια περίεργη συνήθεια που έχετε;
- Για ποιον είστε πιο περήφανοι;
- Αν μπορούσατε να έχετε ατελείωτες ποσότητες οποιουδήποτε τροφίμου, ποιο τρόφιμο θα επιλέγατε;
- Ποιον εμπιστεύεστε περισσότερο;
- Ποιο είναι κάτι που αγαπάτε και σας απογοητεύει;



- Τι ονειρεύεστε πιο συχνά;
- Ποιος είναι ο πιο γνήσιος άνθρωπος που γνωρίζετε και γιατί;
- Ποιο είναι κάτι στο οποίο είστε καλός;
- Τι σας κάνει να χάνετε την αίσθηση του χρόνου;
- Τι χρειάζεται περισσότερο αυτός ο κόσμος;
- Ποιο είναι κάτι καινούργιο που δοκιμάσατε πρόσφατα και σας άρεσε;
- Ποιο είναι κάτι για το οποίο είστε παθιασμένοι και θέλετε να περνάτε περισσότερο χρόνο κάνοντας;
- Μοιραστείτε μια καθοριστική στιγμή της ζωής σας. Πώς σας επηρέασε;
- Τι θα κάνατε αν δεν φοβόσασταν;
- Αν κάποτε αποκτήσετε παιδιά, θα θέλατε να τα μεγαλώσετε όπως σας μεγάλωσαν οι γονείς σας; Γιατί ή γιατί όχι;
- Ποια πιστεύετε ότι θα ήταν η πρώτη εντύπωση που θα είχατε για τον εαυτό σας;
- Ποιο είναι κάτι που οι περισσότεροι άνθρωποι δεν γνωρίζουν για εσάς;
- Ποιος πιστεύετε ότι είναι ο σκοπός της ζωής;
- Ποιος είναι ο αγαπημένος σας τρόπος να περνάτε τον ελεύθερο χρόνο σας;
- Ποιος είναι ο πιο δημιουργικός και συναρπαστικός άνθρωπος που γνωρίζετε;
- Ποιο συναίσθημα δυσκολεύεστε περισσότερο να εκφράσετε;

Οι ιδέες για τα θέματα υιοθετούνται άμεσα από το Kennedy, CG, "Groups get to know you questions" στο Sign up Genius, <https://www.signupgenius.com/church/groups-get-to-know-you-questions.cfm> [πρόσβαση 08.11.2022]

	<p>Πηγές:</p> <p>Concic, A., What is Active Listening?, δημοσιευμένο 20/10/2022 στο Very Well Mind: <a href="https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343">https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343</a> [πρόσβαση 07/11/2022]</p> <p>Youthwork Practise, "Empathy", <a href="https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html">https://www.youthwork-practice.com/youth-education/27-Empathy.html</a> [πρόσβαση 07/11/2022]</p>
--	---

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Διαπροσωπικές δεξιότητες		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	2 οράματα 1 πραγματικότητα	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A6.3
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>30 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Η συνειδητοποίηση των διαφορετικών αντιλήψεων της ίδιας πραγματικότητας, ιδίως σε διαπολιτισμικό πλαίσιο.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	<p>Με αυτόν τον πόρο, οι νέοι και οι ενήλικες μπορούν να εξασκηθούν στον προβληματισμό σχετικά με:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- εκτίμηση/σεβασμός της πολιτισμικής διαφορετικότητας και της ποικιλομορφίας των άλλων</li> <li>- εκτίμηση/σεβασμός των πολιτισμών/της πολιτισμικής ετερότητας</li> <li>- ανοχή</li> <li>- ανοχή στην ασάφεια</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"><li>- ενσυναίσθηση και αποκέντρωση</li><li>- κριτική πολιτιστική συνείδηση</li><li>- διαπολιτισμική συμπεριφορά</li><li>- κριτική σκέψη</li><li>- γνώση και κατανόηση του πολιτισμού</li></ul>
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Παράρτημα 1 και 2 κομμένα σε κομμάτια</li></ul>
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Βήμα 1. Ο συντονιστής εξηγεί την ιστορία του Xavier και του Tabarlis: ο πρώτος ζει στον πλανήτη Γη και πήγε να επισκεφθεί έναν άλλο πλανήτη που ονομάζεται Glorbuld, όπου τον φιλοξένησε ο Tabarlis. Όταν ο Ξαβιέ επιστρέφει στην πατρίδα του, γράφει ένα γράμμα στον φίλο του Βίνσεντ για να μοιραστεί την εμπειρία του. Από την άλλη πλευρά, ο Ταμπαρλής γράφει ένα γράμμα στον φίλο του Βέρλια και εξηγεί τι συνέβη με την ομάδα μαθητών από τον πλανήτη Γη που υποδέχτηκαν στον Glorbuld.</li><li>- Βήμα 2. Ο συντονιστής μοιράζει ένα φύλλο χαρτί σε κάθε μαθητή (μέχρι 20). Βεβαιωθείτε ότι κάθε κομμάτι έχει έναν αριθμό από πίσω για να διατηρηθεί η σειρά της ιστορίας.</li><li>- Βήμα 3. Ζητήστε από κάθε μαθητή να διαβάσει φωναχτά την ιστορία στο χαρτί του, ξεκινώντας από τον αριθμό 1 του γράμματος του Ταμπαρλή και στη συνέχεια από τον αριθμό α του γράμματος του Ξαβιέ κ.ο.κ. Ο στόχος είναι να συγκρίνουν αμέσως και οι δύο αντιλήψεις για τις ίδιες στιγμές (π.χ. την άφιξη).</li><li>- Βήμα 4. Όταν όλοι οι συμμετέχοντες έχουν ολοκληρώσει την ανάγνωση της ιστορίας, μπορείτε να διευκολύνετε τον απολογισμό. Φροντίστε να επισημάνετε όλες τις παρεξηγήσεις, τις προκαταλήψεις και τις κρίσεις στην ιστορία που μπορούν να θέσουν σε κίνδυνο ή να βλάψουν τη σχέση.</li></ul>
<b>Σημείωση για τον δάσκαλο</b>	<p>Οι μαθητές θα πρέπει να κατανοήσουν ότι όλοι έχουμε μια διαφορετική αναπαράσταση της ίδιας πραγματικότητας, με βάση την εμπειρία μας, τον πολιτισμό μας, το πλαίσιο και τη δική μας αντίληψη για τη ζωή. Πρόκειται για ένα είδος προσωπικών "γυαλιών" μέσα από τα οποία βλέπουμε και κατανοούμε τον κόσμο. Αυτές οι αναπαραστάσεις στη</p>



συνέχεια επηρεάζουν άμεσα τη συνάντησή μας με τον άλλον. Όταν συναντάμε κάποιον για πρώτη φορά, αν εντοπιστούν προκαταλήψεις, μπορούμε να προσπαθήσουμε να τις υπερβούμε για να δημιουργήσουμε μια σχέση που υπερβαίνει τα στερεότυπα που μεταφέρει η κοινωνία μας.

Για να γίνει αυτό, είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε πώς να "αποκεντρώσουμε", δηλαδή να εντοπίσουμε τις αναπαραστάσεις μας, ποια γυαλιά μας επιτρέπουν να βλέπουμε τον κόσμο, και να πάρουμε την απαραίτητη απόσταση για να αλλάξουμε, να έχουμε μια διαφορετική αντίληψη των πραγμάτων, και έτσι να μεταμορφώσουμε την όραση που μπορεί να έχει ο ένας στον άλλο.

Πάντα να προσδιορίζετε το πλαίσιο του πώς αυτή η δραστηριότητα μπορεί να είναι χρήσιμη για την προσωπική ζωή των μαθητών. Αυτή η δραστηριότητα επιτρέπει στους μαθητές να συνειδητοποιήσουν ότι τα συναισθήματά μας καθοδηγούνται από την εμπειρία και τον πολιτισμό μας και ότι αν δεν υπερβούμε αυτά τα συναισθήματα, μπορεί να χάσουμε την πραγματικότητα και την ανακάλυψη άλλων προοπτικών.

Η αρχική μελέτη περίπτωσης μπορεί να βρεθεί στη διεύθυνση <http://intercultural-learning.eu/wp-content/uploads/2018/11/ICL@School-Toolbox-final-1.pdf>.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1: ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΤΟΥ ΤΑΜΠΑΡΛΗ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΦΙΛΟ ΤΟΥ ΒΕΡΛΙΑ

- (1) Γεια σου Βέρλια, εύχομαι να είσαι καλά, να έχεις υγεία, όπως και όλη η οικογένειά σου και όλοι οι φίλοι σου. Θυμάσαι που σου είπα για μια ομάδα νέων ανθρώπων που έρχονται από τον πλανήτη Γη, από μια μικρή γωνιά που λέγεται Γαλλία; Μόλις περάσαμε 24 κύκλους μαζί και έχω πολλά πράγματα να σας πω.
- (2) Όταν έφτασαν, υπήρξε προφανώς μια παρεξήγηση. Δεδομένου ότι δεν μπορούσαμε να μπούμε στο εσωτερικό του διαστημοδρομίου, ζητήσαμε από ανθρώπους που εργάζονταν εκεί να τους βοηθήσουν να μεταφέρουν τις αποσκευές τους και να συναντηθούμε μαζί τους έξω, αλλά τους απέρριψαν αρκετά άσχημα. Ήταν πραγματικά έκπληκτοι με αυτή την αντίδραση και δεν ήθελαν να ξαναδούν τους Γήινους ποτέ ξανά. Ομολογώ ότι δεν τόλμησα να τους αναφέρω αυτό το επεισόδιο.
- (3) Ήθελαν να ξεκινήσουν αμέσως την κατασκευή του σχολείου και σύντομα συνειδητοποίησα ότι υπήρχε ένταση με τους εργάτες του χωριού. Φυσικά, οι εργάτες δεν βιάζονταν να τελειώσουν τη δουλειά, καθώς πληρώνονταν ανά ημέρα. Όσο περισσότερο διαρκούσε το έργο, τόσο περισσότερα χρήματα θα

είχαν! Και συχνά ήταν η μόνη πηγή εισοδήματός τους... Επιπλέον, μετά από μερικές ηλιοβασιλέματα, οι Γήινοι συνειδητοποίησαν ότι δεν ήταν πολύ αποτελεσματικό να εργάζονται όταν οι 2 ήλιοι βρίσκονταν στο υψηλότερο σημείο του ουρανού.

- (4) Υπήρχαν και άλλες φορές που νιώθαμε ότι ήταν πολύ ανυπόμονοι. Όταν χρειαζόταν να πάμε στην πόλη, ήταν πάντα ανυπόμονοι ενώ περιμέναμε να γεμίσει το Ζαμούριον. Προφανώς, στη Γη, τα μέσα μεταφοράς φεύγουν σε καθορισμένες ώρες, ακόμη και αν δεν είναι γεμάτα! Αναρωτιέμαι πραγματικά πώς βγάζουν τα προς το ζην οι οδηγοί...
- (5) Επίσης, μια μέρα έκαναν κάτι περίεργο: άρχισαν να θάβουν κονσέρβες στο έδαφος! Παραλίγο να πω ότι ήταν κρίμα γιατί οι άνθρωποι που τα μάζευαν από το δρόμο για να πουλήσουν το αλουμίνιο δεν θα τα έβρισκαν, αλλά δεν τόλμησα. Μπορεί να είναι μια τελετουργική πρακτική γι' αυτούς...
- (6) Ω ναι, είπαν ότι το βρήκαν αηδιαστικό. Από την πλευρά μου, κάτι που έκαναν με έχει απωθήσει - ο τρόπος που φυσάνε τη μύτη τους. Αντί να απορρίπτουν τα απόβλητα του σώματός τους στη φύση, τα κρατούν προσεκτικά σε ένα χαρτί. Yeks! Αηδιαστικό!
- (7) Μια μέρα ένιωσα τόσο άβολα. Ένα από τα κορίτσια της ομάδας πήγε και μίλησε απευθείας στον επικεφαλής του χωριού, ρωτώντας γιατί οι γυναίκες τρώνε μακριά από τους άνδρες, γιατί τα παιδιά δεν είχαν δικαίωμα να μιλούν στο τραπέζι κ.ο.κ. Ειλικρινά, νιώθω ότι οι Γήινοι δεν σέβονται τους μεγαλύτερους. Μου είπαν ότι στο σπίτι τους βάζουν όλους μαζί σε ειδικά σπίτια!
- (8) Εξάλλου, όχι μόνο παραμελούν τους προγόνους τους, αλλά δεν σέβονται ούτε τους θεούς! Μια μέρα, ένας από αυτούς μας είπε πολύ απλά: "Είμαι άθεος". Κοιταχτήκαμε ο ένας τον άλλον χωρίς να μπορούμε να πούμε τίποτα. Όλοι ξέραμε τι σήμαινε, αλλά δεν είχαμε συναντήσει ποτέ κανέναν που να αμφισβητεί την ύπαρξη των θεών!
- (9) Μια άλλη μέρα, θύμωσαν με τον Limbatan, αλλά δεν καταλάβαμε πραγματικά γιατί. Ο Limbatan έπρεπε να φέρει τον Dimbzi για το αποχαιρετιστήριο πάρτι, αλλά αυτός έπρεπε να μείνει στο σπίτι, επειδή καθώς είναι ο μόνος που έχει τηλεόραση στην περιοχή του, ένας γείτονας είχε έρθει να δει τηλεόραση. Δεν είχε σημασία, υπήρχαν πολλά άλλα πράγματα για να φάει. Ωστόσο, αυτή η λεπτομέρεια έχει ενοχλήσει πραγματικά τους γήινους. Αλλά καταλαβαίνετε ότι ο Limbatan δεν μπορούσε να κάνει διαφορετικά! Αν είχε φύγει, όλη η γειτονιά θα κατέληγε στο συμπέρασμα ότι δεν σεβόταν τους ανθρώπους που ήρθαν να τον επισκεφτούν!
- (10) Όταν το σκέφτομαι, ίσως οι Γήινοι να μην ήταν ευτυχισμένοι επειδή υπήρχαν διαφωνίες μέσα στην ομάδα. Τους παρακολουθούσα προσεκτικά και δεν είδα ποτέ τα δύο αγόρια να κρατιούνται από το χέρι ή να έχουν οποιαδήποτε σωματική επαφή. Νομίζω ότι δεν ήταν πραγματικά καλοί φίλοι. Βλέπετε, δεν ήταν εύκολο κάθε μέρα και μερικές φορές φτάναμε κοντά στο να τσακωθούμε. Αλλά μην ανησυχείτε, συνειδητοποιήσαμε ότι είχαμε και πολλά κοινά και όλα τελείωσαν καλά. Αντιλαμβάνομαι ότι ήμουν λίγο αρνητική, αλλά πραγματικά ζήσαμε μερικές εξαιρετικές στιγμές που θα σας πω σε ένα νέο γράμμα. Πρέπει να



επιστρέψω με την οικογένειά μου. Είμαι μόνη μου και σου γράφω εδώ και μια ώρα και όπως ξέρεις, αρχίζουν να το βρίσκουν περίεργο...

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2: ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΤΟΥ ΞΑΒΙΕ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΦΙΛΟ ΤΟΥ ΒΙΝΣΕΝΤ

- α) Γεια σου Βίνσεντ, πώς είσαι; Πώς ήταν το καλοκαίρι; Επανάληψη μαθημάτων για να προετοιμαστείς για τις εξετάσεις; Εντάξει, δεν είναι αστείο... Όπως ίσως γνωρίζεις, μόλις επέστρεψα από τον πλανήτη Glorbuld όπου πέρασα έναν μήνα ("γήινος μήνας") με την Karen, τη Sophie και τον Mehdi. Συνέβησαν τόσα πολλά περίεργα πράγματα, που πρέπει να σας πω.
- β) Μόλις προσγειωθήκαμε στο διαστημοδρόμιο, άρχισε η σύγχυση. Αρκετοί άνθρωποι ήθελαν να μας βοηθήσουν να μεταφέρουμε τις βαλίτσες μας... Λοιπόν, έτσι είπαν... Ευτυχώς που μας είπαν να είμαστε προσεκτικοί με τους πορτοφολάδες και τους κλέφτες. Στην αρχή αρνηθήκαμε ευγενικά και καθώς επέμεναν, γίναμε λίγο πιο αυστηροί. Έτσι έφυγαν και φαινόταν ότι ήταν απογοητευμένοι που έχασαν την ευκαιρία τους. Εμείς ήμασταν τυχεροί! Στη συνέχεια πήγαμε να συναντηθούμε με τις επαφές μας που μας περίμεναν έξω από το διαστημοδρόμιο.
- γ) Θέλαμε να ξεκινήσουμε το έργο την επόμενη μέρα, επειδή είχαμε ένα πρόγραμμα να ακολουθήσουμε. Έτσι ξεκινήσαμε την κατασκευή του σχολείου και μπορώ να σας πω ότι δουλέψαμε πολύ σκληρά! Το πρόβλημα είναι ότι γρήγορα συνειδητοποιήσαμε ότι οι Glorbuldians που δούλευαν μαζί μας δεν είχαν τον ίδιο ενθουσιασμό και μάλιστα υπήρχαν στιγμές που πραγματικά νιώθαμε ότι μας έβαζαν μια ακίδα στο τιμόνι! Απίστευτο, καθώς κάνουμε αυτό το έργο γι' αυτούς!
- δ) Τέλος πάντων, τα πάντα είναι αργά εκεί, όπως οι δημόσιες συγκοινωνίες για παράδειγμα (μικρά και σάπια λεωφορεία που τα αποκαλούν Ζαμούριον). Αν σου δώσουν ώρα εκκίνησης, να είσαι σίγουρος ότι μπορείς να προσθέσεις τουλάχιστον 2 ώρες. Και όταν ρωτάς τότε θα φύγουμε, σου απαντούν πάντα "Σύντομα!". Είναι τόσο ενοχλητικό, στο ορκίζομαι.
- ε) Για να μην αναφέρουμε την υγιεινή. Πετάνε τα πάντα στο έδαφος χωρίς να νοιάζονται καθόλου για το περιβάλλον. Στην αρχή, θέλαμε να φερθούμε καλά, οπότε μαζέψαμε τα κουτάκια μας. Επειδή δεν ξέραμε τι να τα κάνουμε, αρχίσαμε να τα θάβουμε για να είναι λιγότερο βρώμικα και τελικά τα παρατήσαμε.
- στ) Και θέλετε να μάθετε πώς φυσάνε τη μύτη τους οι Γκλόρμπουλντιανοί; Σκύβεις στο ένα ρουθούνι και φυσάς ένα μεγάλο φύσημα. Πολύ κομψό!
- ζ) Τέλος πάντων, το σίγουρο είναι ότι εξακολουθούν να είναι τουλάχιστον 50 χρόνια πίσω από εμάς. Αυτό δείχνει τόσα πολλά όσον αφορά τα ανθρώπινα δικαιώματα! Λοιπόν, ειδικά τα δικαιώματα των γυναικών και των παιδιών. Ξέρεις την Κάρεν, λίγο φεμινίστρια, έτσι δεν είναι; Μια μέρα είχε μια πολύ ωμή συζήτηση με έναν ηγέτη του χωριού γι' αυτό. Δεν ξέρω αν κατάλαβε πραγματικά, στην πραγματικότητα δεν αντέδρασε ιδιαίτερα.
- η) Άλλο ένα παράδειγμα για το πόσο "πίσω" είναι. Μια μέρα περνάμε από μια βαλτώδη περιοχή και ένας από τους νέους που μας συνόδευαν μας λέει με τον πιο απλό τρόπο: "Εδώ, υπάρχει ένας άνθρωπος που μεταμορφώνεται σε

κροκόδειλο". Κοιταχτήκαμε για μια στιγμή, αλλά γυρίσαμε γρήγορα το κεφάλι μας για να μην ξεσπάσουμε σε γέλια. Συγκρατήσαμε τους εαυτούς μας, αλλά ήμασταν κοντά.

- i) Ο ίδιος νεαρός μας ενόχλησε πραγματικά μια άλλη φορά. Ήταν το τέλος της διαμονής, είχαμε οργανώσει μια υπέροχη βραδιά με όλους τους ανθρώπους που είχαμε γνωρίσει. Όλοι έπρεπε να φέρουν κάτι, και αυτός έπρεπε να φέρει Dimbzi, το οποίο είναι ένα νόστιμο κοτόπουλο από εκεί. Και... δεν ήρθε ποτέ. Την επόμενη μέρα, όταν τον είδαμε, του είπαμε πόσο θυμωμένοι ήμασταν! Ήταν απόλυτη έλλειψη σεβασμού προς εμάς. Μαντέψτε τι είπε! Έπρεπε να μείνει στο σπίτι γιατί ένας φίλος του ήρθε να δει τηλεόραση! Δεν μπορούσε να βρει πιο ψεύτικη δικαιολογία... Σε κάθε περίπτωση, πρέπει να γίνουν πιο σοβαροί και πιο αξιόπιστοι, αλλιώς δεν θα γίνουν ποτέ ένας αναπτυγμένος πλανήτης.
- ι) Α, και κάτι τελευταίο τρελό, δεν έχω ξαναδεί τόσους πολλούς ομοφυλόφιλους στη ζωή μου! Υπάρχουν πολλοί άντρες που κρατιούνται χέρι-χέρι στο δρόμο. Μια μέρα, ένας από τους συναδέλφους μας ήθελε να μου κρατήσει το χέρι. Λοιπόν, μπορώ να σας πω ότι δεν προσπάθησε δύο φορές! Βλέπετε, δεν ήταν εύκολο κάθε μέρα και μερικές φορές φτάναμε κοντά στο να τσακωθούμε. Αλλά μην ανησυχείτε, συνειδητοποιήσαμε ότι είχαμε και πολλά κοινά και όλα τελείωσαν καλά. Αντιλαμβάνομαι ότι ήμουν λίγο αρνητική, αλλά πραγματικά ζήσαμε μερικές εξαιρετικές στιγμές που θα σας πω σε ένα νέο γράμμα. Τώρα δεν έχω χρόνο, έχω ήδη αργήσει για το μάθημα οδήγησης του αεροσκάφους μου.

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Διαπροσωπικές δεξιότητες		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Ενσυναίσθηση και συμπόνια	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A6.4
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>60 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Βαθύτερη κατανόηση των όρων συμπόνια, σεβασμός, ευγένεια και αγένεια- Εκτίμηση/σεβασμός των πολιτισμών και της διαφορετικότητας- Διαχείριση των διαφορών

			στις απόψεις και τις συμπεριφορές.
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	<p>Σε αυτή την άσκηση, οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί αποκτούν πολύτιμες γνώσεις σχετικά με την ευγένεια, τον σεβασμό και την αγένεια. Αρχικά, θα λάβετε πληροφορίες από μελετητές και νέους μέσω ενός βίντεο και ορισμένων άρθρων, και στη συνέχεια θα εξασκηθείτε και θα προβληματιστείτε σχετικά με τα θέματα σε μια ομαδική άσκηση. Με αυτό το βοήθημα, οι νέοι και οι ενήλικες μπορούν να εξασκηθούν στον αναστοχασμό σχετικά με:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- διαχείριση συγκρούσεων</li><li>- ανοχή</li><li>- ανοχή στην ασάφεια</li><li>- ενσυναίσθηση και αποκέντρωση</li><li>- κριτική σκέψη</li><li>- πολυπρισματικότητα</li></ul>		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ψηφιακή συσκευή (φορητός υπολογιστής, smartphone, tablet, ...)</li><li>● Για την παρακολούθηση του βίντεο και την πρόσβαση στα άρθρα ενδέχεται να απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο.</li></ul>		
<b>Οδηγίες βήμα προς βήμα</b>	<p>Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Βήμα 1. Εισαγωγή της εργασίας</li><li>- Βήμα 2. Παρακολουθήστε το βίντεο με τους μαθητές σας: <a href="https://www.ted.com/talks/richard_burnell_the_illusion_of_rudeness_the_myth_of_respect">https://www.ted.com/talks/richard_burnell_the_illusion_of_rudeness_the_myth_of_respect</a></li><li>- Βήμα 3. Πραγματοποιήστε έναν γύρο προβληματισμού με τους μαθητές σας. Κάντε ερωτήσεις όπως: Τι αφορούσε το βίντεο σας; Ποιο ήταν το κύριο μήνυμα που αποκομίσατε από αυτό; Πότε ήταν η τελευταία φορά που θεωρήσατε κάποιον αγενή; Γιατί; Θα μπορούσε να υπάρχει κάποια εξήγηση που δεν γνωρίζατε; Βλέπετε συχνά τους άλλους ως αγενείς όταν κάνουν κάτι καλό γι' αυτούς και εκείνοι δεν δείχνουν ευγνωμοσύνη;</li></ul>		

Πώς θα ήταν αν δείχνατε καλοσύνη χωρίς να ζητάτε κάτι σε αντάλλαγμα;

- Βήμα 4. Χωρίστε την τάξη σας σε τρεις ομάδες. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα άρθρο:

Άρθρο 1: <https://www.mvnews.org/an-opinion-on-respecting-opinions/>

Άρθρο 2: <https://kidshelpline.com.au/teens/issues/all-about-respect>

Άρθρο 3: <https://www.rickhanson.net/stay-right-when-youre-wronged/>

- Βήμα 5. Αφήστε τις ομάδες να καθίσουν μαζί και να διαβάσουν το άρθρο δυνατά με τη σειρά. Δώστε στις ομάδες 10 λεπτά για να το κάνουν.
- Βήμα 6. Ζητήστε από τους μαθητές να ετοιμάσουν μια σύντομη επισκόπηση των σημαντικότερων σημείων του άρθρου. Οι μαθητές με το τρίτο άρθρο θα πρέπει να επικεντρωθούν στην ενότητα "πώς". Δώστε στους μαθητές ό,τι έχετε στη διάθεσή σας για να κάνουν την παρουσίαση. Θα μπορούσε να είναι η προετοιμασία καρτών μάθησης τις οποίες οι μαθητές θα καρφισώσουν σε έναν πίνακα καθώς θα εξηγούν τις κάρτες στους συμμαθητές τους. Θα μπορούσε να είναι κάποια σύντομα παιχνίδια ρόλων όπου ένας μαθητής είναι συντονιστής και εξηγεί τι συμβαίνει. Θα μπορούσε να γίνει μια σύντομη συνέντευξη σε βίντεο και να παρουσιαστεί το βίντεο στην υπόλοιπη τάξη. Δώστε στους μαθητές 30 λεπτά για την εργασία αυτή. Περιπατήστε τριγύρω και δείτε αν χρειάζονται υποστήριξη για να προχωρήσουν. Προσέξτε τον τρόπο που επικοινωνούν όσον αφορά την ενεργητική ακρόαση και την ευγένεια.
- Βήμα 7. Δώστε στις ομάδες πέντε λεπτά για να παρουσιάσουν το άρθρο τους.
- Βήμα 8. Μετά από κάθε γύρο παρουσίασης, πραγματοποιήστε έναν σύντομο γύρο ανατροφοδότησης. Ποια ήταν η γνώμη τους για το άρθρο; Έχουν άλλοι μαθητές ερωτήσεις ή προβληματισμούς;
- Πρόσθετη εργασία: Ζητήστε από τους μαθητές σας να κρατήσουν, κατά τη διάρκεια μιας εβδομάδας, ένα καθημερινό ημερολόγιο καλοσύνης, σημειώνοντας τις καλές πράξεις που έχουν κάνει ή έχουν γίνει αποδέκτες. Μπορούν επίσης να σημειώσουν τις φορές που έχουν αντιληφθεί τους άλλους ως αγενείς και να προβληματιστούν για το αν πρόκειται για πραγματική αγένεια ή αν μπορεί να υπάρχει κάτι που δεν γνωρίζουν.

Αυτή η άσκηση είναι εμπνευσμένη από το Πρόγραμμα Σπουδών για τις Τυχαίες Πράξεις Καλοσύνης. Μπορείτε να επισκεφθείτε

	την ιστοσελίδα τους για περισσότερο υλικό σχετικά με την καλοσύνη και συναφή θέματα: <a href="https://www.randomactsofkindness.org/high-school-curriculum">https://www.randomactsofkindness.org/high-school-curriculum</a>
--	---

<b>Τίτλος ενότητας</b>	Διαπροσωπικές δεξιότητες		
<b>Τίτλος δραστηριότητας</b>	Ανατροφοδότηση	<b>Κωδικός δραστηριότητας</b>	A6.5
<b>Τύπος πόρου</b>	<b>Φύλλα δραστηριοτήτων (AS)</b>	<b>Τύπος μάθησης</b>	Πρόσωπο με πρόσωπο
<b>Διάρκεια της δραστηριότητας</b>	<b>75 λεπτά</b>	<b>Μαθησιακά αποτελέσματα</b>	Ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, διεκδικητικότητας, ενσυναίσθησης και κριτικής σκέψης
<b>Στόχος της δραστηριότητας</b>	Η λήψη και η παροχή ανατροφοδότησης μπορεί να είναι δύσκολη. Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές σας θα μάθουν πώς να δίνουν και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση. Θα εξασκηθείτε στο να δίνετε και να λαμβάνετε ανατροφοδότηση μαζί και θα προβληματιστείτε σχετικά με τα οφέλη αλλά και τη συναισθηματική αντίδραση του να δίνετε και να λαμβάνετε ανατροφοδότηση.		
<b>Απαιτούμενα υλικά για τη δραστηριότητα</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ψηφιακή συσκευή (φορητός υπολογιστής, smartphone, tablet, ...)</li><li>Για την παρακολούθηση των βίντεο ενδέχεται να απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο</li></ul>		

**Οδηγίες βήμα  
προς βήμα**

Για την υλοποίηση αυτής της δραστηριότητας, ο συντονιστής θα πρέπει να παρουσιάσει τα ακόλουθα βήματα:

- Βήμα 1. Παρουσιάστε την εργασία και τον όρο "ανατροφοδότηση".  
Δείτε αυτό το βίντεο:  
<https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c>  
Και αφήστε τους μαθητές σας να κρατήσουν σημειώσεις σχετικά με τα τέσσερα βήματα της ανατροφοδότησης. Αν προτιμάτε το μοντέλο SPARK, μπορείτε να παρακολουθήσετε αυτό το βίντεο:  
<https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo>  
Συγκεντρώστε τα σημεία ανατροφοδότησης από τους μαθητές σας και γράψτε τα σε έναν πίνακα ή σε ένα flip chart για να τα βλέπουν όλοι. (15 λεπτά)
- Βήμα 2. Μιλήστε για τη λήψη ανατροφοδότησης - για τα συναισθήματα που εμπλέκονται και για το τι πρέπει να κάνετε πρακτικά. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις συμβουλές στην ιστοσελίδα <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/assessing-student-work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback> ως έμπνευση. Φτιάξτε έναν σύντομο κατάλογο σε έναν πίνακα ή σε ένα flip chart. (10 λεπτά)
- Βήμα 3. Ζητήστε από τους μαθητές να προετοιμάσουν έναν σύντομο μονόλογο για ένα θέμα. Μπορούν να επιλέξουν οι ίδιοι το θέμα ή μπορείτε να μοιράσετε θέματα της επιλογής σας, όπως η αγένεια, ο σεβασμός και η ενσυναίσθηση.
- Βήμα 4. Δώστε στους μαθητές δέκα λεπτά για να προετοιμάσουν έναν σύντομο μονόλογο σχετικά με τις πιο σημαντικές πτυχές του θέματος. (10 λεπτά)
- Βήμα 5. Χωρίστε την τάξη σε ομάδες των δύο ατόμων. Αφήστε τους μαθητές να σταθούν ο ένας μπροστά στον άλλον και να διαβάσουν ο ένας στον άλλον τον προετοιμασμένο μονόλογο. Στη συνέχεια, οι μαθητές κάθονται και γράφουν ανατροφοδότηση για τον μονόλογο του άλλου μαθητή. Θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη δομή και το περιεχόμενο από το εισαγωγικό βίντεο. (15 λεπτά)
- Βήμα 6. Στη συνέχεια, οι μαθητές στέκονται και πάλι μαζί και δίνουν ο ένας στον άλλον τα σχόλιά τους. Ο δέκτης της ανατροφοδότησης ακολουθεί τους κανόνες λήψης ανατροφοδότησης και κάνει ερωτήσεις για να βεβαιωθεί ότι έχει κατανοήσει πλήρως. (10 λεπτά)



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Βήμα 7. Βάλτε τους εκπαιδευόμενους να καθίσουν σε σχήμα U και κάντε έναν γύρο αναστοχασμού. Κάντε ερωτήσεις όπως (10 λεπτά):<ul style="list-style-type: none"><li>• Πώς σας φάνηκε η άσκηση;</li><li>• Πώς σας έκανε να νιώσετε η παροχή ανατροφοδότησης;</li><li>• Πώς αισθανθήκατε όταν λάβατε ανατροφοδότηση;</li><li>• Τι θα θέλατε να εξασκηθείτε περισσότερο;</li><li>• Τι πήγε καλά; Τι πήγε άσχημα;</li></ul></li><li>- Βήμα 8. Ολοκληρώστε την άσκηση με την ανακεφαλαίωση όσων κάνατε και γιατί. Μπορείτε να ενημερώσετε τους εκπαιδευόμενους ότι η ανατροφοδότηση συχνά φαίνεται αφύσικη και παράξενη στην αρχή, αλλά ότι γίνεται ευκολότερη και πιο άνετη με την εξάσκηση. Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα με ένα γύρο θετικής ανατροφοδότησης. Μπορείτε να ξεκινήσετε δίνοντας στην ομάδα τις δικές σας θετικές σημειώσεις για την άσκηση. Αφήστε τον καθένα να πει ένα θετικό πράγμα που αποκόμισε από την άσκηση, τηρώντας ακόμα τους κανόνες της ανατροφοδότησης. (15 λεπτά)</li></ul>
<b>Σημείωση για τον δάσκαλο</b>	<p><b>Η ενεργητική ακρόαση είναι...</b></p> <p>μια δεξιότητα διαπροσωπικής επικοινωνίας που συνεπάγεται την πλήρη ακρόαση των όσων λένε οι άλλοι και την προσπάθεια κατανόησης του νοήματος και της πρόθεσής τους.</p> <p><b>Η ενεργητική ακρόαση περιλαμβάνει...</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- να μην κρίνουν και να μην συμβουλεύουν,</li><li>- παρατηρώντας μη λεκτικές ενδείξεις,</li><li>- να είστε πλήρως παρόντες διανοητικά, καθώς και με την οπτική επαφή και τη γλώσσα του σώματος,</li><li>- κάνοντας ερωτήσεις ανοικτού τύπου και</li><li>- παραφράστε αυτό που έχετε καταλάβει,</li><li>- δεν διακόπτουν ή γεμίζουν κενά και</li><li>- να ακούτε για να καταλαβαίνετε αντί να ακούτε για να απαντάτε.</li></ul> <p><b>Η ανατροφοδότηση είναι...</b></p>



ένα μέσο για να γνωστοποιήσετε σε ένα άλλο άτομο πώς η συμπεριφορά του σας επηρεάζει - πρακτικά, θετικά και αρνητικά.

Πηγές:

Cales, M., "SPARK Feedback Practice", δημοσιευμένο 18.03.2021 στο <https://www.youtube.com/watch?v=YTnYzHYjWBo> [πρόσβαση 09.11.2022]

Concic, A., What is Active Listening?, δημοσιευμένο 20.10.2022 στο Very Well Mind: <https://www.verywellmind.com/what-is-active-listening-3024343> [πρόσβαση 07.11.2022]

TED, "The secret to giving great feedback | The Way We Work, a TED series", <https://www.youtube.com/watch?v=wtl5UrrgU8c> [πρόσβαση 09.11.2022]

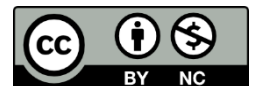
University of Waterloo - Center of Excellence, "Receiving and Giving Effective Feedback", <https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/assessing-student-work/grading-and-feedback/receiving-and-giving-effective-feedback> [πρόσβαση 09.11.2022]

# FIMID

FILM MAKING FOR INCLUSION AND DEVELOPMENT



Co-funded by  
the European Union



"Η υποστήριξη της παρούσας δημοσίευσης από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου της, το οποίο αντανακλά τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν." Αριθμός έργου: 2021-1-DE04-KA220-YOU-000028485