

# TOOL KIT

---



## ENERGIZERS

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Ο ενεργοποιητής είναι μια δραστηριότητα που μπορεί να εκτελεστεί στην αρχή μιας προπονητικής συνεδρίας. Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να (επανα)ενεργοποιήσει τους συμμετέχοντες και να τους παρακινήσει να συμμετάσχουν ενεργά στην υπόλοιπη συνεδρία. Επιπλέον, ένα energizer μπορεί να αποτελέσει μια εξαιρετική ευκαιρία για να βοηθήσει τους συμμετέχοντες να γνωριστούν μεταξύ τους, να χαλαρώσουν και να βοηθήσει τον εκπαιδευτή να εισαγάγει το θέμα της κατάρτισης με πιο φυσικό τρόπο.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ



Τα Energizers συνήθως στοχεύουν να ενεργοποιήσουν τους συμμετέχοντες σε δύο επίπεδα: σωματικά και πνευματικά. Ως εκ τούτου, οι ενεργοποιητές μπορούν να επιλεγούν για αυτές τις ειδικές λειτουργίες. Για παράδειγμα, στην αρχή της κατάρτισης, όταν όλοι είναι ακόμη σχετικά ελαφροί, μπορεί να επιλεγεί ένας φυσικός ενεργοποιητής, προκειμένου να φέρει λίγη ενέργεια στην ομάδα και οι άνθρωποι να γνωριστούν μεταξύ τους. Η οικοδόμηση σχέσεων μεταξύ των συμμετεχόντων είναι πάντα απαραίτητη για ένα ποιοτικό πρόγραμμα κατάρτισης. Όταν το θέμα της κατάρτισης είναι διανοητικά απαιτητικό, ο εκπαιδευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει έναν ενεργοποιητή που θα διεγείρει διανοητικά τους συμμετέχοντες, θα εισάγει το θέμα και θα τους παρακινήσει να προσφέρουν την άποψή τους για το θέμα, έτσι ώστε να αυξηθεί η δέσμευση. Επίσης, ο εκπαιδευτής πρέπει να εξετάσει πολύ προσεκτικά το στοιχείο του χρόνου. Για παράδειγμα, εάν η εκπαίδευση περιλαμβάνει διάλειμμα για μεσημεριανό γεύμα, θα ήταν συνετό να αποφύγει τους πολύ σωματικούς ενεργοποιητές μετά το διάλειμμα για μεσημεριανό γεύμα, αλλά να επιλέξει αντ' αυτού πνευματικούς.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



## Rock Paper Scissors - Ο μεγαλύτερος θαυμαστής (~10 λεπτά):

Ισχυρός ενεργοποιητής με στοιχεία παιχνιδιού, που απολαμβάνεται παγκοσμίως, οι άνθρωποι μαθαίνουν ο ένας τα ονόματα του άλλου.

Οδηγίες: Οι συμμετέχοντες στέκονται στην αίθουσα, και αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλον σε μια παραδοσιακή παιχνίδι πέτρα-ψαλίδι-χαρτί. Η διαφορά είναι ότι ο ηττημένος ακολουθεί τον νικητή φωνάζοντας το όνομά του, ώσπου στο τέλος, υπάρχουν μόνο δύο άνθρωποι που βρίσκονται αντιμέτωποι, με έναν στρατό πίσω από τον καθένα, φωνάζοντας το όνομά τους.

Συμβουλή: Είναι καλό να υπάρχει μια εισαγωγή για να ενθουσιάσετε τους συμμετέχοντες, όπως "Πώς θα σας φαινόταν να περπατάτε στο δρόμο με ανθρώπους που θα φωνάζουν το όνομά σας ως οι μεγαλύτεροι θαυμαστές σας;".



## Ελέφαντας, κερμπάπ, τοστιέρα, καγκουρό εμετού:

Ισχυρό energizer με στοιχεία παιχνιδιού, το οποίο απολαμβάνεται παγκοσμίως.

Οδηγίες: Οι συμμετέχοντες στέκονται σε έναν κύκλο και τους παρουσιάζονται 4 μίνι πόζες που πρέπει να πάρουν με τα άτομα που κάθονται αριστερά και δεξιά τους. Το άτομο στο κέντρο του κύκλου επιλέγει ένα άτομο και αυτό το άτομο, μαζί με τους γείτονες, πρέπει να πάρουν τη στάση που τους υποδεικνύει το μεσαίο άτομο. Το άτομο που αργεί περισσότερο να κάνει τη στάση, πηγαίνει στη μέση.

Συμβουλή: Προσπαθήστε να διατηρήσετε τον ρυθμό σε υψηλά επίπεδα, ώστε να είναι πιο δύσκολο να πάρετε εγκαίρως τη σωστή στάση.

## Φρουτοσαλάτα (~10 λεπτά):

Ισχυρό energizer με στοιχεία παιχνιδιού, το οποίο απολαμβάνεται παγκοσμίως.



Οδηγίες: Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε τυχαίες ομάδες (το μέγεθος και ο αριθμός των ομάδων δεν έχει σημασία) και τους δίνεται η εντολή να επιλέξουν ένα φρούτο που αντιπροσωπεύει την ομάδα τους. Στη συνέχεια, κάθονται όλοι σε τυχαίες θέσεις σε καρέκλες τοποθετημένες σε κύκλο. Ο εκπαιδευτής δίνει τις οδηγίες: Το άτομο που βρίσκεται στη μέση ανακοινώνει: Θα ήθελα να φάω (όνομα ενός από τα φρούτα που επέλεξαν οι ομάδες), και στη συνέχεια όλα τα μέλη αυτής της ομάδας πρέπει να σηκωθούν και να βρουν μια διαφορετική καρέκλα. Ο εκπαιδευτής γίνεται αμέσως μέλος της πρώτης ομάδας. Στη συνέχεια, το άτομο που μένει όρθιο ανακοινώνει τι φρούτο θα ήθελε να φάει, και μπορούν να επιλεγούν περισσότερα από ένα φρούτα.

Και πάλι, όλοι πρέπει να σηκωθούν και να βιαστούν να βρουν μια καρέκλα για να καθίσουν. Όταν ζητείται φρουτοσαλάτα, όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να σηκωθούν και να βρουν μια διαφορετική θέση για να καθίσουν.

Συμβουλές: Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει αρκετός χώρος για να τρέχουν οι άνθρωποι και ότι δεν υπάρχουν αντικείμενα στη μέση για να σκοντάφτουν οι άνθρωποι.

Χαρακτήρες (παντομίμα) "Τι κάνεις εκεί;" (~10



λεπτά):

Καλό διεγερτικό για την πνευματική τόνωση των συμμετεχόντων.



Οδηγίες: Ο εκπαιδευτής στέκεται μπροστά τους και τους κοιτάζει και δίνει τις οδηγίες: Το άτομο που βρίσκεται απέναντι από την ομάδα προσποιείται ότι κάνει μια δραστηριότητα (π.χ. βουρτσίζει τα δόντια του). Το άτομο που βρίσκεται μπροστά στη γραμμή, ρωτά "Τι κάνεις (όνομα);" και το άτομο που κάνει την παρωδία απαντά κάτι άλλο (π.χ. οδηγώ το αυτοκίνητό μου). Στη συνέχεια, (σ)πηγαίνει στο τέλος της ουράς και το επόμενο άτομο πρέπει να κάνει αυτό που είπε ο προηγούμενος, ενώ κάνει κάτι άλλο.

Συμβουλές: Έτσι, κάποιος από την ομάδα μπορεί να είναι συνεργάτης του εκπαιδευτή, για να πυροδοτήσει κάποιες αστείες και προκλητικές δραστηριότητες για να το κάνει πιο ενδιαφέρον.





### Δύο αλήθειες, ένα ψέμα (~15 λεπτά):

Ενεργοποιητής που γίνεται συνήθως στην αρχή της κατάρτισης, προκειμένου να σπάσει ο πάγος μεταξύ των συμμετεχόντων, να γελάσουν και να γνωριστούν μεταξύ τους. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να ενεργοποιήσει την ομάδα και να σπάσει τα στερεότυπα.

Οδηγίες: Τους ζητείται να γράψουν σε κάθε ένα από αυτά δύο πράγματα για τον εαυτό τους που είναι αλήθεια και ένα που είναι ψέμα. Τους δίνονται οδηγίες να γράφουν πράγματα που φαίνονται ότι είναι πιστευτά. Τους δίνονται 10-15 λεπτά στο χώρο για να ρωτήσουν τους άλλους συμμετέχοντες για τις ιστορίες τους και να μαντέψουν ποια από τις τρεις δηλώσεις δεν είναι αληθινή. Στο τέλος, αν υπάρχει χρόνος, μπορούμε να κάνουμε απολογισμό της άσκησης θέτοντας ερωτήσεις όπως Πώς αισθανθήκατε κατά τη διάρκεια αυτής της άσκησης; Μάντεψε κανείς ένα συγκεκριμένο πράγμα για τον άλλον που ήταν συνεχώς λάθος;

Συμβουλές: Μπορείτε να κάνετε μερικά αστεία στα post-it για να κάνετε τους ανθρώπους να αισθάνονται πιο άνετα.



### Παιχνίδι ονομάτων (~15 λεπτά):

Οι άνθρωποι μπορούν να αρχίσουν να μαθαίνουν τα ονόματα των συν-συμμετέχοντες και να μάθουν κάτι ο ένας για τον άλλον.

Οδηγίες: Αυτό το παιχνίδι τοποθετείται στην αρχή μιας εκπαίδευσης, όταν μια ομάδα δεν γνωρίζει τα ονόματα των υπόλοιπων συμμετεχόντων. Το παιχνίδι οργανώνεται σε 4 φάσεις:

a) Φάση 1- Ο συντονιστής κρατάει μια μπάλα και εξηγεί το παιχνίδι. Κάθε άτομο που παίρνει την μπάλα πρέπει να πει το όνομά του και κάτι ενδιαφέρον για τον εαυτό του (ανάλογα με το πλαίσιο του προγράμματος αυτό μπορεί να είναι η προέλευση του ονόματός του, ένα πάθος του κ.λπ.) Η μπάλα πρέπει να πεταχτεί σε κάποιον που δεν ανήκει στην ίδια ομάδα.

b) Φάση 2: Τώρα που όλοι οι συμμετέχοντες έχουν πει το όνομά τους και μια πληροφορία για τον εαυτό τους, θα πρέπει να πετάξουν την μπάλα σε κάποιον και να πουν το όνομά του και την ιστορία του.

c) Φάση 3: Ο συντονιστής δείχνει ένα άτομο και αυτό πρέπει να καθίσει στα γόνατά του. Οι δύο που κάθονται δίπλα του πρέπει να πουν όσο πιο γρήγορα μπορούν, το όνομα του άλλου. Όποιος χάνει, μένει στη μέση και επιλέγει το επόμενο



άτομο.

d) Ένα γενναίο άτομο θα πρέπει να πει στο τέλος όλα τα ονόματα στον κύκλο



### Παρουσιάζοντας ο ένας τον άλλον (~20 λεπτά):

Να γνωρίσετε σε βάθος τους άλλους συμμετέχοντες, δεξιότητες παρουσίασης, να συνδεθείτε μεταξύ σας.

Περιγραφή: Ανακατεύετε τους συμμετέχοντες σχηματίζοντας ζευγάρια με άτομα που δεν γνωρίζονται μεταξύ τους. Στη συνέχεια, τους δίνετε 5 λεπτά για να συζητήσουν λίγο για τον εαυτό τους, πράγματα που τους αρέσουν, που δεν τους αρέσουν, τα χόμπι τους, τα επαγγέλματά τους. Στη συνέχεια επιστρέφουμε στον κύκλο και κάθε συμμετέχων πρέπει να παρουσιάσει με συντομία ΟΧΙ τον εαυτό του αλλά και το άλλο άτομο που μόλις γνώρισε και μοιράστηκε πληροφορίες για τον εαυτό του

### Η δύναμη των φωτογραφιών (~15 λεπτά):

Αντί να χρησιμοποιείτε μια παρουσίαση power point και να μην εμπλέκετε τους συμμετέχοντες, τους δίνετε την ευκαιρία να συμμετέχουν ενεργά και να συν-δημιουργούν τη γνώση!



Περιγραφή: Σύμφωνα με το θέμα μιας εκπαίδευσης, επιλέγετε και εκτυπώνετε φωτογραφίες και τις τοποθετείτε σε τυχαίο σχηματισμό. Ζητάτε από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν μία και να πουν τη γνώμη τους για το τι νομίζουν ότι αντιπροσωπεύουν αυτές οι φωτογραφίες. Στη συνέχεια, μπορεί να τους κάνετε περισσότερες ερωτήσεις, όπως, συνδέετε αυτή τη φωτογραφία με κάποια από τις εμπειρίες/το πλαίσιο/το ενδιαφέρον σας κ.λπ. Τέλος, τους εξηγείτε τι αντιπροσωπεύει αυτή η φωτογραφία και αρχίζετε να παρουσιάζετε το θέμα σας με αυτόν τον διαδραστικό τρόπο.

### Δηλώσεις (~10 λεπτά):

Εισαγωγή ενός θέματος με ταυτόχρονη ενεργοποίηση και ενθάρρυνση της συζήτησης μεταξύ των συμμετεχόντων.

Περιγραφή: Ο συντονιστής προετοιμάζει κάποιες δηλώσεις που σχετίζονται με το θέμα του θέματος. Στη συνέχεια ρωτά τους συμμετέχοντες αν σχετίζονται με αυτή τη δήλωση για να κάνουν ένα βήμα μπροστά. Όποιος θέλει, μπορεί να πει κάποια πράγματα για το πώς σχετίζεται με αυτή τη δήλωση. Μέσω αυτής της άσκησης διευκολύνουμε τους συμμετέχοντες να καταλάβουν πόσα πράγματα έχουν κοινά.



## Βάλτε τον εαυτό σας σε κίνδυνο (~15 λεπτά):

Ενεργοποίηση της αλληλεπίδρασης για συγκεκριμένα θέματα ενδιαφέροντος και διευκόλυνση της ενεργού συμμετοχής των ατόμων.

Περιγραφή: Υπάρχει μια δήλωση που προκαλεί διαμάχη (παράδειγμα): "Αισθάνομαι ότι τα χρήματα φέρνουν την ευτυχία"). Στη συνέχεια, δημιουργείτε δύο ακραίες καταστάσεις. Συμφωνώ απόλυτα, διαφωνώ απόλυτα. Στα επόμενα βήματα ζητάτε από τους συμμετέχοντες να τοποθετηθούν στη γραμμή μεταξύ αυτών των δύο άκρων και να εξηγήσουν τη θέση τους.

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



- Ενεργοποίηση της ομάδας
- Ενεργοποίηση με ενθάρρυνση της συμμετοχής
- Δημιουργία ενδιαφέροντος για τα θέματα κατάρτισης
- Οι συμμετέχοντες γνωρίζονται μεταξύ τους
- Δημιουργείται κλίμα εμπιστοσύνης
- Η παιγνιώδης αλληλεπίδραση ενθαρρύνει την εμπλοκή και τη διατήρηση των πληροφοριών

# CONS



- Σε μεγάλες ομάδες, ο συντονιστής πρέπει να ασκεί μεγάλο έλεγχο, διότι ο χρόνος και τα θέματα μπορεί να ξεφύγουν από τον έλεγχο.

# TIPS



- Όταν ο διαμεσολαβητής διεξάγει ένα energizer, πρέπει να υπάρχει ισορροπία μεταξύ της χαλάρωσης των συμμετεχόντων και της διασκέδασης και της παραμονής στο θέμα.
- Παρόλο που οι ενεργοποιητές είναι αρκετά απλές ασκήσεις και δραστηριότητες, ο συντονιστής θα πρέπει να αφιερώσει χρόνο για την προετοιμασία και την εξάσκηση.
- Η γνώση της "ατμόσφαιρας" της ομάδας των συμμετεχόντων μπορεί να βοηθήσει στην επιλογή των δραστηριοτήτων που είναι πιο κατάλληλες γι' αυτούς.
- Μη φοβάστε να βγάλετε τους συμμετέχοντες έξω από τη ζώνη άνεσής τους.



# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## ICEBREAKERS

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

Το "σπάσιμο του πάγου" είναι μια δραστηριότητα, άσκηση ή εμπειρία που έχει σχεδιαστεί για να σπάσει τον "πάγο" που συνήθως περιορίζει ή εμποδίζει τις αλληλεπιδράσεις μιας ομάδας ανθρώπων που μπορεί να γνωρίζονται ή να μην γνωρίζονται μεταξύ τους.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

Μια ομάδα εμφανίζει "πάγο" αν υπάρχει ελάχιστη ή καθόλου συζήτηση, απροθυμία για σωματική επαφή και κακή οπτική επαφή. Επιπλέον, τα μέλη της ομάδας στέκονται μόνα τους, επιδεικνύοντας έλλειψη πρωτοβουλίας και απουσία εμπιστοσύνης.

Για να χαρακτηριστεί ως icebreaker, μια δραστηριότητα, άσκηση ή εμπειρία θα πρέπει να έχει τα περισσότερα από τα ακόλουθα κριτήρια:

- διασκέδαση.
- μη απειλητικό.
- ιδιαίτερα διαδραστικό.

- απλό και κατανοητό.
- προσανατολισμένη στην επιτυχία.

# ΟΔΗΓΙΕΣ



Ένα αποτελεσματικό icebreaker είναι μια δραστηριότητα, άσκηση ή εμπειρία που προετοιμάζει με επιτυχία μια ομάδα για το τι θα ακολουθήσει, ειδικά αν πρόκειται να ασχοληθείτε με ένα ευαίσθητο θέμα. Για ένα αποτελεσματικό icebreaker, χρειάζεστε:

- Άνετη τοποθεσία και χαλαρή ατμόσφαιρα.
- Οι συμμετέχοντες να φορούν άνετα ρούχα, αν είναι δυνατόν.
- Ένας άριστος ηγέτης ή συντονιστής που είναι εξοικειωμένος με την παγοθραυστικό
- Σαφείς, συνοπτικές, σχετικά εύκολες οδηγίες.

Ο συντονιστής ή ο αρχηγός παίζει σημαντικό ρόλο στην επιτυχία ενός παιχνιδιού ή μιας δραστηριότητας που σπάει τον πάγο.

Οι εξηγήσεις πρέπει να δίνονται με σαφήνεια και να κατευθύνεται η πρόοδος της ομάδας. Η ίδια δραστηριότητα για το σπάσιμο του πάγου που διευκολύνεται με διαφορετικούς τρόπους σε διαφορετικές ομάδες μπορεί να οδηγήσει (και θα οδηγήσει) σε μια μεγάλη ποικιλία διαφορετικών εμπειριών και αποτελεσμάτων.

Ορισμένα παιχνίδια για να σπάσει ο πάγος απαιτούν μεγάλους ή ειδικούς χώρους, ειδικά υλικά



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

και εργαλεία ή ησυχία.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



## **Δύο αλήθειες και ένα ψέμα**

Ζητήστε από τους νέους σας να γράψουν σε ένα χαρτί τρεις δηλώσεις για τον εαυτό τους, εκ των οποίων η μία είναι ψευδής. Τώρα ζητήστε από την ομάδα να περπατήσει και να αρχίσει να αλληλεπιδρά σε ζευγάρια, προσπαθώντας να μαντέψουν ποια είναι το ψέμα. Όταν ένα ζευγάρι έχει φιλοκληρώσει, χωρίζεται και αρχίζει να περπατάει ξανά για να φιναντίσει έναν νέο "σύντροφο". Δώστε τους αρκετό χρόνο για να αλληλεπιδράσουν με διαφορετικά πρόσωπα.

Εκτός από το να γνωριστείτε μεταξύ σας ως άτομα, η άσκηση αυτή βοηθά στην έναρξη της αλληλεπίδρασης εντός της ομάδας.

## **Κοινό έδαφος**

Σε μικρές ομάδες, βάλτε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν έξι κοινά στοιχεία και ζητήστε τους να τα μοιραστούν με τη μεγάλη ομάδα.



## Πρόκληση κύκλου

Σχηματίστε την ομάδα σας σε δύο ομάδες και βάλτε τις να σταθούν εναλλάξ σε έναν μεγάλο κύκλο.

Δώστε σε κάθε ομάδα μια μπάλα διαφορετικού χρώματος του ίδιου μεγέθους ή τοποθετήστε εύκολα ορατές σημάσεις πάνω στη μπάλα ώστε οι παίκτες να μπορούν να τις ξεχωρίζουν.

Στη συνέχεια, ο αρχηγός λέει: "Πάμε!" Οι μπάλες περνούν προς την ίδια κατεύθυνση από μέλος σε μέλος της ομάδας.

Ο στόχος είναι να μετακινήσετε τη μπάλα αρκετά γρήγορα ώστε να προσπεράσετε τη μπάλα της αντίπαλης ομάδας.

Κάθε φορά που συμβαίνει αυτό, ένας πόντος δίνεται στην ομάδα που το κάνει και το παιχνίδι ξεκινά από την αρχή.

Η πρώτη ομάδα που θα συγκεντρώσει τρεις πόντους κερδίζει.

Βεβαιωθείτε ότι οι παίκτες γνωρίζουν ότι δεν μπορούν να αγγίξουν τη μπάλα της αντίπαλης ομάδας.

## Χάρτης γέννησης



Κρεμάστε έναν μεγάλο χάρτη του κόσμου στον τοίχο.  
Δώστε στον καθένα μια καρφίτσα. Βάλτε τους να  
καρφιτσώσουν στον χάρτη την τοποθεσία της  
γέννησής τους.



## **Δημιουργικές ετικέτες ονομάτων**

Δώστε στον καθένα 10 λεπτά για να φτιάξει τη δική του ετικέτα ονόματος. Μπορούν να απαριθμήσουν τα χόμπι τους, να ζωγραφίσουν μια εικόνα ή να γράψουν έναν αυτοπροφίλ.

## **Χάρτινο αεροπλάνο**

Ο καθένας φτιάχνει ένα χάρτινο αεροπλάνο και γράφει το όνομά του και δύο ερωτήσεις που θα θέσει σε κάποιον άλλον.

Με το σύνθημα, ο καθένας πετάει το αεροπλάνο του στο δωμάτιο, μαζεύει τα αεροπλάνα των άλλων και συνεχίζει να τα πετάει.

Ο συντονιστής λέει να σταματήσει μετά από ένα λεπτό. Ο καθένας πρέπει να πάρει ένα χάρτινο αεροπλάνο.

Πρέπει να πλησιάσουν το πλησιέστερο άτομο και να κάνουν τις ερωτήσεις στο αεροπλάνο.

Δώστε στους νέους ένα λεπτό για να απαντήσουν στις ερωτήσεις σε ζευγάρια και ξεκινήστε πάλι από την αρχή.



## **Σιωπηλή ταυτότητα.**

Δώστε σε κάθε άτομο ένα κομμάτι χαρτί με οδηγίες να γράψει λέξεις ή να ζωγραφίσει εικόνες που περιγράφουν τον εαυτό του χωρίς να μιλάει. Στη συνέχεια, καρφισώνουν το χαρτί τους στο στήθος τους, περπατούν και κοιτάζουν ο ένας τον άλλον. Οι εικόνες συλλέγονται και ανακατεύονται και οι νέοι προσπαθούν να αναγνωρίσουν σε ποιον ανήκει η κάθε εικόνα.

## **Συνεντεύξεις**

Ζητήστε από τους νέους να σχηματίσουν ζευγάρια. Στη συνέχεια, ο καθένας παίρνει συνέντευξη από τον/την σύντροφό του/της για ένα καθορισμένο χρονικό διάστημα (10 λεπτά), ενώ είναι ζευγάρι. Όταν η ομάδα επανέρχεται, κάθε άτομο παρουσιάζει τον συνεντευξιαζόμενο του στην υπόλοιπη ομάδα. Μπορείτε να τους δώσετε κάποιες ερωτήσεις ή να τους αφήσετε ελεύθερους να εξερευνήσουν το άλλο άτομο ελεύθερα.

## **Ζεστό και κρύο**

Δύο μέλη της ομάδας επιλέγονται ως "αυτό" και στέλνονται έξω από την αίθουσα. Τα υπόλοιπα άτομα επιλέγουν μια εργασία που πρέπει να κάνουν (να σταθούν στο τραπέζι, να κάνουν μια τούμπα κ.λπ.). Όταν οι δύο επιλεγμένοι

επιστρέψουν, είναι δουλειά της ομάδας να τους ενθαρρύνει να εκτελέσουν την εργασία. Ωστόσο, η μόνη ενθάρρυνση που επιτρέπεται είναι το χειροκρότημα όταν είναι "καυτοί" (κοντά στη λύση) και το σφύριγμα όταν είναι "κρύοι". Μπορείτε να το επαναλάβετε αυτό όσες φορές θέλετε.

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Τα παγοθραυστικά παίζουν σημαντικό ρόλο σε κάθε εκδήλωση ή δραστηριότητα στην οποία η επικοινωνία και το επίπεδο άνεσης των συμμετεχόντων είναι σημαντικά. Τα παγοθραυστικά βοηθούν να διασφαλιστεί ότι όλοι οι συμμετέχοντες είναι ισότιμοι συμμετέχοντες καταρρίπτοντας τα εμπόδια. Ορισμένοι λόγοι για τη χρήση ενός icebreaker είναι οι εξής:

- Τα παγοθραυστικά βοηθούν τους συμμετέχοντες να γνωριστούν μεταξύ τους.
- Τα παγοθραυστικά προθερμαίνουν τους συμμετέχοντες και διευκολύνουν τις συζητήσεις.
- Τα παγοθραυστικά βοηθούν τους συμμετέχοντες που γνωρίζονται μεταξύ τους να σπάσουν τον πάγο που μπορεί να προκύψει όταν τα άτομα δεν θέλουν να μοιραστούν προσωπικές πληροφορίες ή οι νέοι είναι ντροπαλοί ή αισθάνονται αποκλεισμένοι.
- Τα παγοθραυστικά βοηθούν τους συμμετέχοντες που είναι άγνωστοι να αρχίσετε να αλληλεπιδράτε, να επικοινωνείτε και να μοιράζεστε σκέψεις με έναν άνετο, απλό τρόπο.
- Τα παγοθραυστικά βοηθούν τους συμμετέχοντες να ζεσταθούν πριν από μια πιο σοβαρή συζήτηση για συγκεκριμένα θέματα.
- Τα παγοθραυστικά βοηθούν τους συμμετέχοντες που είναι διαφορετικοί - διάφορες οικογενειακές καταβολές και εθνοτικές ομάδες -

αρχίζουν να μιλούν και να γελούν, αυξάνοντας έτσι το αρχικό επίπεδο ζεστασιάς μέσα στο δωμάτιο.

- Οι παγοθραυστικοί μηχανισμοί μετακινούν τους νέους έξω από τα ζώνες άνεσης και να τους βάλουμε να μιλήσουν, να κοινωνικοποιηθούν και να συνεργασία με άλλους.
- Τα παγοθραυστικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια μεγάλη ποικιλία ηλικιακών ομάδων, καταστάσεων και κοινωνικών πλαισίων.

# CONS



Ακριβώς όπως μια εξαιρετική συνεδρία μπορεί να εξομαλύνει το δρόμο για μια σπουδαία δραστηριότητα, μια κακή συνεδρία μπορεί να είναι το συστατικό για την καταστροφή. Μια κακή συνεδρία είναι στην καλύτερη περίπτωση απλά χάσιμο χρόνου, ή ακόμα χειρότερα ντροπή για όλους τους εμπλεκόμενους.

Ως συντονιστής, το μυστικό μιας επιτυχημένης συνεδρίας για το σπάσιμο του πάγου είναι να το κρατήσετε απλό: σχεδιάστε τη συνεδρία με συγκεκριμένους στόχους και βεβαιωθείτε ότι η συνεδρία είναι κατάλληλη και άνετη για όλους τους συμμετέχοντες.

- Μερικοί άνθρωποι μισούν τα icebreakers: πρέπει να αποφασίσετε, ως συντονιστής, αν θέλετε να τα παιδιά να συμμετέχουν και να αλληλεπιδρούν σύμφωνα με το δικό τους χρόνο, ή θέλετε να τα αναγκάσετε να αλληλεπιδράσουν από την αρχή.
- Τα παγοθραυστικά χρειάζονται χρόνο: τα καλύτερα είναι γρήγορα (λιγότερο από πέντε λεπτά), και θα πρέπει να έχουν κάποια σύνδεση με τον σκοπό της δραστηριότητας.

Πολλοί συντονιστές χρησιμοποιούν οποιοδήποτε παλιό icebreaker, ανεξάρτητα από το περιεχόμενο, και αυτό είναι λάθος. Θέλετε να έχετε μια διασκεδαστική εμπειρία, αλλά και μια μαθησιακή εμπειρία που είναι σχετική με τους νέους.





- Κάντε τα icebreakers χωρίς αποκλεισμούς: να έχετε κατά νου ότι ορισμένοι τύποι δραστηριοτήτων είναι δύσκολο να γίνουν για κάποιους ανθρώπους. Για παράδειγμα, τα icebreakers που απαιτούν η κίνηση μπορεί να είναι δύσκολη ή ακόμη και αδύνατη για ορισμένα άτομα με σωματικές αναπηρίες, ή μια δραστηριότητα μπορεί να αγγίζει ευαίσθητα σημεία. Αν ζητάτε από τους ανθρώπους να κάνουν κάτι που δεν μπορούν να κάνουν, αναστατώνονται και νιώθουν αμηχανία

## TIPS



Όταν σχεδιάζετε το παγοθραυστικό σας, σκεφτείτε τον "πάγο" που πρέπει να σπάσει.

Αν φέρνετε κοντά νέους από διαφορετικές ομάδες, ο "πάγος" μπορεί απλώς να αναπαράγει το γεγονός ότι δεν έχουν ακόμη συναντηθεί ή δεν έχουν συνηθίσει να εργάζονται μαζί.

Αν φέρνετε κοντά νέους με διαφορετικό υπόβαθρο ή πολιτισμό, τότε ο "πάγος" μπορεί να προέλθει από τις αντιλήψεις των ανθρώπων ο ένας για τον

άλλον.

Θα πρέπει να χειριστείτε αυτές τις διαφορές με ευαισθησία. Επικεντρωθείτε μόνο σε ό,τι είναι σημαντικό για τον στόχο σας.



Και καθώς προχωράτε στο σχεδιασμό και τη διευκόλυνση της δραστηριότητας, είναι πάντα καλύτερο να εστιάζετε στις ομοιότητες (και όχι στις διαφορές), όπως το κοινό ενδιαφέρον για το θέμα που εξετάζεται.

Το κλειδί της επιτυχίας είναι να βεβαιωθείτε ότι η δραστηριότητα είναι ειδικά εστιασμένη στην επίτευξη των στόχων σας και κατάλληλη για την ομάδα των νέων που συμμετέχουν.

## ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/>
- <https://icebreakerideas.com/quick-icebreakers/>
- <http://thetrainingworld.com/faq/starticebreakers.htm>
- [https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR\\_76.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm)

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΟΜΑΔΑΣ

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Οι δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδας εδραιώνουν την ομάδα, χρησιμεύουν στη διαχείριση της δυναμικής της ομάδας και κάνουν τους νέους να λειτουργούν ως ομάδα.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Οι δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδων βοηθούν τη δυναμική της ομάδας με την οικοδόμηση της εμπιστοσύνης, της επικοινωνίας και της ικανότητας συνεργασίας. Αυτοί φαίνεται να είναι οι σημαντικότεροι λόγοι για τους οποίους οι εργαζόμενοι στη νεολαία, οι δάσκαλοι, οι εκπαιδευτικοί ή οι εκπαιδευτές αποφασίζουν να δημιουργήσουν μια ομάδα κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων, της τάξης ή του μαθήματός τους. Μια καλή συνεργατική ομάδα είναι ένας εξαιρετικός χώρος για τη δημιουργία δημιουργικών ιδεών.

Μετά την ολοκλήρωση μιας δραστηριότητας ομαδικής ανάπτυξης, οι νέοι κατανοούν καλύτερα

τα κίνητρά τους να είναι μέρος μιας ομάδας και κατανοούν καλύτερα τις δυνάμεις και τις αδυναμίες του άλλου. Οι δραστηριότητες δημιουργίας ομάδων βοηθούν επίσης στην ανάπτυξη δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, τα μέλη της ομάδας μπορούν να καθορίσουν πότε αντιμετωπίζουν ένα πρόβλημα και τι μπορούν να κάνουν γι' αυτό δουλεύοντας ως ομάδα.

## ΟΔΗΓΙΕΣ



Οι δραστηριότητες δημιουργίας ομάδων βελτιώνουν τη δυναμική της ομάδας αυξάνοντας τον ενθουσιασμό και την ενέργεια των συμμετεχόντων.

Οι δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδων είναι συχνά διεγερτικές εργασίες επίλυσης προβλημάτων που έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τα μέλη της ομάδας να αναπτύξουν την ικανότητά τους να συνεργάζονται αποτελεσματικά. Ορισμένες δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδας είναι απλά και διασκεδαστικά παιχνίδια και άλλες είναι σύνθετες εργασίες που έχουν σχεδιαστεί για ειδικούς λόγους.

Είναι επίσης γνωστές ως ομαδοδυναμικές δραστηριότητες και εργάζονται στη δυναμική των διαπροσωπικών σχέσεων:

- Σχέσεις μεταξύ δύο ατόμων
- Σχέσεις μεταξύ ενός ατόμου και μιας ομάδας
- Σχέσεις μεταξύ ομάδων



# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



## Ανθρώπινος κόμβος

### Στόχοι:

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να μάθουν πώς να συνεργάζονται, να βελτιώσουν την ομαδική επικοινωνία και να ενισχύσουν το ομαδικό πνεύμα. Μπορεί επίσης να επικεντρωθεί στην κατανόηση της ομάδας για την επικοινωνία, την ηγεσία, την αντιμετώπιση προβλημάτων

επίλυση, εμπιστοσύνη και επιμονή. Η δραστηριότητα βοηθά επίσης στην κατανόηση των ρόλων που έχουν οι άνθρωποι στην ομάδα.

**Χρόνος:** 20 λεπτά

**Μέγεθος ομάδας:** 7-30

άτομα **Οδηγίες:**

Οι νέοι καλούνται να σχηματίσουν έναν κύκλο, ώμος με ώμο. Ο συντονιστής θα πρέπει να τους ζητήσει να έρθουν πιο κοντά, προκειμένου να τους προετοιμάσει για αυτό που πρόκειται να ακολουθήσει. (Εάν υπάρχουν δύο ή περισσότερες ομάδες, θα πρέπει να έχουν αρκετό χώρο, ώστε να μην αισθάνονται ότι οι ομάδες αποσπούν την προσοχή τους από τις άλλες ομάδες ή ότι υπάρχει μια αίσθηση ανταγωνισμού).

Οι νέοι θα πρέπει να κλείσουν τα μάτια και ο καθένας από αυτούς να σηκώσει ένα χέρι στο κέντρο του κύκλου και στη συνέχεια να τους ζητηθεί να πιάσουν ένα άλλο χέρι από την αντίθετη κατεύθυνση (μόνο 2 χέρια ανά σύνδεση). Το ίδιο και

για το άλλο χέρι. Τώρα μπορούν να ανοίξουν τα μάτια τους.

Ο συντονιστής θα πρέπει να εξηγήσει στους συμμετέχοντες τον στόχο της δραστηριότητας: τους ζητείται να ξεμπλέξουν και πάλι σε έναν κύκλο, χωρίς να αφήσουν κανένα χέρι.



Ο διαμεσολαβητής μπορεί τώρα να αποτραβηχτεί και να παρατηρήσει την ομάδα ή τα άτομα και τη δυναμική τους.

Κατά τα πρώτα λεπτά (έως 10) μπορεί να μην υπάρχει μεγάλη πρόοδος, ωστόσο μόλις συμβεί το αρχικό ξεδίπλωμα, ο ρυθμός θα πρέπει να γίνει ταχύτερος. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει πρόοδος μετά τα πρώτα 10 λεπτά, ο συντονιστής θα μπορούσε να προσφέρει στην ομάδα μόνο ένα ντε- και στη συνέχεια να ξαναχτυπήσει, προκειμένου να διευκολύνει λίγο. Στη συνέχεια, η ομάδα πρέπει να συζητήσει και να αποφασίσει από κοινού ποια χέρια θα αποχαιρετήσουν και ποια θα ξαναχτυπήσουν. Σε περίπτωση που το αποτέλεσμα είναι δύο ή περισσότεροι αλληλοσυμπληρούμενοι κύκλοι, ο διαμεσολαβητής θα πρέπει να ζητήσει από την ομάδα να ξεδιπλώσει και αυτούς, προκειμένου να προκύψει η απλούστερη δομή.

### **Debriefing:**

#### **Προσαρμόστε την ερώτηση στην ηλικία της ομάδας.**

Πώς σας φάνηκε η δραστηριότητα;

Πόσο καλά πιστεύετε ότι η ομάδα συνεργάστηκε;

Τι είδους ρόλοι υπήρχαν στην ομάδα; Ποιος ανέλαβε το ρόλο του αρχηγού;

Τι θα μπορούσε να είχε γίνει διαφορετικά;

Τι νομίζετε ότι μάθατε από αυτή τη δραστηριότητα που μπορεί να εφαρμοστεί σε μελλοντικές δραστηριότητες;

#### **Σημαντικές σημειώσεις για τους συντονιστές:**

Έχετε υπόψη σας ότι η δραστηριότητα περιλαμβάνει στενή φυσική εγγύτητα και άγγιγμα

σε ευαίσθητα σημεία! Τα μέλη της ομάδας ενδεχομένως να έχουν σημαντικά προβλήματα με αυτή την εγγύτητα, π.χ. λόγω κουλτούρας ή κοινωνικών ή ψυχολογικών φραγμών.

Το αποτέλεσμα δεν είναι το πιο σημαντικό πράγμα, μερικές φορές μπορεί να επιλυθεί-  
χρησιμοποιήστε το κατά τη διάρκεια του debriefing για να εισαγάγετε το γεγονός ότι δεν πειράζει να αποτύχουν, το σημαντικό είναι πόσο πολύ εργάστηκαν γι' αυτό.



## Τρόλει με μπαλόνια

Οι νέοι αναλαμβάνουν ένα έργο για να εργαστούν ως ομάδα που θα προάγει την ενεργό συμμετοχή, τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων, χωρίς να αφήνουν κανέναν πίσω.

Αν και ο τελικός στόχος είναι η ομαδική επιτυχία, οι ατομικές ενέργειες και κινήσεις έχουν μεγάλο αντίκτυπο. Μπορεί να φαίνεται απλό στην αρχή, αλλά αυτή η δραστηριότητα είναι μια πραγματική πρόκληση!

**Απαιτούμενος χρόνος:** 15 λεπτά

**Μέγεθος ομάδας:** 5-25 άτομα

**Υλικά:** Μπαλόνι ανά άτομο (μείον ένα) και κολλητική ταινία.

**Οδηγίες:** Πριν ξεκινήσετε, τοποθετήστε δύο λωρίδες κολλητικής ταινίας στο έδαφος για να σηματοδοτήσετε τις γραμμές έναρξης και λήξης.

Ζητήστε από τους νέους να παραταχθούν ώμος με ώμο πίσω από τη γραμμή εκκίνησης. Δώστε στον καθένα τους ένα μπαλόνι, εκτός από το τελευταίο άτομο στη γραμμή. Ενημερώστε τους ότι, σε λίγο, ο καθένας από αυτούς θα βάλει το μπαλόνι ανάμεσα στους ώμους του (δηλαδή, δύο άτομα που στέκονται ο ένας δίπλα στον άλλο θα κρατούν το μπαλόνι σε κάθε πλευρά με τους ώμους τους). Πρέπει να κρατήσουν το μπαλόνι εκεί χωρίς να το



αγγίξουν με τα χέρια τους. Θα πρέπει να περπατήσουν μέχρι τη γραμμή του τερματισμού ως ομάδα. Αν κάποιο μπαλόνι αγγίξει το έδαφος, ολόκληρη η ομάδα πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή.



**Χρήσιμη συμβουλή:** Εάν αυτή η δραστηριότητα γίνεται σε εξωτερικό χώρο, να γνωρίζετε ότι τα μπαλόνια που πέφτουν στο γρασίδι είναι πολύ πιο πιθανό να σκάσουν απ' ό,τι αν πέσουν σε άλλες επιφάνειες. Πάρτε μερικά επιπλέον μαζί σας.

**Ερωτήσεις ενημέρωσης:**

**Προσαρμόστε την ερώτηση στην ηλικία της ομάδας.**

Τι συνέβη κατά τη διάρκεια αυτής της δραστηριότητας;

Αναδείχθηκε κάποιο πρόσωπο ως ηγέτης; Αν ναι, ποιος ήταν και τι έκανε;

Πώς συνεργαστήκατε για να πετύχετε τον στόχο σας;

Πώς οι ατομικές ενέργειες επηρέασαν την επιτυχία της ομάδας;

Πώς σχετίζεται αυτή η δραστηριότητα με την ομαδική εργασία που συμβαίνει όταν πρέπει να εργαστείτε σε ένα έργο σε ομαδικό πλαίσιο;

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Κάθε φορά που έχετε μια ομάδα ανθρώπων που πρέπει να συνεργαστούν αποτελεσματικά, μια δραστηριότητα οικοδόμησης ομάδας αποτελεί το τέλειο εργαλείο. Ορισμένοι λόγοι για τη χρήση μιας δραστηριότητας οικοδόμησης ομάδας είναι οι εξής:

- Οι δραστηριότητες δημιουργίας ομάδων βοηθούν τους νέους να γνωριστούν καλύτερα μεταξύ τους και να κατανοήσουν το ρόλο και τη σημασία του κάθε συμμετέχοντα.
- Οι δραστηριότητες δημιουργίας ομάδων ζεσταίνουν τους νέους και αυξάνουν την ενέργεια και τον ενθουσιασμό.
- Οι δραστηριότητες δημιουργίας ομάδας παρακινούν τους νέους σας να συνεργαστούν αποτελεσματικά.
- Οι δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδων που εκτελούνται με εμπειρογνωμοσύνη μπορούν να ενώσουν τους ανθρώπους, να ενισχύσουν τα δυνατά τους σημεία και να αντιμετωπίσουν τις αδυναμίες τους.
- Οι δραστηριότητες δημιουργίας ομάδων δημιουργούν ένα φιλικό περιβάλλον, όπου οι νέοι αισθάνονται άνετα και χαρούμενοι να μιλήσουν και να συνεργαστούν με οποιονδήποτε.



- Οι δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδων λειτουργούν πραγματικά για τη βελτίωση της επικοινωνίας.
- Οι δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδων διεγείρουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.

Οι δραστηριότητες δημιουργίας ομάδων μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια μεγάλη ποικιλία ηλικιακών ομάδων, καταστάσεων και κοινωνικών πλαισίων.

# CONS



- Η δραστηριότητα των ομαδικών κτιρίων κινδυνεύει να οδηγήσει σε μηχανισμό ανταγωνισμού- προσπαθήστε να μετατρέψετε αυτόν τον ανταγωνισμό σε συνεργασία μεταξύ συμμετέχοντες.
- Η εκμάθηση της καλής συνεργασίας μπορεί να πάρει κάποιο χρόνο: οι καλύτερες δραστηριότητες είναι εύκολα κατανοητές και έχουν σαφή αποστολή προς ολοκλήρωση, αλλά δεδομένου ότι δουλεύουν πάνω στη δυναμική της ομάδας και χρειάζονται χρόνο.
- Κάντε τις δραστηριότητες οικοδόμησης ομάδας χωρίς αποκλεισμούς: να έχετε κατά νου ότι ορισμένοι τύποι δραστηριοτήτων είναι δύσκολο να πραγματοποιηθούν για ορισμένα άτομα. Για παράδειγμα, δραστηριότητες που απαιτούν κίνηση μπορεί να είναι δύσκολή ή και αδύνατη για ορισμένα άτομα με σωματικές αναπηρίες, ή μια δραστηριότητα μπορεί να αποκλείσει κάποιον, που στην πραγματικότητα είναι ακριβώς το αντίθετο αποτέλεσμα που θέλετε να επιτύχετε. Βεβαιωθείτε ότι όλοι συμμετέχουν ενεργά στις εργασίες, κάνοντάς τους να αισθάνονται ουσιαστικό μέρος της ομάδας

# TIPS



Όταν σχεδιάζετε τη δραστηριότητα οικοδόμησης της ομάδας σας, θυμηθείτε να μην περιπλέκετε τα πράγματα. Λιγότεροι και σαφείς κανόνες λειτουργούν καλύτερα και επιτρέπουν στην ομάδα να διασκεδάσει και να επικεντρωθεί στο αποτέλεσμα.

Κάθε άσκηση ομαδικής ανάπτυξης πρέπει να ενθαρρύνει τη συνεργασία και όχι τον ανταγωνισμό.

Είναι σημαντικό να δίνετε χρονικά όρια- βοηθάει στην παρακίνηση και την ενεργοποίηση όλων των μελών της ομάδας, απλά προσέξτε να μην τους οδηγήσετε στην αποθάρρυνση.

Κάθε ομάδα είναι διαφορετική και κάθε άτομο έχει κάτι μοναδικό να συνεισφέρει. Μόλις μπορέσετε να εντοπίσετε και να ενθαρρύνετε τον καθένα να αξιοποιήσει τις ατομικές του δυνατότητες, η ομάδα σας θα μπορέσει να αξιοποιήσει και τις συλλογικές της δυνατότητες.

# ΠΗΓΗ ΠΟΡΟΙ



- [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1129/Outdoor%20education\\_activities%20handbook\\_2014.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1129/Outdoor%20education_activities%20handbook_2014.pdf)
- <http://www.nonformalacademy.eu/67-tool-cards/148-team-building>
- [https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/#Team\\_Building\\_Icebreakers](https://icebreakerideas.com/what-is-icebreaker/#Team_Building_Icebreakers)
- <https://www.teambonding.com/6-reasons-for-team-building/>
- <https://guideinc.org/2017/08/09/team-building-activity-balloon-trolley/>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## BRAINSTORMING

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

### Στόχοι

για να τονωθεί η παραγωγή ιδεών,  
συγκεντρώνοντας όσο το δυνατόν περισσότερες  
ιδέες.

να καταλήξει σε ένα συμπέρασμα για ένα  
συγκεκριμένο πρόβλημα συγκεντρώνοντας έναν  
κατάλογο ιδεών που συνεισφέρουν αυθόρμητα τα  
μέλη της.

μείωση των κοινωνικών αναστολών μεταξύ των  
μελών της ομάδας, αύξηση της συνολικής  
δημιουργικότητας της ομάδας.

Ο καταιγισμός ιδεών είναι ένας πολύ καλός τρόπος  
για να δημιουργήσετε πολλές ιδέες που δεν θα  
μπορούσατε να δημιουργήσετε αν απλά  
καθόσασταν με ένα στυλό και ένα χαρτί. Η  
πρόθεση του καταιγισμού ιδεών είναι να  
αξιοποιηθεί η συλλογική σκέψη της ομάδας, με την  
αλληλεπίδραση μεταξύ τους, την ακρόαση και την  
αξιοποίηση άλλων ιδεών.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ



Ο καταιγισμός ιδεών είναι μια γνωστή συνεργατική μέθοδος, είναι μια κατάσταση όπου μια ομάδα ανθρώπων συναντιέται για να δημιουργήσει νέες ιδέες και λύσεις γύρω από έναν συγκεκριμένο τομέα ενδιαφέροντος, αφαιρώντας τις αναστολές. Οι άνθρωποι είναι σε θέση να σκεφτούν πιο ελεύθερα και προτείνουν όσο το δυνατόν περισσότερες αυθόρμητες νέες ιδέες. Όλες οι ιδέες καταγράφονται χωρίς κριτική και μετά τη συνεδρία καταιγισμού ιδεών οι ιδέες αξιολογούνται.

Η διεξαγωγή ενός καταιγισμού ιδεών δημιουργεί επίσης ένα ξεχωριστό χρονικό διάστημα κατά το οποίο οι συμμετέχοντες σκόπιμα ενεργοποιούν το δημιουργικό τμήμα του εγκεφάλου τους και απενεργοποιούν το αξιολογικό τμήμα. Ο καταιγισμός ιδεών είναι η πιο συχνά εφαρμοζόμενη μορφή ιδεοληψίας.

Αυτή η μέθοδος συνδυάζει μια χαλαρή, ανεπίσημη προσέγγιση στην επίλυση προβλημάτων με την πλάγια σκέψη. Για να αξιοποιήσετε στο έπακρο τον καταιγισμό ιδεών, επιλέξτε ένα άνετο μέρος για να καθίσετε και να σκεφτείτε. Ελαχιστοποιήστε τους περισπασμούς, ώστε να μπορείτε να



επικεντρωθείτε στο πρόβλημα που σας απασχολεί,  
και εξετάστε το ενδεχόμενο να χρησιμοποιήσετε  
χάρτες μυαλού για να τακτοποιήσετε και να  
αναπτύξετε ιδέες.

# ΟΔΗΓΙΕΣ



Στα ισπανικά, ο καταιγισμός ιδεών ονομάζεται "*Pluvia de ideas*", που κυριολεκτικά σημαίνει "*βροχή ιδεών*". Μπορείτε λοιπόν να φανταστείτε πόσο διασκεδαστικό θα ήταν αυτό: μια πολύχρωμη βροχή από τα πράγματα που σας έρχονται στο μυαλό, όσο τρελά κι αν είναι.

## Τέσσερις κανόνες

- *Επιδιώξτε την ποσότητα:* Ο κανόνας αυτός είναι ένας τρόπος ενίσχυσης της αποκλίνουσας παραγωγής, με στόχο τη διευκόλυνση της επίλυσης προβλημάτων μέσω της μέγιστης ποσότητας που παράγει ποιότητα. Η υπόθεση είναι ότι όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός των ιδεών που παράγονται τόσο μεγαλύτερη είναι η πιθανότητα παραγωγής μιας ριζοσπαστικής και αποτελεσματικής λύσης.
- *Αποκλείστε την κριτική:* Κατά τον καταιγισμό ιδεών, η κριτική των ιδεών που παράγονται πρέπει να τίθεται σε αναμονή. Αντ' αυτού, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να επικεντρωθούν στην επέκταση ή την προσθήκη ιδεών, επιφυλάσσοντας την κριτική για ένα μεταγενέστερο "κρίσιμο στάδιο" της διαδικασίας. Αναστέλλοντας την κριτική, οι συμμετέχοντες θα αισθάνονται ελεύθεροι να παράγουν ασυνήθιστες ιδέες.
- *Καλώς ήρθατε σε άγριες ιδέες:* Για να έχουμε έναν

## ΟΔΗΓΙΕΣ

καλό μακρύ κατάλογο προτάσεων, ενθαρρύνονται οι άγριες ιδέες. Μπορούν να δημιουργηθούν με την εξέταση από νέες οπτικές γωνίες και την αναστολή των παραδοχών. Αυτοί οι νέοι τρόποι σκέψης μπορεί να δώσουν καλύτερες λύσεις.

- *Συνδυάστε και βελτιώστε τις ιδέες: Όπως προτείνεται από το σλόγκαν "1+1=3". Πιστεύεται ότι διεγείρει την οικοδόμηση ιδεών μέσω μιας διαδικασίας σύνδεσης*

# ΟΔΗΓΙΕΣ



Υπάρχουν δύο τύποι καταιγισμού ιδεών.

- Δομημένος καταιγισμός ιδεών: Τα μέλη της ομάδας θα καθίσουν σε κύκλο. Ο επικεφαλής διευκολύνει τον καταιγισμό ιδεών. Ο διευκολυντής θα γράψει τις ιδέες τους σε μορφή εναλλαγής στον πίνακα. Η άσκηση αυτή θα διεξαχθεί με συγκεκριμένη σειρά έως ότου κάθε άτομο συνεισφέρει μια ιδέα. Εάν ένα μέλος δεν είναι έτοιμο με την ιδέα του/της μπορεί να περάσει, στη συνέχεια μπορεί να δώσει ιδέα ή να περάσει ξανά.
- Μη δομημένος καταιγισμός ιδεών: Τα μέλη της ομάδας μπορούν να κάθονται σε κύκλο ή σε μια αίθουσα διδασκαλίας με οποιαδήποτε μορφή διάταξης. Δεν υπάρχει σειρά απαντήσεων. Ο συντονιστής θα παρακινήσει τον καθένα να δώσει την ιδέα του/της.

Κάθε βήμα είναι σημαντικό στη διαδικασία του καταιγισμού ιδεών, η άγνοια του βήματος θα οδηγήσει σε ελλιπές αποτέλεσμα ή μειονέκτημα. Η παράλειψη των βημάτων κατά τη διαδικασία του καταιγισμού ιδεών μπορεί να αποβεί ακριβό λάθος και απώλεια χρόνου. Εάν όλα τα βήματα εκτελούνται σωστά, είναι πολύ ισχυρό για να

# ΟΔΗΓΙΕΣ

βρεθεί καλύτερη λύση.

# ΟΔΗΓΙΕΣ



Βήματα του καταιγισμού ιδεών:

1. Επιλογή της ομάδας: ο συντονιστής πρέπει να επιλέξει τα μέλη όχι λιγότερα από 5 ή περισσότερα από 20.
2. Καθορίστε τους στόχους: Ο συντονιστής θα πρέπει να δημιουργήσει στόχους και να προσδιορίσει τον λόγο για τον οποίο θέλει να κάνει καταιγισμό ιδεών. Θα φινακάλυψει για όλα τα μέλη που ενδιαφέρονται και χαίρονται για το επιλεγμένο κεντρικό ερώτημα. Επιτρέψτε στους ανθρώπους να κάνουν θόρυβο, να φωνάξουν, να γελάσουν και να διασκεδάσουν.
3. Καθορίστε τους ρόλους - ο συντονιστής πρέπει να αποφασίσει το ρόλο του αρχηγού, του καταγραφέα κ.λπ.
4. Εξηγήστε τους κανόνες: ο συντονιστής θα πρέπει να εξηγήσει τους κανόνες σε όλους πριν από την έναρξη της συζήτησης. Ο καθένας πρέπει να είναι σαφής σχετικά με την ερώτηση.
5. Ξεκινήστε τη συζήτηση: αρχίστε να ξεκινάτε γύρους συζήτησης, θα πρέπει να κάνουν μερικούς γύρους και να παράγουν ιδέες.
6. Καταγράψτε τις ιδέες: Οι ιδέες πρέπει να

## ΟΔΗΓΙΕΣ



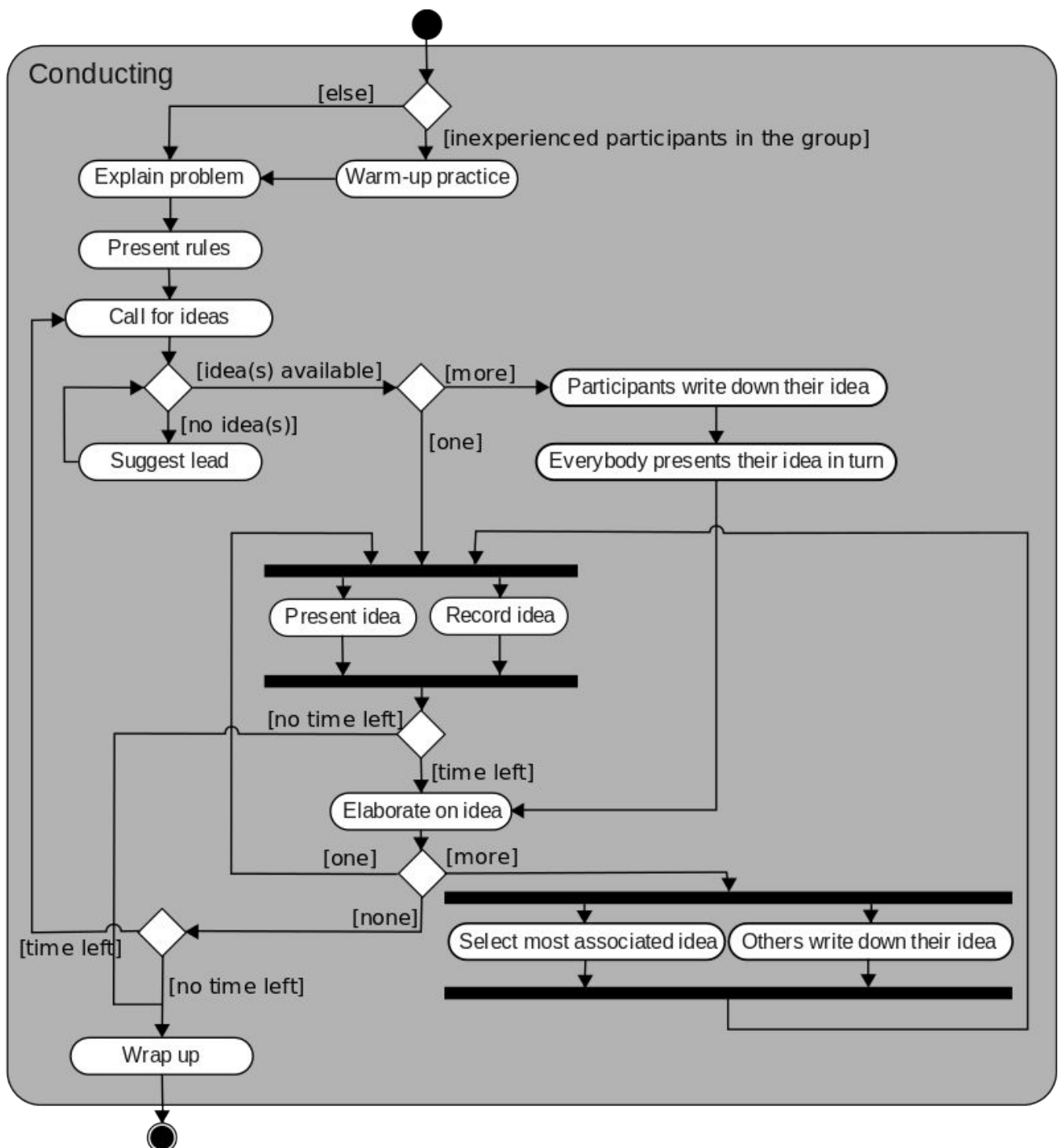
καταγράφονται και να ταξινομούνται.

7. Ενθαρρύνετε τις ιδέες: περιμένετε τις ιδέες, μην βιάζεστε, οι συμμετέχοντες πρέπει να έχουν αρκετό χρόνο για να σκεφτούν και να παρουσιάσουν καλύτερη ιδέα. Ο συντονιστής πρέπει να ενθαρρύνει τα μέλη να παρουσιάσουν ιδέες και να εκτιμήσει όλες τις ιδέες.
8. Τελειώστε με τις άγριες ιδέες.

# ΟΔΗΓΙΕΣ



## Διεξαγωγή δραστηριότητας καταγισμού ιδεών





# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



## 1. Συνδέσεις ιδεών

Αυτό το παιχνίδι είναι πολύ απλό. Απλά πρέπει να ορίσετε μια συγκεκριμένη σειρά ατόμων που θα πρέπει να πουν με τη σειρά το πρώτο πράγμα που τους έρχεται στο μυαλό. Καλό είναι να ορίσετε ένα χρονόμετρο, ώστε οι άνθρωποι να αισθάνονται πιεσμένοι να απαντήσουν γρήγορα και να μην σκέφτονται υπερβολικά τις απαντήσεις τους.

Nathalie: Αν πω δέντρο, τι σκέφτεσαι; Sophie: Και εσύ Jean!

Jean: Birch. Δουλειά!

Nathalie: Μια ξύστρα για

μολύβια Jean: Μια νάρκη! Ένας πλούτος ιδεών!

Έξοδος: Οι ιδέες σημειώνονται με τη μορφή λέξεων-κλειδιών, εννοιών ή νέφους ιδεών.

Συμβουλή: Ο συντονιστής της συνεδρίας ενθαρρύνεται έντονα να συλλέξει κάποια από τα πράγματα που έχουν ειπωθεί στην πορεία.



## 2. Παιχνίδι ρόλων (μπείτε στη θέση του ...)

Το παιχνίδι ρόλων περιλαμβάνει την ανάθεση ενός ρόλου σε ένα μέλος της ομάδας για να κάνει ερωτήσεις. Έτσι, μπορείτε να ζητήσετε από ένα μέλος να μπει στη θέση ενός πελάτη, ενός υπαλλήλου, ενός προμηθευτή, ενός ανταγωνιστή ... ακόμη και ενός προϊόντος. Πολύ χρήσιμο όταν αναζητάτε μια ιδέα για μια διαφημιστική καμπάνια ή μια διαφορετική άποψη για ένα επαναλαμβανόμενο ζήτημα.

Για παράδειγμα

Jean-Guy: Είμαι ένα μπουκάλι κέτσαπ

Nathalie: Τι ονειρεύεσαι; Jean-Guy: Να με παντρευτείς με ένα χοτ ντογκ!

Sophie: Εδώ, γίνεσαι κόκκινη ξαφνικά! Jean-

Guy: Είμαι μια πικάντικη κέτσαπ θα το ξέρεις!

Έξοδος: Θα προκύψουν ιδέες με τη μορφή φράσεων, προτάσεων ή ιδεών.

Συμβουλή: Για να είναι επιτυχής, ο ηθοποιός πρέπει να μπει στη θέση του χαρακτήρα (τόνος φωνής, λεξιλόγιο, τρόπος σκέψης κ.λπ.) και να περιορίσει όσο το δυνατόν περισσότερο τις παραλείψεις.



## 2α) Παραλλαγή : Στον ψυχολόγο

Μια παραλλαγή αυτού του παιχνιδιού είναι να ορίσετε ένα μέλος ως "ψυχολόγο"! Κάθε ένα από τα υπόλοιπα μέλη θα έχει έναν ρόλο (προϊόν, πελάτης, προμηθευτής κ.λπ.) Τα μέλη έχουν ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα για να καταγράψουν το πρόβλημα και τα συμπτώματά τους σε ένα χαρτί.

Στη συνέχεια, κάθε μέλος παρουσιάζει ανοιχτά το πρόβλημά του και ο θεραπευτής προσπαθεί να το απαντήσει.

Συμβουλή: Ο ψυχολόγος μπορεί να αναλάβει τον ρόλο του εκπροσώπου της εταιρείας κατά κάποιον τρόπο, αλλά μπορεί επίσης να επιλέξει σκόπιμα να υιοθετήσει μια άλλη άποψη (η οποία μπορεί να δώσει πικάντικη νότα στις συζητήσεις και να ανοίξει ιδέες).



## 2β) Παραλλαγή : ΨΥΧΑΝΑΛΥΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

Ο εμπνευστής ιδεών είναι υπεύθυνος για την προσκόμιση φυσικών αντικειμένων σε εσάς. Κάθε μέλος θα πρέπει να ψυχαναλύσει το αντικείμενο, προσπαθώντας να λάβει μια διαφορετική άποψη, την οποία δεν έχουν λάβει ακόμη οι συμπαίκτες του.

Για παράδειγμα

Οικοδεσπότης: Εδώ είναι μια ντομάτα

Jean-Guy: Έχω φοβία με τις ντομάτες. Είναι γεμάτη ΓΤΟ!

Nathalie: Ντομάτες. Είναι η Τοσκάνη. Είναι η Ιταλία και το κόκκινο κρασί. Αυτές είναι οι παιδικές μου αναμνήσεις.

Sophie: Sophie: Είναι το alter ego του μήλου!

Bastien: ΕΙΜΑΙ η ντομάτα και μου αρέσει να είναι χαλαρή. Δεν μου αρέσει να βιάζομαι!

Οικοδεσπότης: Και τι θα κάνατε αν ήσασταν χυμός;

Συμβουλή: Κάντε ψυχανάλυση αναγκάζοντας τον εαυτό σας να φοράει διαφορετικά γυαλιά. Αυτό θα σας αναγκάσει να μεταφέρετε τη σκέψη σας πέρα από το φυσικό αντικείμενο και να καταλήξετε σε πολύ πιο πλούσιες ιδέες.



### 3. ΤΙ ΑΝ;

Η ιδέα αυτού του παιχνιδιού είναι να θέτετε ευρείες, ανοιχτές ερωτήσεις που ξεκινούν με το "τι θα γινόταν αν". Στη συνέχεια ο συντονιστής αφήνει κάθε συμμετέχοντα να απαντήσει πλήρως στις ιδέες του και διατηρεί το δικαίωμα να του κάνει ερωτήσεις.

Για παράδειγμα

Οικοδεσπότης: ... το προϊόν σας ήταν ένα χρώμα

Nathalie: Θα ήμασταν κίτρινοι. Όπως το παγωτό

Host: Τι θα γινόταν αν ... ήσασταν παγωτό

Sophie: σοκολάτα με καραμέλες.

Οικοδεσπότης: Τι θα γινόταν αν ... το στόμα

σας ήταν γεμάτο κοιλότητες; Jean-Guy: Δεν θα

πήγαινα στον οδοντίατρο. Μισώ τους

οδοντιάτρους.

Οικοδεσπότης: Τι θα γινόταν αν δεν υπήρχαν πια οδοντίατροι;

Έξοδος: Η δραστηριότητα αυτή οδηγεί σε βαθύτερες αντιλήψεις για ουσιώδη ή πολύ σύνθετα ζητήματα. Προφανώς, αυτό μπορεί να επιφέρει μια αξιοσημείωτη δημιουργική προοπτική, αν κάποιος θέσει ερωτήματα όπως "Τι θα γινόταν αν ... δεν υπήρχαν πια κινητά τηλέφωνα;".



Συμβουλή: Συνιστάται έντονα ο συντονιστής της συνεδρίας να επανεκκινήσει τα διάφορα μέλη με το αποτέλεσμα των απαντήσεων (προσθέτοντας φυσικά τις ιδέες τους), προκειμένου να εμβαθύνει τις αντιλήψεις της ομάδας.



## 4. Επαναληπτικό σπριντ

Μια πολύ αποτελεσματική φόρμουλα είναι να κάνετε CREATIVE SPRINTS σε ομάδες των περίπου 5 λεπτών και να κάνετε 3 λεπτά ανάπαυσης. Αυτό επιτρέπει στην ομάδα να επικεντρωθεί γρήγορα σε ιδέες και στη συνέχεια να κάνει ένα διάλειμμα για να αναζωογονηθεί. Ακολουθούν ορισμένες ιδέες για επαναληπτικά παιχνίδια brainstorming με βάση αυτή την έννοια:

### Σκάλα σκαλοπατιών

Ο καθένας γράφει τις ιδέες του μόνος του σε χαρτί για 3 λεπτά.

Στη συνέχεια, σχηματίζουμε μια ομάδα 2 ατόμων που θα διαβάζουν εναλλάξ ό,τι έχουν στο φύλλο τους και θα προσθέτουν σημειώσεις στο φύλλο τους.

Στη συνέχεια, ενσωματώνουμε ένα ακόμη άτομο που εντάσσεται στην ομάδα και μιλάει ΠΡΙΝ από τους άλλους. Στη συνέχεια, τα υπόλοιπα μέλη παρουσιάζουν εναλλάξ τις σημειώσεις τους και ακολουθεί μια σύντομη συζήτηση όπου τα μέλη ανταλλάσσουν σχόλια, προσθέτοντας τα δικά τους σχόλια και θέτοντας ο ένας στον άλλον ερωτήσεις. Στη συνέχεια, ενσωματώνουμε ένα ακόμη άτομο... έτσι συνεχίζεται ο καταιγισμός ιδεών!

### Περάστε αριστερά

Κάθε άτομο γράφει μόνο του σε ένα κομμάτι χαρτί

για 3 λεπτά. Μόλις σταματήσει το χρονόμετρο,  
πάμε αριστερά! Επαναλάβετε μέχρι να επέλθει ο  
θάνατος! Έξοδος: Μια σειρά ιδεών με τη μορφή  
λέξεων-κλειδιών, φράσεων ή σύννεφου λέξεων.





## 5. 6 καπέλα, 6 στάσεις: οι κανόνες αυτού του συνεργατικού παιχνιδιού.

Η αρχή των καπέλων είναι απλή: κάθε καπέλο αντιστοιχεί σε μια στάση, την οποία πρέπει να υιοθετήσουν ταυτόχρονα όλα τα μέλη της ομάδας. Ανακαλύψτε τα 6 υπάρχοντα χρώματα, τη σχετική σημασία τους, καθώς και μια συγκεκριμένη απεικόνιση των ιδεών που μπορούν να δημιουργηθούν. Ας πάρουμε το παράδειγμα μιας ομάδας που πρέπει να εργαστεί πάνω στο ερώτημα: "Πώς μπορούμε να βελτιώσουμε την προσφορά μας για να ικανοποιήσουμε καλύτερα τους πελάτες μας; "

**White:** τα γεγονότα. Όταν η ομάδα σκέφτεται με το λευκό καπέλο, διατυπώνει μόνο γεγονότα, χωρίς κανένα σχόλιο ή ερμηνεία. Για παράδειγμα: "Το θέμα είναι, ότι οι άνθρωποι που έχουν κάνει λάθος, δεν έχουν κάνει λάθος... "Τα αποτελέσματα της τελευταίας μας έρευνας ικανοποίησης μας λένε ότι το 68% των πελατών δηλώνουν ικανοποιημένοι από τις υπηρεσίες μας. "

**Πράσινο:** δημιουργικότητα και νέες ιδέες. Όταν σκέφτονται με το πράσινο καπέλο, τα μέλη της ομάδας έχουν την ελευθερία να κάνουν οποιεσδήποτε προτάσεις μπορούν να σκεφτούν.



Για παράδειγμα: "Με το πράσινο μπράτσο"  
μπορούν να προτείνουν τις ιδέες τους, όπως π.χ:  
"Δημιουργήστε ένα chatbox για να απαντάτε στα  
αιτήματα των πελατών μας 24 ώρες το 24ωρο." Ή  
"Ας δημιουργήσουμε ένα κλαμπ πρεσβευτών για  
τους VIP πελάτες μας.



" **Μαύρο:** οι κίνδυνοι και οι αδυναμίες μιας ιδέας. Το μαύρο καπέλο είναι μια ευκαιρία για τα μέλη της ομάδας να σκεφτούν με τον πιο απαισιόδοξο τρόπο! Για παράδειγμα: Το μαύρο μάτι μπορεί να είναι το πιο επικίνδυνο πράγμα που θα μπορούσε να κάνει κάποιος: "Δεν είμαστε αρκετοί για να δουλέψουμε πάνω στην προσφορά. Ή "Έλλειψη χρόνου".

**Κίτρινο:** οι ελπίδες και τα οφέλη. Αυτή τη φορά η ομάδα παίρνει μια αποφασιστικά θετική στάση. Για παράδειγμα: "Ο κόσμος είναι πολύ καλός: "Με το CRM θα έχουμε επιτέλους δεδομένα για να προχωρήσουμε μπροστά!". "Νομίζω ότι μπορούμε να στοχεύσουμε σε +20 πόντους ικανοποίησης".

**Κόκκινο:** συναισθήματα. Με το κόκκινο καπέλο, η ομάδα εκφράζει τα συναισθήματά της, όποια κι αν είναι αυτά, χωρίς να χρειάζεται να τα δικαιολογήσει. Για παράδειγμα: "Τα κόκκινα συναισθήματα είναι η αλήθεια: "Είμαι επιφυλακτικός σχετικά με την ικανότητά μας να αλλάξουμε τις προσφορές", "Είμαι τόσο περήφανος που είμαι μέλος της ομάδας που είναι υπεύθυνη για αυτή τη ρεφλέκτορα!

" **Μπλε:** το μπλε καπέλο έχει την ιδιαιτερότητα να καθοδηγεί όλα τα άλλα. Συμβολίζει το να κάνεις ένα βήμα πίσω, να οργανώνεις τη σκέψη. Όταν σκέφτεται με το μπλε καπέλο, η ομάδα προτείνει



λύσεις, οργανώνει την εφαρμογή τους. For example:  
"Ας χωρίσουμε τις ιδέες σε ομάδες των 3-4 ατόμων  
για να προχωρήσουμε. ", " Ας δουλέψουμε σε  
λειτουργία δοκιμής και εκμάθησης, ας κάνουμε μια  
πρώτη δοκιμή και ας δούμε! "



Να θυμάστε: το καπέλο δεν αντιστοιχεί ποτέ σε ένα πρόσωπο, αλλά πάντα σε μια στάση. Συνεπώς, η άσκηση προϋποθέτει ότι όλα τα μέλη της ομάδας υιοθετούν το ίδιο καπέλο (την ίδια στάση) την ίδια στιγμή. Κατά τη διάρκεια της επανάληψης, η ομάδα θα πρέπει να αλλάζει καπέλα, μέχρι να καλύψει τις πτυχές που πρέπει να καλυφθούν.

Για να προετοιμαστεί σωστά μια συνεδρία brainstorming με βάση τη μέθοδο των 6 καπέλων, η ομάδα θα πρέπει να έχει κατά νου έναν απλό κανόνα: όλοι πρέπει να παίξουν το παιχνίδι! Όταν έρθει η ώρα να σκεφτούμε με το πράσινο καπέλο, για παράδειγμα, όλη η ομάδα κάνει τις προτάσεις της, προσπαθώντας να παραμερίσει τις ιδέες που αντιστοιχούν σε άλλο χρώμα. Οι ιδέες πρέπει έτσι να μπορούν να εκφραστούν ελεύθερα, ενώ όλοι πρέπει να έχουν κατά νου ότι όταν έρθει η ώρα, θα μπορέσουν να εκφραστούν με ένα άλλο καπέλο, με μια άλλη άποψη.

<https://www.mindtools.com/downloads/lbr5283hs/BrainstormingToolkit.pdf> :

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Αυτή η μέθοδος:

- ❑ ενθαρρύνει τη δημιουργικότητα, τη φαντασία και δημιουργεί μέγιστες ιδέες σε λιγότερο χρόνο από τα μέλη που συμμετέχουν. Βοηθά στην καταγραφή των μέγιστων ιδεών και μπορεί να δώσει αριθμό επιλογών.
- ❑ άδειες για να φірθεί η λύση και η ιδέα που η ομάδα πιθανώς δεν θα είχε διαφορετικά.
- ❑ καλλιεργεί τη συντροφικότητα και ενισχύει το ομαδικό πνεύμα
- ❑ ενισχύει το αίσθημα της ιδιοκτησίας: Τα μέλη της ομάδας συμμετέχουν ενεργά στη διαδικασία επεξεργασίας των εγκεφάλων και αισθάνονται ότι αποτελούν μέρος του έργου.
- ❑ Συμμετέχουν όλα τα μέλη της ομάδας- Είναι σημαντικό να παράγει ο κάθε συμμετέχων τη δική του ιδέα για συγκεκριμένο πρόβλημα, δεν ασκεί κριτική ούτε αξιολογεί, οπότε ενθαρρύνει τα μέλη να παράγουν ιδέες που λαμβάνονται υπόψη.
- ❑ επιτρέπει τη συνεργασία μεταξύ πολύ διαφορετικών προσώπων
- ❑ οδηγεί σε βαθύτερες αντιπαραθέσεις επί ουσιαστικών ή πολύ σύνθετων ζητημάτων.
- ❑ παρέχει εισροή σε άλλα εργαλεία: τα αποτελέσματα του καταιγισμού ιδεών χρησιμοποιούνται επίσης σε άλλα εργαλεία, βάσεις δεδομένων, τυποποίηση κ.λπ.

Οι ιδέες που παράγονται μπορούν να χρησιμοποιηθούν αλλού.

- είναι φθηνή και εύκολη στην προετοιμασία, εφαρμογή, κατανόηση , οπότε κανείς δεν χρειάζεται να είναι εμπειρογνώμονας με υψηλά προσόντα ή ακριβοπληρωμένος σύμβουλος για να τη χρησιμοποιήσει.

# CONS



Οι κύριες παγίδες περιλαμβάνουν:

- Η διαδικασία του καταιγισμού ιδεών μπορεί να πάρει χρόνο. Μπορεί να χρειαστούν ώρες ή και ημέρες μέχρι να βρεθεί μια λύση.
- Ουτοπικές ιδέες: μερικές φορές οι ιδέες που προτείνονται είναι ανεφάρμοστες.
- κίνδυνο να δημιουργηθούν πάρα πολλές ιδέες που πηγαίνουν προς όλες τις κατευθύνσεις και τελικά θα είναι δύσκολο να τις αναλύσουμε και να επιλέξουμε την πιο κατάλληλη
- Wiseacres : Οι συνάδελφοι μπορεί να αρνηθούν να εξετάσουν τις ιδέες των άλλων ή να εκφράσουν τις απόψεις τους. Προωθούνται οι φιγέλες και οι διαφωνίες.
- Απαιτείται συντονιστής : Ο καταιγισμός ιδεών απαιτεί έναν ηγέτη ή συντονιστή που θα αναλάβει τον έλεγχο της συνεδρίασης και θα διασφαλίσει ότι θα καταλήξει σε ικανοποιητική κατάληξη.



# CONS



Επιπλέον :

- ☐ Η μέθοδος αυτή δεν παρέχει αρκετά εργαλεία για την ανάλυση και την ταξινόμηση των ιδεών.
- ☐ Δεν είναι πάντα αποτελεσματικό. Ο καταιγισμός ιδεών εξαρτάται από διάφορους παράγοντες και καθίσταται αναποτελεσματικός εάν δεν υπάρχει ένας ή δύο από αυτούς τους παράγοντες.
  - Για παράδειγμα, εάν ένας ή περισσότεροι από τους συμμετέχοντες στον καταιγισμό ιδεών έχουν φτωχές επικοινωνιακές δεξιότητες, θα δυσκολευτούν να εκφράζουν τις ιδέες τους ή να ακούνε τι έχουν να πουν οι άλλοι. Αυτό μπορεί να εκτροχιάσει τις συζητήσεις και να καταστήσει δύσκολο για την ομάδα να παράγει καλές ιδέες. Ομοίως, αν ο καταιγισμός ιδεών γίνεται σε έναν οργανισμό που έχει αυταρχική δομή, θα ήταν ουσιαστικά άχρηστος, αφού όλοι περιμένουν απλώς το αφεντικό τους να τους υπαγορεύσει για το τι θα συζητήσουν.
- ☐ Δεν είναι πάντα η σωστή επιλογή για όλους. Μερικοί άνθρωποι πανικοβάλλονται στη σκέψη να μιλήσουν μπροστά σε μια ομάδα, αλλά μπορούν να βρουν εξαιρετικές ιδέες όταν

# CONS

βρίσκονται σε συναντήσεις ένας προς έναν. Για αυτούς τους ανθρώπους, ο καταγιτισμός ιδεών δεν είναι η σωστή επιλογή

# TIPS



Το πιο σημαντικό είναι να δημιουργήσετε ένα περιβάλλον καταιγισμού ιδεών που να είναι υποστηρικτικό και ενθαρρυντικό, επειδή θέλετε να επιτρέψετε σε όλους τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιήσουν τη δημιουργικότητά τους όσο το δυνατόν πληρέστερα.

- Ο καταιγισμός ιδεών προορίζεται να είναι μια μορφή δημιουργικότητας που δίνει έμφαση στην ελευθερία, αλλά θα πρέπει να έχετε και πάλι κάποια βασική δομή για τις συνεδρίες καταιγισμού ιδεών σας.
- Το κλειδί είναι να έχετε θέσει τη σωστή ερώτηση ή να έχετε θέσει το πρόβλημα με τέτοιο τρόπο ώστε τουλάχιστον κάποια από τα αποτελέσματα του καταιγισμού ιδεών να είναι αξιοποιήσιμα.

Επιπλέον:

- Γράψτε με σαφήνεια τι είναι αυτό που κάνετε καταιγισμό ιδεών. Η χρήση της ερώτησης "Πώς θα μπορούσαμε να" (HMW) είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να πλαισιώσετε έναν καταιγισμό ιδεών.
- να είστε ορατοί: χρησιμοποιήστε χρωματιστούς μαρκαδόρους για να γράψετε σε Post-it και να τα κολλήσετε στον τοίχο - ή σχεδιάστε την ιδέα σας.
- Να έχετε κανόνες παιχνιδιού: Η κριτική ή η αντιπαράθεση ιδεών μπορεί γρήγορα να εξαντλήσει την ενέργεια μιας συνεδρίασης.
- Οι δημιουργικοί χώροι δεν κρύνουν. Αφήνουν τις ιδέες να ρέουν, έτσι ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να

βασίζονται ο ένας στον άλλο και να προωθούν σπουδαίες ιδέες.

- Επενδύστε ενέργεια σε ένα σύντομο χρονικό διάστημα, όπως 15 ή 30 λεπτά υψηλής δέσμευσης. Καθίστε μπροστά από έναν πίνακα ή γύρω από ένα τραπέζι, αλλά πάρτε μια ενεργή στάση, όρθιοι ή καθιστοί.



- Στοχεύστε σε όσο το δυνατόν περισσότερες νέες ιδέες. Όσο περισσότερες ιδέες, τόσο το καλύτερο.
- Ενθαρρύνετε τις παράξενες, τρελές και άγριες ιδέες. Δεν υπάρχει κακή ιδέα. Μην επικρίνετε τις απόψεις των άλλων και μην  
 διστάσετε να προτείνετε τις ιδέες σας, ακόμη και αν δεν σας φαίνονται πολύ καλές. Κάποιος άλλος μπορεί να βρει κάτι που εσείς δεν έχετε δει και να μπορέσει να εκμεταλλευτεί τις δικές σας την ιδέα σας.  
 Καμία ιδέα δεν είναι πολύ μεγάλη ή πολύ τρελή. Είναι πάντα προτιμότερο να μειώσετε ένα σχέδιο που δεν είναι ρεαλιστικό παρά να προσπαθήσετε να μεγαθύνετε κάτι.
- Καμία ιδέα δεν είναι οριστική σε αυτό το σημείο. Οι καλύτερες ιδέες προκύπτουν όταν οι άνθρωποι συνεργάζονται για να συνεισφέρουν, να βελτιώσουν και να επαναπροσδιορίσουν μια πρώτη ιδέα. Όσο δεν συμβαίνει αυτό, πρέπει να λαμβάνονται υπόψη όλες οι απόψεις.
- Προσεγγίστε τη δημιουργική ιδεοληψία με αυτά τα στοιχεία στο μυαλό σας, και θα βοηθήσετε να διατηρήσετε έναν συγκεκριμένο προσανατολισμό χωρίς να εμποδίζετε την εμφάνιση ιδεών.
- Ακούστε ο ένας τον άλλον και αναπτύξτε τις ιδέες του άλλου. Μην έχετε εμμονή με τις δικές σας ιδέες. Είστε εδώ για να ιδεολογήσετε μαζί. Όταν όλα τα μέλη της ομάδας παρουσιάσουν τις ιδέες τους, μπορείτε να επιλέξετε τις καλύτερες ιδέες, τις οποίες μπορείτε να συνεχίσετε να αναπτύσσετε και να επεξεργάζεστε σε άλλες συνεδρίες ιδεοληψίας. Υπάρχουν διάφορες

μέθοδοι που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, όπως  
"Post-it Voting", "Four Categories", "Bingo Selection",  
"Six Thinking Hats" και "Now Wow How Matrix".

Για να προχωρήσετε περαιτέρω:

[https://public-media.interaction-design.org/pdf/Brainstorm  
.pdf](https://public-media.interaction-design.org/pdf/Brainstorm.pdf)

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>
- <http://www.free-management-ebooks.com/dl/debk/dlth-5brainstorming.htm>
- <https://fr.semrush.com/blog/brainstorming/>
- <http://www.free-managem-entebooks.com/news/brainstorming/>
- [https://www.masterclass.com/articles/how-to-brainstorm-story-ideas #7-tips-for-brainstorming-book-ideas](https://www.masterclass.com/articles/how-to-brainstorm-story-ideas-#7-tips-for-brainstorming-book-ideas)
- <https://trainingmethodbrainstorming.weebly.com/pros-and-cons.html>
- <https://lucidspark.com/blog/benefits-of-group-brainstorming>
- <https://klaxoon.com/communaute/brainstorming-testez-la-methode-des-6-chapeaux>
- <https://www.adviz.ca/strat-mark/conseils/idees-activites-et-brainstorming-en-equipe/>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**





# TOOL KIT



## ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΟΥ

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

Ένα παιχνίδι ρόλων είναι μια δραστηριότητα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για πολλούς σκοπούς, μερικοί από τους οποίους είναι: για την ενεργοποίηση, για την εισαγωγή θεμάτων που είναι δύσκολο να συζητηθούν αν προσεγγιστούν προσωπικά από τους συμμετέχοντες, για τη δημιουργία δέσμευσης με στοιχεία των παιχνιδιών.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

Οι συμμετέχοντες που λαμβάνουν μέρος σε παιχνίδια ρόλων δεν περιορίζονται από τις προσωπικές τους εμπειρίες, αλλά ενθαρρύνονται να μπουν στη θέση κάποιου άλλου. Αυτό προσφέρει πολλά πλεονεκτήματα, όπως η ελευθερία έκφρασης, η εξέταση δύσκολων καταστάσεων από μια νοητική απόσταση και φυσικά αυξάνει την ενσυναίσθηση ή τουλάχιστον συμπεριφορές που οδηγούν σε μεγαλύτερη ενσυναίσθηση προς άτομα που μπορεί να μην ανήκουν στην ομάδα μας. Τα παιχνίδια ρόλων είναι ένας δημοφιλής τρόπος για να εμπλέξουμε περισσότερο τους συμμετέχοντες και να τους εισάγουμε σε θέματα και καταστάσεις

που μπορεί να μην είναι δυνατές γι' αυτούς στην πραγματική ζωή. Από αυτή την έξοδο από τη ζώνη άνεσης, είναι πολύ συχνό φαινόμενο οι άνθρωποι να έχουν αποκαλύψεις που τους βοηθούν να δουν τον κόσμο με έναν πιο ευρύ φακό.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



## Ο βασιλιάς της ζούγκλας (~15 λεπτά):

Ισχυρός ενεργοποιητής με στοιχεία παιχνιδιού ρόλων, το οποίο απολαμβάνεται παγκοσμίως, οι άνθρωποι συνεργάζονται, ενισχύοντας την ομαδική εργασία και τη μη λεκτική επικοινωνία

Οδηγίες: Οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο σε καρέκλες και δύο επιπλέον άδειες καρέκλες τοποθετούνται επίσης στον κύκλο. Ο εκπαιδευτής παριστάνει το λιοντάρι και δίνει τις ακόλουθες οδηγίες: "Φεύγω από την αίθουσα και έχετε 5 λεπτά για να σκεφτείτε μια στρατηγική ώστε όταν επιστρέψω στην αίθουσα, να μην μπορώ να καθίσω σε καμία από τις καρέκλες. Δεν μπορείτε να μου φράξετε το δρόμο και δεν μπορείτε να μετακινήσετε τις καρέκλες. Όταν επιστρέψω στην αίθουσα, δεν επιτρέπεται να μιλήσετε άλλο".

Συμβουλή: Είναι καλό να υπάρχει μια εισαγωγή που να ενθουσιάζει τους συμμετέχοντες, όπως "Ας πάμε σε ένα διαφορετικό μέρος, σε μια ζούγκλα όπου δεν υπάρχουν κανόνες".

Μπορείτε να βάλετε το τραγούδι "Το λιοντάρι

κοιμάται απόψε" σε ένα ηχείο ενώ προσπαθείτε να  
βρείτε μια άδεια καρέκλα.



## Κάστρα και πριγκίπισσες (15 λεπτά):

Ενεργοποιητικό παιχνίδι ρόλων πριν από μια μακρά παρουσίαση, για να ξυπνήσουν οι συμμετέχοντες.  
Δεν χρειάζεται εξοπλισμός - Καλό παιχνίδι ρόλων -  
Πολύ ενέργεια

Περιγραφή: Χωρίζετε τους ανθρώπους σε ομάδες των τριών

a) Κάστρα: Δύο άνθρωποι στέκονται όρθιοι και ενώνουν τα χέρια τους σχηματίζοντας "ένα κάστρο".

b) Πριγκίπισσες: Ένα άτομο παγιδεύεται στο κάστρο με το να στέκεται στα γόνατά του/της.

Τα άτομα πρέπει να είναι πολλαπλάσια του 3 (6,9,12 κ.λπ.). Ο διαμεσολαβητής δεν έχει ρόλο. Όταν ο διαμεσολαβητής πει τη λέξη "Κάστρα", όλοι όσοι έχουν το ρόλο του κάστρου θα πρέπει να αλλάξουν ρόλους μεταξύ τους. Ο διευκολυντής παίρνει τη θέση ενός ατόμου και αυτό το άτομο βρίσκεται τώρα στη μέση. Μια άλλη επιλογή είναι να πείτε τη λέξη "Πριγκίπισσες" όλοι οι συμμετέχοντες που έχουν το ρόλο θα πρέπει να αλλάξουν ρόλους. Στο τέλος, όταν κάποιος πει τη λέξη "σεισμός" τότε όλοι θα πρέπει να αλλάξουν ρόλους και να φιναντίσουν νέα ζευγάρια των 3.



## Trolls/Giants/Witches (15 λεπτά):

Εύκολο στην οργάνωση του παιχνιδιού ρόλων, δημιουργείται πολλή ενέργεια και σύνδεση μεταξύ των μελών της ομάδας.

Περιγραφή: Υπάρχουν τρεις κατηγορίες σε αυτό το παιχνίδι: Γίγαντες, Μάγισσες.

Οι γίγαντες φοβούνται τα trolls (γιατί τους επιτίθενται) Τα trolls φοβούνται τις μάγισσες (γιατί τις μαγειρεύουν) Οι μάγισσες φοβούνται τους γίγαντες (γιατί τις τρώνε)

Οργανώνουμε το παιχνίδι μας με τον ακόλουθο τρόπο:

- a) Χωρίζουμε την ομάδα μας σε δύο υποομάδες.
- b) Δημιουργούμε μια γραμμή στη μέση του χώρου μας που χωρίζει αυτές τις δύο ομάδες.
- c) Δημιουργούμε έναν ασφαλή χώρο για κάθε μέλος της ομάδας

Ζητάμε από τις δύο ομάδες να σταθούν η μία μπροστά στην άλλη, να επιλέξουν μια ομάδα και να συμπεριφερθούν (όχι να μιλήσουν) όπως η ομάδα που επέλεξαν. Ανάλογα με το τι θα επιλέξουν θα καταλάβουν αν πρέπει να



κυνηγήσουν την άλλη ομάδα ή αν θα τους  
κυνηγήσουν. Στόχος του παιχνιδιού είναι να  
πιάσουν τα μέλη της απέναντι ομάδας, μέχρι να  
μην μείνει κανείς εκεί.





## Πυρηνικό καταφύγιο (20 λεπτά):

Μια δραστηριότητα παιχνιδιού ρόλων για την ενθάρρυνση της συζήτησης μεταξύ αξιών και της λήψης αποφάσεων υπό πίεση.

Περιγραφή: Οι συμμετέχοντες χωρίζονται σε ομάδες των 5-6 ατόμων. Στη συνέχεια, δίνεται στον καθένα από ένα χαρτί με ένα ρόλο που πρέπει να παίξει ο καθένας. Τους δίνετε 5 λεπτά για να διαβάσουν το ρόλο τους και να συστηθούν στα άλλα μέλη της ομάδας.

Οι προτεινόμενοι ρόλοι που μπορείτε να επιλέξετε είναι οι εξής (αλλά μπορείτε να τους αλλάξετε):

1. Σαραντάρης, 38 ετών αστέρας του σόου επιβίωσης, ο οποίος είναι απομονωμένος και έχει υπάρξει ύποπτος αλλά έχει κριθεί αθώος για φόνο
2. Ρίτα, μητέρα 19 ετών και το μωρό της (καταλαμβάνουν ένα χώρο), φοιτήτρια τέχνης
3. Bob, 20 ετών, σύζυγος μητέρας, άνεργος
4. Agatha, 59 ετών, πρώην αστροναύτης και επιστήμονας
5. Cornelius, 48 ετών, ιστορικός, ειδικός στην ιστορία και τις γλώσσες
6. Joan, 68y old nurse, συνταξιούχος, της αρέσει να παίζει με το σκύλο της
7. Μαίρη, 25 ετών, μόλις βγήκε από τη φυλακή

  
για διακίνηση μαριχουάνας



Όταν το κάνουν, τους λένε μια ιστορία για πυρηνικές βόμβες που πρόκειται να πέσουν στη γη και ότι υπάρχει ένα πυρηνικό καταφύγιο μπροστά τους, το οποίο προστατεύει όλους στην ομάδα εκτός από ένα άτομο. Τους δίνετε 10 λεπτά για να συζητήσουν ποιος από τους δύο δεν θα επιβιώσει.

Στη συνέχεια, κάνετε μια συζήτηση: ποιος επέζησε; Γιατί; Ήταν εύκολο να πάρετε την απόφαση; Ποιες είναι οι ηθικές συνέπειες;

## ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



- Ενεργοποίηση της ομάδας
- Ενεργοποίηση ενθαρρύνοντας την έξοδο από τη ζώνη άνεσης
- Συναισθηματική και νοητική απόσταση από δύσκολες καταστάσεις
- Ελευθερία της έκφρασης
- Η παιγνιώδης αλληλεπίδραση ενθαρρύνει την εμπλοκή και τη διατήρηση των πληροφοριών

# CONS



- Ο συντονιστής πρέπει να είναι προσεκτικός ως προς την ενεργοποίηση των ατόμων, για παράδειγμα δεν θα ήταν συνετό να δημιουργήσει μια κατάσταση παιχνιδιού ρόλων πολέμου σε μια ομάδα συμμετεχόντων με προσφυγικό υπόβαθρο, ή καταστάσεις σεξουαλικής παρενόχλησης σε επιζώντες σεξουαλικού trafficking. Η σύνθεση της ομάδας πρέπει να αξιολογηθεί προσεκτικά πριν από τη δημιουργία ενός παιχνιδιού ρόλων.

# TIPS



- Αυτού του είδους οι δραστηριότητες απαιτούν προσεκτικό σχεδιασμό, τόσο σε χρόνο όσο και σε περιεχόμενο.
- Η γνώση της "ατμόσφαιρας" της ομάδας των συμμετεχόντων μπορεί να βοηθήσει στην επιλογή των δραστηριοτήτων που είναι πιο κατάλληλες γι' αυτούς.

- Μη φοβάστε να βγάλετε τους συμμετέχοντες έξω από τη ζώνη άνεσής τους.

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ ΣΤΗΝ ΤΆΞΗ

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Στόχος του θεάτρου φόρουμ είναι να διευκολύνει τον δημιουργικό διάλογο μεταξύ των μαθητών, ενθαρρύνοντας την ανάπτυξη δημιουργικών και συλλογικών αναζητήσεων λύσεων για το υπό μελέτη θέμα.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

### 1. ΡΥΘΜΙΣΗ (πριν από τη συνεδρία)

Ανάλογα με το θέμα που θα συζητηθεί με την ομάδα, ο συντονιστής γράφει μια ιστορία σχετική με το θέμα.



## ΟΔΗΓΙΕΣ



Είναι είναι υποχρεωτική το  
ιστορία ακολουθεί το αυτά τα  
χαρακτηριστικά:

- Είναι θα πρέπει να να αντιπροσωπεύει το a κατάσταση ως close όσο το δυνατόν περισσότερο στις πραγματικές εμπειρίες της ομάδας.
- Πρέπει να αντιπροσωπεύει μια ξεκάθαρη συμφωνία.
- Θα πρέπει να είναι σύντομη, όχι μεγαλύτερη από 10 γραμμές.
- Αυτό το το χαρακτήρες μπορούν να να είναι διαφοροποιούνται μεταξύ, τουλάχιστον, του δράστη (ο οποίος έχει την εξουσία και ασκεί τη βία), Καταπιεσμένος (που δέχεται τη βία) και Μάρτυρας (που παρατηρεί χωρίς να παρεμβαίνει).
- Ότι οι ΡΟΛΟΙ (ποιος είναι αυτός/αυτή;), οι ΕΠΙΘΥΜΗΣΕΙΣ (τι θέλει;) και ΑΓΓΕΛΙΕΣ (τι είναι αυτός/αυτή; φοβάται;) του κάθε χαρακτήρα είναι σαφείς.
- Το καταπιεσμένο άτομο χάνει τη συναίνεση στο τελευταίο μέρος της σκηνής.

## ΟΔΗΓΙΕΣ



### 2. ΑΝΉΠΤΥΞΗ (50')

- Αφού βρεθεί στην ομάδα, ο συντονιστής ζητά εθελοντές για να παίξουν την ιστορία που έχει γραφτεί προηγουμένως. Στους εθελοντές δίνεται η ιστορία και τους δίνονται 5 λεπτά για να το μάθουν και να το προβάρουν, ενδεχομένως εκτός της τάξης.
- Εν τω μεταξύ, ο συντονιστής εξηγεί στην ομάδα ότι θα δουν ένα σύντομο θεατρικό έργο δύο φορές και ότι, τη δεύτερη φορά, θα έχουν την δυνατότητα να σταματήσετε τη δράση και να αντικαταστήσετε έναν από τους ηθοποιούς για να προσπαθήσετε να αλλάξετε το τέλος της ιστορίας. Για να σταματήσουν το έργο, θα πρέπει να χτυπήσουν τα χέρια τους και να φωνάξουν STOP! κάθε φορά που σκέφτονται ότι κάτι θα μπορούσε να ειπωθεί ή να γίνει διαφορετικά.
- Ο διαμεσολαβητής προβάρει τη χρήση του κανόνα STOP! με το ακροατήριο, δοκιμάζοντάς τον συλλογικά.
- Η ομάδα των εθελοντών καλείται να παίξει τη σκηνή μπροστά στο κοινό της τάξης για πρώτη φορά.

## ΟΔΗΓΙΕΣ



- Στο τέλος της σκηνής, οι θεατές ερωτώνται για το θέμα του έργου, για να βεβαιωθούν ότι όλοι είναι σαφείς σχετικά με τα γεγονότα που είδαν.
- Υπενθυμίζεται και πάλι η χρήση του STOP.
- Η σκηνή επαναλαμβάνεται για δεύτερη φορά, αυτή τη φορά καλώντας το κοινό να σταματήσει τη δράση, να εισέλθει τη σκηνή και αναζητούν εναλλακτικές λύσεις, αντικαθιστώντας έναν ηθοποιό ή μια ηθοποιό.
- Κάθε φορά που δίνεται μια παρέμβαση από το κοινό, στο τέλος, ο συντονιστής ρωτά το κοινό για την παρέμβαση, με στόχο να δημιουργώντας ένα διάλογο προσανατολισμένο στην εμβάθυνση του θέματος. Πιθανές ερωτήσεις σεναρίου θα μπορούσαν να είναι:
  - Τι έχουμε δει;
  - Πώς σχετίζεται με τη ζωή σας;
  - Πώς πιστεύετε ότι αυτό μπορεί να εφαρμοστεί στην πράξη στην πραγματική ζωή;
  - Θα ήταν εύκολο/δύσκολο; Γιατί;

## ΟΔΗΓΙΕΣ



### 3. ΚΛΕΙΣΙΜΟ (10')

- Στο τέλος όλων των προτεινόμενων παρεμβάσεων, σε μια στιγμή που ο διάλογος έχει προχωρήσει αρκετά, ο συντονιστής καλεί το ακροατήριο να να δημιουργήσετε μια συλλογική σύνοψη όλων όσων βιώθηκαν, εξετάζοντας τις στιγμές του διαλόγου που αποτέλεσαν διορατικότητα για την ομάδα.

## ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



- Το εργαλείο διευκολύνει τη συμμετοχή των μαθητών μέσω της χρήσης του σώματος και του αυτοσχεδιασμού, καθιστώντας τη δραστηριότητα πιο δυναμική.
- Είναι δυνατόν να αποσαφηνιστούν οι διαφορετικές απόψεις για την κατάσταση χάρη στη σκηνοθεσία των διαφορετικών σκέψεων μεταξύ των συμμετεχόντων.

# CONS



Για να δημιουργηθεί ένας αποτελεσματικός χώρος διαλόγου, συνιστάται μια ομάδα τουλάχιστον 10 μαθητών.

# TIPS



- Μόλις ένα μέλος του κοινού αντικαταστήσει έναν χαρακτήρα, το υπόλοιπο κοινό θα πρέπει να περιμένει το τέλος της πρότασης για να εισέλθει.
- Σε περίπτωση που κάποιος από το κοινό αντικαταστήσει τον καταπιεστικό χαρακτήρα και αλλάξει ως δια μαγείας τη στάση του, ο συντονιστής μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτές τις καθοδηγητικές ερωτήσεις με το κοινό: Τι πρέπει να συμβαίνει στην πραγματική ζωή για να έχει αυτό το άτομο αυτή τη συμπεριφορά; Πώς έφτασε να δημιουργήσει αυτή τη συμπεριφορά αρχικά;
- Σε περίπτωση που κανείς δεν θέλει να βγει και να αντικαταστήσει τους χαρακτήρες, ο συντονιστής μπορεί να διερευνήσει με

το κοινό σχετικά με τις δυσκολίες που πιστεύει  
ότι υπάρχουν στην πραγματική ζωή για την  
τροποποίηση γεγονότων όπως αυτά που  
απεικονίζονται στη σκηνή.

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://teachersactup.com/theatre-games/for-umrainbow-of-desire/>
- <https://theactivistclassroom.wordpress.com/tag/forum-theatre/>
- <https://organizingforpower.files.wordpress.com/2009/03/games-theater-of-oppressed.pdf>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**





# TOOL KIT



## ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Ο σκοπός είναι να εκφράσετε, είτε πρόκειται για σκέψεις, εμπειρίες ή

συναισθήματα. Αντί να δίνουν απλώς πληροφορίες ή να υποκινούν τον αναγνώστη

για να γίνει μια ενέργεια επωφελής για τον συγγραφέα, η δημιουργική γραφή γράφεται

- να διασκεδάσετε ή να εκπαιδεύσετε κάποιον
- να διαδώσετε την ευαισθητοποίηση για κάτι ή κάποιον,
- να εκφράζει κανείς απλά τις ιδέες και τις απόψεις του.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ



Δημιουργική γραφή είναι κάθε μορφή γραφής που γράφεται με τη δημιουργικότητα του νου: συγγραφή δράσης, συγγραφή ποίησης, δημιουργική μη-δραματική γραφή και άλλα. Είναι κάθε γραφή που δεν εμπίπτει στην τεχνική, δημοσιογραφική ή ακαδημαϊκή γραφή.

Η δημιουργική γραφή είναι επίσης ένα σπουδαίο εργαλείο μάθησης, ένα μέσο για να εξερευνήσουμε τον κόσμο γύρω μας και να αμφισβητήσουμε τις υποθέσεις μας. Οι ασκήσεις και τα εργαστήρια δημιουργικής γραφής προσφέρουν πολύ περισσότερα από την εκπαίδευση των δεξιοτήτων γραφής. Στην επαγγελματική ζωή, η δημιουργική γραφή μπορεί να σας βοηθήσει να ανακαλύψετε νέους τρόπους να παρουσιάζετε τις γνώσεις και την εμπειρία σας σε διάφορες ομάδες-στόχους και να βελτιώνετε τις ικανότητές σας στην πειθώ. Για τους εκπαιδευτικούς, η δημιουργική γραφή αποτελεί έναν εξαιρετικό τρόπο για να διευρύνουν το πρόγραμμα σπουδών και να δώσουν στους μαθητές νέες, διαφορετικές προκλήσεις. Η δημιουργική γραφή ενισχύει τη φαντασία μας και την κατανόηση των στρατηγικών που μας βοηθούν να δημιουργούμε πρωτότυπες ιδέες και νέες λύσεις στις προκλήσεις που αντιμετωπίζουμε.

Σκεπτόμενοι την προσωπική ανάπτυξη, η δημιουργική γραφή

μας παρέχει επίσης ένα μέσο για να γίνουμε πιο άνετοι στο να μοιραζόμαστε τις σκέψεις μας, να γνωρίσουμε καλύτερα τον εαυτό μας, να εξερευνήσουμε τα δυνατά μας σημεία (και τους τομείς που μπορεί να χρειαζόμαστε βελτίωση), πώς να έρθουμε σε επαφή με τα συναισθήματα, καθώς και να βελτιώσουμε την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση. Η συγγραφή μπορεί να μας βοηθήσει να φανακαλύψουμε την αυτοσυγχώρεση και τη θεραπεία του εαυτού μας.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



## 1. Ελεύθερη γραφή

Η ελεύθερη γραφή είναι μια τεχνική που βασίζεται στη συνεχή γραφή για ένα σύνολο χρονικό διάστημα, χωρίς να δίνετε μεγάλη σημασία σε πράγματα όπως ορθογραφία, κανόνες γραμματικής ή τεχνική.

Σκοπός : Ο κύριος σκοπός της ελεύθερης γραφής δεν είναι να παραχθεί ένα τέλειο κείμενο, αλλά να σπάσουν τα μπλοκαρίσματα Είναι επίσης μια άσκηση για να αναπτύξουν οι μαθητές τις ικανότητες της μητρικής ή της ξένης γλώσσας, καθώς και τη δημιουργικότητα Οδηγία : Είναι μια εξαιρετική άσκηση γραφής για να ξεθάψετε νέες αναμνήσεις. Είναι επίσης η απλούστερη. Βρείτε ένα άνετο κάθισμα. Και στη συνέχεια αρχίστε να γράφετε για κάτι και μην σταματήσετε πριν τελειώσει ο χρόνος. Δεν πρέπει μόνο να ελέγχετε τις σκέψεις σας ή ακόμη και να ακυρώνετε τις λέξεις. Αντιθέτως, να προσπαθείς να γράψεις πιο γρήγορα από ό,τι νομίζεις.

Αν σταματήσετε, καταγράψτε τις σκέψεις σας.

και στη συνέχεια να τις ακολουθήσετε, όπου κι αν σας  
οδηγήσουν.



Χρόνος : 7 και 10 λεπτά

Παραλλαγή 1 : Προσθέστε μερικές εικόνες καθώς γράφετε για να τονώσετε την ιστορία ή να αλλάξετε την κατεύθυνση της γραφής.

Παραλλαγή 2: Βάλτε λίγη μουσική, αφήστε σας να αγγίξετε κάτι με κλειστά μάτια για να διεγείρετε την ιστορία.

Παραλλαγή 3: Συμπλήρωση το σώμα με λέξεις από δημιουργώντας έναν χορογράφο και μετά αρχίστε να γράφετε

Παραλλαγή 4: Ξεκινήστε το γράψιμό σας με τη φράση : Περπατώ μέσα μου...

Παράδειγμα της αυθόρμητης γραφής Ο Δεκέμβριος είναι ένα παλιό νοσταλγικό τραγούδι,

με αρχαία προφορά σε λεπτό μονότονο τόνο, λάμπει και βλέπει τις κουρασμένες ψυχές με χαρούμενα δάκρυα,

Και κάθε νότα οδηγεί σε ένα ρυθμό μυστικιστικών οραμάτων. Μπορείτε να νιώσετε την ομορφιά των άστρων του ουρανού να λάμπει πάνω,

με εκατομμύρια βελούδινα όνειρα να κυλούν μέσα σας;



Συμβουλές : Μην κρίνετε τον εαυτό σας, αφήστε τον να φύγει. Γράψτε χωρίς να ανησυχείτε για το τι μπορεί να σκεφτούν οι άλλοι. Πείτε την αλήθεια σας στο χαρτί, ακόμα κι αν επιλέξετε να μην την μοιραστείτε με τους άλλους στην ομάδα. Μην διαγράφετε ή αναθεωρείτε καθώς προχωράτε, απλά συνεχίστε να γράφετε.



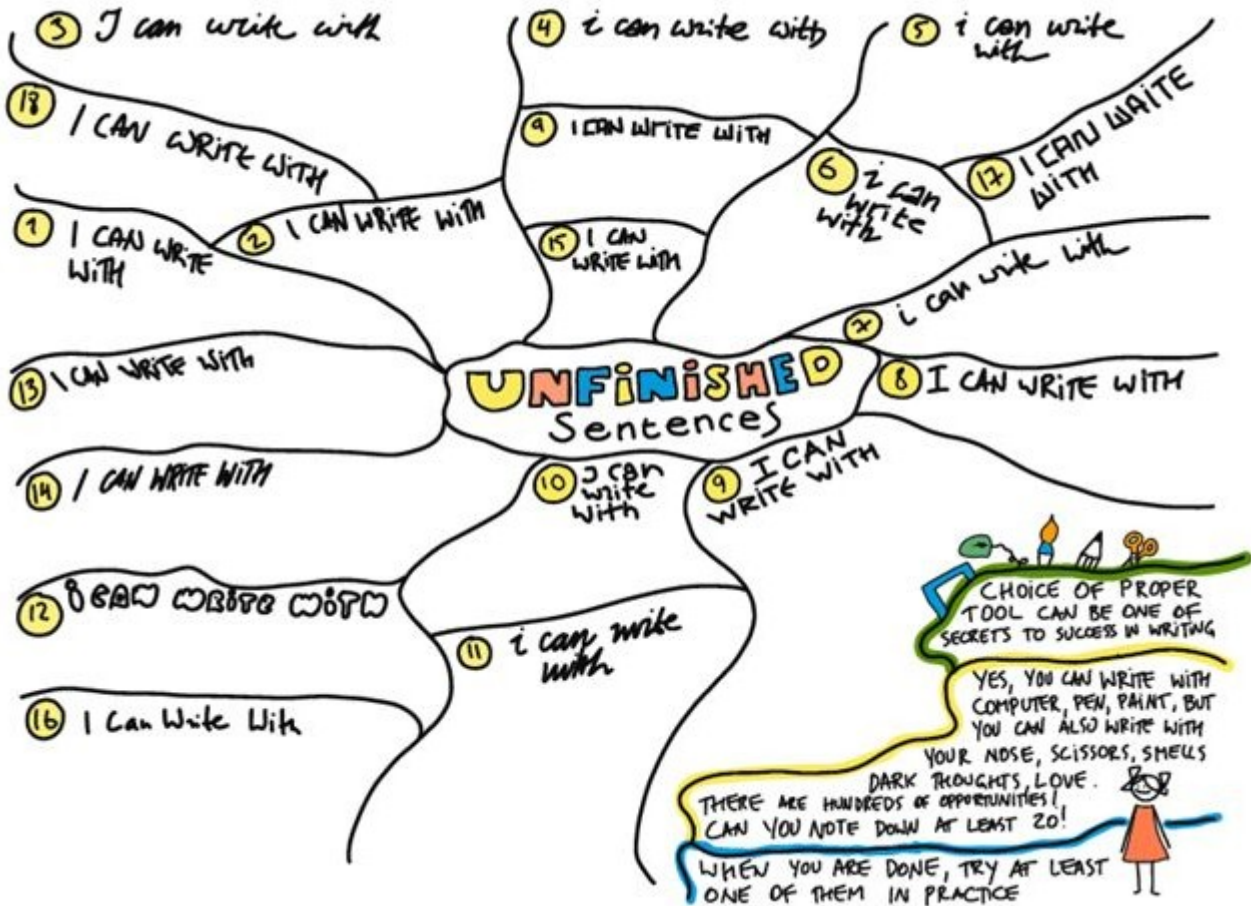


## 2. Χρησιμοποιήστε προτροπές δημιουργικής γραφής.

Το δύσκολο μέρος της συγγραφής είναι να ξεκινήσετε, και οι προτροπές δημιουργικής γραφής το κάνουν αυτό για εσάς. Μια προτροπή δημιουργικής γραφής είναι μια απλή τεχνική ή μερικές λέξεις ή φράσεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως αφετηρία για τη δημιουργική σας γραφή. Μόλις αρχίσετε να γράφετε και χρησιμοποιήσετε την προτροπή για έμπνευση, ξεκινάτε μόνοι σας. Αυτές οι σύντομες ασκήσεις γραφής μπορούν να είναι επαρκείς για μαθησιακές δραστηριότητες που στοχεύουν στην ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών στη μητρική ή την ξένη γλώσσα, καθώς και στη δημιουργικότητα.



**Χρόνος** : Ο μέγιστος χρόνος για κάθε μία από τις οδηγίες είναι 5 λεπτά.



IF COLORS WERE HUMANS...

IMAGINE IF ALL COLORS TURNED INTO HUMANS. WHOM WOULD THEY BELONGE? CHOOSE ONE COLOR FROM THIS PALETTE AND DESCRIBE ITS PERSONALITY!

**FANTASY TRIP**

IMAGINE A TRIP THAT YOU WOULD LIKE TO MAKE, ANY KIND OF TRIP THAT NO HUMAN DID BEFORE!

NOTE DOWN 5 LANDMARKS YOU WOULD LIKE TO VISIT DURING THIS TRIP!



### 3. Ψάχνοντας για μεταφορές

#### Στόχος

Ανάπτυξη της ικανότητας των μαθητών να παρατηρούν και να επιβάλλουν συνδέσεις και να χρησιμοποιούν μεταφορική έκφραση. Η άσκηση μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τη διερεύνηση και την απόκτηση νέων γνώσεων σχετικά με ένα επιλεγμένο θέμα.

#### Προετοιμασία και υλικά

Θα χρειαστείτε χάρτινες κάρτες σε δύο διαφορετικά χρώματα για να δημιουργήσετε δύο σετ λέξεων. Το ένα σύνολο λέξεων (διάφορα αντικείμενα) θα πρέπει να γραφτεί σε ένα σύνολο καρτών και το άλλο σύνολο λέξεων (διάφορες δραστηριότητες ή έννοιες) θα πρέπει να γραφτεί σε κάρτες διαφορετικού χρώματος. Ετοιμάστε τουλάχιστον 10 κάρτες σε κάθε χρώμα. Μπορείτε να επιλέξετε τυχαία αντικείμενα και δραστηριότητες ή να κατευθύνετε την προσοχή των συμμετεχόντων προς ένα συγκεκριμένο θέμα. Αυτές θα είναι οι λέξεις που θα συνδυάσουν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια της εργασίας.



**Χρόνος :** 20 λεπτά, συμπεριλαμβανομένου του χρόνου για την ανταλλαγή μεταφορών.



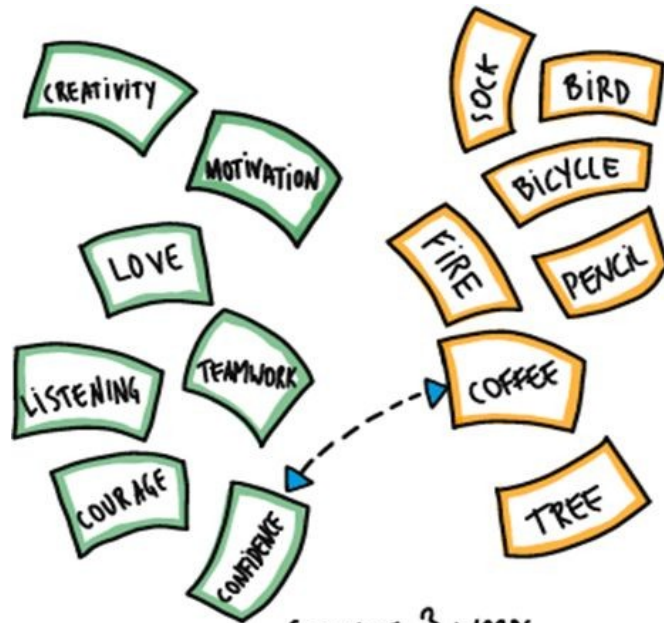
## Οδηγίες

Ζητήστε από έναν εθελοντή από την ομάδα να διαλέξει δύο κάρτες - μία από κάθε σετ - χωρίς να κοιτάξει τις λέξεις. Ζητήστε από όλη την ομάδα να φινικαλύψουν μια σύνδεση μεταξύ αυτών των δύο λέξεων και να γράψουν νέες μεταφορές χρησιμοποιώντας την ακόλουθη κατασκευή:

**"[ΔΡΑΣΗ] μοιάζει με [ΟΥΣΙΑΣΤΙΚΟ] επειδή..."**,

για παράδειγμα: "Η ΓΡΑΦΗ είναι σαν τον ΑΝΘΡΩΠΟ γιατί κρύβει πολύ περισσότερα από όσα μπορούμε να φανταστούμε".

**Συμβουλές** : Δώστε στους συμμετέχοντες την ελευθερία να τροποποιήσουν τις επιλεγμένες έννοιες.



CONNECT 3 WORDS  
FROM FIRST COLUMN TO 3 WORDS  
FROM SECOND COLUMN.  
BE QUICK! THEN COMPLETE SENTENCES.

- ... IS LIKE  , BECAUSE ...
- ... IS LIKE  , BECAUSE ...
- ... IS LIKE  , BECAUSE ...



## 4. Παζλ λέξεων

### Στόχος

Αύξηση των δεξιοτήτων γραφής των συμμετεχόντων σε μια ξένη γλώσσα και διεύρυνση του λεξιλογίου τους. Τέτοιες εργασίες βοηθούν επίσης στην εξάσκηση της δημιουργίας συνδέσεων, η οποία είναι μία από τις κύριες δημιουργικές


στρατηγικές σκέψης.

### Προετοιμασία και υλικά

Πριν από τη συνεδρία, ετοιμάστε έναν κατάλογο λέξεων (πρότυπα) που οι συμμετέχοντες θα πρέπει να χρησιμοποιήσουν στα γραπτά τους. Κάθε συμμετέχων θα πρέπει να λάβει έναν κατάλογο λέξεων. Επιλέξτε λέξεις ανάλογα με το επίπεδο γνώσεων των συμμετεχόντων. Εάν οι συμμετέχοντες σπουδάζουν κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο, οι λέξεις μπορούν να αναφερθούν στον τομέα των σπουδών τους. Επίσης, ο αριθμός των λέξεων μπορεί να προσαρμοστεί.

### Χρόνος

Ο χρόνος μπορεί να ρυθμιστεί. Η δραστηριότητα



---

μπορεί να έχει σύντομο χρονικό όριο και να χρησιμεύσει ως προθέρμανση για άλλες ασκήσεις ή οι συμμετέχοντες μπορούν να έχουν περισσότερο χρόνο για να γράψουν τις ιστορίες τους.





## Οδηγίες

Διαδώστε αντίγραφα των προτύπων. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να γράψουν ένα κείμενο και να συμπεριλάβουν όλες τις δεδομένες λέξεις χωρίς να αλλάξουν τη θέση τους στο φύλλο. Μετά τη συγγραφή, οι συμμετέχοντες μπορούν να μοιραστούν τις ιστορίες τους για να αντιληφθούν πώς οι ίδιες εισροές μπορούν να οδηγήσουν σε διαφορετικά αποτελέσματα.





## 5. Επιστολή προς το παιδί μου

### Στόχος

Για να εξασκηθείτε στη reflection και να μάθετε να μαθαίνετε

### Προετοιμασία και υλικά

Χαρτί χειροτεχνίας για γράμματα, στυλό, φακέλους. Ανάλογα με την εμπειρία της ομάδας, μπορεί να χρειαστεί να εξηγήσετε τον όρο "ρεφενέ".

**Χρόνος :** 30 λεπτά.

### Οδηγίες

Αναμφίβολα, οι περισσότεροι νέοι λαμβάνουν πολλές οδηγίες και συμβουλές στο σχολείο, στο σπίτι και από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Τι θα γινόταν αν τους προκαλούσαμε και τους βάζαμε σε ρόλο συμβούλου; Χρησιμοποιήστε αυτή την άσκηση στο τέλος κάποιας σημαντικής μαθησιακής εμπειρίας, όπως μια διεθνής ανταλλαγή ή ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να γράψει μια επιστολή προς το παιδί του - αυτό που μπορεί να έχει στο μέλλον. Ζητήστε τους να σκεφτούν κάποια σημαντικά μαθήματα ζωής που έχουν βιώσει και να αναφερθούν σε αυτά τα μαθήματα στην επιστολή. Οι επιστολές μπορούν να παραμείνουν ανώνυμες και να ανταλλάσσονται μεταξύ των μελών της ομάδας, ώστε να μπορούν να ρίχνουν μια ματιά, αλλά βεβαιωθείτε ότι όλες οι επιστολές



ταξιδεύουν πίσω στην πατρίδα με τους συγγραφείς τους.  
Αν έχετε την ευκαιρία, μπορείτε να τις συγκεντρώσετε  
και να τις στείλετε στους συμμετέχοντες αρκετά χρόνια  
αργότερα.



## 6. Ήρωες και αντιήρωες

### Στόχος

Να μάθετε να μαθαίνετε και να γνωρίζετε καλύτερα τον εαυτό σας. Να παρέχει στους συμμετέχοντες ένα δημιουργικό πλαίσιο για την αυτογνωσία και τον εντοπισμό των δυνατών σημείων, των ικανοτήτων, των δεξιοτήτων και των ταλέντων τους. Η άσκηση αυτή μπορεί επίσης να χρησιμεύσει ως ανάλυση αναγκών που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση για τον καθορισμό περαιτέρω μαθησιακών στόχων και την ανάπτυξη ενός προσωπικού σχεδίου μάθησης.

### Προετοιμασία και υλικά

Μπορεί να είναι χρήσιμο αν, πριν από αυτή την άσκηση συγγραφής, οι συμμετέχοντες κάνουν μια προσωπική ανάλυση SWOT. Θα χρειαστείτε στυλό και χαρτί για κάθε άτομο. Σε μια παραλλαγή αυτής της άσκησης, χρειάζεστε επίσης ένα τρίποδο, μια φωτογραφική μηχανή και κάποιον που θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες στη λήψη φωτογραφιών.

**Χρόνος :** 60 λεπτά.



## Οδηγίες

Εξηγήστε στους συμμετέχοντες ότι ο σκοπός αυτής της άσκησης είναι να αυξήσουν την αυτογνωσία τους. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να εργαστούν μόνοι τους και η αποστολή τους είναι να δημιουργήσουν έναν νέο υπερήρωα, να τον περιγράψουν και να γράψουν μια ιστορία για κάποιο γεγονός στο οποίο ο υπερήρωας επιδεικνύει τις δυνάμεις του. Το βασικό στοιχείο της δραστηριότητας είναι ότι ο υπερήρωας θα πρέπει να είναι οι ίδιοι οι συμμετέχοντες και οι δυνάμεις του υπερήρωα θα πρέπει να βασίζονται στις πραγματικές δεξιότητες και τα ταλέντα των συμμετεχόντων. Καλέστε τους συμμετέχοντες να φανταστούν ότι υπάρχει ένα άρθρο που δημοσιεύεται στην εφημερίδα σχετικά με το προαναφερθέν γεγονός. Προτείνετε έναν τίτλο για το άρθρο τους, όπως "Ο κόσμος αναζητά έναν μυστηριώδη ήρωα".

Αφού γράψουν τις ιστορίες των υπερηρώων τους, χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 2-3 ατόμων και ζητήστε τους να μοιραστούν τις ιστορίες τους σε αυτές τις μικρές ομάδες. Εάν οι συμμετέχοντες γνωρίζονται καλά μεταξύ τους, μπορούν επίσης να δώσουν ο ένας στον άλλον ανατροφοδότηση σχετικά με τις δεξιότητες, τα δυνατά σημεία και τις ικανότητες που απαριθμούνται για να υποστηρίξουν την προσωπική ανάπτυξηN του άλλου.



**Για να ολοκληρώσετε αυτή τη δραστηριότητα, μπορείτε να ζητήσετε από τους συμμετέχοντες να κάνουν καταγισμό ιδεών και να δημιουργήσουν ένα σχέδιο μάθησης που θα στοχεύει στην ανάπτυξη των δυνατών τους σημείων και στην εξάλειψη των αδυναμιών τους.**



## 7. Alphapoems

### Στόχος

Η άσκηση προάγει τη δημιουργική σκέψη και τις ικανότητες σύνδεσης μεταξύ διαφορετικών εννοιών και ενεργειών, αλλά αν χρησιμοποιηθεί όπως περιγράφεται εδώ, ο κύριος στόχος της εργασίας θα ήταν να βελτιώσει τη συνεργασία μεταξύ των ατόμων μέσα σε μια ομάδα ή ομάδα. Πάρτε την ως παράδειγμα για το πώς οι ασκήσεις δημιουργικής γραφής θα μπορούσαν να προσαρμοστούν στις ανάγκες της ομαδικής ανάπτυξης.

### Προετοιμασία και υλικά

Ετοιμάστε δύο φύλλα με όλα τα γράμματα του αλφαβήτου γραμμένα πάνω τους, το ένα κάτω από το άλλο. Μπορεί να χρειαστείτε μόνο δύο από αυτά, αλλά είναι επίσης πιθανό μια ομάδα να χρειαστεί περισσότερα. Θα χρειαστείτε επίσης μερικούς μαρκαδόρους.

**Χρόνος 60 λεπτά.**





## Οδηγίες

Η ιδέα του αλφαποέμ είναι απλή. Η ομάδα πρέπει να γράψει μαζί ένα ποίημα, με κάθε γραμμή να αρχίζει με ένα άλλο γράμμα του αλφαβήτου, από το Α έως το Ω. Δώστε στους συμμετέχοντες ένα δύσκολο χρονικό όριο, για παράδειγμα, μια ομάδα 20 ατόμων μπορεί να έχει 3 λεπτά για να δημιουργήσει ένα ποίημα. Δώστε χρόνο έως και 10 λεπτά στην ομάδα για να συμφωνήσουν σε μια στρατηγική για το πώς θα λύσουν αυτή την πρόκληση. Στη συνέχεια, ξεκινήστε! Αν η ομάδα τα καταφέρει, καλέστε τους να διαβάσουν το ποίημα. Εάν οι συμμετέχοντες δεν τα καταφέρουν, καλέστε τους να αναθεωρήσουν τη συνεργασία τους και να προσπαθήσουν ξανά. Αν η δεύτερη προσπάθεια αποτύχει και αν η ομάδα θέλει προσέγγιση και τη συνεργασία προσπαθήσει ξανά, τότε κάντε αποτυχία, αν η ομάδα το αποφασίσει.

### ALPHA POEM

A...	I N...	α
B...	I O...	ν
C...	I P...	
D...	I Q...	
E...	I R...	
F...	I S...	
G...	I T...	
H...	I U...	
I...	I V...	
J...	I W...	
K...	I X...	
L...	I Y...	
M...	I Z...	



## 8. Είμαστε όλοι φτιαγμένοι από ιστορίες

### Στόχος

Βελτίωση της κοινωνικής και πολιτικής επάρκειας;  
Βελτίωση της αυτογνωσίας των συμμετεχόντων και ενδυνάμωσή τους μέσω της συγγραφής ιστοριών για τον εαυτό τους.

### Προετοιμασία και υλικά

Πρέπει να υπάρχει μεγάλη προσωπική υποστήριξη και διαφάνεια μέσα σε μια ομάδα για να προσφερθεί στους συμμετέχοντες αυτή η ισχυρή άσκηση. Βεβαιωθείτε ότι υπάρχει ένα ασφαλές περιβάλλον, αρκετή υποστήριξη και επίσης η κατάλληλη διάθεση για βαθιά αυτοανάλυση και ανάλυση στην ομάδα. Αυτή η άσκηση είναι επίσης αρκετά σύνθετη και απαιτεί καλές δεξιότητες αυτοαναφοράς και παρατήρησης, επομένως είναι πιο κατάλληλη για έμπειρους εκπαιδευόμενους.

**Χρόνος:** 90 λεπτά.



## Οδηγίες

Όλοι είμαστε φτιαγμένοι από ιστορίες, μερικές από τις οποίες εξυπηρετούν την ανάπτυξή μας ενώ άλλες μας εμποδίζουν. Το πεπρωμένο και το μέλλον του κόσμου μας εξαρτάται από τις ιστορίες στις οποίες πιστεύουμε. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να θυμηθούν την κύρια ιστορία που λένε για τον εαυτό τους (στον εαυτό τους ή σε άλλους ανθρώπους) και να την αποτυπώσουν στο χαρτί. Πείτε τους ότι δεν θα υπάρχει καμία υποχρέωση να μοιραστούν πριν αρχίσουν να γράφουν. Αφήστε περίπου 30 λεπτά για την αυτοαναφορά και τη συγγραφή. Στη συνέχεια, δώστε άλλα 30 λεπτά για να γράψουν απαντήσεις στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Είστε ήρωας, κακός ή θύμα σε αυτή την ιστορία;
  - Περιγράψτε πώς σας επηρεάζει αυτή η ιστορία που λέτε για τον εαυτό σας - σας εμπνέει και σας ενισχύει ή σας περιορίζει, σας κάνει να νιώθετε άσχημα και να χάνετε την πίστη στον εαυτό σας;
  - Υπάρχουν κάποιες ιστορίες στις οποίες πιστεύετε και οι οποίες σας κρατούν πίσω;
  - Πώς θα μπορούσατε να ξαναγράψετε αυτές τις ιστορίες που σας κρατούν πίσω ως πιο ενθαρρυντικές;
- Σκέψου. Τι μάθατε από τις αποτυχίες και τα λάθη σας; Έχετε



η κριτική και η αρνητική στάση των άλλων σας βοήθησαν να βελτιωθείτε; Σας έχουν κάνει πιο δυνατούς τα άσχημα γεγονότα; Πώς μπορούν οι επώδυνες εμπειρίες σας να βοηθήσουν να ενδυναμώσετε και να εμπνεύσετε άλλους να γίνουν καλύτεροι;



## 9. 100 + 1 Χαρακτηριστικά του επιχειρηματία

### Στόχος

Η δημιουργία χαρακτήρων είναι ένα σημαντικό στοιχείο της δημιουργικής γραφής. Σε αυτή την άσκηση, χρησιμοποιούνται κοινές ερωτήσεις για τη δημιουργία χαρακτήρων για να διευκολυνθεί η επαναδιατύπωση σχετικά με τις ιδιότητες που χρειάζεται κάποιος για να γίνει επιτυχημένος επιχειρηματίας.

### Προετοιμασία και υλικά

Χαρτί και μαρκαδόροι, χαρτί και στυλό. Ζωγραφίστε στο

flip-chart το σας έκδοση του του  
χαρακτήρα πρότυπο οικοδόμησης ή

να το επιδείξετε στην οθόνη.

### Χτίζοντας έναν χαρακτήρα από το μηδέν

Αποφασίστε αν θέλετε ο επιχειρηματίας σας να είναι άνδρας ή γυναίκα και πόσο χρονών είναι.

**Αλήθειες και ψέματα** Γράψτε δέκα "πραγματικές" δηλώσεις για τον χαρακτήρα σας - ό,τι σας έρχεται στο μυαλό, για παράδειγμα, εργάζονται σκληρά, είναι ευγενικοί κ.ο.κ. Γράψτε δέκα "ψέματα" - δηλώσεις που πιστεύετε ότι δεν μπορούν να είναι αληθινές, για



παράδειγμα, μισούν να είναι με άλλους ανθρώπους.



## Back-story

Όνομα:

Παιδιά:

Ηλικία:

Πολιτικές απόψεις:

Εμφάνιση και στυλ:

Χόμπι:

Υγεία:

Υγεία: Θερμοκρασία:

Στάση απέναντι στη θρησκεία:

Πώς άλλα άνθρωποι  
τον ή την βλέπουν:

Εκπαίδευση:

Γνώμη του εαυτού τους:

Ειδικές ικανότητες:

Σημαντικά

χαρακτηριστικά: Οικογενειακή κατάσταση:

## Σχέση

Με ποιους τρόπους ο χαρακτήρας σας θα  
συμπεριφερόταν διαφορετικά όταν αλληλεπιδρούσε  
με:

γονείς

εχθροί

άνδρες

εραστής

γυναίκες

την ομάδα του ή της

φίλοι

ανταγωνιστές



## Πρόσθετες ερωτήσεις

- Ποιες συνήθειες τους βοηθούν να είναι επιτυχημένοι;
- Πώς ορίζεται η επιτυχία;
- Αν σας ρωτούσατε για το μεγαλύτερο όνειρό τους, τι θα έλεγε ο χαρακτήρας σας;
- Ποιο είναι ένα μυστικό όνειρο για το οποίο δεν θα σας έλεγαν;
- Πώς αντιμετωπίζουν την αποτυχία;
- Τι κάνει τους ανθρώπους να τους ακολουθούν και να τους υποστηρίζουν;
- Πώς συμπεριφέρονταν στο σχολείο;

**Χρόνος:** 90 λεπτά

**Διδασκαλία** Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε μικρές ομάδες. Στόχος της άσκησης είναι να κατανοήσουν ποιες συνήθειες και ποιες ιδιότητες πρέπει να προσπαθήσουμε να αναπτύξουμε στον εαυτό μας για να γίνουμε επιτυχημένοι επιχειρηματίες. Ζητήστε τους να δημιουργήσουν ένα profile ενός καλού επιχειρηματία χρησιμοποιώντας το πρότυπο που παρέχεται. Αφού ολοκληρωθεί το γενικό profile, καλέστε τους μαθητές να επινοήσουν διάφορες ατάκες σχετικά με την επιχειρηματικότητα και γύρω από αυτήν, τις οποίες αυτός ο επιτυχημένος επιχειρηματίας θα μπορούσε να έχει πει στα μέσα μαζικής ενημέρωσης, στην ομάδα του,





σε μια ομάδα νέων, σε ένα παιδί και σε έναν σκύλο.  
Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν  
τα αποσπάσματα που τους άρεσαν περισσότερο.

**Επιλογή :** δυνατότητα να ρωτήσουν το άτομο που αποτελεί  
πρότυπο για αυτούς.



## 10. Πολιτιστικές παροιμίες

### Στόχος

Προώθηση της πολιτιστικής συνείδησης και έκφρασης . Να αναφερθούν σε διάφορα στοιχεία των πολιτισμών και να κατανοήσουν καλύτερα τις διαφορές και τις ομοιότητες μεταξύ της πολιτιστικής κληρονομιάς διαφορετικών χωρών. Αυτή η άσκηση είναι πιο κατάλληλη για διαπολιτισμικές ομάδες.

### Προετοιμασία και υλικά

Προετοιμάστε διάφορες πολιτισμικές παροιμίες ως παράδειγμα και καταγράψτε τις σε ένα φιλπ-χάρτη.

### Παραδείγματα

*Πάρτε μόνο ό,τι χρειάζεστε και αφήστε τη γη όπως τη βρήκατε:*

Παροιμία των ιθαγενών της Αμερικής που αναδεικνύει τη σημασία της γης

*Η ελπίδα πεθαίνει τελευταία από όλους*

*Τα πρωινά είναι σοφότερα από τα βράδια*

**Χρόνος:** Τουλάχιστον 45 λεπτά.



## Οδηγίες

Στην έναρξη της άσκησης, παρουσιάστε διάφορες πολιτισμικές παροιμίες και ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν παραδείγματα από τις χώρες τους. Κατά την ανταλλαγή, οι συμμετέχοντες μπορούν επίσης να πουν αν οι ίδιες (ή ισοδύναμες) παροιμίες του παραδείγματος μπορούν να βρεθούν και στις δικές τους γλώσσες. Στη συνέχεια, ζητήστε από τον καθένα να επιλέξει μία από αυτές τις παροιμίες και δώστε 20 λεπτά για να γράψει μια ιστορία σχετικά με την επιλεγμένη παροιμία. Οι συμμετέχοντες θα μπορούσαν να γράψουν για τις καταστάσεις στις οποίες χρησιμοποιούνται αυτές οι παροιμίες, τις προσωπικές τους εμπειρίες όταν αυτή η παροιμία αποδείχθηκε

να είναι αληθινή ή όχι, ή μπορούν επίσης να γράψουν μια ιστορία που θα εξηγεί το ρόλο της παροιμίας στη χώρα τους ή να φανταστούν την προέλευση αυτής της παροιμίας. Όταν ολοκληρωθούν οι ιστορίες, καλέστε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τα κείμενά τους

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Η δημιουργική γραφή βοηθά

- για να ακονίσετε τις ικανότητές σας ως συγγραφέας.
- για να σπάσει το μπλοκάρισμα της συγγραφής
- βελτίωση της επικοινωνίας στη μητρική γλώσσα
- για την ανάπτυξη των ικανοτήτων ξένης γλώσσας,
- να βελτιώσετε τη δημιουργικότητα και τον αυθορμητισμό σας
- να μαθαίνουν να μαθαίνουν και να αναπτύσσουν το αίσθημα της πρωτοβουλίας
- να ενισχύσει την κοινωνική και αστική επάρκεια
- στο συσσωρεύονται πολιτιστική ευαισθητοποίηση και την έκφραση
- ...
- γνωρίζοντας καλύτερα τον εαυτό σου
- συγγραφή για επαναληπτική και δημιουργική αξιολόγηση των μαθησιακών δραστηριοτήτων

# CONS



- Δεν σας κάνει συγγραφέα
- Μπορεί να δημιουργήσει ψεύτικες ελπίδες. Οποιοσδήποτε μπορεί να σκεφτεί να γίνει συγγραφέας χωρίς να έχει πισωγυρίσματα προς τη συγγραφή του.
- Δεν σημαίνει ότι θα δημοσιευτείτε
- δεν μαθαίνετε πώς να γράφετε την ειδική μορφή λογοτεχνικού ή δημοσιογραφικού κειμένου, ο κανόνας της ακαδημαϊκής γραφής
- αν δεν δίνετε προσοχή στη διαδικασία της συγγραφής σας, κινδυνεύετε να μην προχωρήσετε στη συγγραφή.

# TIPS



## Μερικές χρήσιμες συμβουλές :

- Κρατήστε ένα καθημερινό ημερολόγιο για να καταγράφετε και να παίζετε με τις ιδέες σας καθώς έρχονται,
- Αφήστε στην άκρη ένα συγκεκριμένο κομμάτι του χρόνου κάθε μέρα (ακόμα και 5 λεπτά) μόνο για να γράφετε,
- Χρησιμοποιήστε ένα χρονόμετρο για να σας βοηθήσει να τηρήσετε την καθημερινή σας συνήθεια γραφής,
- Μπορείτε επίσης να θέσετε στόχους για τον αριθμό των λέξεων, αν αυτό σας παρακινεί περισσότερο από τα χρονικά όρια,
- Διαβάστε όσα περισσότερα μπορείτε για το είδος του περιεχομένου που θέλετε να γράψετε,
- Δημοσιεύστε το έργο σας (σε ένα ιστολόγιο) και λάβετε ανατροφοδότηση από άλλους.

# TIPS



## Μερικές συμβουλές για τη διευκόλυνση συνεδριών δημιουργικής γραφής

- **Επικεντρωθείτε στη δημιουργία ενός ασφαλούς μαθησιακού περιβάλλοντος και θεσπίστε σαφείς κανόνες που το προστατεύουν.** Βεβαιωθείτε ότι η ατμόσφαιρα ή η ομάδα στάδιο ανάπτυξης είναι κατάλληλο για τη δραστηριότητα.
- **Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος όπου εργάζεστε είναι άνετος.** Αυτό έχει αρκετό φως και συμμετέχοντες μπορούν να να αισθάνονται άνετα εκεί ενώ γράφουν.
- **Tailor το σας μέθοδο στο το ανάγκες του το σας τους συμμετέχοντες,** με ευαισθησία στο πώς οι διαφορές στην ηλικία, την εμπειρία, τις ικανότητες και το πολιτισμικό υπόβαθρο μεταξύ των ατόμων της ομάδας επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο ασχολούνται με τις ασκήσεις.
- **Να είστε σαφείς ως προς τον στόχο των δραστηριοτήτων.** Δεν είναι όλοι οι ασκήσεις γραφής έχουν σημαντικούς στόχους. Κάποιοι

# TIPS



---

είναι εκεί για να προωθήσουν τη διασκέδαση, το παιχνίδι και να σπάσουν τα μπλοκαρίσματα της δημιουργικής σκέψης, να εξερευνήσουν ιδέες ή χαρακτήρες.



# TIPS



- **Τολμήστε να είστε αυθεντικοί και ευάλωτοι. Να μοιράζεστε τις προσωπικές σας ιστορίες, συμπεριλαμβανομένων εκείνων που οι άνθρωποι συχνά επιλέγουν να κρατήσουν για τον εαυτό τους**  
θα ενθαρρύνει επίσης τους ανθρώπους γύρω σας να μοιραστούν περισσότερα από τα συναισθήματα και τις εμπειρίες τους.
- **Ενθαρρύνετε την ανταλλαγή γραπτών κειμένων.**  
Είναι ένα μεγάλη ευκαιρία να μάθουμε από το έργο των άλλοι.
- **Επικεντρωθείτε στη διαδικασία και όχι στο αποτέλεσμα.**
- **Κάντε το παιχνιδιάρικο.** Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του η δημιουργική γραφή είναι η προθυμία να παίξουμε με γλώσσα. Η διασκέδαση και το παιχνίδι βοηθούν τις δημιουργικές ιδέες να λάμψουν. Συμπεριλάβετε ενεργοποιητές και παιχνίδια για να δημιουργήσετε μια ανεπίσημη, χαλαρή ατμόσφαιρα.
- **Να είστε ευέλικτοι.** Η δημιουργική γραφή πρέπει να είναι ένα υγρό

# TIPS



---

άσκηση. Είναι σημαντικό να είστε ευέλικτοι με την  
απαιτήσεις και προσδοκίες.

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- [https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox\\_tool\\_download-file-1429/CW-cookbook-web.pdf](https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1429/CW-cookbook-web.pdf)
- <https://www.tckpublishing.com/what-is-creative-γράφοντας/>
- 
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Creative\\_writing](https://en.wikipedia.org/wiki/Creative_writing)
- 
- <https://authority.pub/creative-writing-examples/>
- 
- <https://themodernetiquette.com/2021/12/22/december-passacaglia/>
-

# ΠΗΓΗ ΠΟΡΟΙ



## Βιβλία

- Amberg, J., Larson, M. (1996), **Creative Writing Handbook**. US: Good Year Books.
- Benke, K. (2010), **Rip the Page! Περιπέτειες στη δημιουργική γραφή**. Roost Books.
- Bolton, G. Πεδίο, V., Thompson, K. (2006), **Writing Works: A Resource Handbook for Therapeutic Εργαστήρια και δραστηριότητες γραφής**. Λονδίνο: Kingsley Publishers.
- Deutsch, L. (2014), **Writing from the Senses: 60 Ασκήσεις στο Αναζωογονήστε το Δημιουργικότητα και Αναζωογονήστε το το Συγγραφή**.
- Βοστώνη: Shambhala Εκδόσεις  
Inc. Donovan, M. (2012), **101 ασκήσεις δημιουργικής γραφής**.
- Dowrick, S. (2009), **Creative Journal Writing: Η τέχνη και η Heart of Reflection**. Los Angeles: Penguin Putnam Inc.
- Kaufman, S. B., Kaufman, J. C. (2009), **Η ψυχολογία της δημιουργικής γραφής**. Νέα Υόρκη: Κέιμπριτζ.  
Τύπος.
- Morley, D. (2007), **The Cambridge Introduction to Creative Writing**. New York: Cambridge University  
Τύπος.
- Stockton, H. (2014), **Teaching Creative Writing : Ideas, Exercises, Resources and Lesson Plans for Teachers (Διδασκαλία της δημιουργικής γραφής: ιδέες, ασκήσεις, πόροι και σχέδια μαθήματος για εκπαιδευτικούς)**  
του **Δημιουργική γραφή**



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

**Τάξεις.**  
Group.

Λονδίνο: Little, Brown Book

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## Ο ΔΙΑΛΟΓΟΣ ΤΗΣ ΓΥΨΑΛΑΣ ΤΟΥ ΨΑΡΙΟΥ

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των

πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

Το Fish Bowl είναι μια τεχνική διαλόγου που χρησιμοποιείται για την προώθηση της δυναμικής συμμετοχής σε μια ομάδα. Ως χρήσιμη εναλλακτική λύση στις παραδοσιακές συζητήσεις, βοηθά στην εμβάθυνση αμφιλεγόμενων θεμάτων, αποφεύγοντας τη γενική πόλωση μεταξύ των απόψεων, διευκολύνοντας την ανάδειξη προσωπικών εμπειριών και συναισθηματικών αναγκών μεταξύ των συμμετεχόντων.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

### 1. ΡΥΘΜΙΣΗ (5')

Για να προετοιμάσετε τη δραστηριότητα fishbowl θα χρειαστείτε:

- Λίγες καρέκλες σε εσωτερικό κύκλο, που περιβάλλεται από μεγαλύτερο κύκλο καρεκλών.
- Προσπαθήστε να επιτρέψετε την εύκολη πρόσβαση στον εσωτερικό και εξωτερικό κύκλο
- Μπορούν να είναι χρήσιμα τα Flip charts για την καταγραφή των βασικών θεμάτων.
- Μια ενδιαφέρουσα ερώτηση σχετικά με το θέμα

## ΟΔΗΓΙΕΣ



- 2. ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΛΟΓΟΥ (40')
- Στον εσωτερικό κύκλο, ή fishbowl, οι συμμετέχοντες συζητούν- οι συμμετέχοντες στον εξωτερικό κύκλο ακούν τη συζήτηση.
- Για να ξεκινήσουν την άσκηση, οι συντονιστές παρουσιάζουν το θέμα και εκφράζουν μια πρώτη κύρια ερώτηση σχετικά με το θέμα (π.χ. *«Πώς σχετιζόμαστε με τον εκφοβισμό?»*).  
τότε μπορεί να ζητήσει από εθελοντές που θα ήθελαν να καθίσουν στις καρέκλες στον εσωτερικό κύκλο και να μιλήσουν . Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι μόνο αυτοί οι συμμετέχοντες έχουν το δικαίωμα να συζητήσουν τις καταστάσεις. Εάν κάποιος άλλος επιθυμεί να εκφράσει τη γνώμη του πρέπει να αντικαταστήσει το άτομο στη μέση αγγίζοντας τους ώμους του.

Οι συμμετέχοντες μπορούν να ξεκινήσουν τη συζήτηση με στόχο να μοιραστούν την άποψή τους, τις εμπειρίες τους και τις πιθανές λύσεις τους. Οι άλλοι ενθαρρύνονται να συμμετάσχουν στη συζήτηση αντικαθιστώντας με στόχο να συγκεντρώστε επίσης άλλα σημεία. Όταν ολοκληρωθεί η συζήτηση, γίνεται η απομάκρυνση και μετά μπορούν να συζητηθούν άλλες καταστάσεις.

# ΟΔΗΓΙΕΣ



## 3. ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ (15')

- Κατά τη διάρκεια του debriefing, επανεξετάστε τα βασικά σημεία, τα ενδιαφέροντα σχόλια και τα συναισθήματα της ομάδας σχετικά με συγκεκριμένα θέματα. Οι συμμετέχοντες πρέπει να τους επιτρέπεται να αναπτύξουν τα δικά τους συμπεράσματα και να εκφραστούν ελεύθερα.
- Η παροχή στους συμμετέχοντες ενός εγγράφου επισκόπησης των διδαγμάτων που αντλήθηκαν και ενός καταλόγου βασικών πηγών μπορεί να είναι χρήσιμη μετά την ολοκλήρωση της άσκησης. τελείωσε.

Ακολουθούν μερικές ενδιαφέρουσες ερωτήσεις που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως σημείο εκκίνησης

### **Στους παρατηρητές (εάν υπάρχουν):**

Ήταν δύσκολο να μην απαντήσετε στα σχόλια των ομιλητών του fishbowl; Γιατί ή γιατί όχι; Εάν ναι, σε ποια είδη σχολίων θέλατε να απαντήσετε;

Ακούσατε κάτι από το fishbowl που σας εξέπληξε;

Τι σας βοήθησε να κατανοήσετε τις πληροφορίες που μοιράζονταν (μη λεκτικοί δείκτες, ενδείξεις συμφραζομένων κ.λπ.);

# ΟΔΗΓΙΕΣ



## Στους ομιλητές:

Πώς αισθανθήκατε όταν μοιραστήκατε τα συναισθήματά σας γνωρίζοντας ότι οι συμμαθητές σας άκουγαν προσεκτικά;

Έχετε συνήθως ευκαιρίες να μοιραστείτε τις απόψεις σας σχετικά με αυτό το θέμα;

Τι θα θέλατε να είχατε πει με μεγαλύτερη σαφήνεια/τι θα θέλατε να είχατε επισημάνει;

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



## Κλασικό μπολ για ψάρια

Ορίστε ένα θέμα και καλέστε ομιλητές στον εσωτερικό κύκλο για να ξεκινήσουν το διάλογο. Οι παρατηρητές μπορούν να μπουν στον κύκλο καθισμένοι σε ελεύθερες καρέκλες ή να αγγίξουν τον ώμο των εσωτερικών συμμετεχόντων για να τους αντικαταστήσουν.

## Προσανατολισμένο στη διαδικασία μπολ ψαριών

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτή την έκδοση όταν θέλετε να βοηθήσετε την ομάδα να εμβαθύνει στην προσωπική της εμπειρία σχετικά με το θέμα.

Στη ρύθμιση θα χρησιμοποιήσετε μόνο 4 καρέκλες για τον εσωτερικό κύκλο:

2 Οι πρόεδροι θα εκφράσουν τις δύο κύριες πολωμένες απόψεις σχετικά με το θέμα (π.χ. θέσεις "Υπέρ" και "Κατά") (πρόεδρος 1 και 3)



2 Οι πρόεδροι θα εκφράσουν θετικές και αρνητικές προσωπικές εμπειρίες που σχετίζονται με το θέμα (πρόεδροι 2 και 4)

## Θεατρικό μπόλ με ψάρια

Ανάλογα με το θέμα, μπορείτε προηγουμένως να επισημάνετε τους κύριους ρόλους/χαρακτήρες που συνδιαμορφώνουν το θέμα. Για παράδειγμα, δουλεύοντας πάνω στο θέμα του εκφοβισμού με την τάξη σας μπορείτε να φέρετε τους χαρακτήρες του θύτη, του θύματος και του παρευρισκόμενου. Αφού defined, θα τοποθετήσετε τόσες καρέκλες στον εσωτερικό κύκλο όσοι και οι χαρακτήρες που επισημάνθηκαν. Τις επισημάνετε με ένα χαρτί, προκειμένου να fiξίζει ένας χαρακτήρας σε κάθε καρέκλα.

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Το Fishbowl είναι πολύ χρήσιμο για τη διερεύνηση των ιδεών της ιδιότητας μέλους, της ταυτότητας, του ανήκειν και των κοινών εμπειριών. Η δομή του προσφέρεται για συζητήσεις περίπλοκων θεμάτων και για απαιτητικά θέματα διαπολιτισμικής σημασίας. Παρέχοντας σε όλους τους μαθητές τόσο ρόλο ομιλητή και ακροατή όσο και συμμετοχή στη συζήτηση, το fishbowl μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος μάθησης χωρίς

αποκλεισμούς και υποστήριξης. Η πτυχή της παρατήρησης της δραστηριότητας επιτρέπει στους μαθητές να εντοπίσουν τους κατάλληλους τρόπους συμμετοχής σε συζητήσεις. Εάν χρησιμοποιούνται σε συνεχή βάση, οι συζητήσεις με το fishbowl μπορούν να καθιερώσουν όρια και κανόνες κρίσιμης σημασίας για την επικοινωνία κατά των προκαταλήψεων

# CONS



Προκειμένου να υπάρξει σωστός διάλογος, η τεχνική αυτή είναι λιγότερο χρήσιμη όταν οι ομάδες είναι μικρότερες από 12 συμμετέχοντες.

# TIPS



Ως συντονιστής μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δύο σημαντικά εργαλεία για να προωθήσετε την εμπειρία της ομάδας:

- Μεταεπικοινωνία

Είναι σημαντικό, προκειμένου να ευαισθητοποιήσουμε περισσότερο

στην ομάδα, για να επικοινωνήσετε κάθε εμπειρία που συμβαίνει κατά τη διάρκεια του διαλόγου, πέρα από το περιεχόμενο, καθώς αυτό αποτελεί μέρος της ομαδικής διαδικασίας. Δώστε προσοχή στη μη λεκτική επικοινωνία στους εσωτερικούς και εξωτερικούς κύκλους, στις αλλαγές στην ατμόσφαιρα της τάξης και φέρτε τις στο διάλογο ως απλή παρατήρηση.





- Εσωτερική εμπειρία

Ως μέρος του πεδίου, ο διαμεσολαβητής συνδέεται στην εμπειρία της ομάδας. Κάθε συναίσθημα και αίσθηση που της συνέβη, εν μέρει, συμβαίνει στην ομάδα. Η λήψη αυτού του είδους των πληροφοριών στην ομάδα, κατά τη διάρκεια του διαλόγου, θα βοηθήσει τους άλλους συμμετέχοντες να συνειδητοποιήσουν τις δικές τους αντιλήψεις και να χρησιμοποιήσουν αυτές τις πληροφορίες για να περάσουν το όριο και να μιλήσουν για την εμπειρία τους.

## ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/ffish-bowl-of-conflict.1362/>
- 
- <http://www.nwlink.com/~donclark/hrd/learning/ffishbowls.html>
- 
- <https://www.learningforjustice.org/classroom->



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

## [resources/teaching-strategies/community-inquiry/ffishbowl](#)

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## DEBRIEFING

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Το Debriefing είναι μια εμπειρία που επιτρέπει στους συμμετέχοντες να συνδέσουν τις δραστηριότητες και τα μαθήματα που έμαθαν σε μια δραστηριότητα, εμπειρία ή πρόγραμμα με τον έξω κόσμο.

Πότε λαμβάνει χώρα το Debriefing;

Το Debriefing μπορεί να λάβει χώρα στο τέλος οποιασδήποτε δραστηριότητας ή εμπειρίας, συμπεριλαμβανομένου του τέλους ενός τμήματος μιας εμπειρίας ή του τέλους μιας σειράς δραστηριοτήτων. Δεν υπάρχει ένας τέλειος χρόνος για την ενημέρωση, ούτε καθορισμένες κατευθυντήριες γραμμές για το πόσο καιρό θα πρέπει να διαρκεί κάθε ενημέρωση. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ποικιλία στρατηγικών debriefing, καθώς και η χρήση δραστηριοτήτων που δίνουν στους συμμετέχοντες τη γνώση και τη δύναμη να αναλάβουν την ηγεσία στη διαδικασία debriefing.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ



### Βήματα Debriefing

Οι βιωματικές δραστηριότητες παρέχουν πολλά σημεία συζήτησης. Ωστόσο, είναι σημαντικό να θυμάστε ότι αν οι απολογισμοί μετά τη δραστηριότητα δεν είναι σωστά δομημένοι, μπορεί να μην είναι αποτελεσματικοί και να μην αναδυθούν ευκαιρίες για μάθηση.

Προκειμένου να μεγιστοποιηθούν τα οφέλη των βιωματικών δραστηριοτήτων και να καταστεί δυνατή η μάθηση και η ανάπτυξη των συμμετεχόντων μέσω της διαδικασίας, είναι χρήσιμο να ακολουθήσετε ένα μοντέλο τριών βημάτων για τον τρόπο υποβολής ερωτήσεων απολογισμού: Τι; Λοιπόν, τι; Τώρα τι;

1.

**Το**

**Ποιος** σκοπός: Ανασκόπηση της δραστηριότητας για τη συλλογή δεδομένων σχετικά με το τι συνέβη

Επεξήγηση: Η πρόθεση είναι να αποσπάσετε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες από την ομάδα, ώστε να ανατρέξετε σε αυτές στη συνέχεια της συζήτησης. Από αυτό το θεμέλιο του τι συνέβη, ο συντονιστής μπορεί να καθοδηγήσει τη συζήτηση προς τα εμπρός για μεγαλύτερη κατανόηση της εμπειρίας και να βοηθήσει στην ανάδειξη των

μάθηση από το  
μάθηση. Παράδειγμα ερωτήσεων: Τι  
συνέβη; Τι έλαβε χώρα κατά τη διάρκεια αυτής της  
δραστηριότητας; Τι παρατηρήσατε;

# ΟΔΗΓΙΕΣ



## 2. Το

## Έτσι

## Τι

Σκοπός: Εξετάστε τις λεπτομέρειες και ερμηνεύστε τα δεδομένα για να αναδείξετε τη σημασία της δραστηριότητας προκειμένου να αποκτήσετε διορατικότητα

Επεξήγηση: Προχωρώντας από το περιγραφικό και το παρατηρήσιμο στο ερμηνευτικό, η πρόθεση είναι να αντλήσουμε περισσότερο νόημα από το τι συνέβη ή/και πώς συνέβη, καθώς και να "ξετυλίξουμε" τα πιο λεπτά επίπεδα του τι έλαβε χώρα που συνέβησαν. Παραδείγματα

ερωτήσεων: Πώς ήταν η επικοινωνία σας; Τι συνέβαλε στην επιτυχία της ομάδας σας; Ποιος ήταν ο ρόλος σας στην ομάδα κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας;

## 3. Το

## Τώρα

## Τι;

Σκοπός: Γέφυρα από την πρόσφατη εμπειρία στη μελλοντική εμπειρία

Επεξήγηση: Προκειμένου αυτό που μόλις έλαβε χώρα να έχει σημασία ή αντίκτυπο, οι ερωτήσεις "τώρα τι" ωθούν τους συμμετέχοντες να σκεφτούν μελλοντικά και ενδεχομένως να εφαρμόσουν αυτά που έμαθαν. Μπορεί επίσης να είναι σκόπιμο για τους συμμετέχοντες να εξετάσουν αυτό που μόλις έλαβε χώρα σε μεταφορικό επίπεδο και να αντλήσουν νόημα ή διορατικότητα με αυτόν τον τρόπο.

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)



# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



*Επιπλέον παράδειγμα: η δραστηριότητα και οι ερωτήσεις "Τι βλέπεις;". (κοιτάξτε ένα άλλο φύλλο)*

**Περιγραμμά μιας τυπικής δομημένης ενημέρωσης (<https://wattsyourpathway.co.uk/debriefing-research/>)**

## 1. Εισαγωγές

Ποιος είσαι εσύ; Ποιοι είναι αυτοί;

Σκοπός του debriefing - confidential, διαρκεί 2-3 ώρες

Γενικές λεπτομέρειες - πού, πόσο καιρό, πότε

επέστρεψε Επισκόπηση - πώς ήταν;

## 2. Προσδιορισμός του τι ήταν το πιο ανησυχητικό

Προσδιορίστε 3 γεγονότα/θέματα που ήταν πιο

αγχωτικά, αναστατωτικά ή ενοχλητικά - τα

χειρότερα σημεία (π.χ. περιστατικό- ενοχλητικό

θέαμα- δυσκολία στη σχέση/επικοινωνία- δυσκολίες

στη δουλειά/στην υπηρεσία- υπερκόπωση- πλήξη-

κουλτούρα/συνθήκες διαβίωσης- μακριά από

φίλους/οικογένεια- πρόβλημα υγείας).

## 3. Γεγονότα, σκέψεις και συναισθήματα

Πάρτε κάθε γεγονός/θέμα με τη σειρά: ρωτήστε για

τα γεγονότα, μετά για τις σκέψεις, μετά για τα

συναισθήματα. ΜΗΝ ΒΙΑΖΕΣΤΕ!

## 4. Υπάρχουν άλλες πτυχές για τις οποίες θέλετε να

μιλήσετε;

## 5. Συμπτώματα



Αντιμετωπίσατε συμπτώματα σχετιζόμενα με το άγχος σε οποιοδήποτε σημείο κατά τη διάρκεια της παραμονής σας στο εξωτερικό; Και τώρα; - Πηγαίνετε τους μέσα από το φυλλάδιο για να αναφέρετε τα τυπικά συμπτώματα

#### 6. Κανονικοποίηση και διδασκαλία

- Τα συμπτώματα είναι φυσιολογικά υπό τις περιστάσεις - δεν αντιδράτε υπερβολικά
- Ποιες μεθόδους μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να μειώσετε το άγχος;
- Ποια υποστήριξη είναι διαθέσιμη για εσάς / σε ποιον μπορείτε να μιλήσετε;

#### 7. Τίποτα θετικό;

Υπήρξε κάτι καλό/σημαντικό στο διάστημα που περάσατε στο εξωτερικό; Τι ήταν το καλύτερο; Τι μάθατε; Χαίρεστε που πήγατε;

#### 8. Επιστροφή στο 'σπίτι'

Πώς ήταν η επιστροφή στην πατρίδα; Μιλήστε για το φυσιολογικό αντίστροφο πολιτισμικό σοκ και την προσαρμογή

#### 9. Το μέλλον

- Ρωτήστε για τα μελλοντικά σχέδια
- Πείτε τους πού μπορούν να λάβουν περαιτέρω βοήθεια, αν το επιθυμούν (προσφερθείτε να τους παραπέμψετε, αν χρειάζεται).
- Ρωτήστε τους αν έχουν ερωτήσεις ή άλλα πράγματα που θέλουν να πουν.

- Προσφέρετε μια συνάντηση παρακολούθησης, εάν είναι απαραίτητο. Διαφορετικά, κανονίστε να επικοινωνήσετε τηλεφωνικά ή μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (2-3 εβδομάδες αργότερα) για να δείτε πώς είναι.

## 10. Κλείσιμο

Συνοψίστε τη συνεδρία, ρωτήστε πώς αισθάνονται τώρα.

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Ποια είναι τα οφέλη του Debriefing;

Ο David Kolb, ένας Αμερικανός θεωρητικός της εκπαίδευσης και ένας από τους προπάτορες της φιλοσοφίας της βιωματικής εκπαίδευσης, πίστευε ότι για να μάθουμε πραγματικά από την εμπειρία πρέπει να υπάρχει χρόνος για επαναπροσέγγιση.

Το debriefing αποτελεί βασικό συστατικό του κύκλου βιωματικής μάθησης του Kolb. Με την αναφολή και την αναγνώριση των γνώσεων, των δεξιοτήτων και των στάσεων που χρησιμοποιήθηκαν σε μια εμπειρία, **οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν προσωπική επίγνωση και διορατικότητα και συνειδητοποιούν τους εσωτερικούς πόρους στους οποίους μπορούν να έχουν πρόσβαση σε μελλοντικές εμπειρίες.**

(<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>)

# CONS



Το debriefing αποτελεί σημαντικό μέρος της μάθησης. Το μέρος του Debriefing πρέπει να αντιμετωπίζεται με προσοχή και καλή προετοιμασία, διαφορετικά υπάρχει κίνδυνος να μην ολοκληρωθεί ο κύκλος της μάθησης και να προκληθεί ακόμη και κάποια βλάβη. Για παράδειγμα, δεν ενδείκνυται η επίρριψη ευθυνών, καθώς δεν είναι εποικοδομητική και μπορεί να οδηγήσει σε δυσαρέσκεια και μνησικακία. Μπορεί επίσης να είναι πολύ συναισθηματικό και αν δεν είστε έτοιμοι να ανοίξετε το "κουτί της Πανδώρας", προσέξτε πώς θα το χειριστείτε στη συνέχεια. (Οι σκέψεις της Justina :)

# TIPS



Προετοιμάστε τη δραστηριότητα και λίγες επιπλέον ερωτήσεις στο μέρος του debriefing. Κρατήστε το χρόνο. Να είστε έτοιμοι να προχωρήσετε με την florá και να είστε φλεαστοί αλλά όχι υπερβολικά και να

ακολουθήσετε τις ερωτήσεις του debriefing (σκέψεις της Justina :)

# ΠΗΓΗ ΠΟΡΟΙ



1. "Τι είναι το Debriefing και πώς γίνεται;":

<http://experience.jumpfoundation.org/what-is-debriefing-and-why-should-we-debrief/>

2. Παράρτημα 1: Περίγραμμα μιας τυπικής δομημένης ενημέρωσης: [https://](https://wattyourpathway.co.uk/debriefing-research/)

[wattyourpathway.co.uk/debriefing-research/](https://wattyourpathway.co.uk/debriefing-research/)



# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## ΨΗΦΙΑΚΟ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ - ΚΑΗΟΟΤ

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Να δημιουργήσετε και να χρησιμοποιήσετε ένα διαδραστικό, βασισμένο σε παιχνίδι, ψηφιακό εργαλείο για εκπαιδευτικούς σκοπούς.

Kahoot! Τι αξιοσημείωτο εργαλείο μάθησης που παρακινεί τους μαθητές να μάθουν μέσω διαδραστικών παιχνιδιών. Ενισχύει τη δέσμευση των μαθητών. Χρησιμεύει ως ένα εργαλείο φιλικό προς τον χρήστη και επίσης φιλικό προς τα κινητά και τα tablet. Διαθέτει μια εύχρηστη διεπαφή όπου οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν παιχνίδια και κουίζ μέσα σε λίγα λεπτά.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Το Kahoot! είναι μια πλατφόρμα μάθησης βασισμένη σε παιχνίδια, που χρησιμοποιείται ως εκπαιδευτική τεχνολογία σε σχολεία και άλλα εκπαιδευτικά ιδρύματα. Τα μαθησιακά παιχνίδια της, τα "Kahoots", είναι κουίζ πολλαπλών επιλογών που δημιουργούνται από τον χρήστη και στα οποία μπορεί να έχει πρόσβαση μέσω ενός προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο (<https://kahoot.com/>) ή

της εφαρμογής Kahoot. Το Kahoot! μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επανεξέταση των γνώσεων των μαθητών, για διαμορφωτική αξιολόγηση ή ως διάλειμμα από τις παραδοσιακές δραστηριότητες της τάξης. Το Kahoot! περιλαμβάνει επίσης κουίζ γνώσεων.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



"Παράδειγμα κουίζ Kahoot από την άποψη του εκπαιδευτή και του μαθητή":

[https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab\\_channel=DanielKopsas](https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab_channel=DanielKopsas)

Τι είδους ερωτήσεις μπορείτε να κάνετε στο kahoot;

- Κουίζ.
- Σωστό ή λάθος.
- Τύπος Απάντηση (λειτουργία Premium)
- Παζλ (λειτουργία Premium)
- Δημοσκόπηση (λειτουργία Premium)
- Σύννεφο λέξεων (λειτουργία Premium)
- Brainstorm (λειτουργία Premium)
- Ανοιχτού τύπου (λειτουργία Premium)

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



- Το πρώτο και κυριότερο πλεονέκτημα του Kahoot είναι ότι είναι προσφέρει a μεγάλη δέσμευση από το το πλευρά των μαθητών. Το απολαμβάνουν καθώς είναι ένα οπτικοποιημένο και μοναδικό είδος κουίζ.
- Όπως το των μαθητών ενδιαφέρον επίπεδο είναι υψηλό, το δάσκαλοι μπορούν να εύκολα να αξιολογούν το το κατανόηση επίπεδο μέσω κουίζ και δημοσκοπήσεων.
- Το Kahoot έχει γίνει πολύ επιτυχημένο στη μείωση της μονοτονίας και της πλήξης.
- Πρόκειται για μια ενεργητική και ζωντανή πλατφόρμα.
- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εργαλείο αξιολόγησης για την καθηγητές.
- Το Kahoot έχει επιτύχει να δημιουργήσει ένα θετικό περιβάλλον μεταξύ των μαθητών δημιουργώντας κίνητρα.
- Έχει αυξήσει τις επιδόσεις των μαθητών λόγω της αύξησης της παρουσίας τους.
- Έχει μειώσει αποτελεσματικά τα επίπεδα απογοήτευσης των μαθητών και το άγχος σχετικά με το φόβο των διαμορφωτικών αξιολογήσεις με την παραδοσιακή μέθοδο.

([https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages\\_](https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_)



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

of\_Kahoot)

# CONS



- Ένα από τα σημαντικά μειονεκτήματα του Kahoot είναι ότι η παρακολούθηση του επιπέδου προόδου του μαθητή είναι μια πολύπλοκη διαδικασία.
- Λόγω των πολλαπλών παικτών που είναι συνδεδεμένοι στην ίδια πλατφόρμα, θα πρέπει να υπάρχει ένα ισχυρό WiFi σύνδεση. Διαφορετικά δεν θα λειτουργούσε.
- Μερικές φορές, η μουσική υπόκρουση μπορεί να αποσπάσει την προσοχή και να προκαλέσει άγχος, γεγονός που τελικά οδηγεί στην εκτροπή του μαθητή από το στόχο του.
- Καθώς συνδέονται πολλοί παίκτες, το επίπεδο του ανταγωνισμού μπορεί να αυξηθεί, οδηγώντας έτσι σε άγχος και θυμός μεταξύ των παιδιών.
- Μερικές φορές, η διαθεσιμότητα των gadgets μπορεί επίσης να αποτελεί πρόβλημα.

([https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages\\_of\\_Kahoot](https://www.techprevue.com/kahoot/#Advantages_of_Kahoot))



# TIPS



Η βασική έκδοση του Kahoot είναι δωρεάν. Εάν σκοπεύετε να επιλέξετε μια λειτουργία Premium με περισσότερες βελτιωμένες επιλογές, θα πρέπει να πληρώσετε ορισμένα τέλη.

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



1. Kahoot! <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot>

2. Kahoot! <https://kahoot.com/>

3. "Kahoot Τι είναι: Χαρακτηριστικά, πλεονεκτήματα, μειονεκτήματα και συχνές ερωτήσεις":

<https://www.techprevue.com/kahoot/#>

[Πλεονεκτήματα του Kahoot](#)

4. "Παράδειγμα κουίζ Kahoot από την άποψη του εκπαιδευτή και του μαθητή":

[https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab\\_channel=DanielKopsas](https://www.youtube.com/watch?v=YtH4kYacFs4&ab_channel=DanielKopsas)

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## ΜΕΝΤΙΜΕΤΡΟ

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Κατασκευάστε όμορφες διαδραστικές παρουσιάσεις στον κατασκευαστή παρουσιάσεων. Συλλέξτε δημοσκοπήσεις, δεδομένα και γνώμες από τους συμμετέχοντες που χρησιμοποιούν έξυπνες συσκευές.

Αποκτήστε πληροφορίες σχετικά με τους συμμετέχοντες με τις τάσεις και την εξαγωγή δεδομένων.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Το Mentimeter είναι ένα ψηφιακό εργαλείο που είναι χρήσιμο για τη διεξαγωγή διαδραστικών δραστηριοτήτων με νέους.

Το κοινό αλληλεπιδρά ανώνυμα με μια έξυπνη συσκευή (υπολογιστή, smartphone, tablet κ.λπ.) όπου μπορεί να απαντήσει σε ερωτήσεις.

Μπορούν να απεικονίσουν τις απαντήσεις τους σε πραγματικό χρόνο για να δημιουργήσουν μια διασκεδαστική και διαδραστική εμπειρία.

Το εργαλείο προσφέρει 13 διαδραστικούς τύπους ερωτήσεων, όπως σύννεφα λέξεων και κουίζ.

Εσείς μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το **Mentimote** (μέσω το **smartphone**) για να συντονίζετε και να ελέγχετε τις παρουσιάσεις

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



Κατασκευάστε διαδραστικές παρουσιάσεις με τον εύχρηστο online επεξεργαστή.

- Ερωτήσεις
- Δημοσκοπήσεις
- Κουίζ
- Διαφάνειες
- Εικόνες

Μπορείτε να προσθέσετε Gifs και άλλα στην παρουσίασή σας για να δημιουργήσετε διασκεδαστικές και ελκυστικές παρουσιάσεις.

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Δημιουργήστε ολόκληρες παρουσιάσεις γρήγορα και εύκολα με το Content Slides. Εύκολη στη χρήση λειτουργία παρουσιαστή.

Το κοινό αλληλεπιδρά ανώνυμα με μια έξυπνη συσκευή. Χρησιμοποιήστε το Mentimote για να συντονίσετε και να ελέγξετε τις παρουσιάσεις. Ενεργοποιήστε τη βωμολοχία σε πολλές γλώσσες.

Συλλέξτε ανατροφοδότηση μέσω ερευνών.

# CONS



Λόγω των πολλαπλών παικτών που συνδέονται στην ίδια πλατφόρμα, θα πρέπει να υπάρχει ισχυρή σύνδεση WiFi. Διαφορετικά, δεν θα λειτουργούσε.

Δεν είναι πολύ αποτελεσματικό αν θέλετε να συγκεντρώσετε μεγάλες προτάσεις.

# TIPS



Η βασική έκδοση του Mentimeter είναι δωρεάν. Εάν σκοπεύετε να επιλέξετε μια λειτουργία Premium με περισσότερες βελτιωμένες επιλογές, θα πρέπει να πληρώσετε κάποια τέλη.

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://www.lamiascuoladifferente.it/mentimeter/>
- <https://www.mentimeter.com/>
- <https://help.mentimeter.com/en/articles/2233579-mentimote-our-presentation-remote>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## JAMBOARD

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Έχοντας έναν διαδραστικό πίνακα, προσβάσιμο από διαφορετικές συσκευές, ο οποίος επιτρέπει την ταυτόχρονη ομαδική εργασία. Διεγείρει τη δημιουργικότητα των νέων.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Το Jamboard ξεκλειδώνει το δημιουργικό δυναμικό της ομάδας σας με συν-συγγραφή σε πραγματικό χρόνο. Ζήστε την εμπειρία της απρόσκοπτης παραγωγικότητας, είτε η ομάδα σας βρίσκεται στο ίδιο δωμάτιο χρησιμοποιώντας πολλαπλά Jamboards, είτε στην άλλη άκρη του κόσμου χρησιμοποιώντας την εφαρμογή Jamboard στο κινητό.

Πρόκειται για το πρώτο προϊόν υλικού που σχεδιάστηκε και κατασκευάστηκε από την Google, το οποίο προορίζεται να συμπληρώσει τα είδη των εργαλείων που βασίζονται στο cloud και περιλαμβάνουν, για παράδειγμα, τα Gmail, Drive,

Docs, μεταξύ άλλων,

Πρόκειται για έναν συνεργατικό ψηφιακό πίνακα 55 ιντσών που διαθέτει αξεσουάρ, όπως δύο οπτικά μολύβια, μια γόμα και ένα στήριγμα, τα οποία είναι στοιχεία που επιτρέπουν την καλή και παραγωγική απόδοση της ομάδας εργασίας.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



- Μοιραστείτε ιδέες
- Χρήση εικόνων
- Συνεργαστείτε μεταξύ σας σε πραγματικό χρόνο
- Οργανωμένη ομαδική εργασία

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Το Jamboard μπορεί να χρησιμοποιηθεί δωρεάν.

Το Jamboard επιτρέπει στους χρήστες να μοιράζονται ιδέες, εικόνες και να συνεργάζονται μεταξύ τους σε πραγματικό χρόνο.

Το Jamboard διαθέτει αναγνώριση γραφής και σχήματος, ώστε να είναι εύκολο στη χρήση και διαισθητικό.

Μπορείτε να σχεδιάζετε με γραφίδα αλλά να σβήνετε με το δάχτυλό σας - ακριβώς όπως σε έναν πίνακα.

Είναι εύκολο να παρουσιάσετε τις παρεμβολές σας σε πραγματικό χρόνο μέσω του Meet.

Όταν τελειώσετε το τζαμάρισμα, μοιραστείτε τη δουλειά σας με άλλους.

# CONS



Αν δεν έχετε ισχυρό wifi, μπορεί να έχετε κάποια προβλήματα.

# TIPS



Χρησιμοποιήστε το όπως θα χρησιμοποιούσατε ένα πραγματικό whiteboard, χωρίς περιορισμούς στο τι θέλετε να κάνετε με το Jamboard σας: είναι ένα πολύ εύκολο και ευέλικτο ψηφιακό εργαλείο.

Να είστε δημιουργικοί και να εξερευνήσετε τη χρήση του.

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://support.google.com/jamboard/answer/7424836?hl=en>
- <https://workspace.google.com/products/jamboard/>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## CROSSWORD LABS

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Πρόκειται για ένα απλό και γρήγορο εργαλείο για τη δημιουργία, εκτύπωση, κοινή χρήση και επίλυση σταυρόλεξων στο διαδίκτυο. Μπορείτε να δεσμεύσετε την ομάδα σας παρέχοντάς της ένα εργαλείο για να δημιουργήσει το δικό της σταυρόλεξο ή μπορείτε να αυξήσετε τις γνώσεις και την ευαισθητοποίησή της σχετικά με ένα θέμα.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Είναι ένα από τα μεγαλύτερα αποθετήρια σταυρόλεξων στο διαδίκτυο - με πάνω από 1 εκατομμύριο γρίφους. Η Crossword Labs είναι ένας κατασκευαστής σταυρόλεξων.



# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



Γρήγορη, απλή και δωρεάν χρήση: μπορείτε να δημιουργήσετε το δικό σας σταυρόλεξο ή να βρείτε ένα έτοιμο.

Μπορείτε να μοιραστείτε τη διεύθυνση URL του σταυρόλεξού σας και να λύσετε το παζλ online.

Λειτουργεί σε tablet και τηλέφωνα.

Μπορείτε επίσης να εκτυπώσετε/εξαγάγετε το σταυρόλεξό σας σε PDF ή Microsoft Word ή να κατεβάσετε το σταυρόλεξό σας ως εικόνα.

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Λειτουργεί σε οποιαδήποτε συσκευή.

Δεν υπάρχουν διαφημίσεις, δεν υπάρχουν

υδατογραφήματα και δεν απαιτείται εγγραφή. Είναι

δωρεάν

# CONS



Η διεπαφή είναι διαθέσιμη μόνο στα αγγλικά.

Μπορείτε να δημιουργήσετε ένα σταυρόλεξο μόνο όταν είστε online.

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://www.albertopiccini.it/2019/06/05/crossword-labs-una-web-app-con-cui-costruire-parole-creciate-personalizzate/>
- [Δωρεάν, online δημιουργός σταυρόλεξων - Crossword Labs](#)

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## VIDEOSCRIBE

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

ΣΤΟΧΟΣ

---

Ενεργοποιήστε την ομάδα σας με δημιουργικά βίντεο

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Εύκολο λογισμικό κινούμενων σχεδίων για να κάνετε εύκολα βίντεο με πίνακα. Το VideoScribe είναι ένα λογισμικό animation βίντεο που μπορείτε να κατεβάσετε και το οποίο σας επιτρέπει να δημιουργήσετε ελκυστικά βίντεο μέσα σε λίγα λεπτά.

Από μια ιδέα μέχρι ένα πλήρες σενάριο, χρησιμοποιήστε το VideoScribe για να δημιουργήσετε εντυπωσιακά 2D animations, παρουσιάσεις βίντεο και πολλά άλλα... Οι δυνατότητες είναι απεριόριστες!

Μπορείτε να δημιουργήσετε οτιδήποτε με το VideoScribe, συμπεριλαμβανομένων βίντεο επεξήγησης με κινούμενα σχέδια, βίντεο κινουμένων σχεδίων με πίνακα, βίντεο μάρκετινγκ,

βίντεο κινουμένων σχεδίων, βίντεο με ντουντούκες  
κ.λπ.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



Μπορείτε να δημιουργήσετε:

- Κινούμενα σχέδια πίνακα
- Επεξηγηματικά βίντεο
- Κινούμενα σχέδια προώθησης
- Βίντεο μάρκετινγκ
- Διαδικτυακό σεμινάριο
- Blog
- Βιβλιοθήκη προτύπων

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Με μερικά κλικ μπορείτε να προσθέσετε γρήγορα κινούμενες εικόνες, κείμενο, μουσική και φωνή. Χρησιμοποιώντας αυτό το εργαλείο θα είστε σε θέση να δημιουργήσετε καταπληκτικά βίντεο κινουμένων σχεδίων.

Σύρετε και αφήστε για να δημιουργήσετε φοβερά επεξηγηματικά βίντεο, κινούμενα σχέδια πίνακα, βίντεο προώθησης, εκπαιδευτικά βίντεο και πολλά άλλα.

Παράγετε απεριόριστα βίντεο με οικονομικά

αποδοτικά πακέτα. Μπορείτε να έχετε πρόσβαση  
σε επεξεργάσιμα πρότυπα.



# CONS



Μπορείτε:

- Έργο του fine
- Αφαίρεση του υδατογραφήματος Video Scribe
- Λήψη σε πολλαπλές συσκευές
- Απεριόριστη

ηλεκτρονική υποστήριξη

Αλλά μόνο με ένα πακέτο

επί πληρωμή.

# TIPS



Να είστε δημιουργικοί και αφιερώστε λίγο χρόνο για να δημιουργήσετε τα βίντεό σας.

Η βασική έκδοση είναι δωρεάν, για τις υπόλοιπες πρέπει να πληρώσετε.

# ΠΗΓΗ

ΠΟΡΟΙ



- <https://www.videoscribe.co/en/>

- <https://www.videoscribe.co/en/using-videoscribe/>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## TYPEFORM

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

ΣΤΟΧΟΣ

---

Συλλέξτε και μοιραστείτε πληροφορίες και δεδομένα μέσω ελκυστικών ψηφιακών ερευνών.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Το Tyreform είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που σας επιτρέπει να σχεδιάζετε εξατομικευμένες, δυναμικές και ελκυστικές έρευνες, προσαρμοσμένες σε οποιαδήποτε κινητή συσκευή.

Το Tyreform κάνει τη συλλογή και την ανταλλαγή πληροφοριών άνετη και διαλογική. Είναι μια διαδικτυακή πλατφόρμα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε οτιδήποτε, από έρευνες έως εφαρμογές, χωρίς να χρειάζεται να γράψετε ούτε μια γραμμή κώδικα.

Όμορφα σχεδιασμένες, θέτοντας μία ερώτηση κάθε φορά σαν μια πραγματική συζήτηση, οι φόρμες τύπου είναι ελκυστικές και διασκεδαστικές στη συμπλήρωση. Χάρη σε αυτόν τον συνδυασμό, οι φόρμες τύπου έχουν μεγάλα ποσοστά συμπλήρωσης, πράγμα που σημαίνει ότι μπορείτε να έχετε περισσότερα και καλύτερα

αποτελέσματα.

Σε αντίθεση με τις παραδοσιακές φόρμες, είναι πιο ευέλικτες και οπτικές, με στόχο ο ερωτώμενος να διασκεδάσει και, ως εκ τούτου, να δώσει καλύτερες απαντήσεις.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



Μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ διαφορετικών μορφών:

- Κατασκευαστής κουίζ
- Κατασκευαστής έρευνας
- Κατασκευαστής φορμών
- Poll maker
- Κατασκευαστής δοκιμών

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Όλες οι λειτουργίες του Typeform βρίσκονται στο "Χώρο εργασίας", το χώρο όπου μπορείτε να ξεκινήσετε να δημιουργείτε την πρώτη σας φόρμα από το μηδέν ή επιλέγοντας ένα από τα διαθέσιμα προεπιλεγμένα πρότυπα. Από τη "Γκαλερί προτύπων" μπορείτε να επιλέξετε από διάφορες κατηγορίες και να φιλτράρετε τα αποτελέσματα ανάλογα με τη μορφή που σας ενδιαφέρει περισσότερο. Μπορείτε να κάνετε προεπισκόπηση και, αν πειστείτε, να κάνετε κλικ στο "Χρησιμοποιήστε αυτό το πρότυπο". Κατά τη συγγραφή μιας ερώτησης η πλατφόρμα σας δίνει τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ διαφόρων επιλογών, αλλά μπορείτε επίσης να τη γράψετε μόνοι



σας.



# CONS



Μπορείτε να έχετε ορισμένες δυνατότητες στο δωρεάν πρόγραμμα (όπως 10 ερωτήσεις ανά φόρμα τύπου, 10 απαντήσεις ανά μήνα). Αν θέλετε να αναβαθμίσετε, πρέπει να αποκτήσετε ένα πακέτο επί πληρωμή.

Είναι αρκετά ακριβό αν δεν χρειάζεται να κάνετε έρευνα κάθε μήνα.

Το Typeform δεν προσφέρει επί του παρόντος έναν τρόπο για την αυτόματη αποτροπή πολλαπλών υποβολών

# TIPS



Σας συνιστούμε να ρυθμίσετε αυτο-ειδοποιήσεις, για να λαμβάνετε μια ειδοποίηση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου κάθε φορά που κάποιος υποβάλλει τη φόρμα τύπου σας.

Έχει σχεδιαστεί για να λειτουργεί μόνο με σύνδεση στο διαδίκτυο.

# ΠΗΓΗ ΠΟΡΟΙ



- <https://www.typeform.com/>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT

---



## STORYBIRD

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Βελτιώστε τη δημιουργικότητά σας και τις τεχνικές αφήγησης μέσω ενός ψηφιακού εργαλείου.

Μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να εμπλέξετε την ομάδα σας μεταφέροντας μηνύματα με απλό τρόπο.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Το Storybird είναι ένα εργαλείο καλλιτεχνικής αφήγησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη δημιουργία βιβλίων με εικόνες, κόμικς, ποίηση κ.λπ. Πρόκειται κυρίως για την επιλογή εικόνων, την τοποθέτησή τους σε μια σειρά και την αφήγηση μιας ιστορίας με αυτές.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



Με το Storybird μπορείτε:

- Επιλέξτε τις εικόνες σας
  - Δημιουργήστε βιβλία με εικόνες
  - Δημιουργία κόμικς
  - Δημιουργήστε ποίηση
  - Χρησιμοποιήστε αναπαραγωγίμους χαρακτήρες και σκηνές από την αρχαιότητα έως την εποχή του διαστήματος
  - Χρήση προσαρμόσιμων έξυπνων σκηνών
  - Χρησιμοποιήστε εκατομμύρια φωτογραφίες Creative Commons ή ανεβάστε τις δικές σας

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εικόνες από τη βάση δεδομένων και να τις χρησιμοποιήσετε για να ενθαρρύνετε τους νέους να αφηγηθούν ιστορίες και να γράψουν και να εμβαθύνουν σε συγκεκριμένα θέματα.

Υποστηρίζει το google classroom.

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για διάφορα έργα.

Μετατρέψτε γρήγορα οποιοδήποτε storyboard σε παρουσίαση για να λάβετε άμεση ανατροφοδότηση!

- Ζωντανές προβολές διαφανειών με ένα κλικ
- Εξαγωγή σε PowerPoint (Keynote και Google Slides)
- Δημιουργήστε μια νέα παρουσίαση εξίσου εύκολα μετά από επεξεργασίες

# CONS



Χρειάζεται χρόνος

Αν θέλετε να το χρησιμοποιείτε συχνά, θα πρέπει να σκεφτείτε να αποκτήσετε ένα πακέτο επί πληρωμή.

# TIPS



Μπορείτε να ξεκινήσετε με τη ΔΩΡΕΑΝ έκδοση και αυτή είναι η καλύτερη επιλογή για ελαφριά χρήση (2 Storyboards την εβδομάδα).

(Classic Storyboard Layout), αν σκοπεύετε να το χρησιμοποιείτε συχνά, μπορείτε να αναβαθμίσετε σε ένα πακέτο επί πληρωμή.

Κάθε ιστορία είναι μοναδική και η επιλογή της σωστής διάταξης μπορεί να κάνει τη διαφορά.

# ΠΗΓΗ

ΠΟΡΟΙ



- <https://www.storyboardthat.com/>



# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



POWTOON

---

## Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Επικοινωνήστε οπτικά με σύντομα βίντεο και κινούμενα σχέδια

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Το Rowtoon είναι μια πλατφόρμα οπτικής επικοινωνίας που σας δίνει την ελευθερία να δημιουργήσετε επαγγελματικά και πλήρως προσαρμοσμένα βίντεο για να προσελκύσετε το κοινό σας. Το Rowtoon είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο για προσωπική όσο και για επαγγελματική χρήση.

Η διαδικτυακή εφαρμογή πολυμέσων σας επιτρέπει να δημιουργείτε γρήγορα παρουσιάσεις βίντεο, σύροντας και αποθέτοντας στοιχεία στον στόχο.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



Μπορείτε να δημιουργήσετε:

- Βίντεο
- ασπροπίνακας Doodling
- Animation
- Καταγραφές οθόνης
- Παρουσιάσεις
- Προσαρμοσμένοι χαρακτήρες

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Με το Powtoon, η δημιουργία των δικών σας βίντεο δεν απαιτεί σχεδιαστικές ή τεχνολογικές δεξιότητες για να αρχίσετε να έχετε μεγαλύτερο αντίκτυπο στην εργασία σας.

Μπορείτε να ξεκινήσετε με έτοιμα

πρότυπα Είναι ελκυστικό για την ομάδα

σας

# CONS



Η δωρεάν έκδοση επιτρέπει:

- Εξαγωγές μόνο με το εμπορικό σήμα Powtoon
- Μέγιστη διάρκεια έως 3 λεπτά (HD)
- Αποθήκευση 100 MB
- Μόνο δωρεάν soundtracks
- Μόνο ελεύθερα αντικείμενα

# TIPS



Το Powtoon διαθέτει ένα δωρεάν σχέδιο και προσφέρει μια δωρεάν δοκιμαστική έκδοση. Σας συνιστούμε να ξεκινήσετε από εδώ και να αξιολογήσετε την ανάγκη για ένα πακέτο επί πληρωμή.

# ΠΗΓΗ

# ΠΟΡΟΙ



- <https://www.powtoon.com/>
- <https://powtoon.it.softonic.com/applicazioni-web>
- <https://it.followband.com/item/660/>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**



# TOOL KIT



## MURAL

---

### Αποποίηση ευθύνης:

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας δημοσίευσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου, το οποίο εκφράζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.



# ΣΚΟΠΟΣ

## ΣΤΟΧΟΣ

---

Πρόκειται για ένα εργαλείο ζωντανής παρουσίασης που διαθέτει διαδραστικά και συνεργατικά στοιχεία. Με το Mural μπορείτε να φανταστείτε και να οπτικοποιήσετε εργασίες ή ιδέες με έναν διασκεδαστικό και διεγερτικό τρόπο.

# ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

## ΟΔΗΓΙΕΣ

---

Το Mural είναι ένας ψηφιακός χώρος εργασίας για οπτική συνεργασία. Είναι ένας χώρος για ομάδες που μπορούν να συνεργάζονται οπτικά και να επιλύουν προβλήματα ταχύτερα με έναν εύχρηστο ψηφιακό καμβά. Δεν είναι ένας συνηθισμένος διαδικτυακός πίνακας, το MURAL διαθέτει ισχυρά χαρακτηριστικά διευκόλυνσης και καθοδηγούμενες μεθόδους.

# ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ



Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτοκόλλητες σημειώσεις και κείμενο, σχήματα και συνδέσμους για να δημιουργήσετε διαγράμματα και να χαρτογραφήσετε τις εργασίες, υπάρχουν εικονίδια, εικόνες και GIF στη βάση δεδομένων του, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πλαίσια για να οργανώσετε το περιεχόμενο και μπορείτε επίσης να σχεδιάσετε ελεύθερα.

Υπάρχουν ενδιαφέρουσες λειτουργίες όπως ο Χρονοδιακόπτης - για να διατηρείτε το πρόγραμμα, το Summon - για να βεβαιωθείτε ότι όλοι βλέπουν το ίδιο περιεχόμενο, το Outline - για να καθοδηγείτε τους συμμετέχοντες με οδηγίες και να κρύβετε/αποκαλύπτετε τα επόμενα βήματα, σούπερ κλείδωμα - για να κάνετε τα αντικείμενα να παραμένουν σε μια θέση, γιορτή - για να τονίζετε τις θετικές στιγμές και ιδιωτική λειτουργία - να αποκρύψει τις συνεισφορές των μεμονωμένων συνεργατών.

# ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ



Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για συσκέψεις, ως διαδραστικός πίνακας, Οι πιο παραγωγικές και ελκυστικές καταιγίδες ιδεών είναι εύκολο να διεξαχθούν με δεκάδες έτοιμα προς χρήση πρότυπα και βασικές λειτουργίες όπως η ιδιωτική λειτουργία, ο χρονοδιακόπτης και η χαρτογράφηση. Διευκολύνετε την ομαδική εργασία για να οικοδομήσετε εμπιστοσύνη, να προωθήσετε τη συμμετοχή και να βελτιώσετε τη συνεργασία στην επόμενη συνάντησή σας. Συνδυάστε με τις ενσωματώσεις Zoom, Webex και Microsoft Teams του MURAL για μια νέα διάσταση στις βιντεοκλήσεις.

Συνεργαστείτε με άλλους για να ανακαλύψετε νέες ιδέες, να οπτικοποιήσετε και να χαρτογραφήσετε την ανατροφοδότηση. Βελτιώστε τη συνεργασία των ομάδων σας, διευκολύνοντας πιο διαδραστικές δεσμεύσεις, πιο παραγωγικές συνεδρίες ανακάλυψης και καλύτερα αποτελέσματα - είτε βρίσκεστε στο χώρο σας είτε εκτός.

# CONS



Η βασική έκδοση είναι δωρεάν, οι αναβαθμίσεις απαιτούν πληρωμές.

Χρειάζεστε μια καλή wifi σύνδεση για να διασφαλίσετε ότι ο καθένας μπορεί να έχει πρόσβαση στο διαδικτυακό εργαλείο.

# TIPS



Πριν το παραδώσετε στην ομάδα σας, εξερευνήστε τη χρήση της τοιχογραφίας και εξοικειωθείτε με αυτήν.

# ΠΗΓΗ

## ΠΟΡΟΙ



- <https://www.mural.co/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Z6hpMxyhoHA&t=27s>

# ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ



**Faculty of  
Mathematics  
and Informatics**

