




 ΘΕΜΑ	Αγγλικά
 ΘΕΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Αφηγηματική γραφή - Επτά βήματα για τη συγγραφή μιας ιστορίας
 ΕΠΙΠΕΔΟ	12-13 ετών
 ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ	<ul style="list-style-type: none"> • Διδασκαλία της διαδικασίας δημιουργικής γραφής <p>Οι μαθητές θα είναι σε θέση να:</p> <ul style="list-style-type: none"> • - ανακαλέσουν τα στοιχεία μιας ιστορίας μέσω μιας καθοδηγούμενης συζήτησης • - γράφουν μια ιστορία χρησιμοποιώντας τα πρωταρχικά στοιχεία • - αναπτύσσουν πλούσιες, λεπτομερείς ιστορίες • - χρησιμοποιούν την τεχνολογία για να παράξουν και να δημοσιεύσουν γραπτά
 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ	2 μαθήματα - 50 λεπτά για κάθε μάθημα
 ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ	1 ώρα

**ΥΛΙΚΟ**

- βιντεοπροβολέας/διαδραστικός πίνακας
- υπολογιστές/ smartphones
- Σύνδεση στο Internet
- Πηγές:
- [StoryJumper](#)
- [MyStoryBook](#)
- [Story Jumper worksheet](#)

**ΤΕΧΝΙΚΕΣ**

- Επεξήγηση
- Παρουσίαση
- Κουίζ
- Συνομιλία

**ΜΟΡΦΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

Ομαδική δραστηριότητα

**ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ ΣΧΕΔΙΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ****Προετοιμασία:**

- Επιλέξτε το περιεχόμενο που θα συζητηθεί και το σχετικό υλικό
- Δημιουργήστε λογαριασμό στο story jumper www.storyjumper.com/ (Πώς να το προετοιμάσετε; Ελέγξτε το επεξηγηματικό φύλλο με τον αριθμό 28)
- Δημιουργήστε λογαριασμό στο my story book και προσκαλέστε τους μαθητές www.mystorybook.com/ (Πώς να το προετοιμάσετε; Ελέγξτε το επεξηγηματικό φύλλο με τον αριθμό 18)

Εισαγωγή:

- Οι μαθητές μαθαίνουν πώς να χρησιμοποιούν το StoryJumper, παρακολουθώντας το StoryJumper Tutorial ώστε να μάθουν τα βασικά για τη δημιουργία ενός βιβλίου στο StoryJumper.
- Οι μαθητές μπορούν να βρουν περισσότερες πληροφορίες "Πώς να" στον Οδηγό του Συγγραφέα.
- Ακολουθούν τα ίδια βήματα με την πλατφόρμα <https://www.mystorybook.com/>
- Ρωτήστε τους μαθητές αν γνωρίζουν πώς να δομούν μια ιστορία
- Γράψτε στον πίνακα τα 7 στοιχεία που πρέπει να λάβουν υπόψη τους όταν γράφουν μια ιστορία (Χαρακτήρες, Περιβάλλον, Προκλήσεις, Κίνητρα, Εμπόδια, Κλιμάκωση και Κλείσιμο)
- Χωρίστε τους μαθητές σε 6 ομάδες (ο αριθμός των ομάδων εξαρτάται από τον αριθμό των μαθητών της τάξης).

Υλοποίηση

Μάθημα 1 (50 λεπτά)

- Κάθε ομάδα λαμβάνει ένα φύλλο εργασίας με τα επτά συστατικά μιας ιστορίας.
- Οι ομάδες δουλεύουν το κάθε βήμα και συνεργάζονται με ανταλλαγή ιδεών.
- Εντάξτε τους μαθητές σε συζήτηση και μοιραστείτε μαζί τους κάποιες ιδέες:
 - "Για ποιον μιλά αυτή η ιστορία; Πιο κάτω θα βρείτε ορισμένα πράγματα που πρέπει να σκεφτεί κάποιος όταν δημιουργεί τον κύριο χαρακτήρα του έργου του:
- Ο χαρακτήρας σας δεν χρειάζεται να είναι άνθρωπος. Χρησιμοποιήστε τη φαντασία σας!
- Πείτε στους μαθητές ότι αφού δημιουργήσουν έναν χαρακτήρα, πιθανότατα θα θέλουν να δημιουργήσουν κι άλλους χαρακτήρες -- φίλους, εχθρούς, ήρωες, κακοποιούς κ.ο.κ.
- Αφού κάθε ομάδα βρει τους χαρακτήρες της, συνεχίζουν με το δεύτερο βήμα – **Το**

Σκηνικό

- Ρωτήστε τους μαθητές: "Πού και πότε θέλουν να διαδραματίζεται η ιστορία τους;" Οι μαθητές εντοπίζουν τους καλύτερους τόπους και χρόνους για τις ιστορίες τους και επιλέγουν από τα φυλλάδια που προσφέρει ο δάσκαλος.
- Εξηγήστε ότι κάθε ιστορία περιλαμβάνει μια πρόκληση ή ένα πρόβλημα που πρέπει να λυθεί από τους χαρακτήρες.
 - Οι μαθητές συνεργάζονται και γράφουν μερικές ιδέες σχετικά με το πρόβλημα/πρόκληση της ιστορίας τους.
- Ο χαρακτήρας (ή οι χαρακτήρες) χρειάζεται κίνητρο για να λύσει το πρόβλημα. Το να κάνεις τους χαρακτήρες να ενεργούν ενάντια στη φύση τους μπορεί να δημιουργήσει ένταση, αλλά πρέπει να είναι πιστευτό για τον αναγνώστη.
- Κάθε ομάδα προβαίνει σε καταιγισμό ιδεών και συμπληρώνει τον πίνακα με αυτό το βήμα.
- "Τι συμβαίνει όταν προσθέτετε εμπόδια;" "Ποια μπορεί να είναι τα πράγματα που μπορούν να μπουν στο δρόμο του χαρακτήρα σας;"
- Αφού ξεπεράσει τα εμπόδια, ο χαρακτήρας φτάνει στην κορύφωση της ιστορίας
- Η κορύφωση είναι μια εξαιρετική στιγμή για να αποκαλύψετε μια απροσδόκητη ανατροπή της ιστορίας, αλλά θα πρέπει να είναι πιστευτή.

- Τέλος, η ιστορία χρειάζεται ένα τέλος.
- Κάντε στους μαθητές τις ακόλουθες ερωτήσεις για να τους βοηθήσετε να βρουν το καλύτερο τέλος:
 - "Έχουν λυθεί όλα; Είναι σαφές τι θα συμβεί στους χαρακτήρες σας μετά το τέλος της ιστορίας;"
 - "Πώς αισθάνεται ο κύριος χαρακτήρας σας για το αποτέλεσμα;
- Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν ένα θέμα για την ιστορία τους (για παράδειγμα: το καλό εναντίον του κακού, η σημασία της φιλίας, οι συνέπειες του εκφοβισμού, η σημασία της ειλικρίνειας, τα ταξίδια και οι διαδρομές, ο άνθρωπος εναντίον της φύσης, η αξία της ανάληψης κινδύνων κ.λπ.) Οι ιστορίες είναι πάντα πιο ενδιαφέρουσες και αξέχαστες αν μαθαίνουμε κάτι από αυτές.

Μάθημα 2 (50 λεπτά)

- Μόλις οι μαθητές συμπληρώσουν τα φύλλα εργασίας τους, είναι ώρα να αρχίσουν να γράφουν την ιστορία τους.
- Οδηγήστε την τάξη σε μια αυθόρμητη άσκηση δημιουργίας ιστορίας.
- Βοηθήστε κάθε ομάδα να επινοήσει τα γεγονότα της ιστορίας..

Σύνοψη:

- Ενεργοποιήστε τους μαθητές σε μια συζήτηση σχετικά με το περιεχόμενο του μαθήματος
- Ξεκαθαρίστε τυχόν ανησυχίες ή παρερμηνείες
- Ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους βιβλίο στο <https://www.storyjumper.com>.
- Συνοψίστε το μάθημα.

Όταν κάθε ομάδα ολοκληρώσει την ιστορία της, οι μαθητές ετοιμάζονται για λίγη διασκέδαση, δημιουργώντας το βιβλίο τους στο [Story Jumper](https://www.storyjumper.com).

Κατ' οίκον εργασία: Γράψτε τη δική σας ιστορία

- Προτείνετε στους μαθητές να γράψουν τη δική τους ιστορία. Αυτή η ατομική άσκηση μπορεί να συνίσταται στο να γράψουν οι μαθητές απλώς τη δική τους εκδοχή στην άσκησης δημιουργίας ιστορίας της αίθουσας διδασκαλίας, αλλάζοντας τους χαρακτήρες, το σκηνικό, την πλοκή και τα γεγονότα όπως αυτοί επιλέγουν.
 - Δώστε στους μαθητές τη δυνατότητα να αρχίσουν να δημιουργούν μια εντελώς διαφορετική ιστορία με όποιους χαρακτήρες, σκηνικό, πλοκή και γεγονότα θέλουν.
 - Εάν το επιθυμούν, ο δάσκαλος μπορεί να προτείνει στους μαθητές να επιλέξουν τον εαυτό τους ως κύριο χαρακτήρα, καθιστώντας την ιστορία προσωπική αφήγηση.
- Οι μαθητές δημοσιεύουν την ιστορία τους στο [Mystorybook](#)