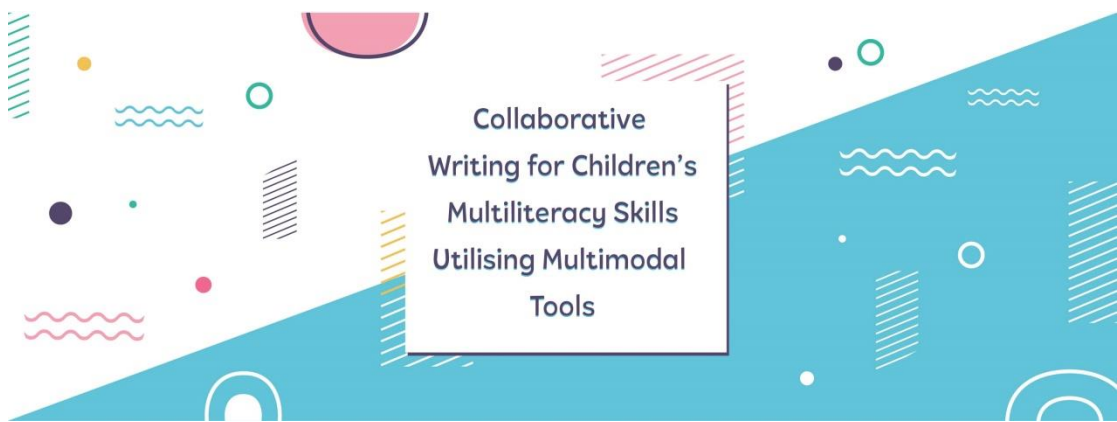


STORY LOGIC NET



SLN TOOLKIT - Greek

Ιούνιος 2021

Τελική έκδοση



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



StoryLogicNet – Collaborative Writing for Children’s Multiliteracy Skills Utilising Multimodal Tools is a project co-financed by the Erasmus+ Programme, under the Key Activity 2 – Cooperation for innovation and the exchange of good practices for school education

Project no. 2018-1-PT01-KA201-047325

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η εργαλειοθήκη του StoryLogicNet είναι ένα από τα βασικά παραδοτέα του έργου StoryLogicNet. Το Έργο στοχεύει στο σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την εφαρμογή ενός καινοτόμου διαδικτυακού εργαλείου για τη στήριξη της συνεργατικής γραφής ιστοριών, προκειμένου να αναπτυχθούν και να προωθηθούν οι δεξιότητες παιδικής ηλικίας των παιδιών (8-12 ετών), μέσα και έξω από την τάξη, σε συνθήκες τυπικής, μη τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης.

Η εργαλειοθήκη περιλαμβάνει τρεις ενότητες. Η Ενότητα 1 εστιάζει στην επεξήγηση θεμελιωδών στοιχείων ιστορίας και αφηγηματικών δομών. Η Ενότητα 2 εξηγεί περαιτέρω την ιστοριοδομή που προτείνεται από το SLN και η οποία ενσωματώθηκε στην ηλεκτρονική πλατφόρμα. Η ενότητα 3 παρουσιάζει μια σειρά βοηθημάτων για την ανάπτυξη στοιχείων ιστορίας στην τάξη.

Το Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας ηγείται της δραστηριότητας και ο Δρ Θαρρενός Μπράτισης σχεδίασε την εργαλειοθήκη. Όλοι οι συνεργάτες παρείχαν σχόλια και μεταφράσεις στη μητρική τους γλώσσα. Η εργαλειοθήκη δοκιμάστηκε κατά τη διάρκεια των πιλοτικών ερευνών προκειμένου να φτάσει σε αυτήν την τελική έκδοση.

Αυτό το έγγραφο χρησιμεύει ως σημείο αναφοράς για τους δασκάλους (αλλά και για τους γονείς) που επιθυμούν να ασχοληθούν με τις αφηγηματικές ικανότητες με παιδιά διαφόρων ηλικιών.

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ

Αναγνωρίζουμε την υποστήριξη και τη χρηματοδότηση που παρέχει η Ευρωπαϊκή Επιτροπή για αυτό το ερευνητικό έργο.

Επιπλέον, αναγνωρίζουμε με ευγνωμοσύνη τη συμβολή των μελών της ερευνητικής ομάδας StoryLogicNet:

01/A8 – Εργαλειοθήκη StoryLogicNet

Main authors

Ελλάδα	Δρ Θαρρενός Μπράπιτσης	Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας
--------	------------------------	---------------------------------

Partners – Critical reviewers

Πορτογαλία	Isabel Gomes	Scholé
Πορτογαλία	Sofia Sousa	Scholé

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΓΕΝΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ	3
ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ	4
Εισαγωγή	7
Ενότητα 1 - Επεξήγηση στοιχείων ιστορίας	8
Η πυραμίδα του Freytag.....	9
Freytag’s Pyramid - Έκθεση	11
Freytag’s Pyramid – Ανατρεπτικό στοιχείο	13
Freytag’s Pyramid – Αυξανόμενη Δράση	15
Freytag’s Pyramid - Κρίση	17
Freytag’s Pyramid - Κλιμάκωση.....	19
Freytag’s Pyramid - Καθοδική πορεία.....	21
Freytag’s Pyramid - Τέλος.....	23
Ενότητα 2 – Δομή Ιστορίας 8 Βημάτων στο Εργαλείο StoryLogic Net	25
Σκηνή 1	26
Άνοιγμα	26
Ανατρεπτικό στοιχείο	26
Σημείο Ανατροπής.....	26
Σκηνή 2	27
Σημείο Ανατροπής.....	27
Σκηνή 3	28
Το Τέλος.....	28
Ενότητα 3 - Ανάπτυξη στοιχείων ιστορίας	29
Χαρακτήρες	29
Χάρτης Ενσυναίσθησης για αρχάριους.....	30
Χάρτης ενσυναίσθησης για αρχάριους (κενός)	32
Χάρτης Ενσυναίσθησης (Προχωρημένος).....	34
Χάρτης Ενσυναίσθησης (Προχωρημένος - Κενός.....	36
Κάρτα Περσόνας (απλή).....	38
Κάρτα Περσόνας (Προχωρημ).....	40
Δημιουργία χαρακτήρα - Κύβοι χαρακτηριστικών	42
Δημιουργία χαρακτήρα – Εννοιολογική Χαρτογράφηση.....	44
Δημιουργώντας χαρακτήρες– Πρωταγωνιστής vs Ανταγωνιστή	50

Σκηνές.....	52
Δημιουργώντας σκηνές και γεγονότα– Εννοιολογικός Χάρτης	53
Δημιουργία σκηνών και γεγονότων - Χρονογραμμή	55
Δημιουργία σκηνών και γεγονότων - Δομημένη περιγραφή (τα 5 W)	57
Δημιουργία σκηνών γεγονότων - Οπτικοποιημένη προσέγγιση	59
Δημιουργία σκηνών και γεγονότων - Σε βάθος περιγραφή	61
Σχεδιάζοντας μια ιστορία - Ιστοριοχάρτης	63
Σχεδιάζοντας μια ιστορία – Ιστοριοχάρτης Κείμενο	65
Σχεδιάζοντας μια ιστορία - Ιστοριοπυραμίδα 1.....	67
Σχεδιάζοντας μια ιστορία - Ιστοριοπυραμίδα 2.....	69
Σύγκρουση σε μια ιστορία - Εσωτερική / Εξωτερική	71
Σχεδιάζοντας Στοιχεία Ιστορίας – Προτροπές Γραψίματος	73
Σχεδιάζοντας Στοιχεία Ιστορίας – Προτροπές Γραψίματος 2	74
Σχεδιασμός ιστοριών – Ιστοριοκύβοι.....	78
Συνεργατική γραφή με Ιστοριοκύβους	82

Εισαγωγή

Αυτή η εργαλειοθήκη περιέχει δραστηριότητες που μπορούν να είναι χρήσιμοι πόροι για δασκάλους που επιθυμούν να εξασκηθούν με τους μαθητές τους στη δημιουργία – συγγραφή ιστορίας. Ακολουθεί μια γενική προσέγγιση που βασίζεται στη βιβλιογραφία και αφορά δραστηριότητες που έχουν δοκιμαστεί ευρέως από ακαδημαϊκούς, εκπαιδευτικούς και απλούς χρήστες σε όλο τον κόσμο.

Η εργαλειοθήκη αποτελείται από 3 ενότητες. Η ενότητα 1 αφορά τη βασική δομή της ιστορίας. Απευθύνεται σε όλους τους αρχάριους χρήστες που δεν έχουν καμία ή έχουν ελάχιστη εμπειρία στη δημιουργία μιας βασικής ιστορίας. Αυτό επηρεάζει συνήθως την αυτοπεποίθηση των εν δυνάμει αφηγητών και κυρίως την ικανότητά τους να δημιουργούν ιστορίες, καθώς η βιβλιογραφία υπογραμμίζει ότι η αφήγηση είναι εγγενής ικανότητα των ανθρώπων, ως κοινωνικών όντων. Έτσι, η ενότητα 1 επικεντρώνεται στην επεξήγηση, με πολύ εύκολο τρόπο και απεικονίσεις, τα θεμελιώδη μέρη μιας βασικής ιστορίας, όπως τα προτείνει ο Gustav Freytag.

Η Ενότητα 2 εξηγεί πτυχές της συνεργατικής γραφής, παρέχοντας έναν απλό οδηγό στα βήματα που εισήχθησαν στο θεωρητικό πλαίσιο του SLN

Τέλος, η ενότητα 3 εισάγει διάφορες δραστηριότητες που μπορούν να θεωρηθούν ως συμπληρωματικό υλικό για τους εκπαιδευτικούς / γονείς που επιθυμούν να εξασκηθούν περισσότερο σε συγκεκριμένες πτυχές / στοιχεία μιας ιστορίας (π.χ. δημιουργία χαρακτήρα, περιγραφή σκηνής, δημιουργία οπτικής γωνίας, απόκτηση έμπνευσης).

Ο τρόπος χρήσης του υλικού αυτής της εργαλειοθήκης έχει ως εξής: κάθε άσκηση / πόρος στην εργαλειοθήκη εμφανίζεται σε μία σελίδα. Είναι δομημένο με τέτοιο τρόπο ώστε ο χρήστης να μπορεί να το εκτυπώσει, να το κόψει (ακολουθώντας τις γραμμές) και στη συνέχεια να το κολλήσει με τρόπο που δημιουργείται μια κάρτα δραστηριότητας δύο όψεων. Με αυτόν τον τρόπο, ειδικά σε μια τάξη, ο δάσκαλος μπορεί να έχει πολλά σύνολα καρτών και να συνεργάζεται με περισσότερες από μία ομάδες μαθητών ταυτόχρονα.

Η κοινοπραξία πιστεύει ότι όλες οι δραστηριότητες μπορεί να είναι πολύ συναρπαστικές για τους μαθητές (αλλά και για τους δασκάλους), αλλά είναι επίσης πολύτιμοι πόροι για τα πρώτα στάδια της δημιουργίας ιστοριών μέσα σε μια τάξη.



Ενότητα 1 - Επεξήγηση στοιχείων ιστορίας

Αυτή η ενότητα εξηγεί τα βασικά μέρη μιας ιστορίας, ακολουθώντας τις βασικές αφηγηματοδομές της βιβλιογραφίας



Η πυραμίδα του Freytag



STORY LOGIC NET

Επεξήγηση

Η πυραμίδα του Freytag είναι η θεμελιώδης δομή μιας πλήρους ιστορίας. Μια ιστορία ξεκινά με την *Έκθεση*. Κατά τη διάρκεια αυτού του σταδίου, εισάγονται τα βασικά στοιχεία, συμπεριλαμβανομένου τουλάχιστον του κύριου χαρακτήρα (συνήθως αναφέρεται ως ήρωας) και του σκηνικού/σκηνής. Η σκηνή μπορεί να είναι μια περιγραφή τοποθεσίας ή/και μιας συγκεκριμένης κατάστασης στην οποία βρίσκεται ο ήρωας (παρουσιάζοντας κάτι που μπορεί να θεωρηθεί ως σύνηθες). Στη συνέχεια, ένα *Ανατρεπτικό Στοιχείο* είναι κάτι που εμφανίζεται και διαταράσσει εντελώς την ισορροπία της παρουσιαζόμενης κατάστασης. Αυτό μπορεί να είναι οτιδήποτε μεταξύ της εμφάνισης ενός άλλου ατόμου ή ενός ζώου, ενός συναισθήματος, ενός φυσικού φαινομένου κ.λπ. Αυτό κάνει τον ήρωα να θέσει (όχι κυριολεκτικά) ένα ερώτημα (αναφέρεται ως ερώτημα δραματοποίησης και συχνά είναι δίλημμα, «τι θα κάνει ο ήρωας και γιατί;») που οδηγεί σε μια σειρά ενεργειών και γεγονότων που αποτελούν την πλοκή (*Κρίση*), φτάνοντας τελικά σε *Κορύφωση*. Σε αυτό το σημείο, το ερώτημα/δίλημμα μπορεί να απαντηθεί (προσφέρονται επιλογές). Ανάλογα με την επιλογή που έγινε, η μετουσίωση της ιστορίας οδηγεί στο τέλος, στην επίλυση του διαταραχθέντος στοιχείου και συνεπώς στο τέλος της ιστορίας. Όλες οι ιστορίες περιλαμβάνουν μια δομή πυραμίδας, αλλά οι πιο περίπλοκες ιστορίες περιέχουν πολλαπλές και διασυνδεδεμένες δομές πυραμίδας (υπο-ιστορίες).

Οδηγίες

Προσπαθήστε να εργαστείτε ένα βήμα τη φορά. Είναι καλό να είστε πιο αναλυτικοί από ό, τι ίσως χρειαζόταν στην αρχή (έκθεση) και να επιστρέψετε για να διαγράψετε τμήματα, παρά να λείπουν στοιχεία και να πηγαίνετε μπρος-πίσω. Προσπαθήστε να συνδέσετε το ανατρεπτικό στοιχείο με τον ήρωα/ήρωα και την έκθεση. Είναι καλύτερα να είναι κάτι που βγάζει τον ήρωα από μια ζώνη άνεσης ή μια συνηθισμένη κατάσταση και δημιουργεί ένα δίλημμα (επιλέξετε ανάμεσα σε 2 επιλογές στις οποίες κερδίζει και χάνει κάτι). Βοηθήστε τα παιδιά με ερωτήσεις όπως «τι γίνεται αν...».

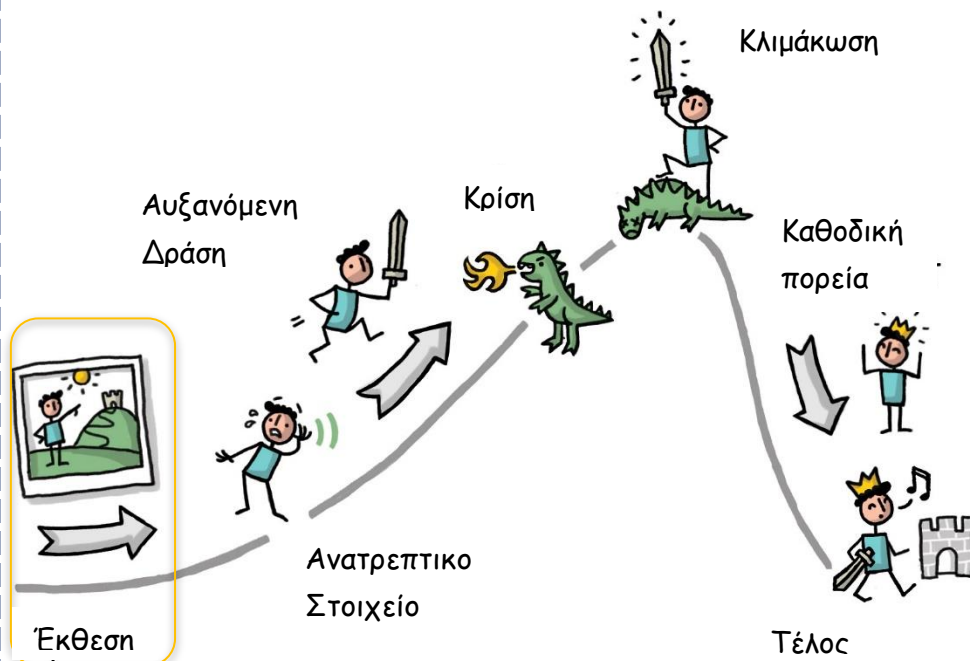
Η κρίση είναι καλύτερα να περιλαμβάνει πολλαπλές (τουλάχιστον περισσότερες από μία) ενέργειες/δράσεις και η κορύφωση πρέπει να είναι σαφής. Προσπαθήστε να διατυπώσετε το σημείο κρίσης με μια ερώτηση όπως «Τι να γίνει τώρα;». Αυτό δείχνει ένα αποφασιστικό σημείο που επηρεάζει πλήρως το τέλος της ιστορίας. Η Καθοδική Πορεία είναι μικρότερη από την Πλοκή (σε διάρκεια). Δεν είναι απαραίτητο να έχουμε ένα ευτυχισμένο τέλος κάθε φορά ή σε ορισμένες περιπτώσεις η απουσία τέλους καθιστά την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα

Προτάσεις

1. Εκτυπώστε την πυραμίδα ή σχεδιάστε την σε ένα μεγάλο φύλλο χαρτιού. Ζητήστε από τα παιδιά να προβληματιστούν (καταιγισμός ιδεών) και να προσθέσουν ιδέες χρησιμοποιώντας αυτοκόλλητα post-it στην πυραμίδα. Αυτό θα τα βοηθήσει να σκεφτούν τελικά με μεγαλύτερη ακρίβεια για τις ιστορίες τους. Προσπαθήστε επίσης να βάλετε τις πρώτες ερωτήσεις στο σχέδιο με χαρτάκια post-it
2. Επιλέξτε γνωστές ιστορίες/παραμύθια και προσπαθήστε να εντοπίσετε τα στοιχεία της πυραμίδας του Freytag. Αυτό βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τα στάδια
3. Για να διαφοροποιήσετε τη διδασκαλία, δοκιμάστε να δημιουργήσετε στοιχεία ιστορίας, επιλέξτε τυχαία κάποια και προσπαθήστε να τα συνδέσετε για να δημιουργήσετε μια ιστορία..



Πυραμίδα του Freytag - Έκθεση



Πηγή Εικόνας: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Έκθεση:

Προσπαθήστε να απαντήσετε στις 5 βασικές ερωτήσεις για να στήσετε την εναρκτήρια σκηνή της ιστορίας. Θυμηθείτε, όλα είναι ισορροπημένα, φυσιολογικά ... είναι μια καθημερινή σκηνή

Ποιος: Περιγράψτε τον κύριο χαρακτήρα που θα είναι ο πρωταγωνιστής για την υπόλοιπη ιστορία. Είναι ο χαρακτήρας μόνος, υπάρχουν άλλοι σε αυτήν τη σκηνή;

Πού: Περιγράψτε το μέρος όπου εμφανίζεται η σκηνή. Είναι σε ένα κτίριο, στην παραλία, σε ένα χωράφι, κάτω από ένα δέντρο; Προσπαθήστε να δώσετε λεπτομέρειες αλλά όχι πάρα πολύ

Γιατί: Ποιος είναι ο λόγος που οι χαρακτήρες είναι εκεί; Είναι μια συνάντηση, μια καθημερινή εκδήλωση, κάτι καλό ή φοβερό; Κρατήστε το σύντομο

Πότε: Περιγράψτε (αόριστα ή με ακρίβεια) το χρόνο που πραγματοποιείται αυτή η σκηνή. Είναι μέρα, νύχτα; Είναι τώρα, στο παρελθόν, το μέλλον; Είναι κατά τη διάρκεια μιας γνωστής ιστορικής περιόδου;

Τι: Περιγράψτε τις ενέργειες του χαρακτήρα. Τι κάνει ο χαρακτήρας, σκέφτεται, ονειρεύεται κλπ

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να προσπαθήσουν να απαντήσουν στις 5 ερωτήσεις στο πίσω μέρος της κάρτας και στη συνέχεια να προσπαθήσουν να τις ενώσουν σε ένα μικρό κείμενο. Ζητήστε τους να είναι πολύ σαφείς στις περιγραφές τους. Εάν χρειαστεί, κάντε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να τους βοηθήσετε να είναι πιο ακριβείς.

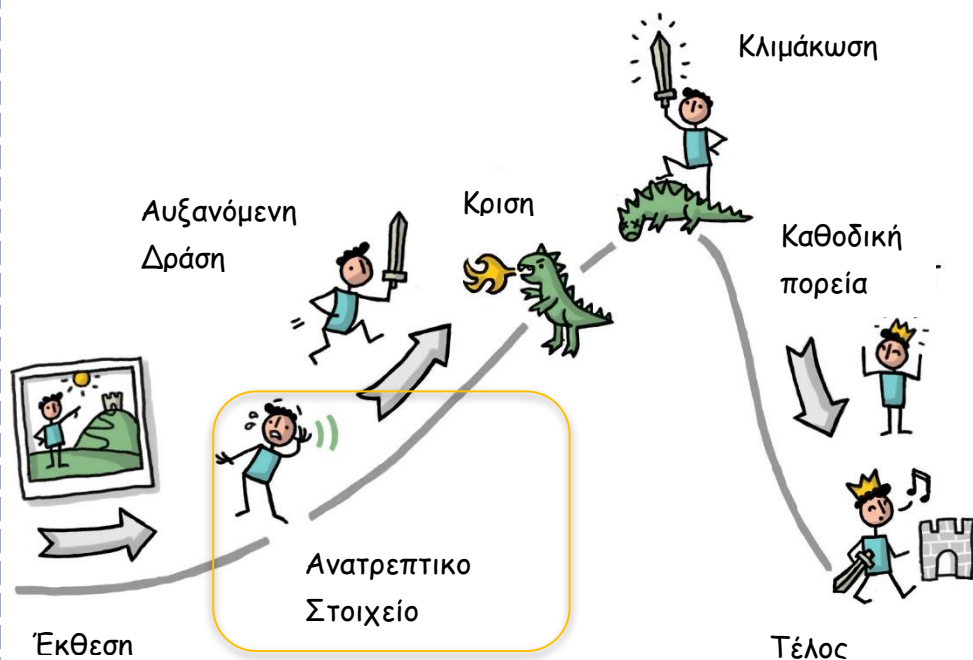
Προτάσεις

1. Είναι καλή ιδέα να χρησιμοποιείτε χαρτάκια post-it σε 5 κομμάτια χαρτιού (ένα για κάθε ερώτηση). Ακόμα καλύτερα, χρησιμοποιήστε χρωματιστά post-it ή χρωματιστά μολύβια για να κάνετε καταιγισμό ιδεών
2. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις. Για παράδειγμα, εάν ο μαθητής ή οι μαθητές παρουσιάζουν μόνο έναν χαρακτήρα, ρωτήστε «Είστε βέβαιοι ότι είναι μόνος εκεί; Τι γίνεται αν κάποιος ήταν κρυμμένος πίσω από τους θάμνους;». Αυτό μπορεί να διευρύνει την προοπτική των παιδιών για την εναρκτήρια σκηνή.
3. Επιλέξτε ιστορίες με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένα και διαβάστε το μέρος της έκθεσής τους. Συζητήστε με τα παιδιά τι περιλαμβάνεται και τι λείπει, εάν λείπει κάτι (πώς θα επηρέαζε την ιστορία αργότερα;). Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση αυτής της ενότητας
4. Ό, τι κι αν δημιουργήσουν οι μαθητές, εισαγάγετε μια παραλλαγή για να βελτιώσετε τη δημιουργική σκέψη τους. Για παράδειγμα, εάν επιλέξουν να έχουν έναν χαρακτήρα, εισαγάγετε έναν ακόμη.





Πυραμίδα του Freytag – Ανατρεπτικό στοιχείο



Πηγή Εικόνας: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Ανατρεπτικό στοιχείο:

Είναι ένα γεγονός που αγκιστρώνει τον θεατή στην ιστορία και θέτει σε κίνηση όλα όσα συμβαίνουν. Αυτή η στιγμή είναι όταν ένα γεγονός ωθεί τον πρωταγωνιστή στην κύρια δράση της ιστορίας.

Ιδέες

- Δώστε στο ανατρεπτικό σας στοιχείο χαρακτήρα επείγοντος ...
- Θέστε ερωτήσεις για τον αναγνώστη σας. ...
- Χρησιμοποιήστε το ανατρεπτικό σας στοιχείο για να δείξετε βασικές πτυχές των χαρακτήρων ...
- Ορίστε τον τόνο για την ιστορία σας. ...
- Να γνωρίζετε πού στην ιστορία εμφανίζεται το ανατρεπτικό σας στοιχείο. ...
- Αναπτύξτε το ανατρεπτικό σας στοιχείο.

Οδηγίες

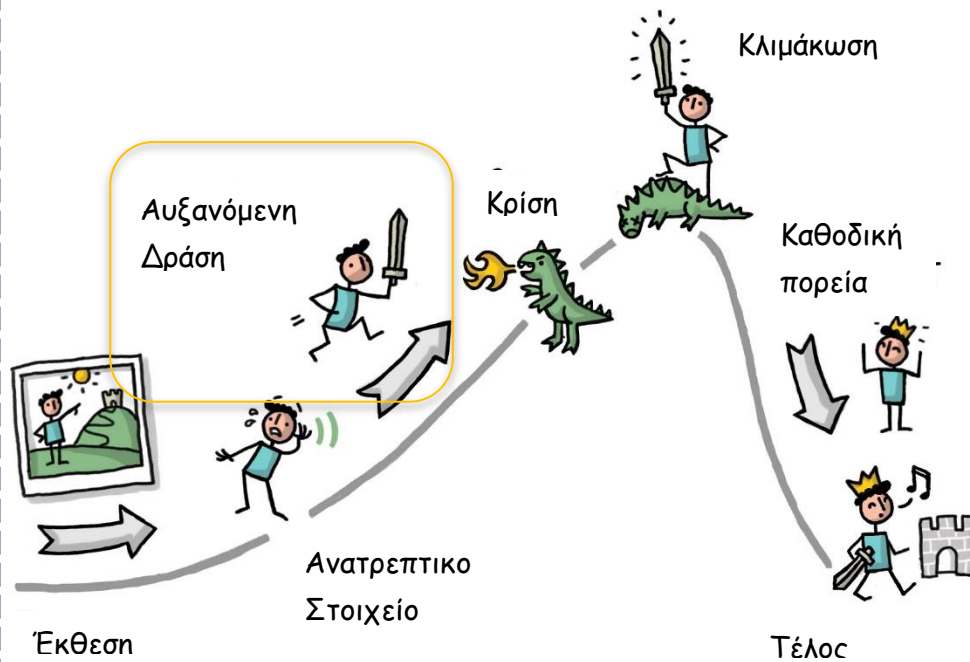
Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να προσπαθήσουν να απαντήσουν στις προτάσεις στο πίσω μέρος της κάρτας και στη συνέχεια να προσπαθήσουν να τις ενώσουν σε ένα μικρό κείμενο. Ζητήστε τους να είναι πολύ σαφείς στις περιγραφές τους. Εάν χρειαστεί, υποβάλετε ανακλαστικές ερωτήσεις για να τις βοηθήσετε να είναι πιο ακριβείς.

Προτάσεις

1. Είναι καλή ιδέα να χρησιμοποιείτε χαρτάκια post-it σε φύλλα χαρτιού (ένα για κάθε ερώτηση). Ακόμα καλύτερα, χρησιμοποιήστε χρωματιστά post-it ή χρωματιστά μολύβια για να κάνετε καταιγισμό ιδεών
2. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις. Για παράδειγμα, εάν ο(ι) μαθητής (ες) εισαγάγει έναν χαμένο αδερφό για τον χαρακτήρα, ρωτήστε «Τι θα συμβεί αν ο αδερφός που λείπει ήταν αδερφή, πώς θα επηρέαζε τις επιλογές του χαρακτήρα; Τι γίνεται αν ο αδερφός που λείπει είναι απάτη, πώς αυτό θα επηρεάσει τις επιλογές του χαρακτήρα;». Προσπαθήστε επίσης να τους βοηθήσετε να είναι σαφείς. «Ποιες επιλογές δημιουργεί αυτή η κατάσταση για τον χαρακτήρα; Τι έχει να χάσει ή να κερδίσει;». Αυτό μπορεί να διευρύνει την προοπτική των παιδιών για το ανατρεπτικό στοιχείο.
3. Επιλέξτε ιστορίες με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένοι και διαβάστε το ανατρεπτικό στοιχείο και συζητήστε πώς συνδέεται με την έκθεση αυτής της ιστορίας. Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση αυτής της ενότητας
4. Ό,τι και να δημιουργήσουν οι μαθητές, εισαγάγετε μια παραλλαγή για να βελτιώσετε τη δημιουργική σκέψη τους. Για παράδειγμα, εισαγάγετε ένα στοιχείο του χαρακτήρα που δεν σκέφτηκαν ποτέ (π.χ. τρέχει πολύ γρήγορα, είναι άφοβος, είναι πολύ φοβισμένος, έχει μαγική δύναμη κ.λπ.).



Πυραμίδα του Freytag – Αυξανόμενη Δράση



Πηγή Εικόνας: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Αυξανόμενη Δράση:

Είναι μια σειρά σχετικών περιστατικών που δημιουργούν αγωνία, ενδιαφέρον και ένταση σε μια αφήγηση. Περιλαμβάνει όλες τις αποφάσεις, τα ελαττώματα των χαρακτήρων και τις περιστάσεις στο παρασκήνιο που μαζί δημιουργούν στροφές και ανατροπές που οδηγούν σε κορύφωση.

Ιδέες

- Δημιουργήστε αυξανόμενες δράσεις από τα κίνητρα και τις επιθυμίες των χαρακτήρων. Η ένταση στην ιστορία σας μπορεί να προέρχεται από μυριάδες πηγές. ...
- Ανεβάστε τον πήχη. Στην αυξανόμενη δράση, ο πήχης ανεβαίνει καθώς εξελίσσεται η ιστορία. ...
- Ρυθμίστε την αύξηση της δράσης σε μικρότερες και μεγαλύτερες περιόδους. ...
- Συνδέστε αλυσίδες αυξανόμενης δράσης για να αυξήσετε την αγωνία..

Οδηγίες

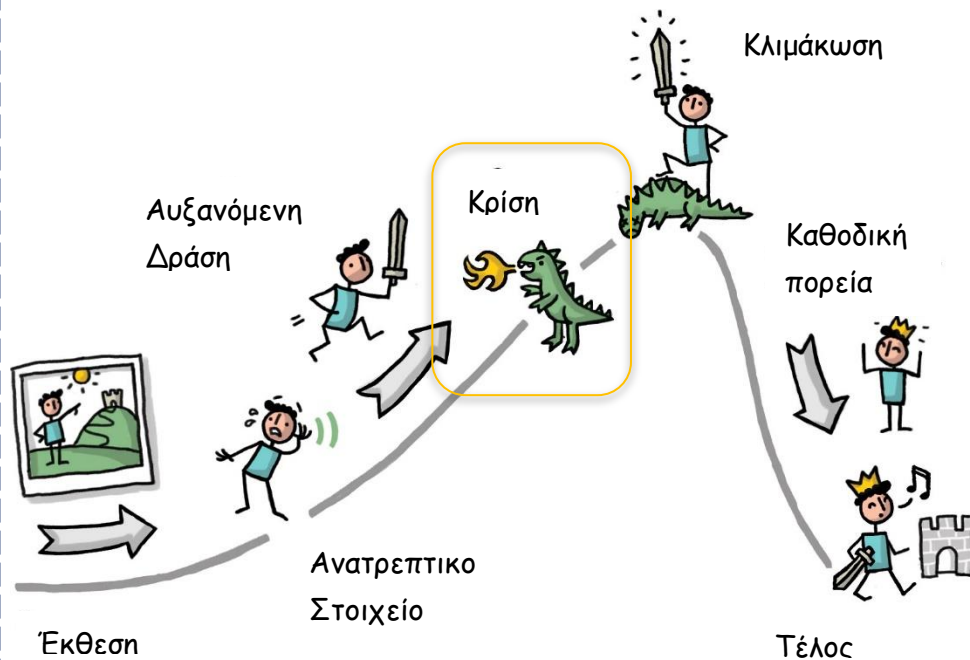
Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μια σειρά από διασυνδεδεμένα γεγονότα που αυξάνουν σταδιακά την ένταση στην ιστορία. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που αναγράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας. Εάν χρειαστεί, υποβάλετε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να τους βοηθήσετε να είναι πιο ακριβείς.

Προτάσεις

1. Είναι καλή ιδέα να χρησιμοποιήσετε χαρτάκια post-it σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί για να περιγράψετε τα μεμονωμένα γεγονότα και να οργανώσετε καταιγισμό ιδεών. Αυτό θα επιτρέψει ευκολότερες διορθώσεις εάν χρειαστεί.
2. Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν όλες τις ιδέες για γεγονότα σε μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών. Στη συνέχεια φιλτράρετε τα και κρατήστε τα απαραίτητα. Σταδιακά οι μαθητές θα βελτιωθούν και θα γίνουν πιο ακριβείς.
3. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις για τα γεγονότα. Για παράδειγμα, ρωτήστε πώς τα συμβάντα συνδέονται με τα προηγούμενα, εάν τα αποτελέσματα ενός συμβάντος θα μπορούσαν να είναι περισσότερα από ένα (και τι θα μπορούσε να συμβεί τότε), εάν και πώς ένα συμβάν συνδέεται με την Έκθεση και τις ιδιότητες του κύριου χαρακτήρα, πώς ένα το συμβάν συνδέεται με τη διαταραγμένη ισορροπία.
4. Επιλέξτε ιστορίες με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένα και επισημάνετε τα συμβάντα και τη σύνδεσή τους με την έκθεση και τους χαρακτήρες. Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση αυτής της ενότητας.
5. Είναι ενδιαφέρουσα/υποστηρικτική ιδέα να χρησιμοποιήσετε λογικά διαγράμματα (κουτιά με συμβάντα συνδεδεμένα με βέλη που υποδεικνύουν μια λογική ακολουθία) για να εξετάσετε εάν όλα έχουν νόημα, είναι συνεκτικά ή εάν θα μπορούσαν να είναι διαθέσιμες άλλες διαδρομές.



Πυραμίδα του Freytag - Κρίση



Πηγή Εικόνας: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Κρίση:

Κρίση σημαίνει απόφαση ή δίλημμα. Είναι ένα σημείο σε μια ιστορία ή ένα δράμα όταν μια σύγκρουση φτάσει στην υψηλότερη ένταση και πρέπει να επιλυθεί.

Σε μια ιστορία, είναι η στιγμή ζωής ή θανάτου, εκείνη η τελευταία ευκαιρία όπου ο πρωταγωνιστής πρέπει να συγκεντρώσει όλη του τη δύναμη, την επινοητικότητα, την επινοητικότητα και το θάρρος σε μια τελική προσπάθεια να νικήσει τις αντίπαλες δυνάμεις που φυλάσσουν το «βραβείο» (εμπόδια για τον τελικό στόχο)

Ιδέες

- Επιλέξτε ανάμεσα σε δύο κακές επιλογές (Καλύτερη χειρότερη επιλογή). Ρωτήστε τον εαυτό σας «Θα προτιμούσατε...»
- Επιλέξτε ανάμεσα σε μια καλή και μια κακή επιλογή
- Επιλέξτε ανάμεσα σε δύο θετικά που δεν λειτουργούν μαζί (π.χ. να κερδίστε χρήματα ή αγάπη; Να είστε άνετοι ή να ζησετε μια περιπέτεια; Να είστε ευτυχισμένοι ή να κάνετε τους άλλους ευτυχισμένους; Επιτυχία ή οικογένεια;)

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μια κατάσταση κρίσης για την ιστορία τους. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που γράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας. Εάν χρειαστεί, υποβάλετε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να τους βοηθήσετε να είναι πιο ακριβείς.

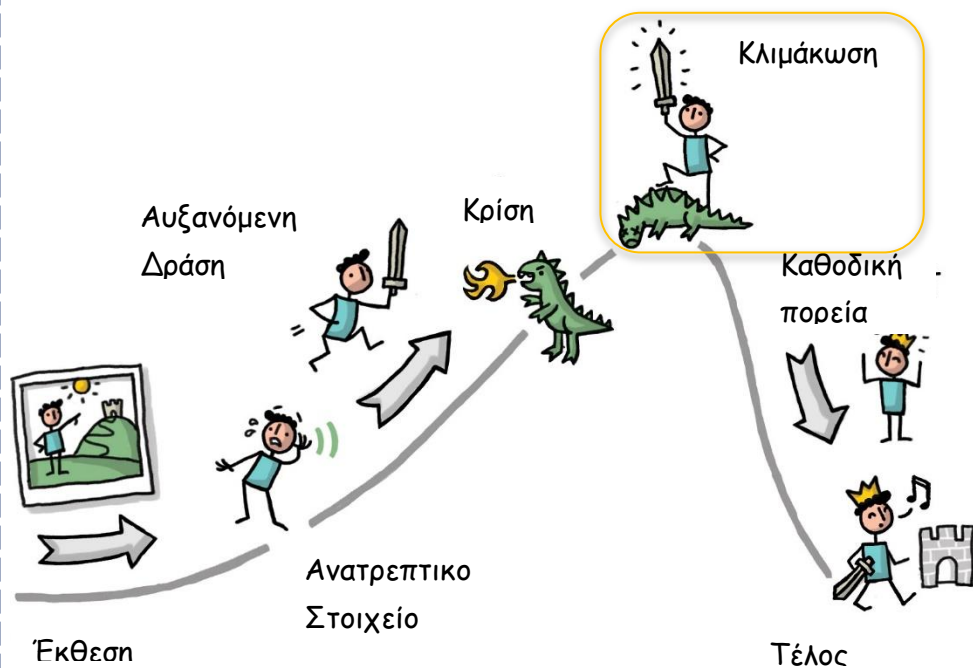
Προτάσεις

1. Είναι καλή ιδέα να χρησιμοποιήσετε χαρτάκια post-it σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί για να περιγράψετε τα μεμονωμένα γεγονότα και να οργανώσετε καταιγισμό ιδεών. Αυτό θα επιτρέψει ευκολότερες διορθώσεις εάν χρειαστεί.
2. Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν όλες τις ιδέες σε μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών. Στη συνέχεια φιλτράρετε τα και κρατήστε τα απαραίτητα. Σταδιακά οι μαθητές θα βελτιωθούν και θα γίνουν πιο ακριβείς.
3. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις για τα γεγονότα. Για παράδειγμα, ρωτήστε γιατί είναι το προτεινόμενο δίλημμα σημαντικό για τον κύριο χαρακτήρα, τι μπορεί να χάσει ή να κερδίσει σε κάθε πιθανή επιλογή, πόσο προφανώς προκύπτει το δίλημμα από τα γεγονότα αυξανόμενης δράσης, εάν τα αποτελέσματα θα μπορούσαν να είναι περισσότερα (και τι θα μπορούσε να συμβεί τότε), εάν και πώς το δίλημμα συνδέεται με τις ιδιότητες του κύριου χαρακτήρα, πώς ένα συμβάν συνδέεται με τη διαταραγμένη ισορροπία (συνήθως είναι ένα δίλημμα που δεν υπήρχε πριν από τη διαταραχή).
4. Επιλέξτε ιστορίες με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένα και επισημάνετε τα στοιχεία της κρίσης και τη σύνδεσή τους με την έκθεση και τους χαρακτήρες. Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση αυτής της ενότητας
5. Είναι ενδιαφέρουσα/υποστηρικτική ιδέα να χρησιμοποιήσετε λογικά διαγράμματα για να καταγράψετε τα αποτελέσματα για κάθε επιλογή που ο χαρακτήρας θα μπορούσε να κάνει στην κατάσταση κρίσης και να συζητήσει την εγκυρότητα των επόμενων βημάτων





Πυραμίδα του Freytag - Κλιμάκωση



Πηγή Εικόνας: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Κλιμάκωση:

Η κλιμάκωση σε μια ιστορία είναι το σημείο, όπου η αξία της ιστορίας δοκιμάζεται στον υψηλότερο βαθμό. Ως εκ τούτου, είναι επίσης η στιγμή σε μια ιστορία με τη μεγαλύτερη δραματοποίηση, δράση και κίνηση. Η κλιμάκωση είναι συνήθως μόνο μία σκηνή και ενώ δεν καταλαμβάνει πολύ χώρο στην ιστορία, ειδικά σε σύγκριση με την αυξανόμενη δράση, είναι συχνά η μακρύτερη/μεγαλύτερη σκηνή στην ιστορία

Ιδέες

- Επικεντρωθείτε στις αξίες της ιστορίας σας, όχι μόνο περισσότερο "Σύγκρουση" ή "Δράση (π.χ. Ζωή - Θάνατος, Αγάπη - Μίσος, Επιτυχία - Αποτυχία, Ωριμότητα - Αφέλεια, Καλό - Κακό)
- Αυξήστε την εξωτερική σύγκρουση. Η αύξηση της εξωτερικής σύγκρουσης είναι ένας προφανής δρόμος για μια κορύφωση. ...
- Ενισχύστε την εσωτερική σύγκρουση. ...
- Χρησιμοποιήστε την τοποθεσία, τη σκηνή για να προσθέσετε αβεβαιότητα. ...
- Χρησιμοποιήστε τη σκηνή και τη δομή του κεφαλαίου για να δημιουργήσετε ένταση. ...
- Αυξήστε το μυστήριο και την αγωνία.

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν μια κατάσταση κλιμάκωσης για την ιστορία τους. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που γράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας. Εάν χρειαστεί, υποβάλετε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να τους βοηθήσετε να είναι πιο ακριβείς. Οι κάρτες κορύφωσης και κρίσης θα μπορούσαν να διανεμηθούν μαζί, καθώς αντιπροσωπεύουν στενά διασυνδεδεμένα στοιχεία.

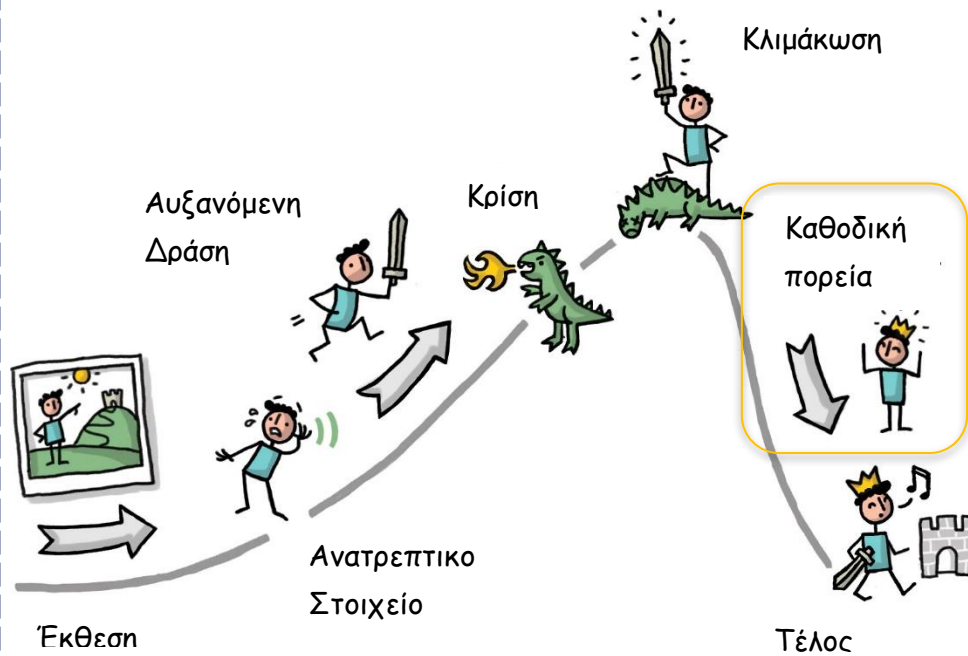
Η κλιμάκωση αντιπροσωπεύει την κατάσταση στην οποία ο κύριος χαρακτήρας πρέπει να πάρει μια απόφαση / επιλογή, επειδή η κρίση έχει φτάσει στο μέγιστο και δεν μπορεί πλέον να συνεχιστεί. Έτσι αντιπροσωπεύει την απόλυτη εσωτερική ερώτηση για να απαντήσει ο χαρακτήρας.

Προτάσεις

1. Είναι καλή ιδέα να προκύψει η κορύφωση από την κρίση. Επομένως, αν χρησιμοποιήσατε χαρτάκια post-it σε προηγούμενα στάδια, συνεχίστε στον ίδιο πίνακα / χαρτί.
2. Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν όλες τις ιδέες σε μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών. Στη συνέχεια φιλτράρετε τα και κρατήστε τα απαραίτητα. Σταδιακά οι μαθητές θα βελτιωθούν και θα γίνουν πιο ακριβείς.
3. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις για τα γεγονότα. Για παράδειγμα, ρωτήστε γιατί το δίλημμα είναι τόσο σημαντικό για τον χαρακτήρα, γιατί φτάνει στα όρια του χαρακτήρα, τι θα μπορούσε να συμβεί σε κάθε πιθανή επιλογή κ.λπ.
4. Επιλέξτε ιστορίες με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένα και επισημάνετε το στοιχείο της κορύφωσης και τη σύνδεσή του με τη συνολική έκθεση, τη δομή και τους χαρακτήρες. Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση αυτής της ενότητας



Πυραμίδα του Freytag - Καθοδική πορεία



Πηγή Εικόνας: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Καθοδική πορεία:

Η Καθοδική πορεία είναι ένα λογοτεχνικό μέσο που μπορεί να οριστεί ως η επίλυση του ζητήματος μιας περίπλοκης πλοκής στη φαντασία. Η πλειονότητα των παραδειγμάτων καθοδικής πορείας τείνει στην επίλυση στο τελικό μέρος ή το κεφάλαιο, συχνά σε έναν επίλογο. Η επίλυση συμβαίνει όταν ο χαρακτήρας λύνει το κύριο πρόβλημα / διένεξη ή κάποιος το λύνει για αυτόν. Η Καθοδική πορεία είναι το τέλος

Ιδέες

- Γράψτε πρώτα την ιστορία. Αφήστε την καθοδική πορεία να αναδυθεί φυσικά.
- Σύντομα και γλυκά! Ακόμη και μια υπέροχη ιστορία μπορεί να καταστραφεί από μια τραβηγμένη καθοδική πορεία. Γράψτε μια σύντομη, διάτρητη καθοδική πορεία που δίνει στον αναγνώστη κάποιες ενδείξεις για το τι θα ακολουθήσει
- Δείξτε το, μην το πείτε. Η καθοδική πορεία θα πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις του κοινού σχετικά με το τι συνέβαινε στην ιστορία, εάν υπάρχουν ακόμη εξελίξεις. Προσπαθήστε να γράψετε μια σκηνή που επιτρέπει στο κοινό να καταλάβει τα πράγματα μόνο του.

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να μελετήσουν την ιστορία τους μέχρι τώρα, καθώς συνήθως η καθοδική πορεία προκύπτει από την κορύφωση. Στην πραγματικότητα, έχει γίνει η επιλογή, επισημαίνεται η σύγκρουση και η συλλογιστική θα πρέπει να είχε ήδη επισημανθεί. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που γράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας. Εάν χρειαστεί, υποβάλετε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να τους βοηθήσετε να είναι πιο ακριβείς.

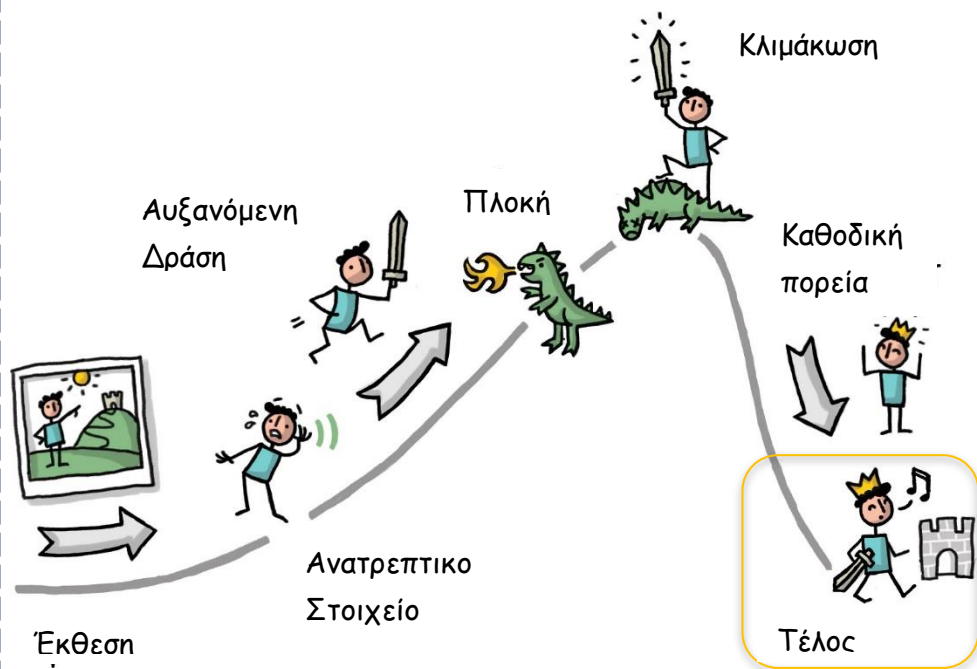
Η καθοδική πορεία είναι συνήθως πολύ συντομότερη από την αυξανόμενη δράση της ιστορίας. Έχοντας αυτά τα δυο ίδια σε διάρκεια, η ιστορία γίνεται βαρετή και όχι ενδιαφέρουσα. Ο δρόμος προς τη λύση πρέπει να είναι σαφής και να βασίζεται στα προηγούμενα μέρη της ιστορίας.

Προτάσεις

1. Καθώς η καθοδική πορεία έχει μια φυσική ροή από την κρίση και την κορύφωση, είναι καλή ιδέα εάν χρησιμοποιήσατε τις χαρτάκια post-it σε προηγούμενα στάδια, συνεχίστε στον ίδιο πίνακα / χαρτί.
2. Ζητήστε από τους μαθητές να γράψουν όλες τις ιδέες σε μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών. Στη συνέχεια φιλτράρετε τα και κρατήστε τα απαραίτητα. Σταδιακά οι μαθητές θα βελτιωθούν και θα γίνουν πιο ακριβείς.
3. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις για τα γεγονότα. Για παράδειγμα, ρωτήστε γιατί το δίλημμα είναι τόσο σημαντικό για τον χαρακτήρα, γιατί φτάνει στα όρια του χαρακτήρα, τι θα μπορούσε να συμβεί σε κάθε πιθανή επιλογή κ.λπ.
4. Επιλέξτε ιστορίες με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένα και επισημάνετε το στοιχείο της Καθοδικής πορείας και τη σύνδεσή του με τη συνολική έκθεση, τη δομή και τους χαρακτήρες. Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση αυτής της ενότητας



Πυραμίδα του Freytag - Τέλος



Πηγή Εικόνας: <https://www.flickr.com/photos/rosenfeldmedia/25698275295>

Τέλος:

Το τέλος μιας ιστορίας σχηματίζει την τελική εντύπωση των αναγνωστών για το τι έχουν διαβάσει. Ένα αποτελεσματικό τέλος σφραγίζει την ικανοποίηση των αναγνωστών με την ιστορία σας. Ένα τέλος της ιστορίας μπορεί να είναι χαρούμενο ή λυπηρό. Μπορεί να αφήσει τον αναγνώστη ανυψωμένο ή σκεπτικό ή καταρρακωμένο. Μπορεί να έχει ένα ηθικό δίδαγμα ή όχι.

Ιδέες

- Βρείτε το τέλος σας στην αρχή. ...
- Η ολοκλήρωση συμβαδίζει με την ελπίδα. ...
- Κρατήστε τα πράγματα φρέσκα. ...
- Βεβαιωθείτε ότι έχει τελειώσει πραγματικά. ...
- Οι τελευταίες εντυπώσεις έχουν σημασία. ...
- Κάντε έναν πλήρη κύκλο. ...
- Αφήστε μερικά πράγματα ανείπωτα.
- Φυτέψτε τους σπόρους νωρίς για τα πράγματα που θα έρθουν στο τέλος.
- Βεβαιωθείτε ότι το τέλος έχει νόημα.
- Προσπαθήστε να αποφύγετε το προφανές.
- ΜΗΝ εισαγάγετε εντελώς νέες πληροφορίες.
- ΜΗΝ αποσυνδέσετε το τέλος από την κλιμάκωση.

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που γράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας. Εάν χρειαστεί, υποβάλετε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να τους βοηθήσετε να είναι πιο ακριβείς. Το τέλος θα πρέπει να είναι ξεκάθαρο όταν γράφετε ήδη το μέρος της καθοδικής πορείας.

Ζητήστε από τους μαθητές να το κάνουν σύντομο και σαφές, με ένα πολύ ξεχωριστό μήνυμα. Εάν επιλέξουν να μην έχουν ένα σαφές τέλος, θα πρέπει να το δικαιολογήσουν και να αφήσουν ανοιχτές υποσχέσεις για μια μελλοντική ιστορία.

Προτάσεις

1. Εάν χρησιμοποιήσατε χαρτάκια post-it σε προηγούμενα στάδια, ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν τις σημειώσεις έκθεσης και να δουν πώς συνδέεται με το τέλος της ιστορίας.
2. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις σχετικά με τα γεγονότα. Για παράδειγμα, ρωτήστε ποιο είναι το νόημα που μεταδίδεται από την ιστορία στο τέλος, τι θα μπορούσε να είχε συμβεί διαφορετικά, όλα είχαν νόημα κ.λπ.
3. Επιλέξτε ιστορίες με τις οποίες τα παιδιά είναι εξοικειωμένα και επισημάνετε το στοιχείο του Τέλους και τη σύνδεσή του με τη συνολική έκθεση, τη δομή και τους χαρακτήρες. Αυτό θα βοηθήσει στην καλύτερη κατανόηση αυτής της ενότητας
4. Δεν είναι πάντα απαραίτητο να έχουμε ένα σαφές τέλος. Μερικές φορές αφήνοντας κάτι αναπάντητο αυξάνει το μυστήριο και τον προβληματισμό για την ιστορία.
5. Το τέλος πρέπει να συνδεθεί με την αρχή..

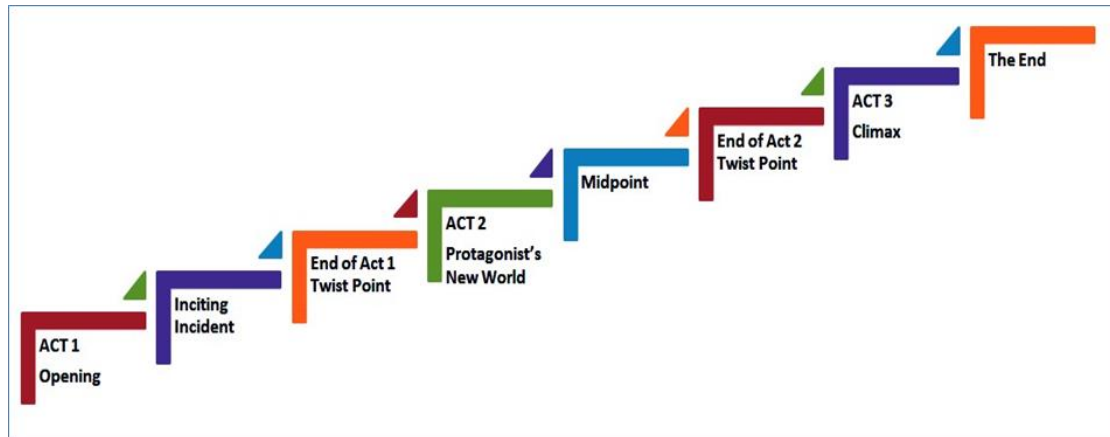


Ενότητα 2 – Δομή Ιστορίας 8 Βημάτων στο Εργαλείο StoryLogic Net

Το εργαλείο Story Logic Net για συνεργατική αφήγηση βασίζεται σε μια δομή 8 βημάτων, ειδικά σχεδιασμένη για το εργαλείο. Βασίζεται στη βιβλιογραφία και συνδυάζει στοιχεία από γνωστές αφηγηματικές δομές.

Χρησιμοποιήστε τις ακόλουθες επεξηγηματικές σελίδες εάν θέλετε να καθοδηγήσετε τους μαθητές σας στη δομή.

STORY LOGIC NET



Σκηνή 1

Αυτή είναι η Σκηνή για τον μαθητή Νο 1. Αυτή θέτει τη βάση για την υπόλοιπη ιστορία

Άνοιγμα

Μια σκηνή– 1 Άτομο

Ανατρεπτικό στοιχείο

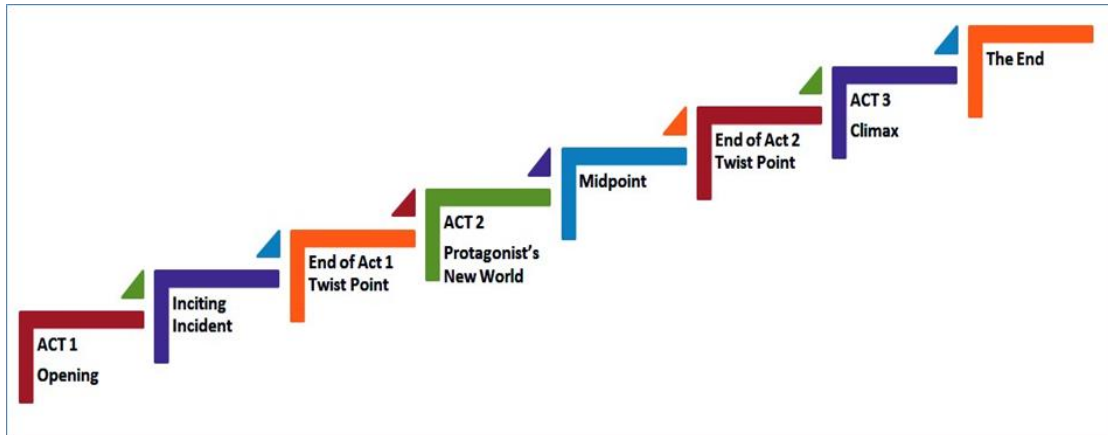
Το ανατρεπτικό στοιχείο είναι ένα γεγονός που συνδέει τον θεατή στην ιστορία και θέτει σε κίνηση όλα τα άλλα που συμβαίνουν. Αυτή η στιγμή είναι όταν ένα γεγονός ωθεί τον πρωταγωνιστή στην κύρια δράση της ιστορίας. Κάτι που συμβαίνει για να ξεκινήσει η δράση.

Σημείο Ανατροπής

Ένα σημείο ανατροπής είναι ένα περιστατικό που επηρεάζει άμεσα ότι συμβαίνει στη συνέχεια σε μια ιστορία. Π.χ.:

1. Μετακινεί την ιστορία σε διαφορετική κατεύθυνση.
2. Έχει επιπτώσεις στην ανάπτυξη του χαρακτήρα.
3. Κλείνει μια πόρτα πίσω από έναν χαρακτήρα, αναγκάζοντάς τον να προχωρήσει προς τα εμπρός.

STORY LOGIC NET



Σκηνή 2

Αυτή είναι η Σκηνή για τον μαθητή Νο2. Αυτή θέτει τη βάση για την υπόλοιπη ιστορία

Ο νέος κόσμος

Ο νέος κόσμος είναι ο κόσμος στον οποίο μπαίνει ο πρωταγωνιστής, συνήθως μετά το ανατρεπτικό στοιχείο.

Μέσο σημείο

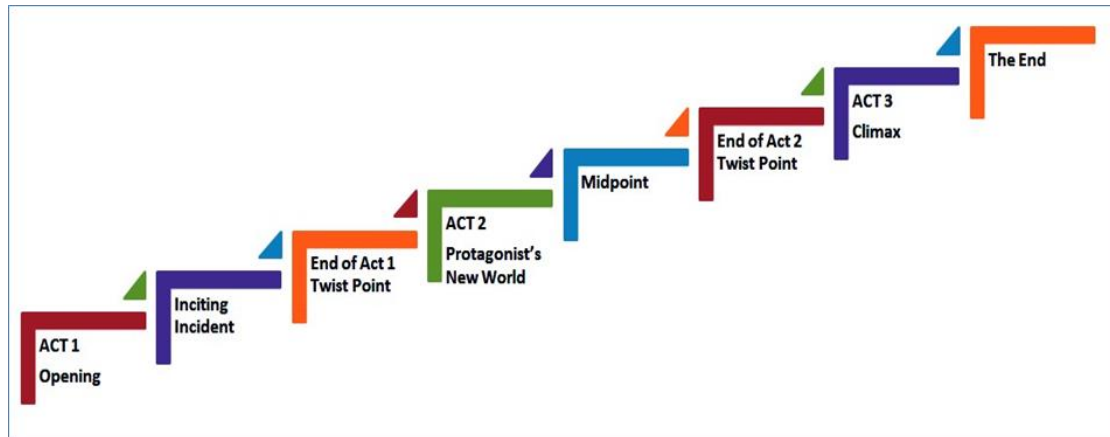
Το μέσο σημείο είναι η μέση της ιστορίας. Μετά το μέσο σημείο, δεν υπάρχει τρόπος να επιστρέψουμε στον παλιό κόσμο. Ο Syd Field λέει: είναι μια σημαντική σκηνή στη μέση του σεναρίου, συχνά μια αντιστροφή της τύχης ή της αποκάλυψης που αλλάζει την κατεύθυνση της ιστορίας.

Σημείο Ανατροπής

Ένα σημείο ανατροπής είναι ένα περιστατικό που επηρεάζει άμεσα ότι συμβαίνει στη συνέχεια σε μια ιστορία

1. Μετακινεί την ιστορία σε διαφορετική κατεύθυνση.
2. Έχει επιπτώσεις στην ανάπτυξη του χαρακτήρα.
3. Κλείνει μια πόρτα πίσω από έναν χαρακτήρα, αναγκάζοντάς τον να προχωρήσει προς τα εμπρός.

STORY LOGIC NET



Σκηνή 3

Αυτή είναι η σκηνή για τον μαθητή Νο3. Αυτή θέτει τη βάση για την υπόλοιπη ιστορία

Κλιμάκωση

Η Κλιμάκωση είναι το υψηλότερο σημείο ενδιαφέροντος για μια ιστορία, η αυξανόμενη δράση αρχίζει να μεταβαίνει στην πτώση της πλοκής της ιστορίας, τη σκηνή που κερδίζει ο πρωταγωνιστής.

Το Τέλος

Ανοιχτά/Κλειστά τέλη

Το ανοιχτό τέλος είναι όταν μια ιστορία τελειώνει χωρίς ενδείξεις για το τι θα συμβεί στη συνέχεια. Διατηρεί την ιστορία ανεπίλυτη, ώστε να μπορεί το κοινό να ενδιαφέρεται για την ιστορία.

Το κλειστό τέλος είναι όταν η ιστορία έχει ειπωθεί πλήρως και ολοκληρωθεί μέχρι το τέλος της ιστορίας. Κλείνει μια πόρτα πίσω από έναν χαρακτήρα, αναγκάζοντάς τον να κινηθεί προς τα εμπρός.

Ενότητα 3 - Ανάπτυξη στοιχείων ιστορίας

Αυτή η ενότητα περιέχει εργαλεία και τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διευκόλυνση του σχεδιασμού και της ανάπτυξης διαφόρων στοιχείων της ιστορίας, όπως χαρακτήρες και σκηνές.

Χαρακτήρες

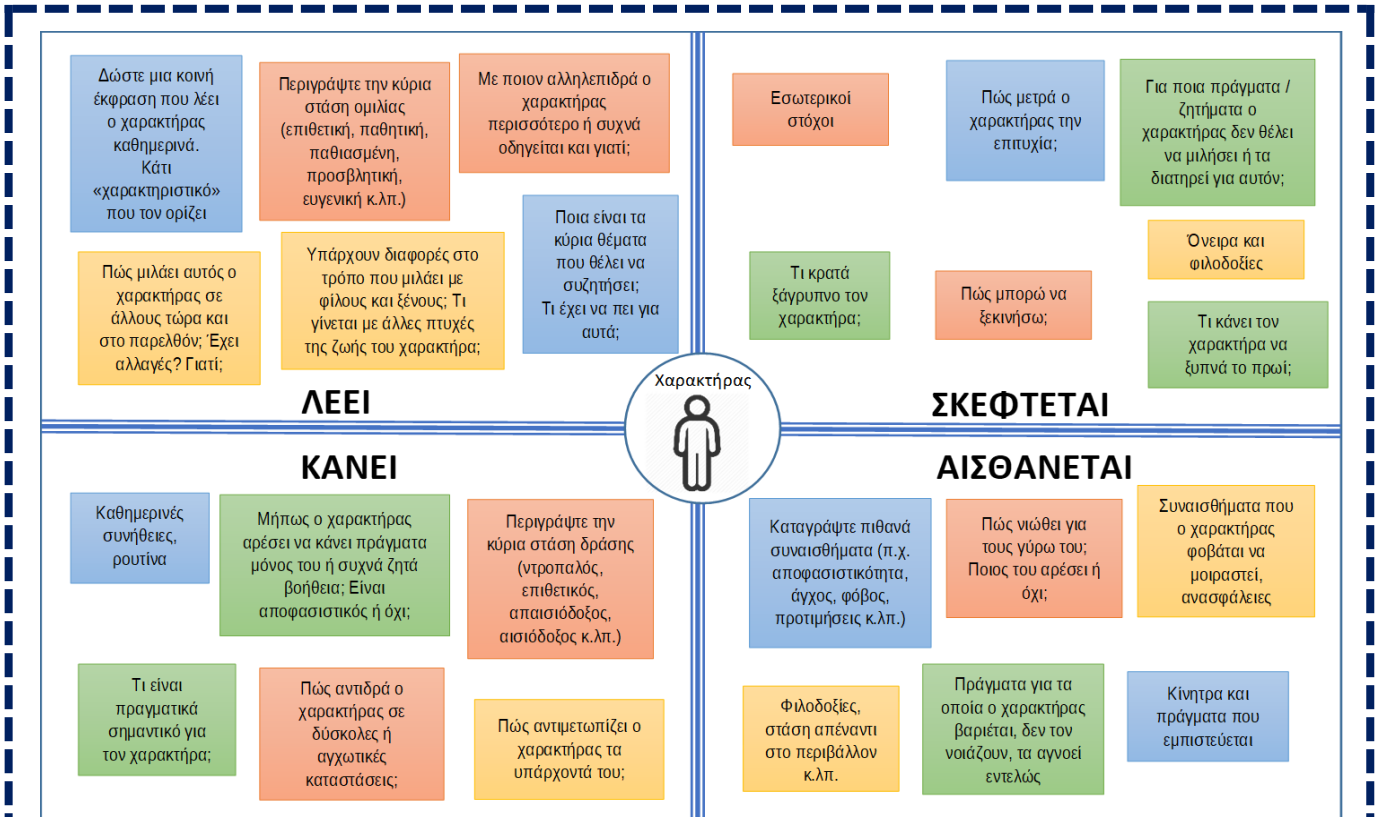
Ένας τρόπος για να δημιουργήσετε χαρακτήρες είναι να χρησιμοποιήσετε χάρτες ενσυναίσθησης. Σε αυτή την εργαλειοθήκη υπάρχουν πολλά πρότυπα, που ποικίλλουν από απλά έως πιο προχωρημένα.

Ένας χάρτης ενσυναίσθησης είναι ένα πρότυπο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να διερευνηθούν όλες τις ιδιότητες ενός χαρακτήρα, συμπεριλαμβανομένων τόσο εξωτερικών όσο και εσωτερικών χαρακτηριστικών (π.χ. εμφάνιση, σκέψεις, συνήθειες, φόβους). Στην προσέγγιση της Σχεδιαστικής Σκέψης ονομάζεται πρότυπο Περόνας. Η ιδέα είναι να γνωρίσετε πλήρως τον χαρακτήρα σας πριν τον ενσωματώσετε στην ιστορία σας. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορείτε να καταλάβετε τι είναι σημαντικό για αυτόν τον χαρακτήρα, τις αξίες που κατέχει, τις πιθανές αντιδράσεις σε διλήμματα ή καταστάσεις κρίσης.

Εκτός αυτού, η ενσυναίσθηση είναι όταν μπαίνετε στα παπούτσια ενός άλλου ατόμου, βλέποντας και αισθάνεστε όλα όσα κάνει, αποκτώντας την προοπτική του / της.



Χάρτης Ενσυναίσθησης για αρχάριους



Γρήγορες συμβουλές

1. Σχεδιάστε το βασικό σχήμα σε ένα κομμάτι χαρτί, τον πίνακα ή ένα χαρτόνι που μπορείτε να στερεώσετε σε έναν τοίχο (κύκλος στη μέση, Οριζόντιος άξονας, Κάθετος άξονας, Ετικέτες (Λέει, Κάνει, Σκέφτεται, Αισθάνεται))
2. Ζητήστε από τους μαθητές να σκεφτούν την εμφάνιση του χαρακτήρα και να σχεδιάσουν τον χαρακτήρα στον κύκλο.
3. Ονομάστε τον χαρακτήρα. Προαιρετικά, δώστε ένα χαρακτηριστικό για τον χαρακτήρα (π.χ. Astrad ο Παντοδύναμος)
4. Χρησιμοποιήστε τα παραδείγματα σε αυτήν την κάρτα για να καθοδηγήσετε τους μαθητές μέσω κατευθυντικών ερωτήσεων για τη συμπλήρωση του χάρτη ενσυναίσθησης
5. Ζητήστε τους να πραγματοποιήσουν μια πλήρη παρουσίαση του χαρακτήρα τους και να κάνουν μια γρήγορη αναστοχαστική συζήτηση ως ομάδα
6. Επιστρέψτε όσες φορές χρειάζεται ή ο χρόνος το επιτρέπει

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που γράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας. Δώστε ένα κενό πρότυπο ή ζητήστε τους να σχεδιάσουν το βασικό σχήμα και να το χρησιμοποιήσουν με χρωματιστά μολύβια ή χαρτάκια post-it.

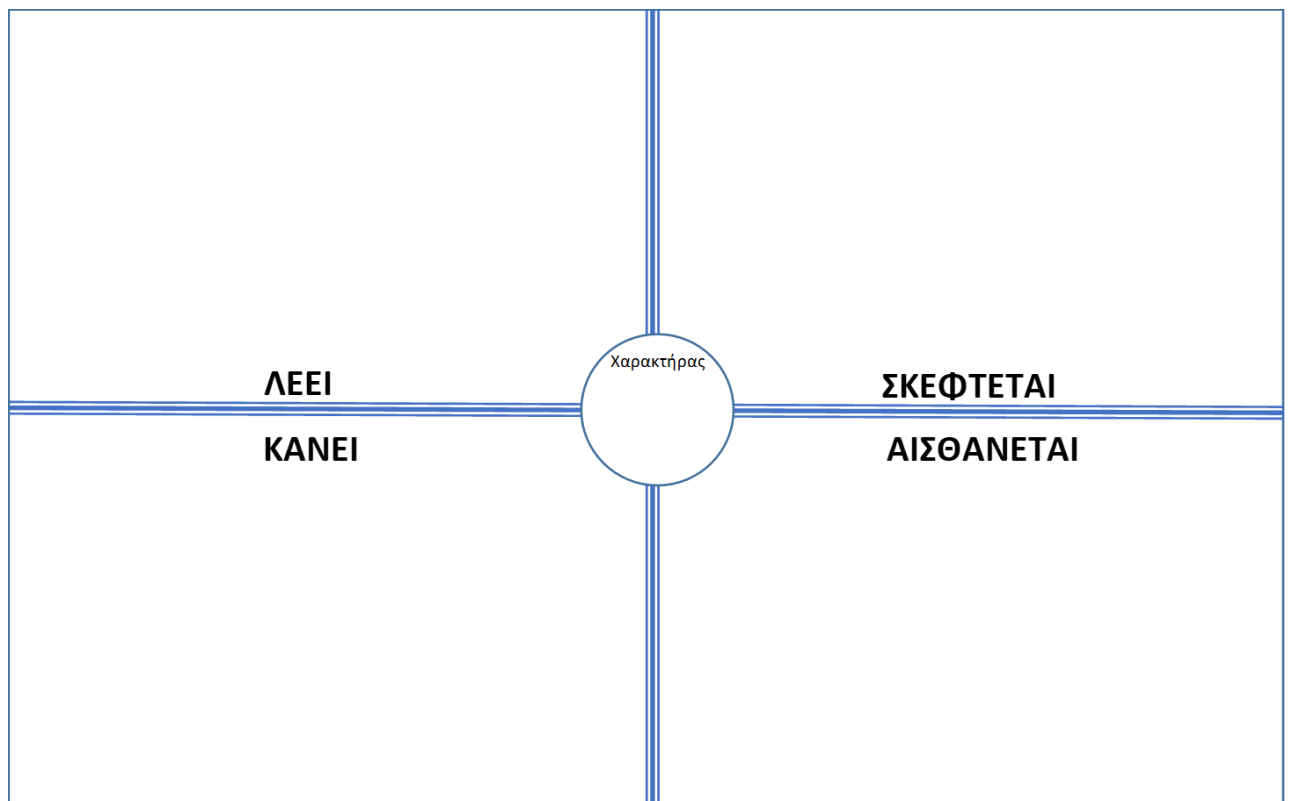
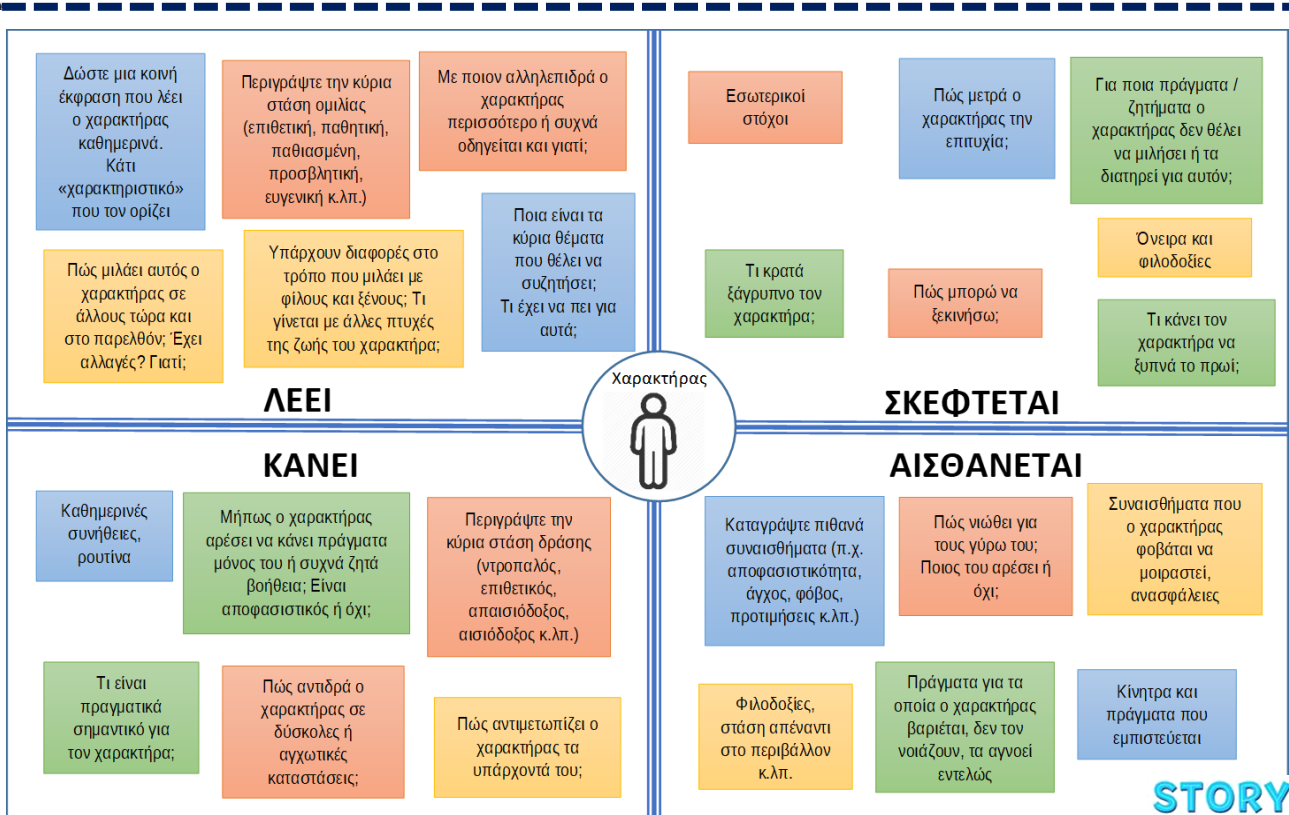
Όσο πιο λεπτομερής είναι ένας χάρτης ενσυναίσθησης, τόσο το καλύτερο. Δεν πρέπει κάθε στοιχείο να ενσωματωθεί στην ιστορία, αλλά όσο περισσότερα στοιχεία εμφανίζονται στο πρότυπο, τόσο πιο κοντά οι μαθητές φτάνουν στον χαρακτήρα τους.

Προτάσεις

1. Ως άσκηση, ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα χάρτη για τον εαυτό τους ή τους συμμαθητές τους, συγγενείς κ.λπ.
2. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να βοηθήσετε τους μαθητές. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας συνήθως δεν μπορεί να είναι φιλόδοξος και ντροπαλός, αποφασιστικός και να ζητά συχνά βοήθεια κ.λπ. Επίλυση συγκρούσεων αυτής της φύσης μέσω συζήτησης.
3. Επιλέξτε χαρακτήρες από γνωστές ιστορίες που αρέσουν στα παιδιά και προσπαθήστε να δημιουργήσετε τους χάρτες ενσυναίσθησης. Αυτό θα βοηθήσει στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ενσωματώνονται στην ιστορία στοιχεία από τον χάρτη
4. Προσπαθήστε να αλλάξετε 1-2 στοιχεία στον χάρτη ενσυναίσθησης ενός χαρακτήρα από το παραπάνω παράδειγμα και ζητήστε από τους μαθητές να επαναλάβουν την ιστορία, ενσωματώνοντάς τα



Χάρτης ενσυναίσθησης για αρχάριους (κενός)



Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που γράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας.

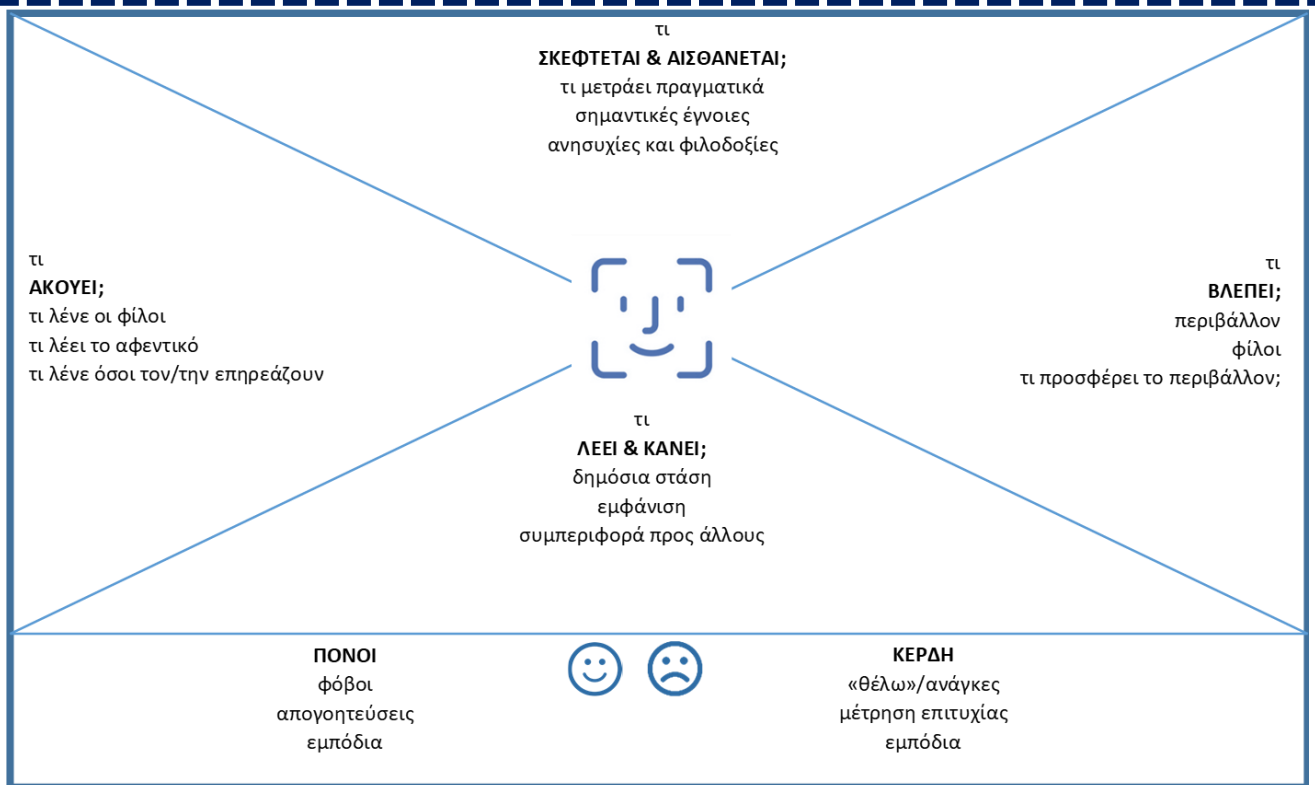
Όσο πιο λεπτομερής είναι ένας χάρτης ενσυναίσθησης, τόσο το καλύτερο. Δεν πρέπει κάθε στοιχείο να ενσωματωθεί στην ιστορία, αλλά όσο περισσότερα στοιχεία εμφανίζονται στο πρότυπο, τόσο πιο κοντά οι μαθητές φτάνουν στον χαρακτήρα τους.

Προτάσεις

1. Ως άσκηση, ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα χάρτη για τον εαυτό τους ή τους συμμαθητές τους, συγγενείς κ.λπ.
2. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να βοηθήσετε τους μαθητές. Για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας συνήθως δεν μπορεί να είναι φιλόδοξος και ντροπαλός, αποφασιστικός και να ζητά συχνά βοήθεια κ.λπ. Επίλυση συγκρούσεων αυτής της φύσης μέσω συζήτησης.
3. Επιλέξτε χαρακτήρες από γνωστές ιστορίες που αρέσουν στα παιδιά και προσπαθήστε να δημιουργήσετε τους χάρτες ενσυναίσθησης. Αυτό θα βοηθήσει στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ενσωματώνονται στην ιστορία στοιχεία από τον χάρτη
4. Προσπαθήστε να αλλάξετε 1-2 στοιχεία στον χάρτη ενσυναίσθησης ενός χαρακτήρα από το παραπάνω παράδειγμα και ζητήστε από τους μαθητές να επαναλάβουν την ιστορία, ενσωματώνοντάς τα



Χάρτης Ενσυναίσθησης (Προχωρημένος)



Γρήγορες συμβουλές

1. Κατεβάστε και εκτυπώστε τον χάρτη ενσυναίσθησης ή σχεδιάστε τα βασικά σημεία σε ένα χαρτί, στον πίνακα ή σε ένα χαρτόνι που μπορείτε να αναρτήσετε σε έναν τοίχο
2. Ονομάστε τον χαρακτήρα. Προαιρετικά, δώστε ένα χαρακτηριστικό για τον χαρακτήρα (π.χ. Astrad ο Παντοδύναμος). Γράψτε αυτές τις πληροφορίες στο πρόσωπο, στη μέση του χάρτη
3. Χρησιμοποιήστε τις ερωτήσεις σε αυτήν την κάρτα για να καθοδηγήσετε τους μαθητές μέσω κατευθυντικών ερωτήσεων για τη συμπλήρωση του χάρτη ενσυναίσθησης
4. Ζητήστε τους να πραγματοποιήσουν μια πλήρη παρουσίαση του χαρακτήρα τους και να κάνουν μια γρήγορη αναστοχαστική συζήτηση ως ομάδα
5. Εάν το επιτρέπει ο χρόνος, ζητήστε από τους μαθητές να παρουσιάσουν μια πολύ σύντομη ιστορία των χαρακτήρων καθημερινά (ενσωματώνοντας όσο το δυνατόν περισσότερα στοιχεία από το χάρτη)
6. Επιστρέψτε όσες φορές χρειάζεται ή ο χρόνος το επιτρέπει

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ακολουθήστε τις συμβουλές στο πίσω μέρος της κάρτας.

Αυτή η έκδοση του χάρτη ενσυναίσθησης έχει 6 περιοχές που πρέπει να συμπληρωθούν, με "πόνους" και "κέρδη".

Οι πόνοι αναφέρονται σε δυσκολίες που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας (κάθε μέρα ή γενικά), αγχωτικές καταστάσεις, εμπόδια κ.λπ. Τα κέρδη αναφέρονται σε στόχους, μετρήσεις επιτυχίας κ.λπ.

Αυτή η εκδοχή του χάρτη ενσυναίσθησης είναι πιο δομημένη και διακρίνει τα συναισθήματα και τις σκέψεις από τους πόνους και τα κέρδη.

Μπορείτε να ακολουθήσετε τις προτάσεις που παρέχονται στα πρότυπα χάρτη ενσυναίσθησης για αρχάριους.

Ένα πρότυπο είναι διαθέσιμο για λήψη στο <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ακολουθήστε τις συμβουλές στο πίσω μέρος της κάρτας.

Μπορείτε να ακολουθήσετε τις προτάσεις που παρέχονται στα πρότυπα χάρτη ενσυναίσθησης για αρχάριους.

Ανατρέξτε στον «Χάρτη Ενσυναίσθησης (Προχωρημένος)» για περισσότερες ιδέες

Ένα πρότυπο είναι διαθέσιμο για λήψη στο <http://www.eventcanvas.org/empathymap/>

Ένα κενό πρότυπο είναι διαθέσιμο για λήψη στο

<https://www.solutionsiq.com/wp-content/uploads/2016/04/Empathy-Map-No-Stickers.png>

Κάρτα Πεσόνας (απλή)

Όνομα Πεσόνας:

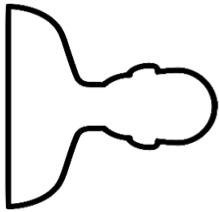
Στόχοι και Αξίες

Φύλο:

Τοποθεσία

Ηλικία:

Παράθεση:



Πηγές Πληροφόρησης

Εργασία:

Εισόδημα:

Επίπεδο εκπαίδευσης:

Βιομηχανία:

Προκλήσεις και Σημεία Δυσκολιών

Αντιρρήσεις και Αγοραστική Δύναμη



Οδηγίες

Ένα πρότυπο Πεσόνας είναι μια εναλλακτική προσέγγιση στους χάρτες ενσυναίσθησης. Η κύρια διαφορά είναι ότι τα εξωτερικά χαρακτηριστικά περιγράφονται λεπτομερέστερα, μαζί με βασικές πληροφορίες (π.χ. φύλο, τοποθεσία, ηλικία, επάγγελμα κ.λπ.).

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να το συμπληρώσουν όπως τους αρέσει. Στη συνέχεια, απαιτείται να ενεργήσουν και να σκέφτονται ως το πρόσωπο που περιέγραψαν κατά τη δημιουργία της ιστορίας τους και να χρησιμοποιήσουν μια προσωπική αφηγηματική προσέγγιση.

Περισσότερα πρότυπα όπως αυτό είναι διαθέσιμα για λήψη στο

<https://www.storyboardthat.com/team-edition/download-white-paper/persona-printables>

Προτάσεις

1. Εκτός από τα διαθέσιμα πρότυπα στον παραπάνω σύνδεσμο, μπορείτε να εκτυπώσετε εικόνες χαρακτήρων και να τις κολλήσετε στο κέντρο του προτύπου προσώπων. Αυτό μπορεί να είναι πιο προκλητικό για τη σκέψη των μαθητών
2. Προσπαθήστε να αλλάξετε τους τίτλους στα τέσσερα τετράγωνα του προτύπου για να εστιάσετε σε διάφορες πτυχές μιας ιστορίας. Για παράδειγμα, αντί για "Πηγή πληροφοριών", μπορείτε να δοκιμάσετε "μαγικές ή ειδικές δυνάμεις".
3. Μπορείτε να προσθέσετε ή να διαγράψετε στοιχεία από την κεντρική στήλη του προτύπου. Για παράδειγμα, σε μια φανταστική ιστορία για ένα βασίλειο, τα στοιχεία κάτω από την εικόνα μπορεί να είναι άσχετα και άλλα πρέπει να προστεθούν. Μη διστάσετε να πειραματιστείτε



Κάρτα Πεσόνας (Προχωρημ)

ΟΝΟΜΑ





ΗΛΙΚΙΑ _____

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ _____

ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ _____

ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ _____

ΔΕΣΜΕΥΣΕΙΣ _____

ΑΡΧΕΤΥΠΟ _____

ΚΙΝΗΤΡΑ (σκιάστε την μπάρα στο επιθυμητό επίπεδο)

Ερέθισμα	
Φόβος	
Επιτυχία	
Ανάπτυξη	
Δύναμη	
Κοινωνικά	

ΣΤΟΧΟΙ (Οι στόχοι που θέλει να πετύχει αυτό το άτομο)

- _____
- _____
- _____

ΑΠΟΓΟΝΤΕΥΣΕΙΣ (Τα επίτονα σημεία που θέλει να αποφύγει)

- _____
- _____
- _____

ΠΡΟΤΥΠΟ ΠΕΡΣΟΝΑΣ

ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ

Εξωστρεφής	Εσωστρεφής
Αίσθηση	Διαίσθηση
Λογική	Αισθήματα
Κρίση	Αντίληψη

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

ΤΠΕ και Ίντερνετ _____

Λογισμικό _____

Φορητές εφαρμογές _____

Κοινωνικά Δίκτυα _____

ΜΑΡΚΕΣ

ΕΙΚΟΝΑ

ΠΑΡΑΘΕΣΗ/ΑΤΑΚΑ

ΒΙΟΓΡΑΦΙΚΟ

Πηγή: https://fakecrow.com/wp-content/uploads/2014/04/FakeCrow_Persona_PrintVersion2.jpg

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να το συμπληρώσουν όπως τους αρέσει. Στη συνέχεια, απαιτείται να ενεργήσουν και να σκέφτονται ως το πρόσωπο που περιέγραψαν κατά τη δημιουργία της ιστορίας τους και να χρησιμοποιήσουν μια προσωπική αφηγηματική προσέγγιση.

Αυτή είναι μια γενική κάρτα προσώπου για έναν χαρακτήρα που ζει στον πραγματικό, σύγχρονο κόσμο. Το στοιχείο "Μάρκες" αναφέρεται σε γνωστές μάρκες προϊόντων (π.χ. ρούχα, παπούτσια, προϊόντα τεχνολογίας) που ο χαρακτήρας αρέσει ή / και χρησιμοποιεί καθημερινά, κάτι που μπορεί να αποκαλύψει πτυχές της προσωπικότητάς του.

Το πρότυπο μπορεί να προσαρμοστεί και σε φανταστικούς κόσμους.

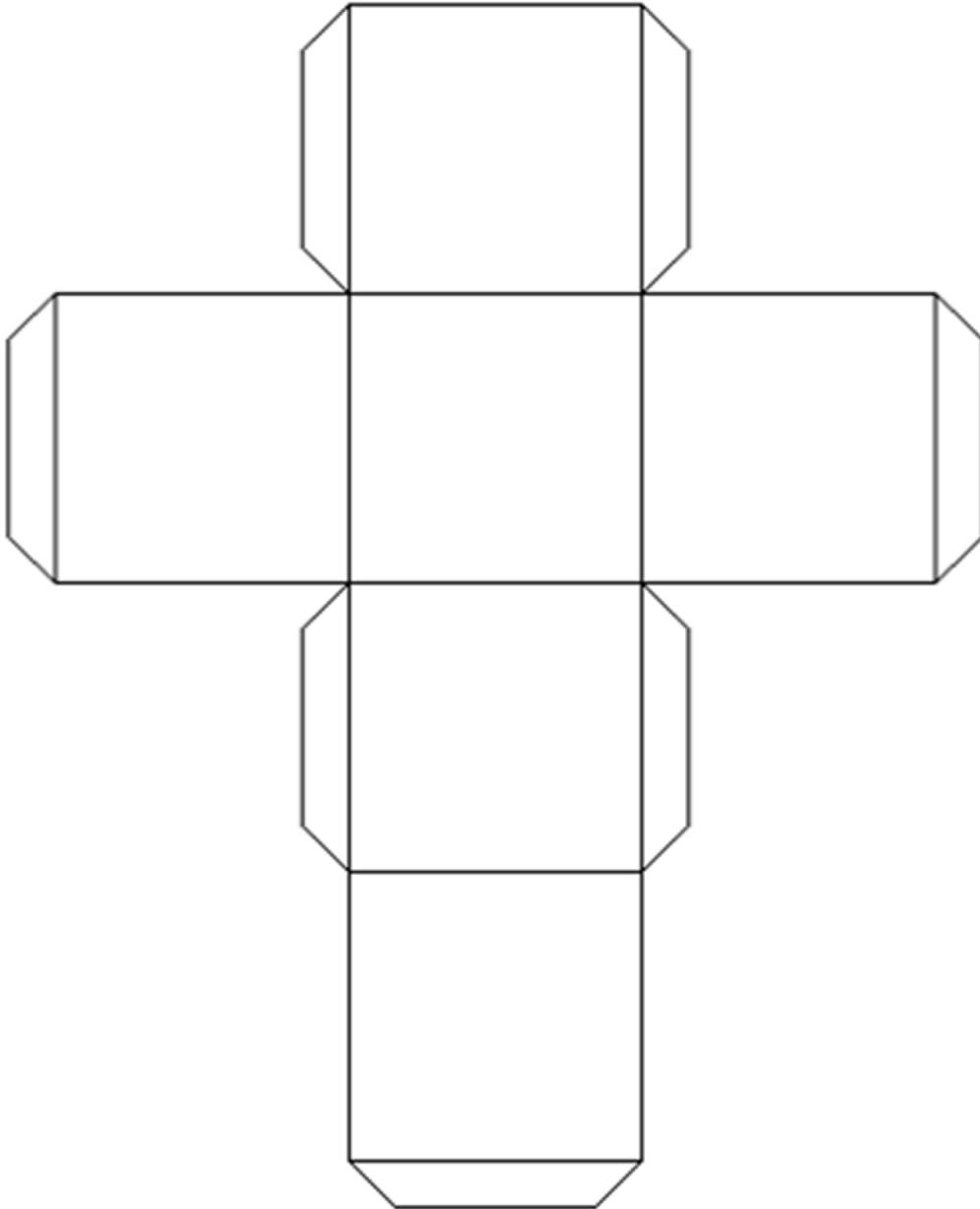
Προτάσεις

1. Μπορείτε να εισαγάγετε εικόνες χαρακτήρων εκτυπώνοντας φωτογραφίες και κολλώντας τις στην ενότητα εικόνας του προτύπου προσώπου. Αυτό μπορεί να είναι πιο προκλητικό για τη σκέψη των μαθητών
2. Αυτό είναι πιο κατάλληλο για χαρακτήρες μιας ιστορίας που λαμβάνει χώρα στον πραγματικό, σύγχρονο κόσμο
3. Δοκιμάστε να δημιουργήσετε τις δικές σας προσωπικές κάρτες που ταιριάζουν στις ανάγκες σας
4. Αναζητήστε στο Διαδίκτυο παραδείγματα προσώπων. Το παρακάτω είναι ένα παράδειγμα από το Game of Thrones
<https://www.justinmind.com/blog/user-personas-which-game-of-thrones-character-is-yours/>

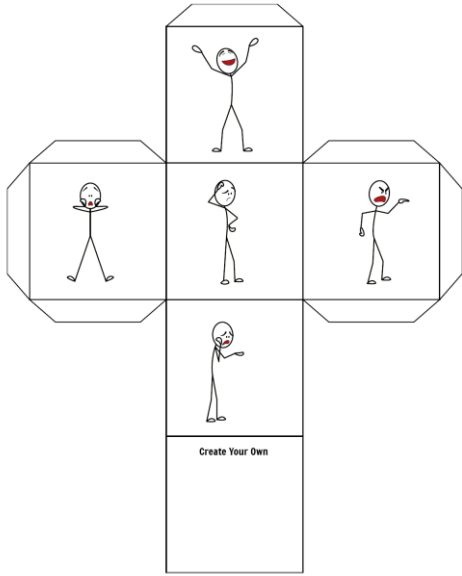
STORY LOGIC NET

Δημιουργία χαρακτήρα - Κύβοι χαρακτηριστικών

Εάν οι μαθητές χρειάζονται βοήθεια για τη δημιουργία των χαρακτήρων τους, μια τεχνική είναι να χρησιμοποιήσουν προσαρμοσμένους κύβους στοιχείων για να τους βοηθήσουν να επιλέξουν χαρακτηριστικά χαρακτήρων με τυχαίο τρόπο. Εκτυπώστε και κόψτε το παρακάτω σχήμα. Στις πλευρές του κύβου μπορείτε να σχεδιάσετε ή να εισαγάγετε εκτυπωμένες εικόνες που σχετίζονται με χαρακτηριστικά χαρακτήρων (π.χ. πρόσωπα, στάσεις, επαγγέλματα, συναισθήματα κ.λπ.). Δείτε παραδείγματα στην επόμενη σελίδα

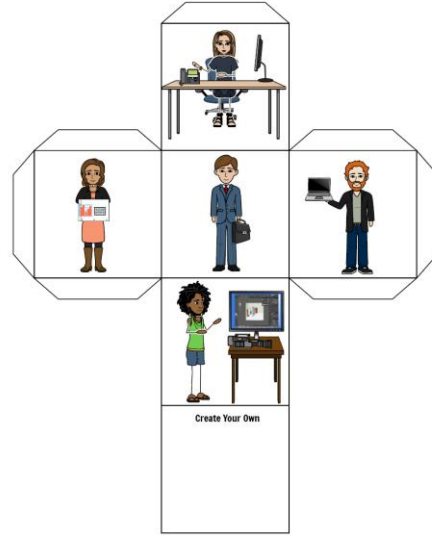


STORY LOGIC NET



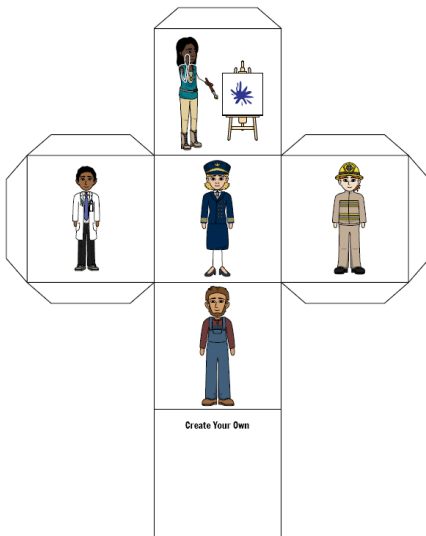
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



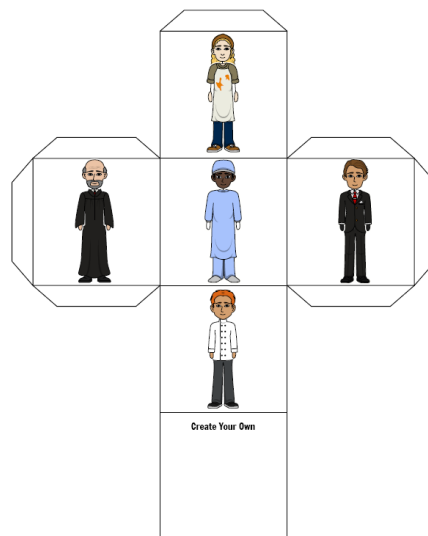
www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat



www.storyboardthat.com

StoryboardThat

https://test.storyboardthat.com/orig-privateboards/business-template-make-persona-cube/printtemplate/printonecell-worksheet?hide_cell_borders=true 4/4

Δημιουργία χαρακτήρα – Εννοιολογική Χαρτογράφηση

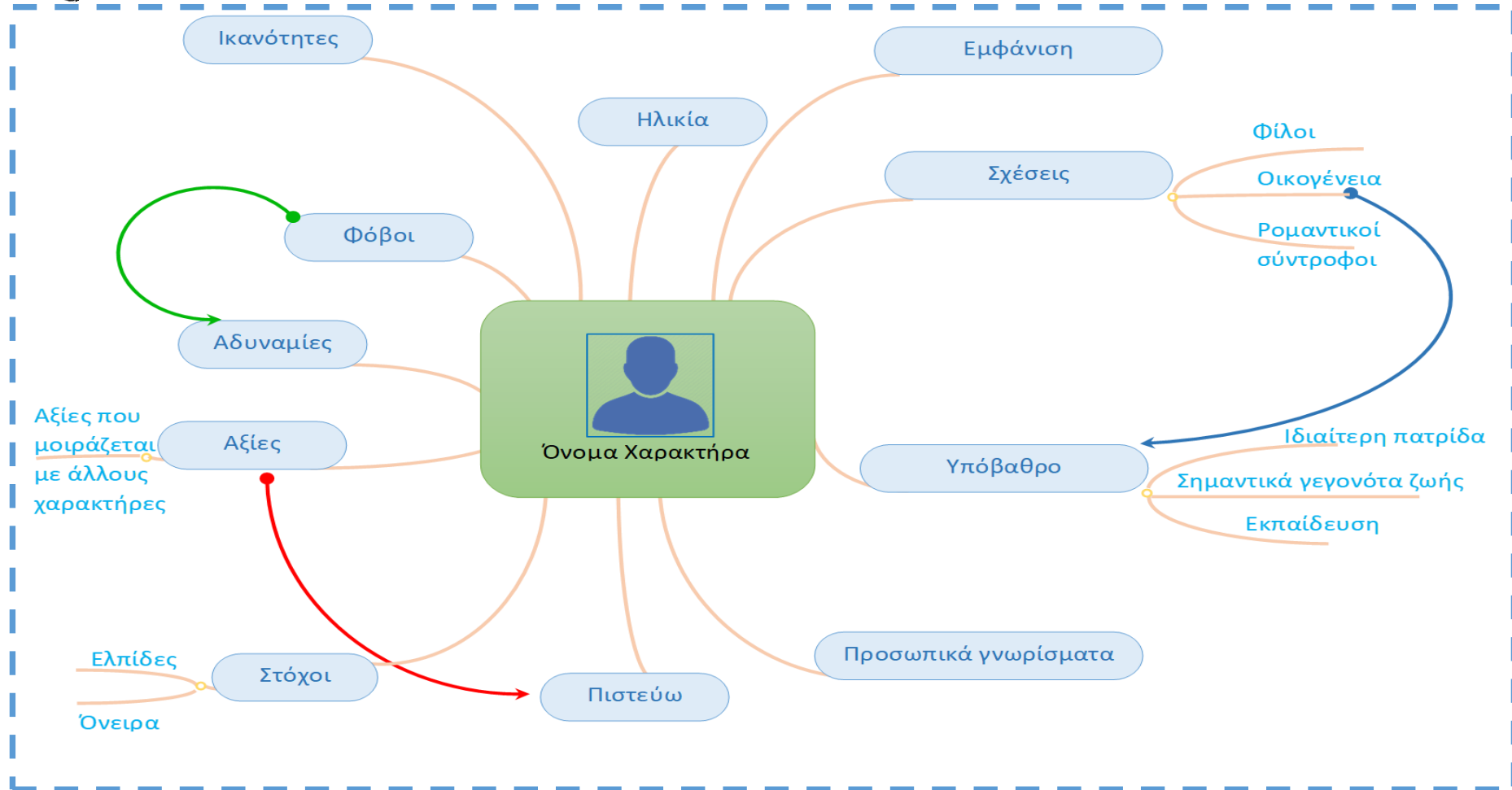
Εάν οι μαθητές χρειάζονται βοήθεια για τη δημιουργία των χαρακτήρων τους, μία τεχνική είναι να χρησιμοποιήσουν εννοιολογικούς χάρτες για να περιγράψουν όλες τις απαραίτητες πτυχές / στοιχεία τους.

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε έναν άδειο πίνακα ή χαρτόνι και να σχεδιάσετε τον δικό σας εννοιολογικό χάρτη σε συνεργατικές συνθήκες.

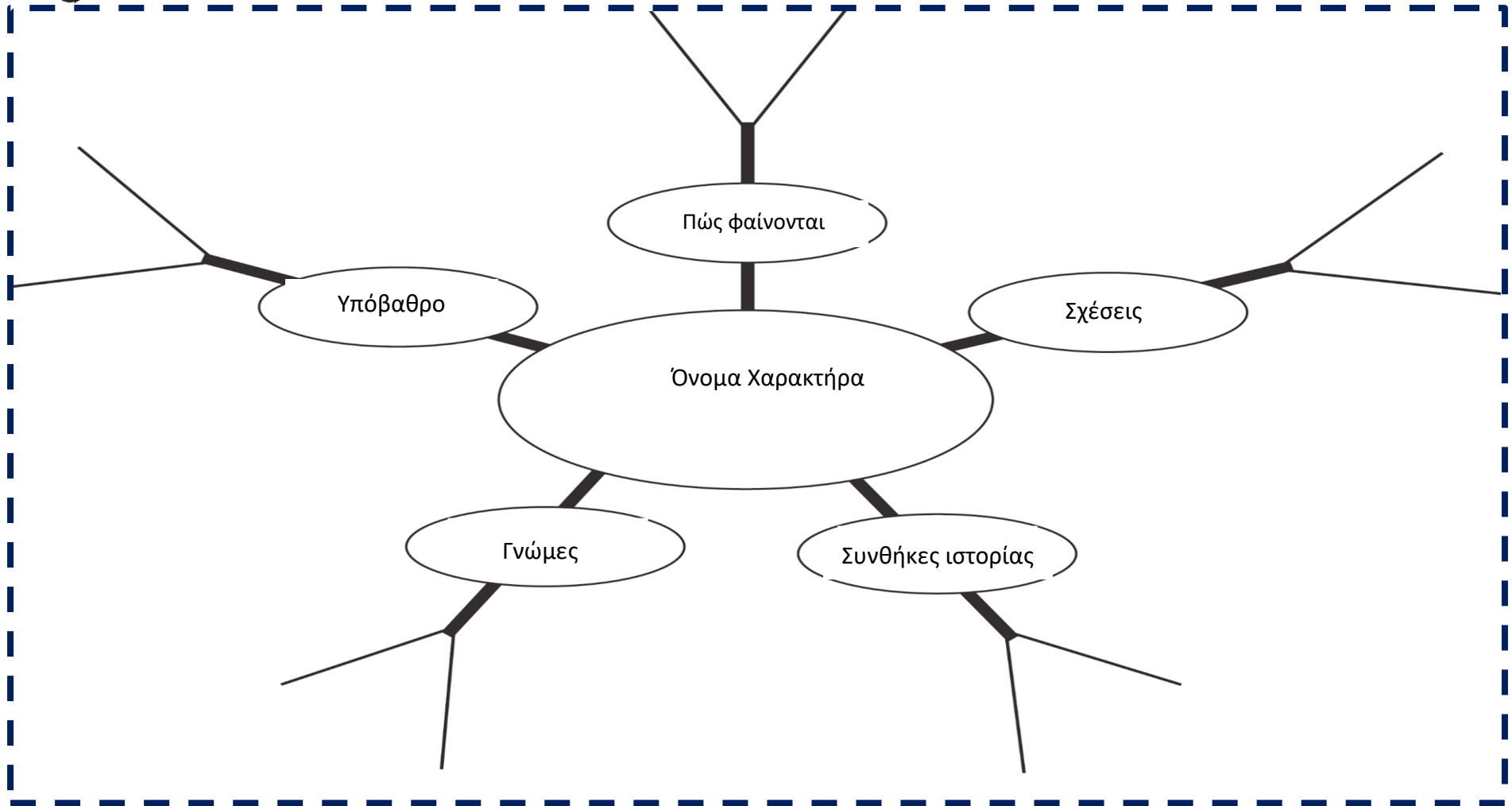
Στην περίπτωση μεμονωμένων μαθητών ή ομάδων μαθητών, μπορούν να χρησιμοποιήσουν ένα κενό κομμάτι χαρτί (A4 ή A3) για να δημιουργήσουν τους δικούς τους χάρτες, μετά από μια συνεδρία καταιγισμού ιδεών.

Υπάρχουν πολλά πρότυπα τα οποία μπορείτε να χρησιμοποιήσετε για να καθοδηγήσετε τους μαθητές ή να τα εκτυπώσετε και να τα διανείμετε στους μαθητές ή ακόμη και να δημιουργήσετε τα δικά σας, με βάση το πόσο απλό, περίπλοκο, αφηρημένο ή αναλυτικό θέλετε να είναι. Η επιλογή μπορεί να βασιστεί στην εμπειρία και το επίπεδο των μαθητών. Δείτε τα παρεχόμενα παραδείγματα. Μη διστάσετε να τα εκτυπώσετε και να τα χρησιμοποιήσετε ως έχουν ή να τα χρησιμοποιήσετε ως οδηγούς για να δημιουργήσετε το δικό σας.

STORY LOGIC NET

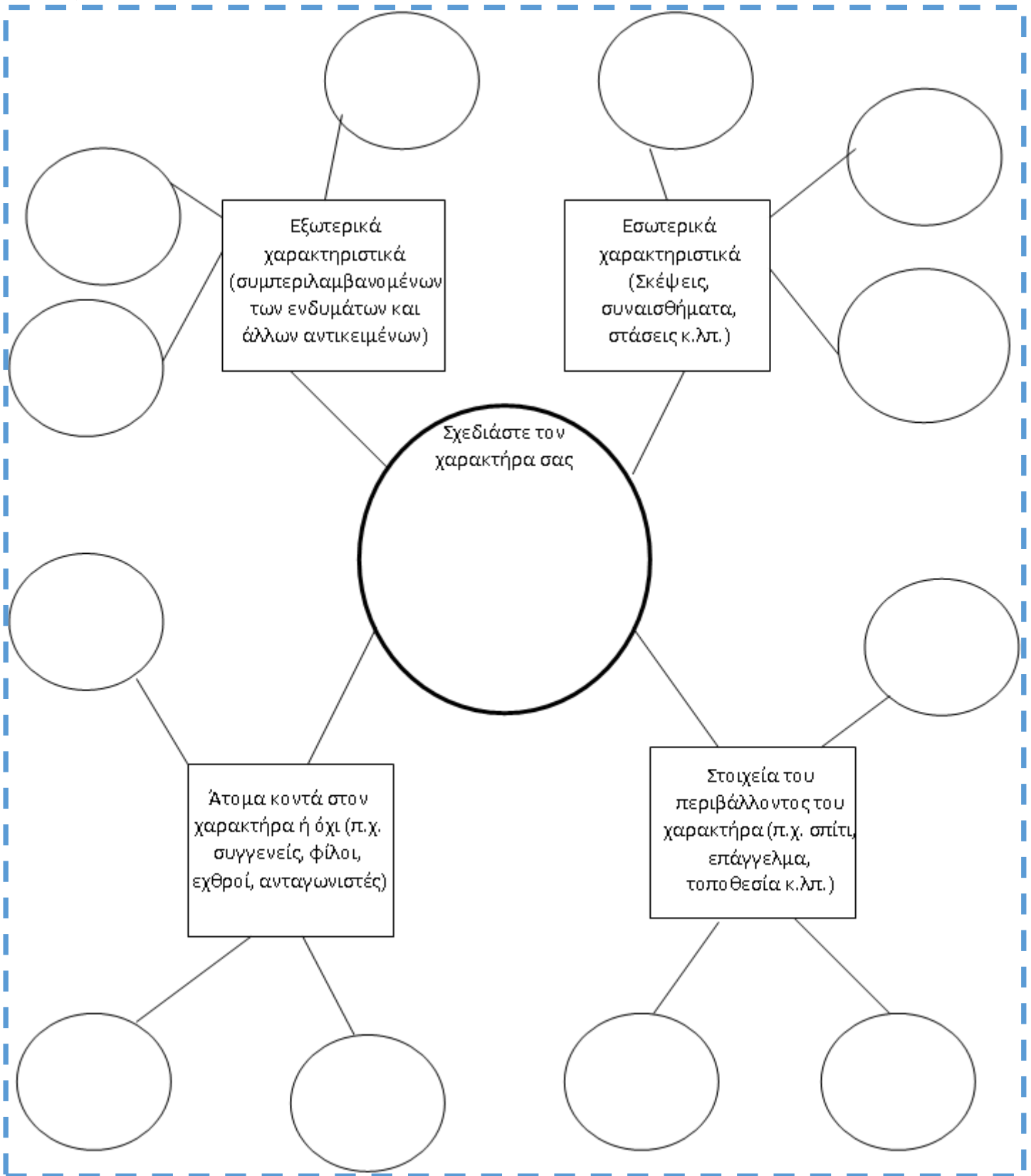


STORY LOGIC NET





Add Rectangles and Circles to your convenience





Χάρτης ενσυναίσθησης σε μορφή εννοιολογικού χάρτη.

<p>Πώς φαίνεστε και αισθάνεστε:</p>	<p>Τι πιστεύουν οι άλλοι για εσάς:</p>
<p>Όνομα:</p>	
<p>Τι λέτε και κάνετε:</p>	<p>Πώς νιώθω για τον εαυτό μου:</p>

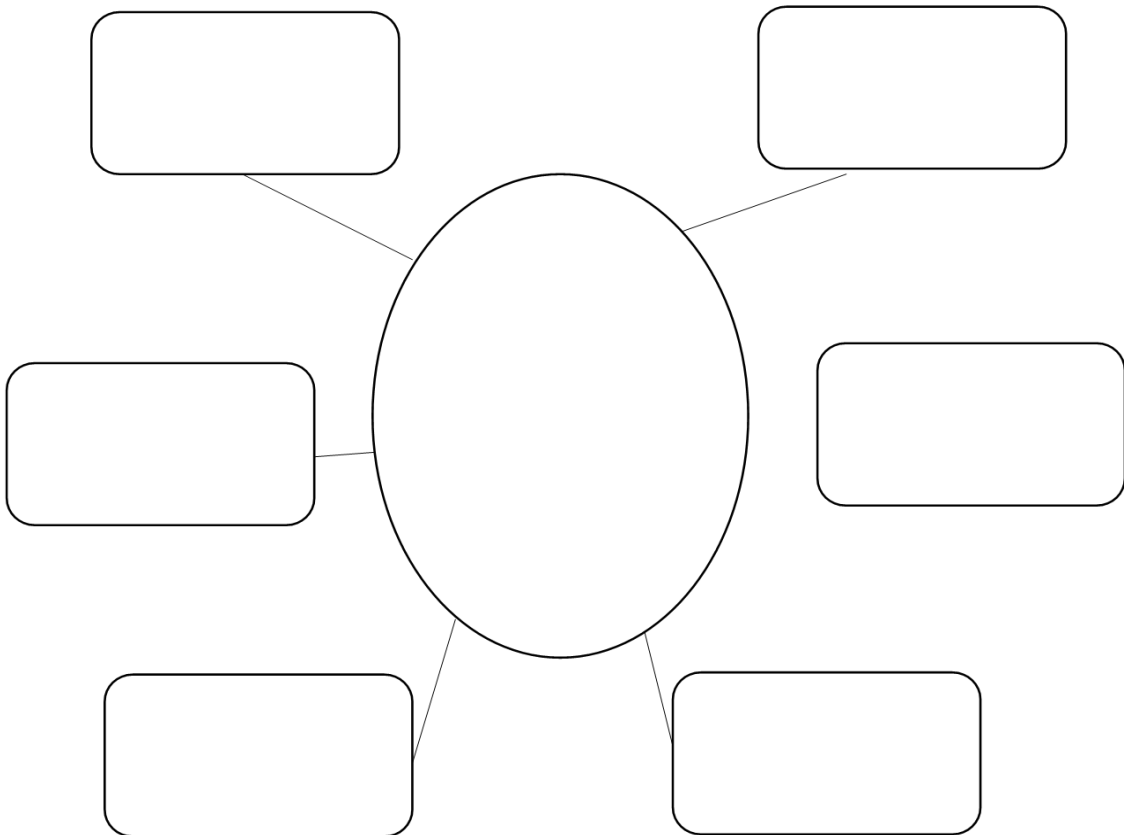
Περιγράψτε πώς φαίνεται ο χαρακτήρας (εξωτερικά) και πώς είναι ο χαρακτήρας (εσωτερικά). Προσθέστε κουτιά ανάλογα με τις ανάγκες σας



Προφίλ Χαρακτήρα

Εξωτερικά

Εσωτερικά





Δημιουργώντας χαρακτήρες– Πρωταγωνιστής vs Ανταγωνιστής

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ		ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ	
<p>+</p> <p>Θετικά χαρακτηριστικά που δεν μοιράζονται:</p>	<p>Οι ανταγωνιστές είναι πιο δύσκολο να αντιμετωπιστούν (και επομένως πιο πραγματικοί και ελκυστικοί) εάν μοιράζονται κάποιες ομοιότητες με τον πρωταγωνιστή</p> <p>Σύγκρουση που προκαλείται από τη διαφορά τους:</p>	<p>Θετικά χαρακτηριστικά που μοιράζονται:</p>	<p>Οι ανταγωνιστές είναι οι πρωταγωνιστές της δικής τους ιστορίας. Ωστόσο, δεν θα αισθανθεί κάθε ανταγωνιστής τον ανταγωνισμό απέναντι στον πρωταγωνιστή</p> <p>Σύγκρουση που προκαλείται από την ομοιότητά τους:</p>
<p>Αρνητικά χαρακτηριστικά που δεν μοιράζονται:</p>	<p>Συγκεκριμένα παραδείγματα σύγκρουσης:</p>	<p>Αρνητικά χαρακτηριστικά που μοιράζονται:</p>	<p>Αρνητικά χαρακτηριστικά που δεν μοιράζονται:</p>
			<p>Συγκεκριμένα παραδείγματα σύγκρουσης:</p>

© E.A. DEVERELL - <https://eadeverell.com>

Πρωταγωνιστής

Επιδιώκει τους πρωταρχικούς στόχους της πλοκής μιας ιστορίας:

- Οδηγείται από στόχο, καθήκον ή περιέργεια
- Έχει σχετικό ελάττωμα χαρακτήρα
- Είναι πιστός στην αιτία, την οικογένεια και τους συμμάχους
- Οι εμπειρίες αλλάζουν
- Γενναίος και θαρραλέος
- Ανώτερη νοημοσύνη ή δύναμη
- Επικαλείται εμπιστοσύνη ή επιθυμία

Ανταγωνιστής

Αντίκειται στην προώθηση των πρωταρχικών στόχων της πλοκής μιας ιστορίας:

- Οδηγείται από στόχο ή καθήκον ή από την επιθυμία να αποφύγει κάτι
- Έχει σχετικό ελάττωμα χαρακτήρα
- Πιστός στην αιτία, την οικογένεια και τους συμμάχους
- Προσαρμόζεται εύκολα σε εμπόδια και αλλαγές
- Έχει μυστικές ή σημαντικές πληροφορίες
- Ανώτερη νοημοσύνη ή δύναμη
- Προκαλεί συναισθήματα ανησυχίας ή δυσπιστίας

Οι ανταγωνιστές μπορούν να είναι: Η φύση (π.χ. μια καταιγίδα), Η προσωποποίηση του κακού, Η μηχανή, το υπερφυσικό (π.χ. ένα φάντασμα), Ο εγκέφαλος, Ο εκφοβιστής, Το τέρας, Η φιγούρα της εξουσίας

Οδηγίες:

- Σημειώστε τον τίτλο της ιστορίας σας στην κορυφή.
- Γράψτε τα ονόματα των χαρακτήρων στα σκιασμένα πλαίσια και στις δύο πλευρές. Θυμηθείτε, ο πρωταγωνιστής και ο ανταγωνιστής είναι σχετικοί όροι. Ο ανταγωνιστής είναι ο πρωταγωνιστής της δικής τους (ζωής) ιστορίας.
- Καταγράψτε τα αρνητικά και θετικά χαρακτηριστικά που διαθέτει κάθε χαρακτήρας.
- Σημειώστε τις διενέξεις που ενδέχεται να προκύψουν από τις διαφορές ή τις ομοιότητες μεταξύ των χαρακτήρων.
- Δημιουργήστε συγκεκριμένα παραδείγματα σκηνών που δείχνουν τη σύγκρουση.

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να χρησιμοποιήσουν τις ιδέες που αναγράφονται στο πίσω μέρος της κάρτας.

Ο πρωταγωνιστής είναι ο κύριος χαρακτήρας. Ένας ανταγωνιστής είναι ένας προαιρετικός χαρακτήρας που λειτουργεί ενάντια στον πρωταγωνιστή και συχνά είναι εξίσου ισχυρός χαρακτήρας. Οι ανταγωνιστές είναι ένας απλός τρόπος για να εισαγάγετε τη σύγκρουση σε μια ιστορία, και ο γρηγορότερος τρόπος για να δημιουργήσετε έναν ανταγωνιστή που θα ταιριάζει με την πλοκή του πρωταγωνιστή, είναι να εξετάσετε τη σχέση τους.

Ανταγωνιστές που έχουν ομοιότητες με τον πρωταγωνιστή είναι πιο δύσκολο για τον πρωταγωνιστή να αντιμετωπίσει, επειδή ο χαρακτήρας δεν μπορεί να απομακρυνθεί εντελώς από αυτούς και δεν μπορεί να τους αντιμετωπίζει εν γνώσει τους ως «άλλους» ή «κακούς».

Δίνοντας στον ανταγωνιστή θετικές και αρνητικές ιδιότητες μπορεί επίσης να τους κάνει πιο δύσκολο για τον πρωταγωνιστή να ξεπεράσει, γιατί τους καθιστά πιο ανθρώπινους και πιο συμπαθητικούς.

Για να χρησιμοποιήσετε αυτό το φύλλο εργασίας:

1. Σημειώστε τον τίτλο της ιστορίας σας στην κορυφή.
2. Γράψτε τα ονόματα των χαρακτήρων στα σκιασμένα πλαίσια και στις δύο πλευρές. Θυμηθείτε, ο πρωταγωνιστής και ο ανταγωνιστής είναι σχετικοί όροι. ο ανταγωνιστής είναι ο πρωταγωνιστής της δικής τους (ζωής) ιστορίας.
3. Καταγράψτε τα αρνητικά και θετικά χαρακτηριστικά που διαθέτει κάθε χαρακτήρας.
4. Σημειώστε τις διενέξεις που ενδέχεται να προκύψουν από τις διαφορές ή τις ομοιότητες μεταξύ των χαρακτήρων.
5. Δημιουργήστε συγκεκριμένα παραδείγματα σκηνών που καταδεικνύουν τη σύγκρουση.

Ένα κενό πρότυπο μπορεί επίσης να βρεθεί στη διεύθυνση:

<https://www.eadeverell.com/wp-content/uploads/06.-Protagonist-and-Antagonist.pdf>

Προτάσεις

1. Ως άσκηση, ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν έναν ανταγωνιστή τους.
2. Θέστε αναστοχαστικές ερωτήσεις για να βοηθήσετε τους μαθητές. Επισημάνετε τις ιδιότητες του πρωταγωνιστή ή του ανταγωνιστή και καθοδηγήστε τους να βρουν τα αντίθετά τους.
3. Επιλέξτε ζεύγη χαρακτήρων από γνωστές ιστορίες που αρέσουν στα παιδιά και προσπαθήστε να δείξετε τη σχέση πρωταγωνιστή-ανταγωνιστή τους
4. Ο Ανταγωνιστής δεν χρειάζεται να είναι πάντα «κακός». Μπορεί να υπάρχει κάποιο καλό σε αυτόν.
5. Ισορροπήστε τη δύναμη ή τη σημασία του ανταγωνιστή. Εάν «χάνει» εύκολα από τον πρωταγωνιστή ή χάνει παρά το γεγονός ότι είναι πιο ισχυρός, η ιστορία γίνεται αμήχανη

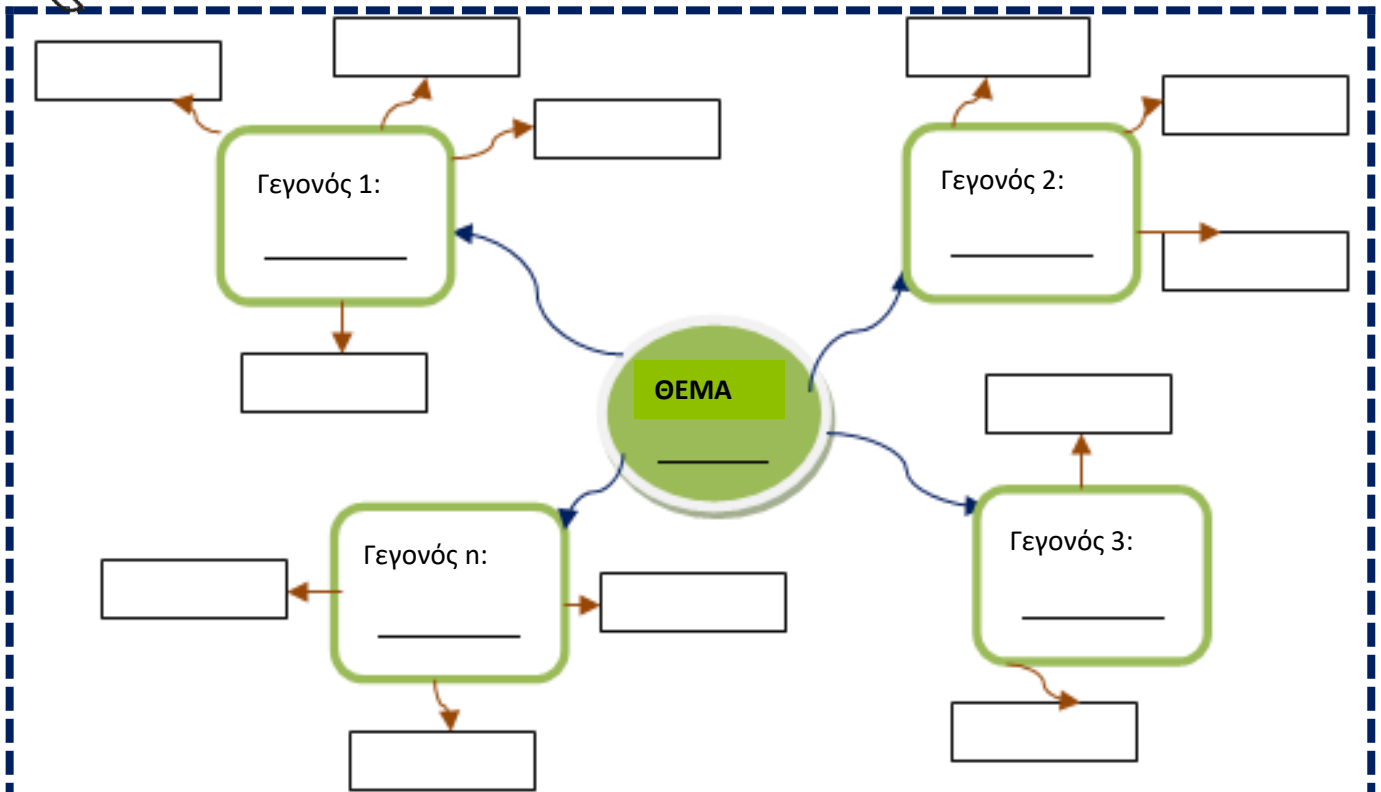
Σκηνές

Μια σκηνή σε ένα μέρος της ιστορίας όπου ο χαρακτήρας ή οι χαρακτήρες συμμετέχουν σε δράση ή διάλογο. Δεν σημαίνει απαραίτητα μια διαφορετική τοποθεσία, αλλά απλώς «κάτι διαφορετικό που συμβαίνει» ή «άλλη άποψη», «άλλη φορά».

Μια σκηνή περιλαμβάνει διάφορα στοιχεία, όπως: Ενέργειες, Σκέψεις, Διαλόγους, Συναισθήματα, Τοποθεσία και αντικείμενα στην τοποθεσία.

Σε αυτή την εργαλειοθήκη μπορείτε να βρείτε διάφορα πρότυπα που θα σας βοηθήσουν να οργανώσετε τις σκέψεις και τις ιδέες σας για να δημιουργήσετε σκηνές για τις ιστορίες σας. Ορισμένα είναι αυτό-εξηγούμενα, με τη μορφή κάρτας.

Μπορείτε να συνδυάσετε προτάσεις από την εργαλειοθήκη. Για παράδειγμα, μπορείτε να σχεδιάσετε σκηνές με εννοιολογικούς χάρτες και να χρησιμοποιήσετε μια χρονογραμμή για να τις συνδέσετε.



Γρήγορες συμβουλές

1. Χρησιμοποιήστε οποιαδήποτε εργαλείο ή ακόμα και ένα κομμάτι χαρτί για να δημιουργήσετε έναν εννοιολογικό χάρτη όπως αυτός
2. Σκεφτείτε γεγονότα, ακόμα κι αν δεν θα συμπεριληφθούν στην τελική ιστορία
3. Για κάθε συμβάν περιγράψτε τα 5W (Ποιος (Who), Γιατί (Why), Πού (Where), Τι (What), Πότε (When))
4. Δημιουργήστε όσα γεγονότα θέλετε
5. Επιλέξτε τα γεγονότα που ταιριάζουν καλύτερα στην ιδέα της ιστορίας σας

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να το συμπληρώσουν όπως τους αρέσει, ακολουθώντας τις συμβουλές στην πίσω πλευρά της κάρτας. Ίσως είναι χρήσιμο να δημιουργήσετε χάρτες όπως το παράδειγμα στην κάρτα, χρησιμοποιώντας λευκά φύλλα χαρτιού.

Σχεδιάστε όσες σκηνές θέλετε και, στη συνέχεια, συνδυάστε μερικές ή όλες αυτές για να δημιουργήσετε μια συνεκτική ιστορία. Εξετάστε και αποφασίστε πώς μπορούν να συνδεθούν μεταξύ τους, πώς η μετάβαση από τη μία στην άλλη μπορεί να είναι πιο ενδιαφέρουσα ή / και ρεαλιστική

Προτάσεις

1. Συμβουλευτέ τους μαθητές να εργαστούν σε μεμονωμένες σκηνές που περιλαμβάνουν τους χαρακτήρες που έχουν σχεδιάσει. Στη συνέχεια, μπορούν να επιλέξουν μερικές από αυτές και να δημιουργήσουν μια ιστορία
2. Δώστε απλές ιδέες στους μαθητές για τη δημιουργία σκηνών. Για παράδειγμα "Φανταστείτε τον χαρακτήρα σας στο σπίτι του, σε μια κανονική ημέρα και δώστε περιγραφή".
3. Βοηθήστε τους μαθητές μέσω αναστοχαστικών ερωτήσεων για τη σύνδεση χαρακτηριστικών χαρακτήρων με σκηνές. Για παράδειγμα, μπορεί ένας επαναστατικός χαρακτήρας να έχει μια πολύ τακτοποιημένη κρεβατοκάμαρα;



ΘΕΜΑ:	
- Χρόνος, τόπος	
- Περιγραφή	
- Γεγονότα	
- Ερωτήσεις	
...	
	- Χρόνος, ...
	- Γεγονότα
	- Wydarzenia
	- Ερωτήσεις
	- κλπ
	- Χρόνος, τόπος
	- Γεγονότα
	- Αναρρητικό στοιχείο
	- ...

Γρήγορες Συμβουλές

1. Χρησιμοποιήστε οποιαδήποτε εργαλεία ή ακόμα και ένα κομμάτι χαρτί για να δημιουργήσετε μια χρονογραμμή όπως αυτή
2. Σκεφτείτε γεγονότα, ακόμα κι αν δεν θα συμπεριληφθούν στην τελική ιστορία
3. Για κάθε γεγονός περιγράψτε τα αντίστοιχα στοιχεία
4. Προσθέστε όσα στοιχεία θέλετε σε κάθε περίπτωση
5. Βάλτε τα γεγονότα σε χρονική σειρά, επεκτείνοντας τη χρονογραμμή όσο θέλετε
6. Κάντε πίσω και εξετάστε την ακολουθία σας. Αποφασίστε ποια γεγονότα θέλετε να κρατήσετε

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να το συμπληρώσουν όπως τους αρέσει, ακολουθώντας τις συμβουλές στην πίσω πλευρά της κάρτας.

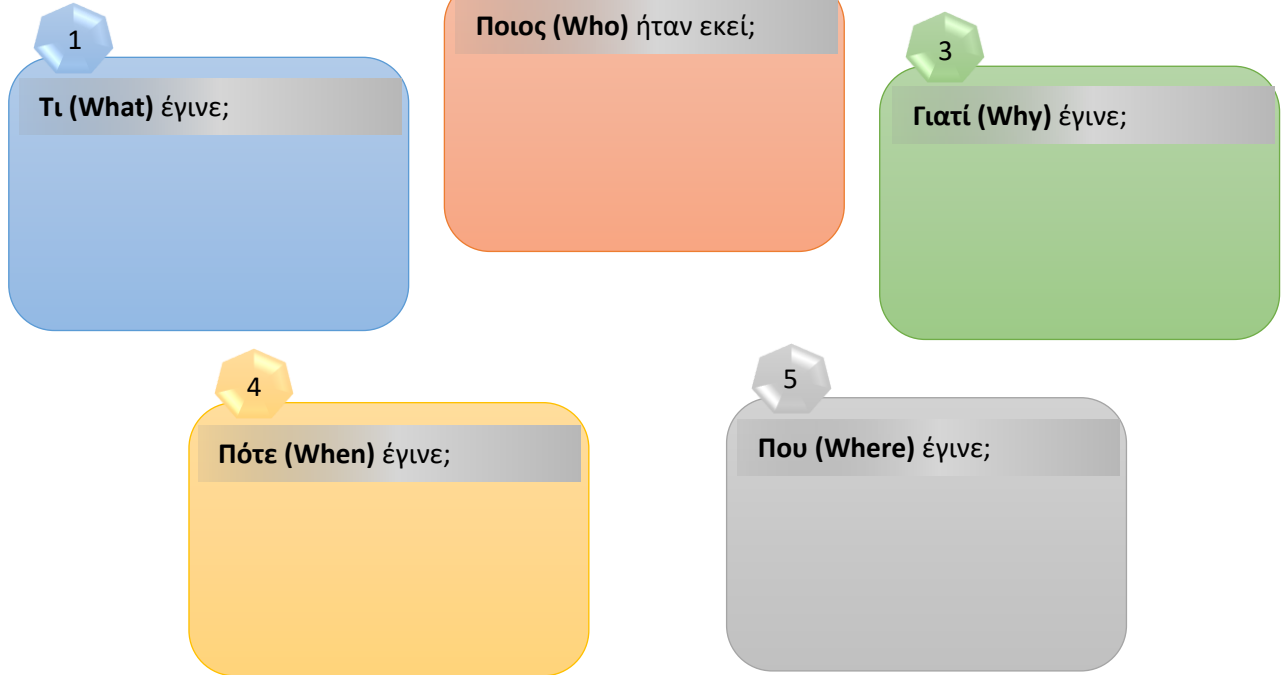
Ο προβληματισμός για το αποτέλεσμα είναι σημαντικός. Βεβαιωθείτε ότι η ροή των γεγονότων στο χρόνο έχει νόημα

Προτάσεις

1. Εξετάστε το ενδεχόμενο να ξεκινήσετε με μια χρονογραμμή στην οποία θα γράφονται μόνο οι τίτλοι συμβάντων σε μια σειρά. Στη συνέχεια, δουλέψτε με κάθε σκηνή, με βάση τους τίτλους
2. Δημιουργήστε μεμονωμένες σκηνές με την επιθυμητή προσέγγιση (π.χ. χρησιμοποιήστε εννοιολογικούς χάρτες) και, στη συνέχεια, δημιουργήστε μια χρονογραμμή για να τους επισυνάψετε. Δεν είναι υποχρεωτική η χρήση όλων των σχεδιασμένων σκηνών
3. Σχεδιάστε μια απλή γραμμή σε ένα μεγάλο κομμάτι χαρτί. Χρησιμοποιήστε χαρτάκια post-it ή κομμάτια χαρτιού, το καθένα αντιστοιχεί σε διαφορετική σκηνή, και τοποθετήστε τα στη γραμμή. Μη διστάσετε να αλλάξετε την ακολουθία που θέλετε
4. Μια ωραία τροποποίηση της προηγούμενης ιδέας είναι να χρησιμοποιήσετε ένα χρωματιστό μαρκαδόρο για να επισημάνετε τα σημαντικά γεγονότα, ορόσημα, σκηνές της ιστορίας σας και, επομένως, να έχετε μια ιδέα για ποια πρέπει να δώσετε μεγαλύτερη προσοχή.



Διάγραμμα των 5 W



Οδηγίες

Χρησιμοποιήστε 2-3 προτάσεις για να περιγράψετε κάθε στοιχείο του πίνακα. Στη συνέχεια, βάλτε τα μαζί και έχετε μια πλήρη σκηνή για την ιστορία σας. Δανειστείτε στοιχεία από τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων σας

Και τα 5 στοιχεία είναι απαραίτητα για να έχουμε μια πλήρη περιγραφή σκηνής

Χρησιμοποιήστε μία κάρτα για κάθε σκηνή

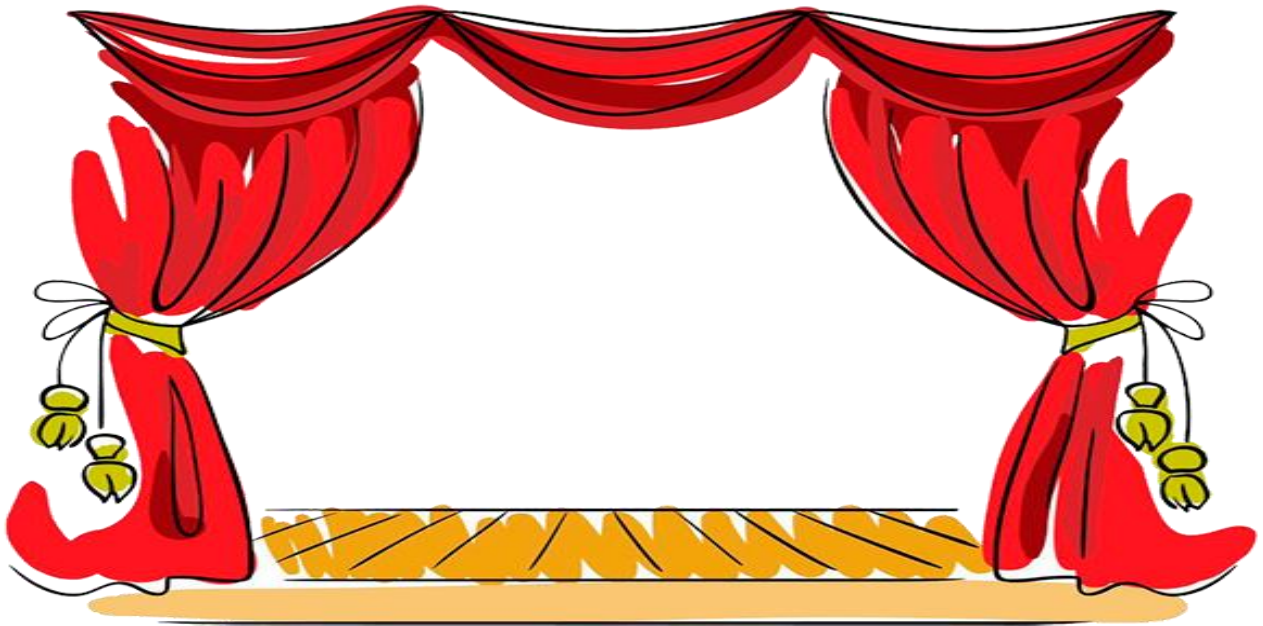
STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να το συμπληρώσουν όπως τους αρέσει, ακολουθώντας τις οδηγίες στην πίσω πλευρά της κάρτας.

Προτάσεις

1. Μια παραλλαγή αυτής της τεχνικής απαιτεί να κάνετε την ερώτηση «Γιατί» 5 φορές για να επιτύχετε μια βαθύτερη συλλογιστική για την κατάσταση
2. Μια άλλη παραλλαγή προσθέτει το στοιχείο 2H. Αυτό είναι «Πώς» (How) και «Πόσο» (How much). Προσθέστε αυτές τις ερωτήσεις στο πλάι όταν φαίνεται σκόπιμο ή αξίζει τον κόπο. Έτσι έχουμε τον πίνακα 5W+2H



Οδηγίες

1. Οπτικοποιήστε τη σκηνή σας σαν να ήσασταν σε θεατρικό έργο ως θεατής
2. Σχεδιάστε τη σκηνή σας (ηθοποιοί, σκηνικά, σκηνικά)
3. Προσπαθήστε να εξηγήσετε στον εαυτό σας γιατί όλα όσα σχεδιάσατε πρέπει να είναι εκεί
4. Περιγράψτε τα με λέξεις
5. Χρησιμοποιήστε τα για την ιστορία σας

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να σχεδιάσουν τη σκηνή τους και έπειτα να την βάλουν στη λέξη στο κάτω μέρος της κάρτας

Μερικές φορές είναι πιο εύκολο για τον μαθητή να οπτικοποιήσει / να απεικονίσει τη σκηνή πρώτα και μετά να την περιγράψει σε λεκτική μορφή, παρά να ακολουθήσει την αντίθετη προσέγγιση

Προτάσεις

1. Ως άσκηση, μπορείτε να παρουσιάσετε σκηνές από θεατρικές παραστάσεις, ταινίες ή ακόμα και εικονογραφημένα βιβλία και να τους ζητήσετε να τις περιγράψουν προκειμένου να εξοικειωθούν με την τεχνική. Κάντε ερωτήσεις για να τους καθοδηγήσετε στην αναγνώριση όλων των σημαντικών ή μη λεπτομερειών
2. Το σχέδιο μπορεί να είναι πολύ πρόχειρο ή ασαφές. Δεν απαιτείται να είναι κανείς καλλιτέχνης για αυτήν την άσκηση.
3. Δοκιμάστε να δημιουργήσετε ένα κολάζ με εικόνες από περιοδικά, αυτοκόλλητα και άλλους πόρους



Νιώστε τη σκηνή σας				
Θέμα / σκηνή _____				
Βλέπεις	Ακούς	Ακουμπάς	Γεύσαι	Μυρίζεις

Οδηγίες

1. Δώστε έναν τίτλο στη σκηνή σας και τοποθετήστε τον στο κελί "Θέμα"
2. Φανταστείτε ότι είστε μέρος της σκηνής
3. Περιγράψτε χρησιμοποιώντας 2-3 προτάσεις τι αισθάνεστε με κάθε μία από τις αισθήσεις σας.
4. Χρησιμοποιήστε αυτό το υλικό για την ιστορία σας

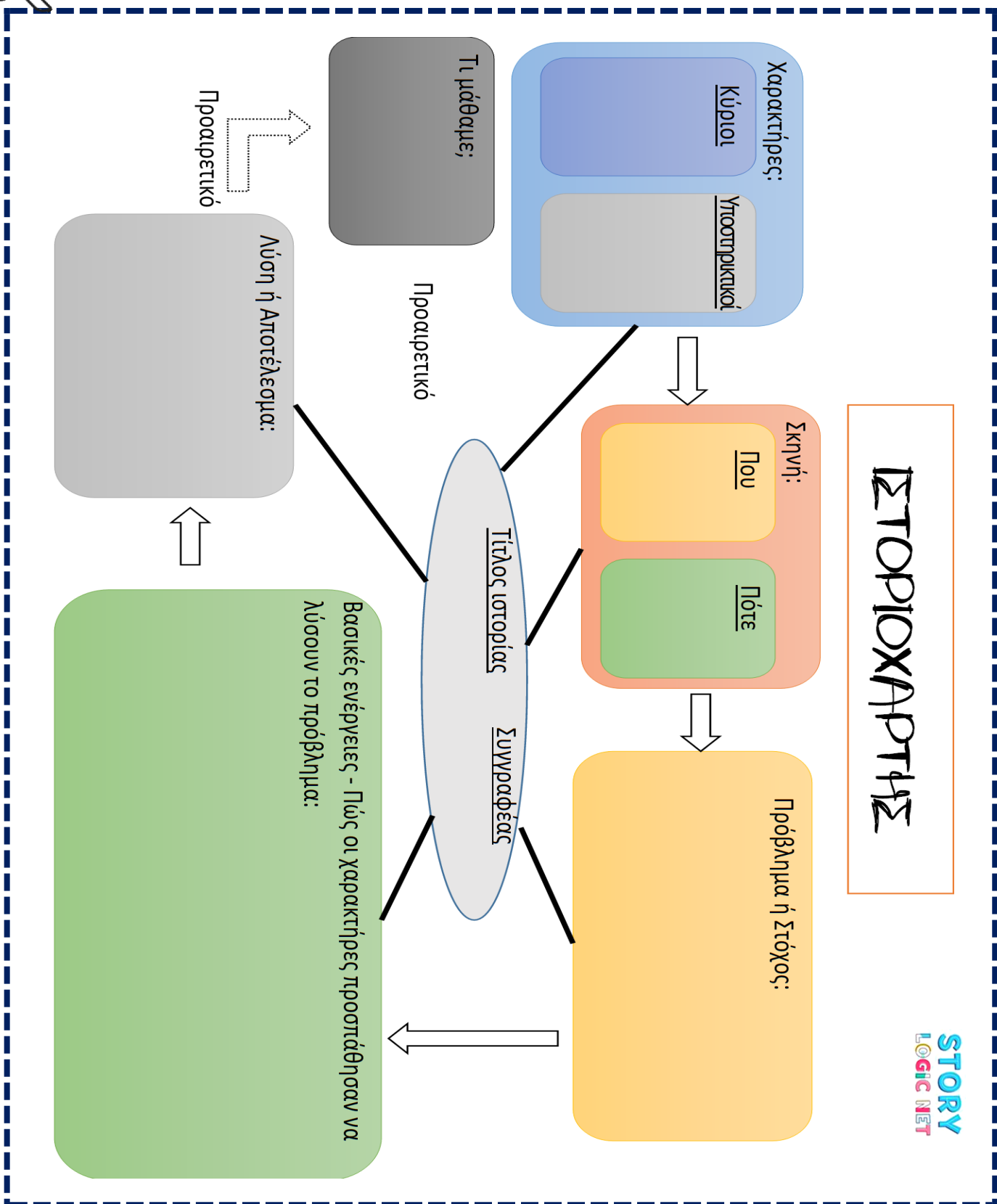
Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να κλείσουν τα μάτια τους και να φανταστούν ότι είναι μέρος αυτού. Τότε ζητήστε τους να το περιγράψουν χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις τους.

Μερικές φορές είναι πιο εύκολο για τον μαθητή να οπτικοποιήσει / να απεικονίσει τη σκηνή πρώτα και μετά να την περιγράψει σε λεκτική μορφή, παρά να ακολουθήσει την αντίθετη προσέγγιση. Σε αυτήν την περίπτωση, τους ζητείται να προβάλλονται πραγματικά στη σκηνή.

Προτάσεις

1. Ως άσκηση, μπορείτε να ζητήσετε από τους μαθητές να λάβουν το ρόλο ενός άλλου χαρακτήρα στη σκηνή και να επαναλάβουν την περιγραφή
2. Ζητήστε τους να αλλάξουν ρόλους (π.χ. πρωταγωνιστής, παρατηρητής, ένα μικρό κουνέλι που κρύβεται πίσω από έναν θάμνο κ.λπ.)
3. Κάντε προκλητικές ερωτήσεις για να καθοδηγήσετε τα παιδιά. Για παράδειγμα, "Πώς μύριζε ο αέρας;", "Τι αίσθηση έδινε το σπαθί στο χέρι σου;", "τι χρώματα θα έβλεπες;"



STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να συμπληρώσουν τα μπλοκ για να δημιουργήσουν μια επισκόπηση της ιστορίας τους.

Ένας ιστοριοχάρτης είναι ένα γράφημα που περιέχει τα απολύτως απαραίτητα στοιχεία για τη δημιουργία μιας πλήρους ιστορίας. Είναι χρήσιμο για τους αρχάριους συγγραφείς που δυσκολεύονται να δομήσουν τις ιστορίες τους. Είναι μια μέθοδος οπτικοποίησης των θεμελιωδών σκέψεων ενός δυνητικού συγγραφέα και να δούμε πόσο συνεπείς είναι

Προτάσεις

1. Δοκιμάστε αυτήν την προσέγγιση εάν η πυραμίδα του Freytag δεν λειτουργεί
2. Συνδυάστε πρότυπα (π.χ. αυτή και την πυραμίδα του Freytag) για να δείτε τι ταιριάζει καλύτερα στους μαθητές σας
3. Μπορείτε να δημιουργήσετε τους δικούς σας ιστοριοχάρτες, προσθέτοντας περισσότερα κουτιά, ανάλογα με το πόσο προχωρημένοι είναι οι μαθητές και ποιος είναι ο στόχος σας



Ιστοριοχάρτης

Τίτλος _____ Συγγραφέας _____

Κύριοι χαρακτήρες

Σκηνικό

Δήλωση προβλήματος

Περίληψη της Έναρξης της ιστορίας

Περίληψη της Μέσης της Ιστορίας

Περίληψη του Τέλους της Ιστορίας

Δήλωση της Λύσης (σχετίζεται άμεσα με το πρόβλημα)

Κύριο μήνυμα της ιστορίας

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να συμπληρώσουν τις πληροφορίες που λείπουν για να δημιουργήσουν μια επισκόπηση της ιστορίας τους.

Ένας ιστοριοχάρτης είναι ένα γράφημα που περιέχει τα απολύτως απαραίτητα στοιχεία για τη δημιουργία μιας πλήρους ιστορίας. Είναι χρήσιμο για τους αρχάριους συγγραφείς που δυσκολεύονται να δομήσουν τις ιστορίες τους. Είναι μια μέθοδος οπτικοποίησης των θεμελιωδών σκέψεων ενός δυνητικού συγγραφέα και να δούμε πόσο συνεπείς είναι

Προτάσεις

1. Δοκιμάστε αυτήν την προσέγγιση εάν η πυραμίδα του Freytag δεν λειτουργεί
2. Συνδυάστε πρότυπα (π.χ. αυτή και την πυραμίδα του Freytag) για να δείτε τι ταιριάζει καλύτερα στους μαθητές σας
3. Μπορείτε να δημιουργήσετε τους δικούς σας ιστοριοχάρτες, προσθέτοντας περισσότερα κουτιά, ανάλογα με το πόσο προχωρημένοι είναι οι μαθητές και ποιος είναι ο στόχος σας



Ιστοριοπυραμίδα

Κύριος χαρακτήρας (Όνομα)

Δύο λέξεις που περιγράφουν αυτόν τον χαρακτήρα

Τρεις λέξεις που περιγράφουν το σκηνικό ή το μέρος

Τέσσερις λέξεις που περιγράφουν ένα σημαντικό γεγονός

Πέντε λέξεις που περιγράφουν την κύρια ιδέα ή τη σημασία αυτού του γεγονότος

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να συμπληρώσουν τις λέξεις που λείπουν για να δημιουργήσουν μια επισκόπηση της ιστορίας τους.

Η Ιστοριοπυραμίδα είναι ένας οπτικός οργανωτής στον οποίο κάθε γραμμή έχει μια λέξη περισσότερη από την προηγούμενη γραμμή, σχηματίζοντας έτσι ένα σχήμα πυραμίδας. Οι αναγνώστες καθοδηγούνται να γράψουν τα κύρια στοιχεία των ιστοριών τους με δομημένο και δημιουργικό τρόπο.

Υπάρχουν διάφορες εκδόσεις αυτού του προτύπου (δείτε την εργαλειοθήκη για άλλους) και μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τη δική σας, προσθέτοντας περισσότερες γραμμές (η καθεμία περιέχει μία ακόμη λέξη από την προηγούμενη



Ιστοριοπυραμίδα

Κύριος χαρακτήρας (Όνομα)

Δύο λέξεις που περιγράφουν αυτόν τον χαρακτήρα

Τρεις λέξεις που περιγράφουν το πρόβλημα ή τον στόχο

Τέσσερις λέξεις που περιγράφουν ένα σημαντικό γεγονός

Πέντε λέξεις που περιγράφουν ένα άλλο σημαντικό γεγονός

Εξι λέξεις που περιγράφουν το τέλος ή πώς επιλύθηκε το πρόβλημα

STORY LOGIC NET

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών. Ζητήστε τους να συμπληρώσουν τις λέξεις που λείπουν για να δημιουργήσουν μια επισκόπηση της ιστορίας τους.

Η Ιστοριοπυραμίδα είναι ένας οπτικός οργανωτής στον οποίο κάθε γραμμή έχει μια λέξη περισσότερη από την προηγούμενη γραμμή, σχηματίζοντας έτσι ένα σχήμα πυραμίδας. Οι αναγνώστες καθοδηγούνται να γράψουν τα κύρια στοιχεία των ιστοριών τους με δομημένο και δημιουργικό τρόπο.

Υπάρχουν διάφορες εκδόσεις αυτού του προτύπου (δείτε την εργαλειοθήκη για άλλους) και μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε τη δική σας, προσθέτοντας περισσότερες γραμμές (η καθεμία περιέχει μία ακόμη λέξη από την προηγούμενη



Σύγκρουση: πρόβλημα ή πάλη μεταξύ αντιτιθέμενων δυνάμεων

Εσωτερική

Πάλη **μέσα**
στον
χαρακτήρα



Εξωτερική

Πάλη
ανάμεσα στον
χαρακτήρα
και ένα άλλο
στοιχείο



Χρήση εσωτερικών και εξωτερικών συγκρούσεων σε ιστορίες

1. Φτιάξτε και τα δύο είδη εμποδίων σύγκρουσης

Ποια εσωτερικά ελαττώματα επηρεάζουν τη συμπεριφορά ενός χαρακτήρα; Και τι συμβαίνει πέρα από τον έλεγχό του;



2. Σχεδιάστε πώς σχετίζονται και οι δύο τύποι συγκρούσεων

Π.χ. Ένας ευέξαπτος χαρακτήρας επηρεάζει την επίλυση μιας κερηκτικής διαφωνίας εργασίας;



3. Κάντε τις εσωτερικές συγκρούσεις των χαρακτήρων να συγκρουστούν μεταξύ τους

Πώς συγκρούονται τα βασικά ελαττώματα των χαρακτήρων (π.χ. είναι πολύ τραχείς ή δεν μιλούν αρκετά);



4. Χρησιμοποιήστε μεγαλύτερες και μικρότερες συγκρούσεις

Ποιες μικρότερες συγκρούσεις μπορεί να προκύψουν όσο οι χαρακτήρες σας μεγαλώνουν και αναπτύσσονται με την πάροδο του χρόνου;



5. Σχεδιάστε βασικές συγκρούσεις σε αφίδες χαρακτήρων

Δημιουργήστε προφίλ χαρακτήρων, συμπεριλαμβανομένων περιλήψεων μεγάλων και μικρών συγκρούσεων που θα μπορούσαν να συναντήσουν



Δημιουργήστε προφίλ χαρακτήρων και μια εύκολη δομή ιστορίας:
www.nownovel.com/start-writing-a-book

Γρήγορες συμβουλές

- Ένταση: Λόγω της αβεβαιότητας της σύγκρουσης, θέλουμε να μάθουμε πώς επιλύεται και συνεχίζουμε να γυρίζουμε σελίδες για να μάθουμε
- Διακύβευμα: Η σύγκρουση προτείνει τα χειρότερα αποτελέσματα και καθιστά επείγουσα την επίλυση (ο ήρωας πρέπει να ξεπεράσει τον ανταγωνιστή / το περιβάλλον ή τον εαυτό του «ή αλλιώς...»)
- Ανάπτυξη χαρακτήρων: Η σύγκρουση επιτρέπει δραματικά περιστατικά και αντιπαραθέσεις που δοκιμάζουν χαρακτήρες και τους προκαλούν να μάθουν και να προσαρμοστούν

ΠΩΣ;

1. Εσωτερικοί/εξωτερικοί τύποι εμποδίων
2. Οι εσωτερικές/εξωτερικές συγκρούσεις αλληλοεπηρεάζονται
3. Οι χαρακτήρες αντιτίθενται στις εσωτερικές συγκρούσεις
4. Πολλαπλές, σχετικές εσωτερικές/εξωτερικές συγκρούσεις
5. Σχεδιάστε αφίδες χαρακτήρων (character arcs) μαζί με εσωτερικές/εξωτερικές συγκρούσεις π.χ.

Οδηγίες

Εκτυπώστε την κάρτα και δώστε την σε έναν μαθητή ή μια ομάδα μαθητών ως προτροπή βοήθειας για να καταλάβουν τι είναι μια σύγκρουση και τι είδους συγκρούσεις υπάρχουν. Η σύγκρουση είναι η αντίθεση και η πάλη, είτε μεταξύ χαρακτήρων που έχουν αντίθετους στόχους, είτε μεταξύ ενός χαρακτήρα και των δικών τους εσωτερικών δαιμόνων. Μερικές φορές η σύγκρουση βρίσκεται ανάμεσα στους χαρακτήρες και το περιβάλλον τους.

Η σύγκρουση παρέχει το διακύβευμα και τις πιθανότητες που δημιουργούν αύξηση και μείωση δράσης. Η σύγκρουση είναι επίσης ένα χωνευτήριο στο οποίο οι χαρακτήρες μπορούν να αναπτυχθούν και να αλλάξουν. Μέσα από την αντιμετώπιση εσωτερικών και/ή εξωτερικών αντιξοοτήτων, οι χαρακτήρες αποκτούν νέες γνώσεις και δυνατότητες. Ξεπερνούν τα ελαττώματά τους ή παραδίδονται σε αυτά. Η σύγκρουση είναι επομένως ένας βασικός παράγοντας αλλαγής

Χρησιμοποιήστε τις ακόλουθες πληροφορίες για να βοηθήσετε τους μαθητές μέσω μιας στοχαστικής / καθοδηγούμενης συζήτησης:

- Εσωτερική σύγκρουση: Είναι ένας κοινός τύπος σύγκρουσης, που συνήθως βασίζεται σε εσωτερικά συναισθήματα και / ή αξίες. Ο χαρακτήρας παλεύει με μια επιλογή, απόφαση ή ζήτημα που πρέπει να αντιμετωπίσει και να αντιμετωπίσει.
- Εξωτερική σύγκρουση:
 - Πρόσωπο εναντίον προσώπου. Αυτός είναι ο πιο συνηθισμένος τύπος σύγκρουσης, συνήθως μεταξύ του πρωταγωνιστή και του ανταγωνιστή
 - Πρόσωπο εναντίον φύσης. Ο πρωταγωνιστής παλεύει με δυνάμεις της φύσης ή του εξωτερικού περιβάλλοντος. Αυτό είναι συνηθισμένο σε ιστορίες επιβίωσης.
 - Πρόσωπο εναντίον κοινωνίας. Για παράδειγμα, ο κύριος χαρακτήρας υποστηρίζει τις πεποιθήσεις και τους αγώνες του ενάντια στην κοινωνία ή σε μια ομάδα ανθρώπων.
 - Πρόσωπο εναντίον υπερφυσικού. Παρόμοιο με το «Πρόσωπο εναντίον φύσης», αλλά για ή με κάτι υπερφυσικό για δυσνόητα στοιχεία (π.χ. μαγεία)
 - Πρόσωπο εναντίον τεχνολογίας. Μια σύγκρουση που προκύπτει από μια νέα ανακάλυψη, μια επιστημονική ανακάλυψη κ.λπ.

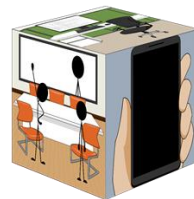
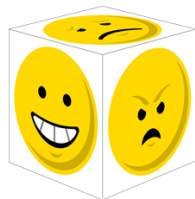
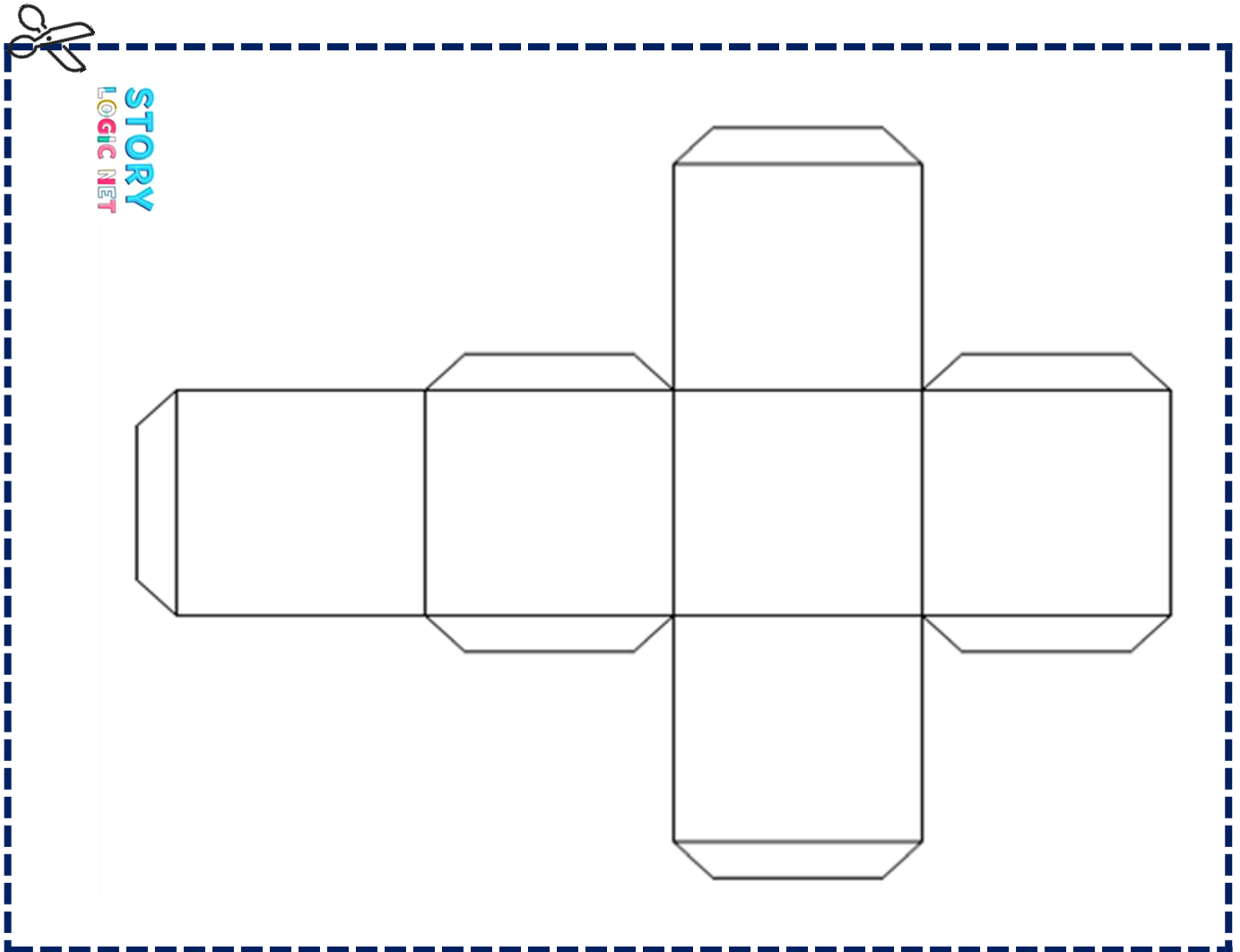
Συμβουλευτείτε επίσης το παρακάτω βίντεο TedEd που εξηγεί την εξωτερική και εσωτερική σύγκρουση

<https://ed.ted.com/on/2AiUn1bS>

STORY LOGIC NET

Σχεδιάζοντας Στοιχεία Ιστορίας – Προτροπές Γραψίματος

Σημειώστε τυχαίους χαρακτήρες, μέρη / καταστάσεις και συγκρούσεις / συναισθήματα σε μικρά κομμάτια χαρτιού ή στις πλευρές ενός κύβου. Οι μαθητές πετούν τους κύβους (ως ζάρια) και διαλέγουν ένα τυχαίο στοιχείο από τον καθένα και το χρησιμοποιούν για να δημιουργήσουν την ιστορία τους. Χρησιμοποιήστε το ακόλουθο πρότυπο



Παραδείγματα:



STORY LOGIC NET


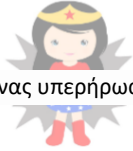

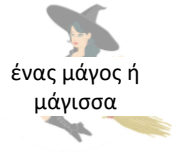





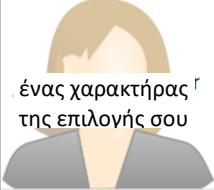


Σχεδιάζοντας Στοιχεία Ιστορίας – Προτροπές Γραψίματος 2

Χρησιμοποιήστε κανονικά ζάρια με ένα πρότυπο όπως το παρακάτω που μπορείτε να δημιουργήσετε επιλέγοντας τα δικά σας στοιχεία σε έναν κανονικό επεξεργαστή κειμένου.



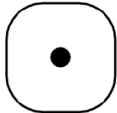




	ΠΟΙΟΣ;	ΠΟΥ;	ΤΙ;	ΠΟΤΕ;

Ορίστε μερικά παραδείγματα για να ξεκινήσετε:

	ΠΟΙΟΣ:	ΠΟΥ:	ΤΙ:	ΠΟΤΕ:
	 ένας υπερήρωας	στη φυλακή	κάποιος χάθηκε	παρόν
	 ένας μάγος ή μάγισσα	στην έρημο	οι χαρακτήρες βρίσκονται στη μέση μιας καταιγίδας	παρελθόν
	 η ομάδα σου	στο διάστημα	οι χαρακτήρες σμικρύνθηκαν	μέλλον
	 ένας ηθοποιός	σε μια βάρκα	οι χαρακτήρες ξεμένουν από εφόδια	παρόν
	 ένας χαρακτήρας της επιλογής σου	στο σχολείο	οι χαρακτήρες βρίσκουν ένα παράξενο κουτί	παρελθόν
	 ένας αθλητής	στη ζούγκλα	οι χαρακτήρες βρίσκονται στη μέση ενός καυγά	μέλλον

STORY LOGIC NET

🎲🎲 Ιστορία στα ζάρια! 🎲🎲

Ζάρι#	Χαρακτήρας	Σκηνικό	Γρόβλημα
	ένα δικέφαλο τέρας	μέσα σε μια κρυμμένη σπηλιά	βρήκε ένα νόμισμα που φέρνει ατυχία
	ένας δράκος που βγάζει φωτιές	σε μια φάρμα	κυνηγήθηκε από έναν ανεμοστρόβιλο
	μια όμορφη πριγκίπισσα	δίπλα σε μια λίμνη	χάθηκε στο διάστημα
	ένας άσχημος βάτραχος	σε μια καυτή έρημο	χωρίστηκε από τους φίλους του/της
	ένας όμορφος ιππότης	σε ένα σκοτεινό δάσος	έφαγε ένα δηλητηριασμένο μούρο
	μια γκρινιάρια αρκούδα	σε ένα μαγικό κάστρο	έχασε τη μνήμη του/της

Οδηγίες: Ρίξτε το ζάρι ΤΡΕΙΣ φορές, μια για κάθε στήλη, για να ανακατέψετε και τα ταιριάζετε διαφορετικά στοιχεία ιστορίας. Κατανοώστε κάθε στοιχείο ιστορίας σε ένα διάγραμμα. μαζί με πρόσθετες ιδέες για την ιστορία!

MsJordanReads © 2012



ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΤΑ ΖΑΡΙΑ

ΒΑΣΙΚΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ						ΜΟΛΥΒΙ ΠΟΥ ΜΙΛΑΕΙ
ΣΚΗΝΙΚΟ		ΠΙΣΤΑ ΜΠΟΥΙΝΓΚ 		ΚΡΟΥΑΖΙΕΡΟΠΛΟΙΟ 		
ΠΡΟΒΛΗΜΑ	ΦΑΓΩΘΗΚΕ ΑΠΟ ΕΝΑ ΦΙΔΙ 	ΧΤΥΠΗΘΗΚΕ ΑΠΟ ΑΝΕΜΟΣΤΡΟΒΙΛΟ 	ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΦΩΤΙΑ 	ΧΑΘΗΚΕ 	ΠΙΑΣΤΗΚΕ ΣΕ ΜΙΑ ΠΑΓΙΔΑ 	ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΘΗΚΕ ΣΕ ΝΤΟΜΑΤΑ

©The TECHIE Teacher®

Σχεδιασμός ιστοριών – Ιστοριοκύβοι

Χρησιμοποιήστε τους πρωτότυπους ιστοριοκύβους (www.storycubes.com) ή δημιουργήστε τους δικούς σας ζωγραφίζοντας ή/και κολλώντας εικόνες στο πρότυπο κύβου (δείτε <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-dice/>) και άλλες δραστηριότητες στην εργαλειοθήκη. Επιλέξτε 9 κύβους για να ρίξει ο μαθητής και χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα πρότυπα για τη δημιουργία μιας ιστορίας



Όνομα: _____

Τάξη: _____

Δραστηριότητα: Στοιχεία Ιστορίας

Γράφοντας Σύντομες Ιστορίες με τους Ιστοριοκύβους του Rory

Κύβος#1	Κύβος#2	Κύβος#3	Κύβος#4	Κύβος#5	Κύβος#6	Κύβος#7	Κύβος#8	Κύβος#9

ΘΥΜΗΘΕΙΤΕ: Οι καλές σύντομες ιστορίες έχουν ξεκάθαρη αρχή, μέση και τέλος.

Περιλαμβάνουν έναν τίτλο, χαρακτήρες, σκηνικό, ένα πρόβλημα και τη λύση.

Κάντε καταινισμό ιδεών πριν γράψετε.

Τίτλος: _____

Χαρακτήρας(ες)	
Σκηνικό	
Πρόβλημα	
Λύση	



Ιστορίες με τους ιστοριοκύβους του Rory

_____ (Τίτλος)

Του: _____ (Συγγραφέας)

Μια φορά κι έναν καιρό, _____ (Σκηνικό)

Κύβος 1	
Κύβος 2	
Κύβος 3	
Κύβος 4	
Κύβος 5	
κύβος 6	
Κύβος 7	
Κύβος 8	
Κύβος 9	

_____ . Τέλος.
(Συμπέρασμα)



Ιστορίες με τους ιστοριοκύβους του Rory® Ενέργειες

_____ (Τίτλος)

Του: _____

(Συγγραφέας)

Μια φορά κι έναν καιρό, _____

(Σκηνικό)

Κύβος 1	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 2	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 3	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 4	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 5	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 6	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 7	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 8	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____
Κύβος 9	Παρόν: _____ Παρελθόν: _____

_____ . Τέλος.

(Συμπέρασμα)



Συνεργατική γραφή με Ιστοριοκύβους

Χρησιμοποιήστε τους πρωτότυπους ιστοριοκύβους (www.storycubes.com) ή δημιουργήστε τους δικούς σας ζωγραφίζοντας ή/και κολλώντας εικόνες στο πρότυπο κύβου (δείτε <https://www.thecrafttrain.com/roll-a-story-creative-writing-dice/>) και άλλες δραστηριότητες στην εργαλειοθήκη. Επιλέξτε 9 κύβους για να ρίξει ο μαθητής και χρησιμοποιήστε τα ακόλουθα πρότυπα για τη δημιουργία μιας ιστορίας

Κάθε μαθητής χρησιμοποιεί 3 κύβους και γράφει το αντίστοιχο μέρος της ιστορίας



Μέρος 1

Μέρος 2

Μέρος 3

