



ΒΙΒΛΙΟ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΚΡΙΤΙΚΗΣ ΣΚΕΨΗΣ



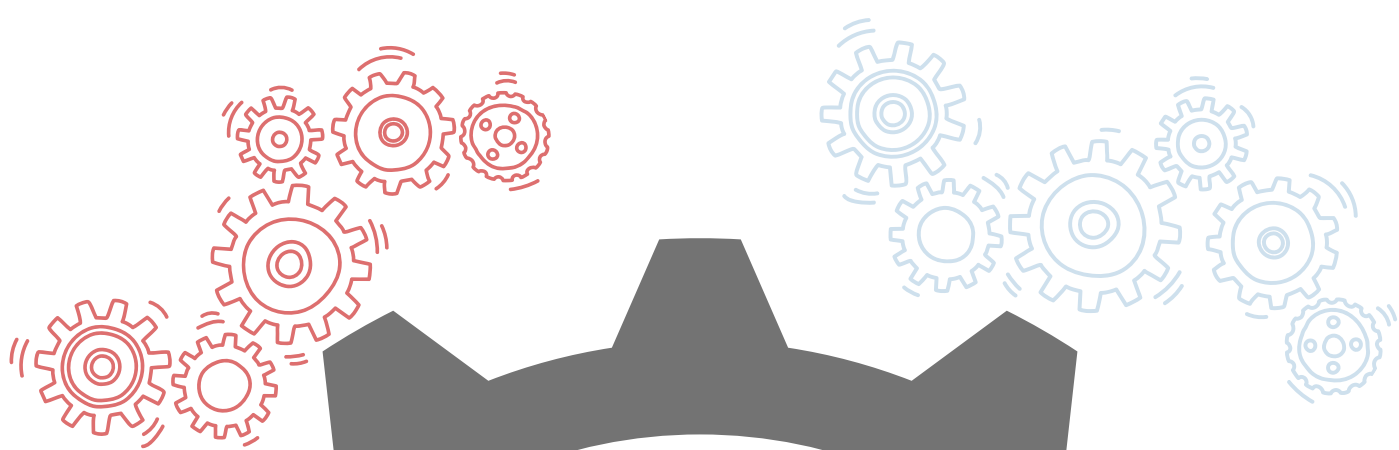
Παιχνίδια και Δραστηριότητες για την Ανάπτυξη
Δεξιοτήτων Κριτικής Σκέψης

Όλα τα μεταφρασμένα υλικά του ιστοτόπου lifeskills.blog διατίθενται ήδη δωρεάν από τους αναφερόμενους οργανισμούς και φορείς, και η μετάφρασή τους στα ελληνικά είναι αποτέλεσμα εθελοντικής εργασίας.

Απαγορεύεται η χρήση του υλικού για κερδοσκοπικούς λόγους.

Κάθε χρήση του υλικού πρέπει να συνοδεύεται από αναφορά στην πηγή του.

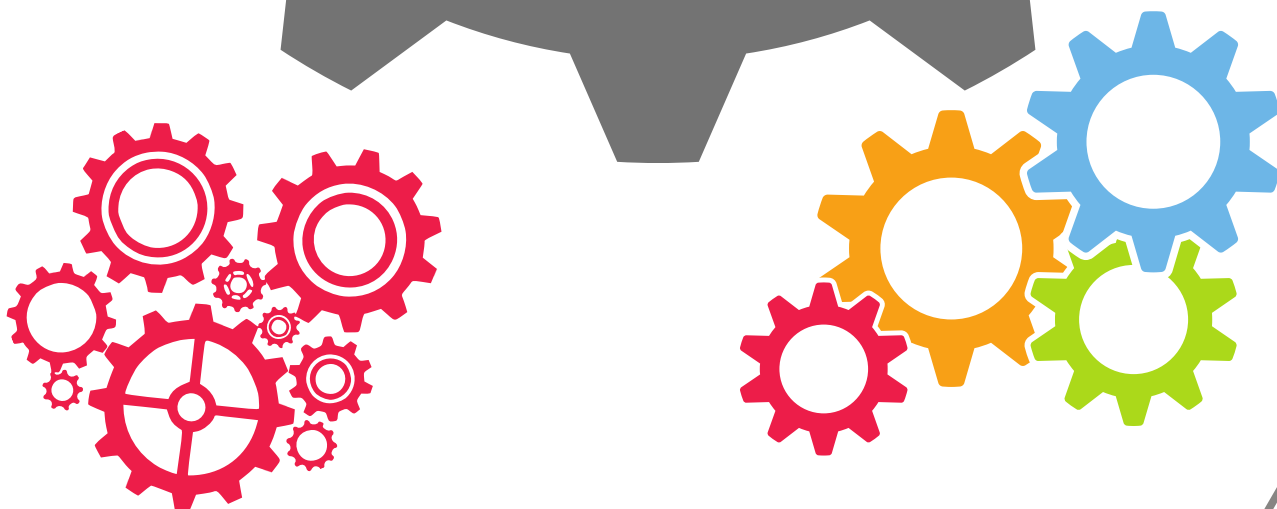
Μετάφραση – Προσαρμογή: Μαρία Πατεράκη (2026)

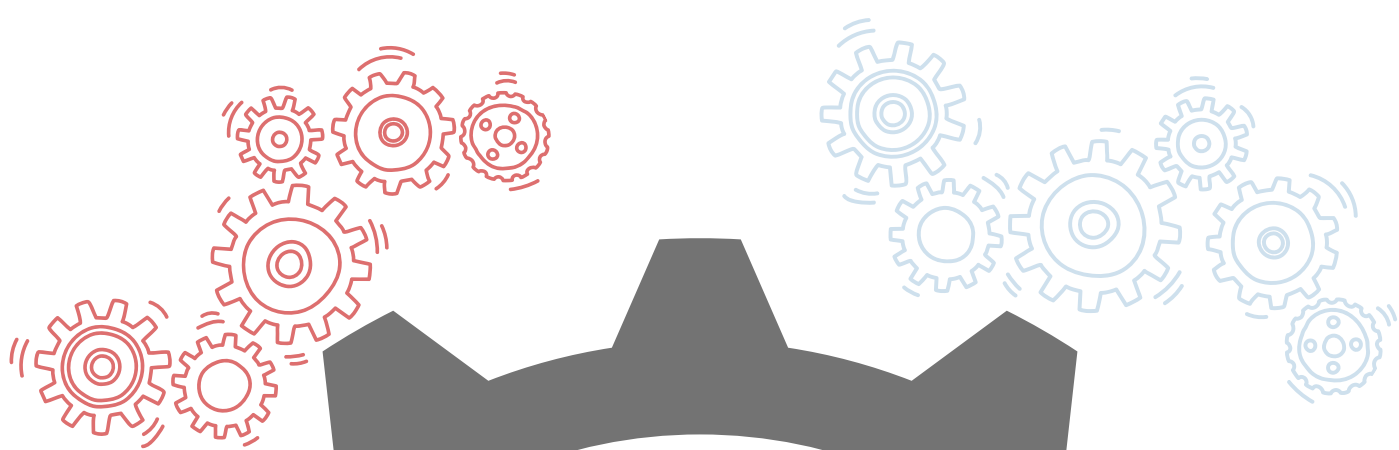


Τι είναι κριτική σκέψη;

Κριτική σκέψη είναι η καθαρή, λογική και ανεξάρτητη σκέψη. Αναφέρεται στη βελτίωση της σκέψης μέσω της ανάλυσης, της αξιολόγησης και της επαναδόμησης του τρόπου ανάπτυξής της. Επιπλέον, σημαίνει σκέψη μέσα από έναν αυτο-ρυθμιστικό και αυτό-διορθωτικό τρόπο. Είναι η συνειδητή σκέψη!

Η κριτική σκέψη περιλαμβάνει ενσυνείδητη επικοινωνία, επίλυση προβλημάτων και απαλλαγή από προκαταλήψεις ή τάσεις εγωκεντρισμού. Μπορείτε να εφαρμόσετε την κριτική σκέψη σε κάθε είδους θέμα, πρόβλημα ή κατάσταση επιθυμείτε.



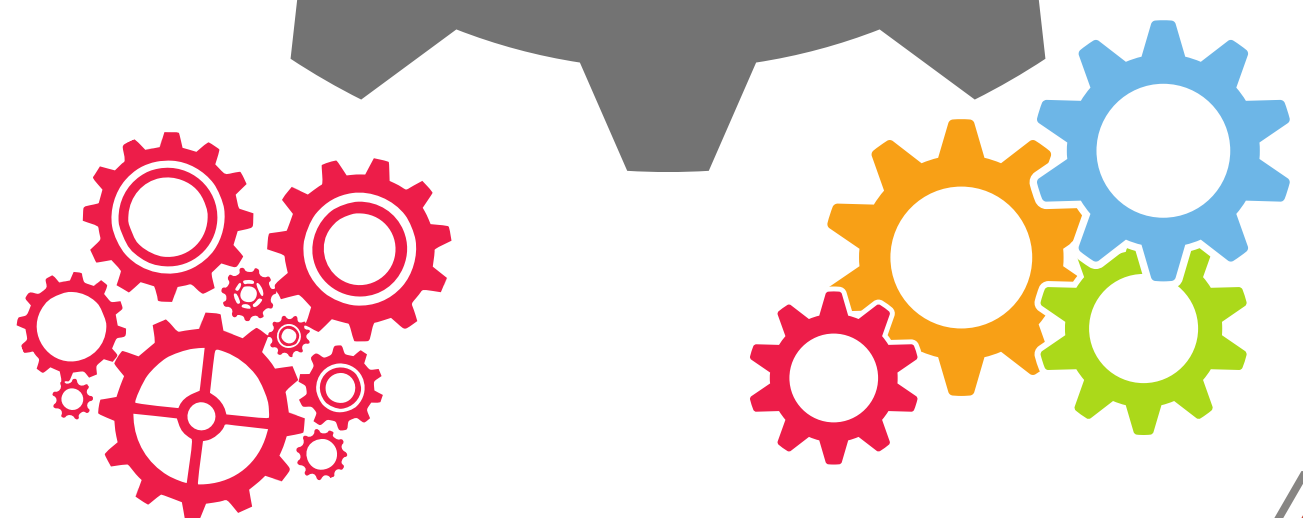


Σχετικά με αυτό το βιβλίο εργασιών

Οι δραστηριότητες που θα βρείτε σε αυτό
το βιβλίο προορίζονται να διαμοιρασμό
και εξερεύνηση. Μπορείτε να τις
χρησιμοποιήσετε ως ψηφιακό έγγραφο ή ως
φύλλα εργασίας.

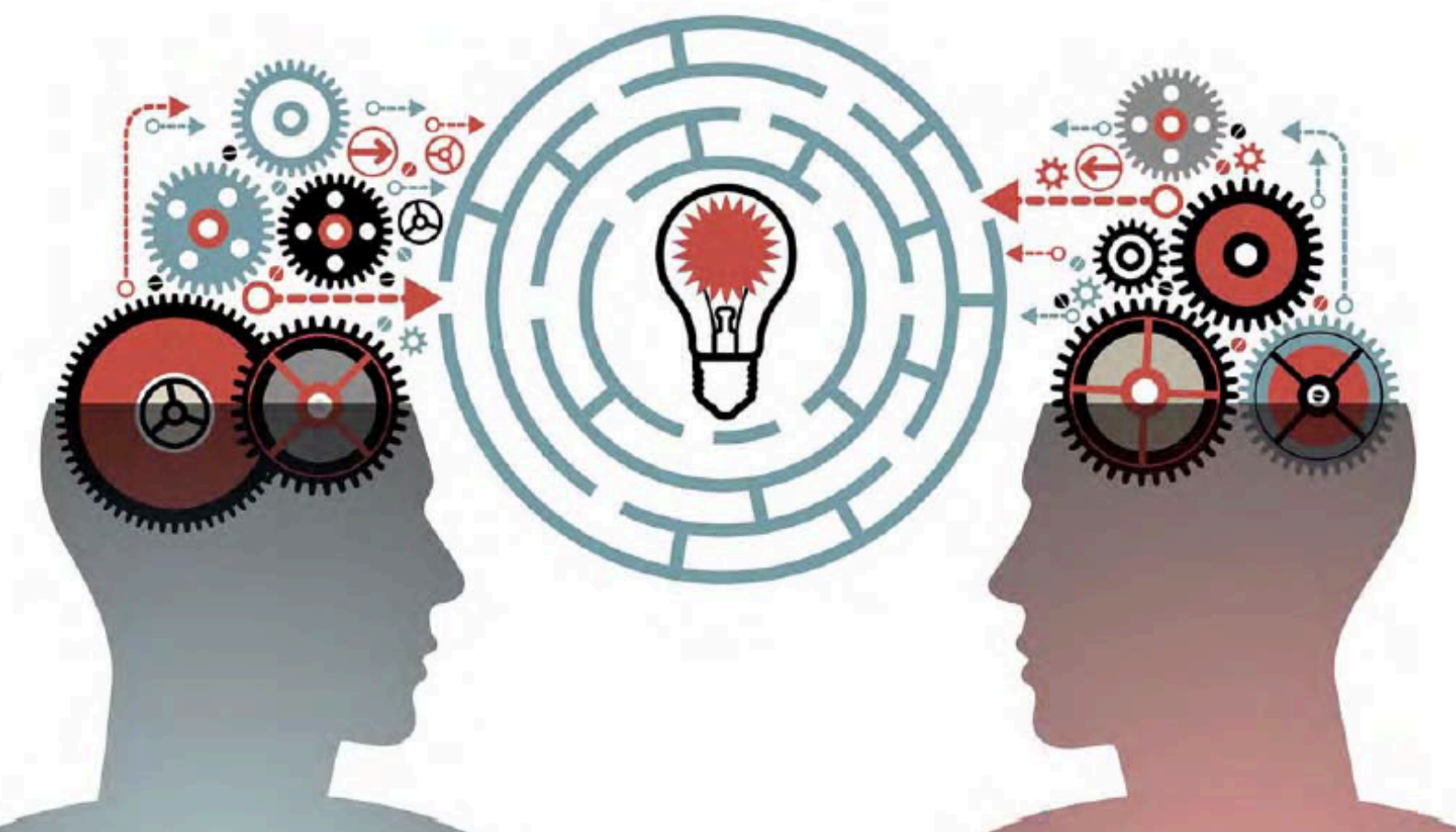
Στο τέλος του ψηφιακού εγγράφου
βρίσκονται βασικές απαντήσεις στις
δραστηριότητες.

Ωρα να σκεφτείτε!



Δραστηριότητες για την

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ





ΓΕΓΟΝΟΣ ή ΑΠΟΨΗ

Αυτή η άσκηση αναφέρεται στη διαφορά ανάμεσα στο γεγονός και στην άποψη. Ένα **γεγονός** μπορεί να αποδειχθεί. Μια **άποψη** είναι η έκφραση ενός συναισθήματος ή μια προσωπική οπτική και δε μπορεί να αποδειχθεί.

Η/ο εκπαιδευτικός θα προτείνει κάποιες δηλώσεις που εκφράζουν γεγονότα ή απόψεις. Για τα γεγονότα επιλέγετε **Γ** και δίπλα γράφετε με ποιο τρόπο μπορεί να αποδειχθεί. Αν πρόκειται για άποψη, επιλέγετε **Α** και δίπλα γράφετε γιατί πιστεύετε ότι δε μπορεί να αποδειχθεί. Συγκρίνετε και συζητήστε τις καταχωρήσεις μεταξύ σας.

ΔΗΛΩΣΗ

ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ

1. _____	Γ	Α	_____
2. _____	Γ	Α	_____
3. _____	Γ	Α	_____
4. _____	Γ	Α	_____
5. _____	Γ	Α	_____
6. _____	Γ	Α	_____
7. _____	Γ	Α	_____
8. _____	Γ	Α	_____
9. _____	Γ	Α	_____
10. _____	Γ	Α	_____

ΧΑΛΑΡΗ ΚΟΥΒΕΝΤΟΥΛΑ



Χρησιμοποιήστε αυτή τη δραστηριότητα για παιχνίδι ρόλων και για την καλλιέργεια δεξιοτήτων διαπροσωπικής επικοινωνίας. Συμπληρώστε τα ακόλουθα στοιχεία για να δημιουργήσετε έναν χαρακτήρα. Ακολουθώντας, δίνεται στην ομάδα ένα ιστορικό γεγονός ή ένα τρέχον γεγονός που θα μπορούσε να είναι διδακτική ευκαιρία. Τα μέλη της ομάδας πρέπει επίσης να πάρουν κάποιο χρόνο για να κάνουν μια μικρή έρευνα, και να σκεφτούν τον τρόπο με τον οποίο θα ήθελαν να αναπαραστήσουν τις οπτικές του χαρακτήρα τους.

Η ομάδα χωρίζεται σε μικρότερες ομάδες. Αυτό που θα ακολουθήσει είναι μια 20λεπτη χαλαρή κουβέντα για το θέμα. Βεβαιωθείτε ότι θα ασκηθούν πρακτικές σεβασμού στις διαφωνίες.

Όνομα Χαρακτήρα: _____ Ηλικία: _____ Φύλο: _____

Οικογενειακή Κατάσταση: _____ Επίπεδο Εκπαίδευσης: _____

Ενδιαφέροντα: _____

Δημιουργήστε ένα σύντομο υπόβαθρο του χαρακτήρα σας:

Οι σημειώσεις από την έρευνα που θα χρησιμοποιήσετε στη συζήτησή σας:

ΟΙΚΟΥΜΕΝΙΚΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Δουλέψτε κάποιες δεξιότητες κάνοντας χρήση μεταφορών και επιλέγοντας προσεκτικά λέξεις, με αυτή τη διασκεδαστική και απαιτητική άσκηση. Φανταστείτε ότι ζείτε σε έναν κόσμο όπου υπάρχουν διαθέσιμες προς χρήση **μόνο 10 λέξεις**. Μπορείτε να τις επαναλαμβάνετε όσες φορές θέλετε, αλλά δε μπορείτε ποτέ να χρησιμοποιείτε άλλες λέξεις. Γράψτε τις δέκα λέξεις που θα χρησιμοποιούσατε.

Ακολουθώντας, φτιάξτε προτάσεις με αυτές τις λέξεις προκειμένου να επικοινωνήσετε κάτι με την ομάδα. Χρησιμοποιήστε συναισθήματα και χειρονομίες για να βοηθήσετε τα μέλη της ομάδας να σας καταλάβουν.

Οι 10 λέξεις σας:

Δημιουργήστε προτάσεις με αυτές:

1. _____

1. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

2. _____

2. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

3. _____

3. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

4. _____

4. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

5. _____

5. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

6. _____

6. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

7. _____

7. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

8. _____

8. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

9. _____

9. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

10. _____

10. _____

Τι πραγματικά
σημαίνει _____

Αυτή η άσκηση μας ενθαρρύνει να δούμε βαθύτερα ποια/ποιος είμαστε σε ατομικό επίπεδο αλλά και ως κοινωνία. Αφορά στο να δούμε τι κάνουμε και το τι αναγνωρίζουμε ως αξία, μέσα από μια φρέσκια ματιά.

ΕΞΩΓΗΙΝΟΣ
ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΟΣ
ΟΔΗΓΟΣ



Κάθε δραστηριότητα σας ενθαρρύνει να απαντήσετε στις ερωτήσεις με τρόπο που να επιτρέπει την εξερεύνηση υποθέσεων και κάποιων κοινών καταστάσεων στη ζωή τα οποία θεωρούμε δεδομένα. Δίνονται δύο σενάρια. Ο κενός χώρος είναι για να γράψετε το δικό σας. Μπορείτε να δοκιμάσετε τις/τους συμμαθήτριες/-τές σας με αυτά τα σενάρια, σε προσχηματισμένες συνεντεύξεις, όπου η/ο μία/ένας από εσάς παίζει την/τον εξωγήινη/-νο και η/ο άλλη/-ος την/τον ξεναγό.

Σενάριο 1

Συντονίζετε μια ξενάγηση για εξωγήινα πλάσματα που έχουν επισκεφτεί τη γη και παρατηρούν τους ανθρώπους. Είστε μέσα στο διαστημόπλοιο και πετάτε πάνω από ένα γήπεδο ποδοσφαίρου. Μια εξωγήινη έχει μπερδευτεί και ζητά τη βοήθειά σας. Προσπαθήστε να απαντήσετε στις παρακάτω ερωτήσεις:

- Τι είναι παιχνίδι και γιατί οι άνθρωποι παίζουν;
- Τι είναι ομάδα και γιατί είναι τόσο σημαντικό για τους ανθρώπους να μέρη της;
- Γιατί αυτά τα παιχνίδια φαίνεται να τραβούν περισσότερη προσοχή από άλλα πράγματα που έχουν σημασία για τον πλανήτη γη, όπως οι αρρώστιες και η φτώχεια;

Σενάριο 2

Συζητάτε με μια ομάδα
εξωγήινων ενώ έχετε
επισκεφθεί την τοπική
βιβλιοθήκη. Ενώ εξελίσσεται
η συζήτηση, ένας εξωγήινος
παίρνει έναν τόμο που
αναφέρεται του παγκοσμίου
πολέμου και στις
συγκρούσεις. Ο εξωγήινος
σας απευθύνεται και σας
ρωτάει τα ακόλουθα:

- Τι είναι πόλεμος και γιατί οι άνθρωποι τον εξαπολύουν ο ένας στον άλλον;
- Οι άνθρωποι φαίνεται πως πιστεύουν ότι ο πόλεμος είναι ο μόνος τρόπος να επιλυθεί μια σύγκρουση. Γιατί;
- Πώς αποφασίζεται ποιος είναι ο νικητής και πιος ο χαμένος; Πώς ξέρουμε ότι αυτό είναι ακριβές;
- Ποια κληρονομιά πιστεύετε ότι αυτοί οι

Σενάριο 3

[illegible]

- Γιατί οι άνθρωποι γίνονται τόσο συναισθηματικοί ακόμα και βίαιοι όταν παρακολουθούν παιχνίδια;
- Τι θα συμβεί αν κανένας άνθρωπος δεν παίξει ξανά ποτέ σε αυτά τα παιχνίδια;

πόλεμοι θα αφήσουν στις μελλοντικές γενιές;

Ώρα για λίγη ωραία συζήτηση! Σε αυτή την άσκηση, οι μαθήτριες/-τές θα μάθουν τη σημασία της ικανότητας να παίρνουμε θέση και να την υπερασπιζόμαστε με λογική, τεκμηρίωση, γνώση και κοινή λογική.

ΣΥΖΗΤΗΣΤΕ



Παρακάτω υπάρχει μια λίστα σεναρίων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά για να συζητήσουν. Κυρίως βασίζονται σε θέματα ηθικής. Θα ενθαρρύνουν τα παιδιά να υπερασπιστούν τις οπτικές τους. Αυτό μπορεί να γίνει σε ζεύγη, αλλά είναι πιο ενδιαφέρον όταν εφαρμόζεται σε μεγαλύτερες ομάδες συζήτησης όπου οι οπτικές είναι χωρισμένες. Ακόμα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μεμονωμένα φύλλα εργασίας όπου τα παιδιά μπορούν να κυκλώσουν μια απάντηση και μετά να εξηγήσουν γραπτά την επιλογή τους.

Ο Δημήτρης βρίσκει ένα δαχτυλίδι που φαίνεται ακριβό, στο διάδρομο του σχολείου. Δεν υπάρχει γραμμένο κάποιο όνομα επάνω ή κάτι που να μπορεί να δείχνει σε ποιο άτομο ανήκει.

Πρέπει να: Α) το πάει στο γραφείο της Διεύθυνσης Β) να ρωτήσει τις/τους συμμαθήτριες/-τές του αν ανήκει σε κάποια/κάποιον Γ) να το κρατήσει και να μην αναφέρει τίποτα πουθενά

Η φίλη της Ελένης είναι αγχωμένη για το αυριανό τεστ. Η Ελένη ήδη έγραψε το τεστ και βαθμολογήθηκε με 20, οπότε ξέρει ήδη τα θέματα.

Πρέπει να: Α) δώσει τις απαντήσεις στη φίλη της Β) να χρησιμοποιήσει τις γνώσεις της για να βοηθήσει στην προετοιμασία τη φίλη της Γ) να μην εμπλακεί καθόλου

Ο διευθυντής του σχολείου έπιασε δύο παιδιά να βάζουν φωτιά στο καλάθι των σκουπιδιών της τάξης τους. Σύμφωνα με τον κανονισμό, τα παιδιά πρέπει να αποβληθούν μέχρι και 5 ημέρες από το σχολείο. Όμως, την επόμενη ημέρα είναι οι ημιτελικοί του μπάσκετ των σχολικών ομάδων της πόλης και τα παιδιά αυτά είναι βασικοί παίκτες της ομάδας του σχολείου. Αν ο διευθυντής το αποσιωπήσει είναι πολύ πιθανό το σχολείο να κερδίσει στον αγώνα, αλλά μπορεί ο ίδιος να αντιμετωπίσει σοβαρές συνέπειες από τους ανωτέρους του.

Ο διευθυντής πρέπει Α) Να αποβάλει τα παιδιά και να εφαρμόσει τον κανονισμό Β) να αποσιωπήσει το περιστατικό

Ο Τζίνο ακούει κατά τύχη δύο συμμαθητές του που υπερηφανεύονται ότι δημοσίευσαν κάποιες ιδιωτικές φωτογραφίες μιας συμμαθήτριάς τους για πλάκα.

Ο Τζίνο πρέπει να: Α) μην ανακατευτεί Β) να αναφέρει αυτό που άκουσε στη Διεύθυνση του σχολείου Γ) να αντιμετωπίσει τους συμμαθητές του και να υπερασπιστεί τη συμμαθήτριά του

Ακολουθείς δύο άτομα που μόλις λήστεψαν μια τράπεζα. Σταματούν σε μια δομή για ορφανά παιδιά και τους δίνουν όλα τα λεφτά που πήραν από την τράπεζα.

Αυτό που θα έκανες θα ήταν να Α) καταγγείλεις τα άτομα αυτά στην αστυνομία για τη ληστεία Β) μην τα καταγγείλεις επειδή τα είδες να κάνουν μια καλή πράξη

Μια φίλη σου σου λέει ότι λαμβάνει ανώνυμα παρενοχλητικά μηνύματα στο διαδίκτυο. Το μυαλό σου πηγαίνει σε κάποια άτομα που μπορεί να το κάνουν.

Αυτό που θα έκανες είναι να Α) πεις στη φίλη σου να αγνοήσει τα μηνύματα Β) ενθαρρύνεις τη φίλη σου να καταγγείλει την παρενόχληση Γ) αντιμετωπίσεις τα άτομα που υποψιάζεσαι ότι της τα στέλνουν

ΣΙΩΠΗΡΟ ΜΟΙΡΑΣΜΑ

Ακολουθεί μια άσκηση για την οπτικοποίηση και τη μη λεκτική επικοινωνία. Περιλαμβάνει τη «συνομιλία» μέσω της γραφής και της ζωγραφικής, με σκοπό την ανάπτυξη της αναστοχαστικής και της στοχαστικής σκέψης.

Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες των 2 ή 3 ατόμων. Κάθε άτομο παίρνει το δικό του φύλλο (ή υπάρχει ένα μεγάλο για όλη την ομάδα). Η/Ο εκπαιδευτικός θα δώσει μια βασική ερώτηση-κίνητρο για σκέψη. Η ερώτηση γράφεται στην κορυφή του φύλλου. Στη συνέχεια, τα παιδιά την ερώτηση και μετά αρχίζουν να «συζητούν» γι' αυτήν χρησιμοποιώντας μόνο το γράψιμο και το σκίτσο στον χώρο που δίνεται στο φύλλο.

Η ερώτηση: _____

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ



Πρόκειται για μια άσκηση που χρησιμοποιείται στον επιχειρηματικό κόσμο και θα βοηθήσει να παιδιά να σκέφτονται γρήγορα και να μεταφέρουν το μήνυμά τους. Το ζητούμενο είναι η επιλογή και η χρήση λέξεων με προσοχή και πειστικότητα, ώστε να επιτευχθούν οι στόχοι τους σε οποιαδήποτε συζήτηση.

Πρέπει να παρουσιαστεί πειστικά μια ιδέα, ένα προϊόν, μια υπηρεσία ή μια πρόταση στο χρονικό διάστημα που διαρκεί μια διαδρομή με το ασανσέρ (περίπου 30 έως 60 δευτερόλεπτα), οπότε πρόκειται για μια άσκηση με χρονικό περιορισμό. Τα παιδιά μπορούν να κρατήσουν μερικές σημειώσεις για το τι θέλουν να πουν. Παρακάτω δίνονται μερικές ιδέες για θέματα και χώρος για σημειώσεις. Καλή διασκέδαση!

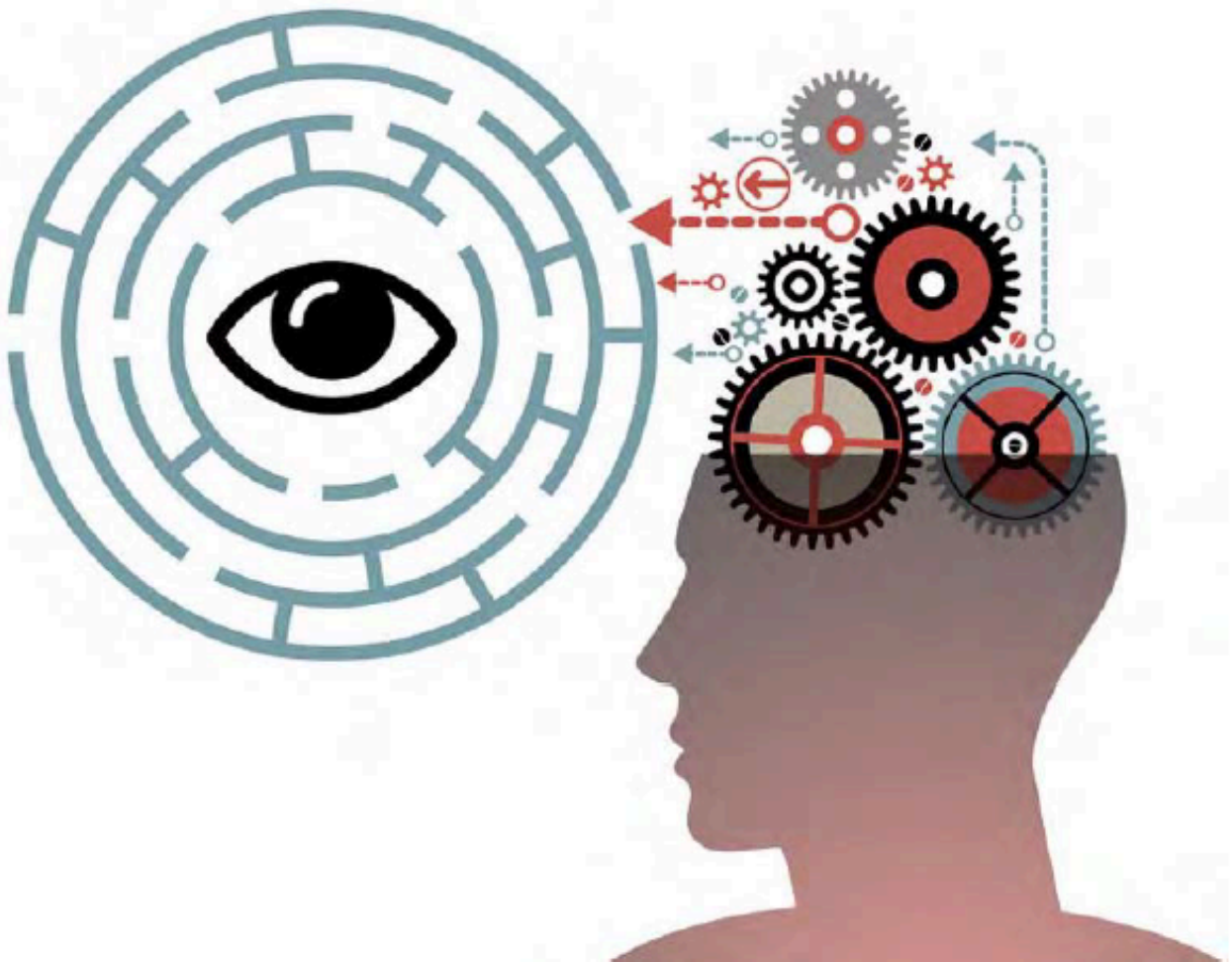
Προτεινόμενα θέματα για σύντομη παρουσίαση

- Ένα προϊόν ή υπηρεσία που προσφέρετε
- Μια ιδέα για κάποιον ιστότοπο/κοινωνικό δίκτυο
- Ένα σημαντικό έργο για το οποίο χρειάζεστε χρηματοδότηση
- Μια χάρη που χρειάζεστε από κάποιο άτομο
- Ένα επιχειρηματικό πλάνο
- Μια ανακάλυψη που θέλετε να πατεντάρετε
- Ένα πλάνο οργάνωσης πάρτι ή γάμου
- Μια εκστρατεία για κάποια πολιτική θέση
- Μια διαφήμιση για μια τοπική εκδήλωση
- Μια ιδέα για βιβλίο ή blog
- Μια μοναδική ιδέα για τη διακόσμηση εσωτερικού χώρου

Το θέμα μου: _____

Δραστηριότητες για την

ΟΠΤΙΚΗ ΣΚΕΨΗ





ΣΥΝΟΨΗ ΕΙΚΟΝΟΛΕΞΟΥ

Τα εικονόλεξα χρησιμοποιούν εικόνες που δίνουν μια διαφορετική ερμηνεία σε γνωστές λέξεις ή τμήματα λέξεων.

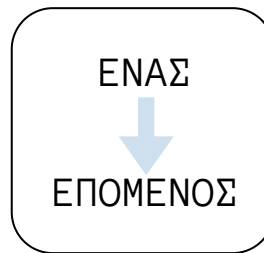
Βρείτε τη λέξη ή τη φράση για κάθε έναν από αυτούς τους γρίφους και γράψτε την από κάτω.



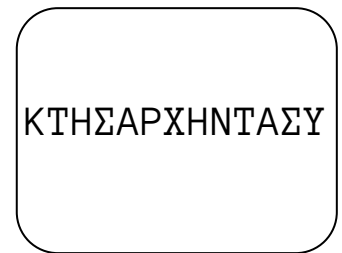
1 _____



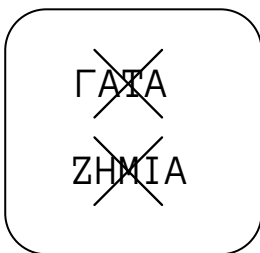
2 _____



3 _____



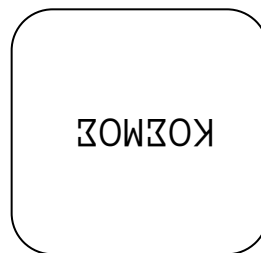
4 _____



5 _____



6 _____



7 _____



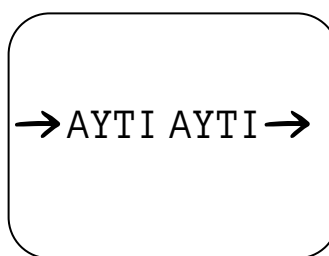
8 _____



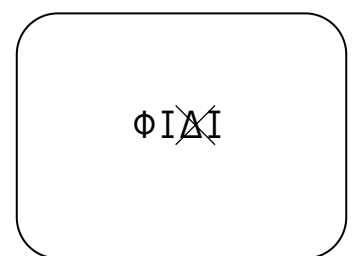
10 _____



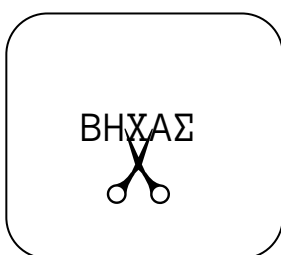
11 _____



12 _____



13 _____



14 _____



15 _____

ΟΛΙΚΗ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ

Κοιτάξτε τα αντικείμενα και τις λέξεις της σελίδας για ένα λεπτό. Μετά, προσπαθήστε να γράψετε όσα θυμάστε από αυτά που είδατε και διαβάσατε. Αν η σελίδα σας έχει δοθεί σε έγχρωμη εκτυπωμένη μορφή, προσπαθήστε να θυμηθείτε τα χρώματα κάθε λέξης και κάθε αντικειμένου, αν μπορείτε.



ΓΕΥΜΑ



ΑΝΑΤΟΛΗ



ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ



ΔΕΞΙΑ

ΔΙΑΚΟΠΕΣ



ΟΥΡΑΝΙΟ ΤΟΞΟ



ΧΕΙΜΩΝΑΣ



ΔΥΣΗ



ΓΥΑΛΙΑ ΗΛΙΟΥ



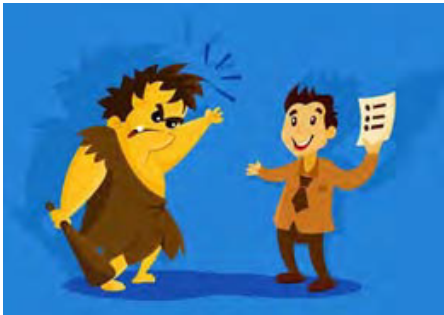
ΣΥΝΔΕΣΗ 4/9

Ενώστε αυτές τις 9 κουκκίδες χρησιμοποιώντας μόνον τέσσερις γραμμές, και χωρίς να σηκώσετε το μολύβι από το χαρτί. (Ιδέα: Σκεφτείτε πέρα από τα πραγματικά ή φανταστικά όρια του παζλ)



ΤΡΕΛΕΣ ΛΕΖΑΝΤΕΣ

Βάλτε τις δικές σας δημιουργικές λεζάντες σε κάθε μια από τις παρακάτω εικόνες. Μπορείτε να γράψετε διαλόγους ανάμεσα στους χαρακτήρες, μια σύντομη λεζάντα ή να μετατρέψετε την εικόνα σε ένα έξυπνο όνομα. Κάτι σύντομο κι έξυπνο!



ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΓΙΑ ΜΕΝΑ

Γράψτε μια πρόταση για να εξηγήσετε τι σημαίνει για εσάς κάθε ένα από τα παρακάτω σύμβολα. Η ιδέα αυτής της δραστηριότητας είναι να μην αναπαράγετε συμβατικές σημασίες, αλλά να συνδέσετε τις εικόνες αυτές με εσάς προσωπικά.

















ΑΠΙΘΑΝΟΙ ΑΝΑΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΙ

Αναγραμματισμό μιας λέξης ή φράσης είναι όταν αυτή μπορεί να γραφτεί με διαφορετικούς τρόπους ώστε να προκύψουν περισσότερες λέξεις ή ομάδες λέξεων. Δημιουργήστε νέες λέξεις τοποθετώντας τα γράμματα σε διαφορετική σειρά – μερικές μπορεί να σας δυσκολέψουν!

ΚΗΠΟΣ

ΜΠΑΛΑ

ΛΑΚΚΟΣ

ΠΑΛΤΟ

ΚΑΤΣΙΚΙ

ΚΕΡΑΙΑ

ΚΡΕΑΤΑ

ΠΙΑΤΟ

ΠΛΑΚΑΚΙ

ΚΑΡΝΑΓΙΟ

Δραστηριότητες για τις

ΑΤΟΜΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ



ΕΣΥ ΤΟ ΟΝΟΜΑΖΕΙΣ

Απαντήστε σε κάθε ερώτηση της παρακάτω λίστας. Για να γίνει πιο συναρπαστικό, προσπαθήστε να απαντήσετε πιο γρήγορα από κάποιο άλλο άτομο.

Ονόμασε 3 άτομα τα οποία:

1. Μιλούν περισσότερο από σένα

2. Μιλούν λιγότερο από σένα

3. Δουλεύουν σκληρά

4. Πιστεύεις ότι είναι έξυπνα

5. Φορούν κοστούμια

6. Είναι εκπαιδευτικοί

7. Ταξιδεύουν πολύ

8. Σου φέρονται πάντα καλά

9. Κάνουν μια δουλειά που θα ήθελες πολύ να κάνεις

10. Είναι πολύ δημιουργικά

Ονόμασε 3 μέρη που/όπου:

1. Τρως ωραίο φαγητό

2. Θα ήθελες να βρεθείς

3. Υπάρχουν πολλά βουνά

4. Είναι πάντα ζεστά

5. Δεν θα ήθελες ποτέ να βρεθείς

6. Δεν βρίσκονται στη γη

7. Είναι τεχνολογικά μπροστά

8. Δεν γίνονται πόλεμοι

9. Υπάρχει πολλή μόλυνση

10. Είναι παγκοσμίως γνωστά

Ονόμασε 3 πράγματα που:

1. Είναι τετράγωνα

2. Είναι πορτοκαλί

3. Μυρίζουν ωραία

4. Βρίσκονται στο νερό

5. Έχουν απαίσια γεύση

6. Σου αρέσει να κάνεις

7. Δεν σου αρέσει να κάνεις

8. Διαβάζονται

9. Βλέπεις στο σχολείο κάθε μέρα

10. Σε φοβίζονται

1001 ΤΡΟΠΟΙ

Αυτή, είναι μια άσκηση καταιγισμού ιδεών. Τα παιδιά της ομάδας γράφουν πάνω σε χαρτιά πράγματα και τα βάζουν σε ένα κουτί. Κάθε παιδί τραβάει ένα χαρτί από το κουτί και η δραστηριότητα ξεκινά. Διαρκεί 15 λεπτά. Τα παιδιά πρέπει να σκεφτούν όσες περισσότερες χρήσεις του αντικειμένου μπορούν. Αυτά που θα σκεφτούν μπορούν να τα γράψουν ή να τα σχεδιάσουν – τερματίστε το με τη δημιουργικότητα! (Η άσκηση αυτή μπορεί να γίνει σε ομάδες των δύο ή περισσότερων ατόμων)

Αντικείμενο: _____



ΤΙ ΘΑ ΣΥΝΕΒΑΙΝΕ;

Αυτή η άσκηση είναι σχεδιασμένη για να σας βοηθήσει να σκεφτείτε δημιουργικά και για να ανακαλύψετε νέους τρόπους θέασης του κόσμου. Απαντήστε στις ακόλουθες ερωτήσεις χρησιμοποιώντας δημιουργική και παραγωγική σκέψη. Μπορείτε να γράψετε όσες λεπτομέρειες θέλετε. Για έξτρα διασκέδαση, προσπαθήστε να σκεφτείτε τις δικές σας ερωτήσεις “τι θα συνέβαινε;”!

Τι θα συνέβαινε αν...

...ξαφνικά δεν υπήρχαν πουθενά στον κόσμο υπολογιστές, τάμπλετ ή κινητά;

...έπρεπε να ζήσουμε σε έναν κόσμο χωρίς ηλεκτρικό ρεύμα;

...αν ξυπνούσες μια μέρα και ανακάλυπτες ότι είχες μεταμορφωθεί σε κάποιο καρτούν;

...όλα τα ζώα του κόσμου ξαφνικά μπορούσαν να μιλήσουν τη γλώσσα μας;

...ανακάλυπτες ότι η καλύτερή σου φίλη ή ο καλύτερός σου φίλος ήταν μια/ένας σούπερ-ηρωίδα/σούπερ-ήρωας;

ΕΞΗΓΗΣΟΥ

Πώς θα περιέγραφες τα ακόλουθα πράγματα και την αίσθησή τους σε κάποιο άτομο που δεν θα τα ήξερε; Χρησιμοποίησε όλες σου τις αισθήσεις στις περιγραφές.

Ένα μπουκέτο λουλούδια

Ένα αυτοκίνητο

Μια καταιγίδα

Ένα λαπτοπ

Ένα κομμάτι σοκολάτα

Μια συναυλία

Μια αγκαλιά

Το αγαπημένο σου μέρος

ΞΕΡΕΙΣ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ

Οι κανόνες και οι νόμοι αποσκοπούν στην καθοδήγηση και στην προστασία μας, αλλά και στη διατήρηση της τάξης στην κοινωνία. Φαντάσου ότι πρέπει να δημιουργήσεις 3 κανόνες τους οποίους θα πρέπει να ακολουθήσει όλος ο κόσμος. Ποιους θα έφτιαχνες και γιατί;

Κανόνας 1:

Επέλεξα αυτόν τον κανόνα επειδή:

Κανόνας 2:

Επέλεξα αυτόν τον κανόνα επειδή:

Κανόνας 3: _____

Επέλεξα αυτόν τον κανόνα επειδή:

ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Κομμάτι της ζωής είναι να μπορούμε να επιτύχουμε μια υγιή ισορροπία μεταξύ των αναγκών και των επιθυμιών μας. Επιπλέον, είναι η εστίαση σε ό,τι θεωρούμε πραγματικά σημαντικό. Φαντάσου ότι μπορείς να έχεις 3 οποιαδήποτε πράγματα, με αντάλλαγμα 3 άλλα τα οποία ήδη έχεις. Τι θα ήθελες και τι θα έδινες και γιατί;

Τι επιλέγω να έχω:

1. _____
2. _____
3. _____

Θα ήθελα αυτά, επειδή:

Τι επιλέγω να αποχωριστώ:

1. _____
2. _____
3. _____

Θα αποχωρίζομαι αυτά, επειδή:



ΣΧΕΔΙΑΣΕ ΤΑ

Οτιδήποτε υπάρχει γύρω μας και δεν είναι φυσικό, βασίστηκε σε μια ιδέα. Τα αυτοκίνητα, τα κτίρια, οι ψηφιακές συσκευές κ.α. Αυτή η άσκηση αφορά τον δημιουργικό οραματισμό. Στο πλαίσιο που ακολουθεί σχεδίασε την ιδέα μιας εφεύρεσης ή μιας σκέψης που πιστεύεις ότι είναι καλή. Δίνεται μια λίστα από ιδέες, αλλά μπορείς να σκεφτείς και συ δικές σου.

Προτάσεις

- Μια κινητή συσκευή φόρτισης κινητών
- Ένα σύστημα διαχείρισης της κυκλοφορίας που να μην βασίζεται σε χρώματα
- Μια μηχανή που μετατρέπει τα σκουπίδια σε ενέργεια
- Ένα “πράσινο” όχημα
- Μια εντελώς νέα μέθοδος προσωπικής μετακίνησης
- Ένα νέο διαδραστικό σύστημα gaming
- Μια ιδέα για κάποια εφαρμογή σε κινητά ή tablet
- Μια απαιτητική και διασκεδαστική νέα ιδέα για ένα άθλημα
- Ένα έξυπνο σχέδιο εσωτερικού χώρου
- Μια ιδέα ονόματος πλατφόρμας social media

Η ευρηματική μου ιδέα:

ΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ



ΠΑΡΑΞΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

Μαζί με ένα άλλο άτομο δοκιμάστε το ένα στο άλλο τις ακόλουθες διασκεδαστικές και απαιτητικές ερωτήσεις μιας συνέντευξης για εύρεση εργασίας. Αφορούν τη δημιουργική σκέψη και την κοινή λογική. Επίσης, αναφέρονται στην ενεργητική ακρόαση!

1. Κάποια/-ος αγοράζει ένα καινούργιο αυτοκίνητο και πηγαίνει στο σπίτι για να το πει στη/στον σύντροφό της/του. Πηγαίνει αντίθετα στο ρεύμα, παρατρίχα να πέσει πάνω σε 7 ανθρώπους στο πεζοδρόμιο και κόβει δρόμο μέσα από το πάρκο. Οι αστυνομικοί την/τον βλέπουν αλλά δεν την/τον συλλαμβάνουν. Γιατί;
2. Αν είχες μια μηχανή που μπορούσε να παράγει ένα εκατομμύριο ευρώ καθημερινά, πόσα θα πλήρωνες για να την έχεις;
3. Γιατί είναι παράνομο να ταφεί σε άλλη χώρα ένα άτομο;
4. Ένα σπίτι έχει χτιστεί με κόκκινα τούβλα, ένα άλλο με μπλε, ένα με κίτρινα και ένα άλλο με μωβ. Από τι είναι φτιαγμένο το πράσινο σπίτι;
5. Ένα παιδάκι κλωτσά μια μπάλα ποδοσφαίρου. Η μπάλα απομακρύνεται 4 μέτρα και γυρίζει πίσω. Πώς γίνεται αυτό;
6. Στη Νότια Αφρική δε μπορείς να φωτογραφίσεις κάποιον άνθρωπο με ξύλινο πόδι. Γιατί;
7. Περνάς από μια στάση λεωφορείου και βλέπεις 3 ανθρώπους να περιμένουν: μια γιαγιά ετοιμοθάνατη, μια/έναν παλιά/-ό σου φίλη/-ο που κάποτε σου έσωσε τη ζωή και τον έρωτα της ζωής σου. Γνωρίζοντας ότι μπορείς να πάρεις μόνον ένα άτομο στο αυτοκίνητό σου, ποιο διαλέγεις;
8. Πόσο χώμα υπάρχει σε μια τρύπα βάθους 3 μέτρων, πλάτους 6 μέτρων και μήκους 4 μέτρων;
9. Αν 8 άτομα χρειάζονται 10 ώρες για να χτίσουν έναν τοίχο, πόσο θα χρειαστούν 4 άτομα για να χτίσουν τον ίδιο τοίχο;
10. Μέχρι πού μπορείς να περπατήσεις μέσα σε ένα δάσος;
11. Πόσα βιβλία μπορείς να βάλεις σε ένα άδειο σακίδιο πλάτης;
12. Μια/ένας φίλη/-ος σου σου λέει ότι μπορεί να προβλέψει το σκορ οποιουδήποτε ποδοσφαιρικού αγώνα πριν ξεκινήσει. Και πέφτει πάντα μέσα. Πώς είναι δυνατό αυτό;

ΤΟ ΧΕΙΡΟΤΕΡΟ ΠΙΘΑΝΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

Σε μια κατάσταση κρίσης, η ομαδική δουλειά είναι σημαντική για την αποτελεσματική αντιμετώπιση των προκλήσεων. Δημιουργήστε ένα σενάριο βάσει του οποίου τα παιδιά χρειάζεται να συνεργαστούν και να λύσουν προβλήματα επιτυχώς (π.χ. βρίσκονται σε ένα ερημικό νησί, έχουν χαθεί στη θάλασσα κτλ). Ο κανόνας είναι κάθε μέλος της ομάδας να προτείνει μια ιδέα ως πιθανή λύση του προβλήματος.

ΣΕΙΡΑ ΑΠΙΘΑΝΩΝ ΙΣΤΟΡΙΩΝ

Φτιάξτε έναν κύκλο και δώστε σε κάθε μέρος του από μια εικόνα ενός προσώπου, μέρους, αντικειμένου ή ζώου. Κάποιο μέρος του κύκλου ξεκινά μια ιστορία που βασίζεται στην εικόνα που έχει. Το επόμενο μέρος του κύκλου συνεχίζει την ιστορία προσθέτοντας κάτι που βασίζεται στη δική του εικόνα. Η άσκηση αυτή είναι διασκεδαστική και γεμάτη προκλήσεις!

ΧΑΡΤΙΝΟΣ ΠΥΡΓΟΣ

Αυτή η διασκεδαστική, συνεργατική άσκηση για το χτίσιμο της ομάδας, αναπτύσσει τις πτυχές της επίλυσης, της δημιουργικότητας και της ευελιξίας στη συνεργασία. Κάθε ομάδα κατασκευάζει έναν πύργο από εφημερίδες και κολλητική ταινία. Δεν υπάρχει συγκεκριμένος χρόνος γι' αυτή την δραστηριότητα, εκτός αν επιλέξετε εσείς να θέσετε.

Η άσκηση ενθαρρύνει την κριτική σκέψη και την επίλυση προβλημάτων. Ποια ομάδα μπορεί να φτιάξει τον ψηλότερο, δομικά σταθερό, αυτοτελή πύργο; Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, τα παιδιά θα αρχίσουν να καταλαβαίνουν ότι έχουν ερωτήσεις που δεν έθεσαν στην αρχή. Είναι μια εξαιρετική ευκαιρία να αναζητήσουν πώς θα τις απαντήσουν μόνοι τους.

ΝΑΡΚΟΠΕΔΙΟ

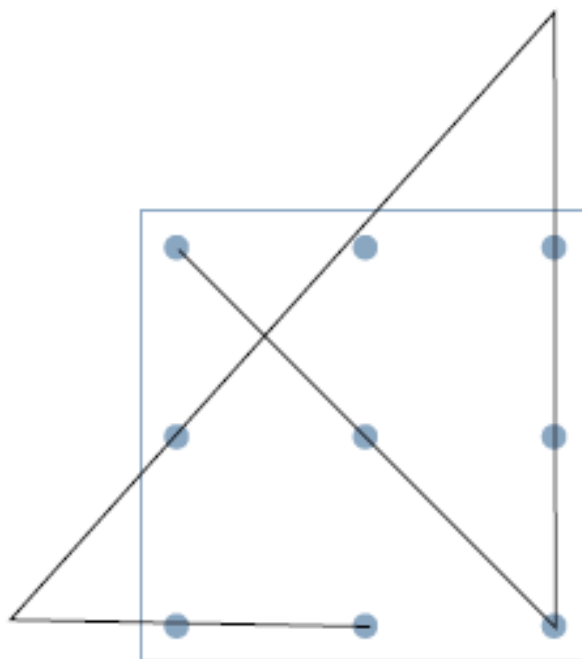
Αυτή η άσκηση βασίζεται στο κτίσιμο της επικοινωνίας και της εμπιστοσύνης ανάμεσα στους ανθρώπους. Σχεδιάστε μια απαιτητική διαδρομή με εμπόδια και χωρίστε τα παιδιά σε ομάδες. Θα πρέπει να περάσουν με τη σειρά τους το «ναρκοπέδιο» που έχετε φτιάξει με δεμένα μάτια, ακολουθώντας μόνο τις προφορικές οδηγίες των μελών της ομάδας τους. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε από τα παιδιά να χρησιμοποιούν μόνο συγκεκριμένες λέξεις ή υποδείξεις για να κάνουν το παιχνίδι πιο δύσκολο, καθώς και να αλλάζετε τη διάταξη του «ναρκοπεδίου» για κάθε ομάδα.

ΛΥΣΕΙΣ

Σύνοψη εικονόλεξου (σελ.17)

- 1.Μια χαρά και δυο τρομάρες
- 2.Μέση ηλικία
- 3.Ο ένας μετά τον άλλο
- 4.Αρχησυντάκτης
- 5.Ούτε γάτα, ούτε ζημιά
- 6.Τα πάνω κάτω
- 7.Ο κόσμος ανάποδα
- 8.Πράσινα άλογα
- 9.Το μυαλό πάνω από το κεφάλι
- 10.Μεγάλη σουπιά
- 11.Από το ένα αυτί μπαίνει κι από το άλλο βγαίνει
- 12.Φίδι κολοβό
- 13.Μου έκοψε τον βήχα
- 14.Τα δυο πόδια σ' ένα παπούτσι

Σύνδεση 4/9 (σελ.19)





Απίθανοι αναγραμματισμοί (σελ. 22)

ΚΗΠΟΣ → ΚΟΠΗΣ
ΜΠΑΛΑ → ΛΑΜΠΑ
ΛΑΚΚΟΣ → ΚΑΣΚΟΛ
ΠΑΛΤΟ → ΠΛΑΤΟ
ΚΑΤΣΙΚΙ → ΣΤΙΚΑΚΙ
ΚΕΡΑΙΑ → ΑΕΡΙΚΑ, ΑΕΡΑΚΙ, ΑΚΡΑΙΕ
ΚΡΕΑΤΑ → ΑΡΚΕΤΑ, ΚΑΡΑΤΕ, ΑΚΡΑΙΕ, ΚΕΡΑΤΑ, ΡΑΚΕΤΑ
ΠΙΑΤΟ → ΑΠΤΟΙ, ΠΑΤΟΙ, ΠΙΟΤΑ, ΤΟΠΙΑ
ΠΛΑΚΑΚΙ → ΚΑΛΠΙΚΑ, ΚΑΛΠΑΚΙ
ΚΑΡΝΑΓΙΟ → ΟΡΓΑΝΑΚΙ, ΟΡΓΑΝΙΚΑ

Παράξενη συνέντευξη (σελ. 35)

1. Το άτομο περπατά
2. Γιατί να πληρώσεις για μια μηχανή όταν ήδη την έχεις;
3. Η ταφή ανθρώπων που είναι ζωντανοί συνιστά έγκλημα
4. Με φωτοβολταϊκά
5. Κλώττησε τη μπάλα ψηλά στον αέρα
6. Δε μπορείς να βγάλεις φωτογραφία με ξύλινο πόδι, χρειάζεται φωτογραφική μηχανή ή κινητό.
7. Δίνεις τα κλειδιά στο άτομο που σε έσωσε για να πάει τη γιαγιά στο νοσοκομείο. Μένεις με τον έρωτα της ζωής σου να περιμένετε το λεωφορείο
8. Καθόλου – αλλιώς δεν θα ήταν τρύπα
9. Ο τοίχος είναι ήδη κτισμένος, δεν χρειάζεται να χτιστεί ξανά
10. Μέχρι τα μισά – μετά περπατάς προς τα έξω
11. Χρειάζεσαι μόνον ένα. Μετά, το σακίδιο δεν θα είναι άδειο
12. Το σκορ κάθε αγώνα πριν ξεκινήσει είναι 0-0.