



Φύλλο εργασίας

Ομάδα: 4^η «Περιβάλλον»

1^ο Δημοτικό Σχολείο Ληξουρίου

Όνοματεπώνυμο:

Ημερομηνία: _____

Δραστηριότητα 1^η

Α. Το θέμα της εργασίας σας είναι «*η υπεραλίευση και οι συνέπειές της στο περιβάλλον*». Στόχος σας είναι η παρουσίαση της υπεραλίευσης και των συνεπειών της στο οικοσύστημα, μέσω της δημιουργίας ενός ψηφιακού παραμυθιού με κεντρικούς ήρωες το Θρασύβουλο και το Βελισσάριο.

Για να οργανώσετε την αφήγηση της ιστορίας ακολουθήστε τα παρακάτω βήματα:

1. Συμπληρώστε τον πίνακα που ακολουθεί και που περιγράφει το διάγραμμα της ιστορίας σας.

Αφηγηματική δομή

Οι ιδέες σας

Κύρια ιδέα: Μιλήστε για την ιδέα στην οποία βασίζεται η ιστορία σας.

Ο χρόνος και τόπος της ιστορίας σας: Ποιες λεπτομέρειες περιγράφουν τον τόπο και χρόνο π.χ. εσωτερικός ή εξωτερικός, αντικείμενα, επίπλωση, τοπίο, ήχοι, ώρα της ημέρας, εποχή.

Βασικός χαρακτήρας: το πρόσωπο, ζώο ή πλάσμα το οποίο πρωταγωνιστεί στην ιστορία σας.

Ποιο είναι το όνομά του;

Πώς είναι εμφανισιακά και ηλικιακά;



Πώς μιλάει, τι σκέφτεται και πώς ενεργεί;

Ποιο είναι το ιδιαίτερο γνώρισμά του;

Άλλοι χαρακτήρες: άνθρωποι, ζώα ή πλάσματα που μετέχουν στην ιστορία.

Ποια είναι τα ονόματά τους;

Πώς είναι εμφανισιακά και ηλικιακά;

Πώς μιλούν και τι σκέφτονται;

Πώς συνδέονται με τον κύριο χαρακτήρα; Είναι φίλοι ή εχθροί;

Πώς συνδέονται με την ιστορία, δημιουργούν πρόβλημα ή βοηθούν στη λύση του;

Πλοκή (α):

Τα γεγονότα που συμβαίνουν στην ιστορία και προωθούν την κύρια ιδέα.

Αρχική κατάσταση (Τι συμβαίνει στην αρχή;),

Ποια γεγονότα συμβαίνουν στη συνέχεια και ανατρέπουν την αρχική κατάσταση;

Ποιο είναι το πρόβλημα (περιπέτεια, πρόκληση, ερώτημα ή επιθυμία) του ήρωα που λύνεται με το τέλος της ιστορίας;

Πλοκή (β):

Δράση-κορύφωση

Ποια είναι η δοκιμασία/ες του ήρωα για να λύσει το πρόβλημά του;

Ποιος είναι ο ρόλος των άλλων προσώπων (βοηθοί ή αντίμαχοι του ήρωα) στην προσπάθειά του;

Πλοκή (γ):

Λύση προβλήματος

Ο τρόπος με τον οποίο το πρόβλημα (το ερώτημα ή η επιθυμία) λύνεται στο τέλος της ιστορίας.



Πώς λύνεται το πρόβλημα;
Τι ή ποιοι χαρακτήρες βοηθούν να
λυθεί το πρόβλημα; Τι κάνουν;
Ποιες άλλες λεπτομέρειες στηρίζουν
τη λύση;

2. Δώστε έναν τίτλο στην ιστορία σας:

<hr/> <hr/>

3. Οργανώστε τις σκηνές στην αφήγηση της ιστορίας σας. Αποφασίστε για τον αριθμό των σκηνών. Για κάθε σκηνή θα γράψετε σε μία πρόταση ποιος είναι ο τόπος, ποιος είναι ο χρόνος και τα πρόσωπα που συμμετέχουν.

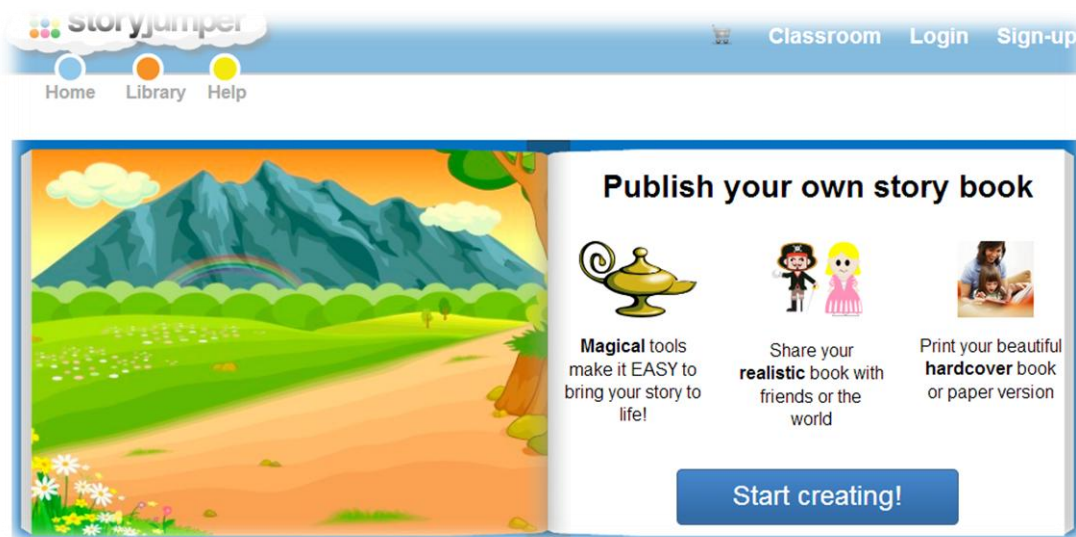
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

4. Στη συνέχεια γράψετε τους διαλόγους που θα αναπτυχθούν ανάμεσα στα πρόσωπα σε κάθε σκηνή. Μην ξεχνάτε ότι στον προφορικό λόγο χρησιμοποιούνται συνήθως ερωτηματικές και ελλειπτικές προτάσεις, ανάλογα βέβαια με την ηλικία, τη θέση και τη μόρφωση των προσώπων.

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



Β. Το τεχνολογικό εργαλείο θα χρησιμοποιήσετε για να δημιουργήσετε το παραμύθι είναι το story jumper, η αρχική οθόνη του οποίου απεικονίζεται παρακάτω:



<https://www.storyjumper.com/>

Στην ένδειξη login συμπληρώνετε τα παρακάτω:

e-mail:

password:.....

Δραστηριότητα 2^η

Ώρα για χειροτεχνία! Ας φτιάξουμε μία αφίσα που θα περιλαμβάνει κάποιο περιβαλλοντικό μήνυμα σχετικά με την υπεραλίευση.

Αφού ολοκληρώσετε τις δραστηριότητές σας μην ξεχάσετε να τις αναρτήσετε στο ιστολόγιο της τάξης μας:

<http://teleconferencefishfry.weebly.com/>



Καλή
έμπνευση!

