

Χάρτης ιστορίας

Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται για τη διατύπωση υποθέσεων, τη διερεύνηση της εφαρμογής ιδεών και την επικύρωσή τους σε συγκεκριμένα πλαίσια. Είναι ένας τρόπος για να δημιουργήσετε γρήγορα μια σωστή δομή ιστορίας και να δημιουργήσετε μια ιστορία για χρήση σε άλλες μεθόδους, εστιάζοντας μόνο στις θεμελιώδεις πληροφορίες. Εκτός από αυτήν την αρχή, αυτή η δραστηριότητα υποστηρίζει τη Μάθηση μέσω Σκέψης, τη Μάθηση μέσω Διαλόγου και Αλληλεπίδρασης και τη Μάθηση μέσω Αναστοχασμού και Αξιολόγησης.

Αναμενόμενα αποτελέσματα - Οι μαθητές θα:

- ✓ Έχουν την δυνατότητα να πειραματιστούν και να φανταστούν την εφαρμογή των ιδεών σε ρεαλιστικά πλαίσια
- ✓ είναι σε θέση να διερευνήσουν σε βάθος διάφορα κοινωνικά προβλήματα
- ✓ είναι σε θέση να σκέφτονται, να προβλέπουν και να επικυρώνουν πληροφορίες
- ✓ είναι σε θέση να συμμετέχουν ενεργά σε μια συζήτηση (να ακούν τους άλλους και να δημιουργούν επιχειρήματα για να υποστηρίξουν τη γνώμη τους)

Χρονοπρογραμματισμός

ελάχιστος χρόνος που πρέπει να προγραμματίσετε για αυτή τη δραστηριότητα είναι **55** λεπτά.

Υλικό

Δια ζώσης	Μεικτή μάθηση
Ένας λευκός πίνακας με αυτοκόλλητες σημειώσεις post-its	Δημιουργήστε έναν λογαριασμό στο Mindmeister
Ένας χάρτης ενσυναίσθησης για κάθε ομάδα από το βήμα 2	Δημιουργήστε ένα νέο mindmap για το βήμα 2 Αφήστε τους μαθητές σας να δημιουργήσουν έναν λογαριασμό στο Mindmeister Παρέχετε μια συσκευή για κάθε μαθητή

Προετοίμασε τον εαυτό σου

- Αναζητήστε εικόνες ενός Χάρτη Ιστορίας (δείτε παραδείγματα που παρέχονται παρακάτω)
- Εκτυπώστε την εικόνα της αρεσκείας σας για να δημιουργήσετε τον οπτικό σας χώρο
- Σε μεικτή μάθηση δημιουργήστε έναν τοίχο στο [Miro](#) χρησιμοποιώντας την εικόνα ως φόντο.

Υπάρχουν δύο κατηγορίες χαρτών ιστοριών.

- Το ένα αφορά τη δημιουργία βασικών σχημάτων ή δομών ιστοριών ακολουθώντας τη μέθοδο αφήγησης. Αυτό επιτρέπει τη δημιουργία βασικών ιστοριών για την έναρξη εργασίας σε συνδυασμό με άλλες μεθόδους εργασίας (π.χ. Χάρτης Ενσυναίσθησης, Δήλωση Προβλήματος, Δέντρο Ανάλυσης Προβλήματος). Αυτοί οι χάρτες ενσωματώνουν ενότητες για να περιγράψουν τα θεμελιώδη στοιχεία μιας ιστορίας, διασφαλίζοντας ότι τίποτα σημαντικό δεν παραλείπεται. Συνήθως, οι χάρτες περιλαμβάνουν τις ακόλουθες ενότητες: τίτλος, συγγραφέας (όχι απαραίτητο), χαρακτήρες, ρύθμιση, πρόβλημα, ενέργειες,

αποτέλεσμα/λύση. Οι παρακάτω σύνδεσμοι οδηγούν σε παραδείγματα που μπορείτε να αντιγράψετε ή να εκτυπώσετε και να χρησιμοποιήσετε:

- https://www.educationworld.com/tools_templates/template_StoryMap_thumb.png
- <https://svg.template.creately.com/Q8BngEvgquv>
- https://files.liveworksheets.com/def_files/2021/8/14/10814044353234223/108140443532342223001.jpg
- <https://www.janbrett.com/images/storymap.gif>

Μπορείτε να προσαρμόσετε αυτά τα παραδείγματα στις οπτικές σας προτιμήσεις.

- Η δεύτερη κατηγορία χαρτών ιστορίας αφορά την ανάπτυξη ενός σεναρίου που περιλαμβάνει έναν χαρακτήρα (persona) που κάνει μια σειρά από ενέργειες, προκειμένου να προβλέψει και να αξιολογήσει το αποτέλεσμα. Χάρτες αυτού του είδους χρησιμοποιούνται, για παράδειγμα, κατά την ανάπτυξη προϊόντων (π.χ. μια διαδικτυακή εφαρμογή) για το σχεδιασμό σεναρίων χρήσης και την πρόβλεψη προβλημάτων ή την οπτικοποίηση της εμπειρίας χρήστη. Μπορείτε να προσαρμόσετε τέτοιους χάρτες ιστοριών για να εφαρμόσετε μια πορεία δράσης και να προβλέψετε τα αποτελέσματα με τους μαθητές σας. Οι παρακάτω σύνδεσμοι οδηγούν σε τέτοια παραδείγματα που μπορείτε να αντιγράψετε ή να εκτυπώσετε και να χρησιμοποιήσετε:
 - https://www.spiria.com/site/assets/files/4189/story_mapping_03_en.png (ένα παράδειγμα προγραμματισμού ταξιδιού)
 - <https://www.beliminal.com/wp-content/uploads/2019/05/user-story-map.png> (ένα παράδειγμα σεναρίου χρήσης ψηφιακών εφαρμογών)
 - https://images.prismic.io/whiteboards/e78167d9-04f3-4420-9066-ddcafbe1c5f5_usm.jpeg?auto=compress,format (ένα παράδειγμα οργάνωσης μιας εφαρμογής ημερολογίου για έναν συγκεκριμένο τύπο χρήστη, αυτή την περίπτωση για δάσκαλο)

Βήμα-βήμα

Ξεκινήστε αποφασίζοντας το πρόβλημα ή το ζήτημα με το οποίο θέλετε να εργαστείτε. Λάβετε υπόψη τα ακόλουθα:

1. Προηγούμενες γνώσεις και εμπειρίες των μαθητών
2. Πολιτιστικό και κοινωνικό υπόβαθρο των μαθητών
3. Τοπικά στοιχεία (π.χ. ιστορικό υπόβαθρο, στοιχεία οικονομίας, ορόσημα κ.λπ.)

Ο Χάρτης Ιστορίας είναι ένα εργαλείο για τη γρήγορη δημιουργία ιστοριών ή σεναρίων προκειμένου να αναλυθεί και να κατηγοριοποιηθεί ένα πρόβλημα σε μικρότερα προβλήματα.

Επιλέξτε ένα σύνθετο πρόβλημα που ενσωματώνει πολλά κριτήρια (βρείτε έμπνευση και στη μέθοδο εργασίας «Στόχος», στην ενότητα «Μάθηση μέσω Σκέψης») ώστε να μπορούν να αναλυθούν σε μικρότερα προβλήματα. Για παράδειγμα, επιλέξτε αναρτήσεις ειδήσεων που μπορούν να σχετίζονται άμεσα με τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης (π.χ. οικιακή θέρμανση, πολιτική σχολικής υγιεινής, διατήρηση της θαλάσσιας ζωής). Επίσης, μπορείτε να επιλέξετε μια εικόνα (φωτογραφία) από τις ειδήσεις ως έναυσμα.

1 Προετοιμασία

Επιλέξτε το πρόβλημα ή το ζήτημα με το οποίο θέλετε να εργαστείτε. Παρουσιάστε το στους μαθητές σας.

2 Καταιγισμός ιδεών ή προηγούμενες δραστηριότητες



Δώστε 5 λεπτά στους μαθητές σας για να σκεφτούν πιθανές λύσεις στο πρόβλημα. Μπορούν να το κάνουν δια ζώσης ή με ένα ψηφιακό εργαλείο Mindmeister. Αφήστε τους μαθητές σας να κάνουν καταιγισμό ιδεών μεμονωμένα στη συσκευή τους.

Πρόταση: προτείνουμε να χρησιμοποιήσετε άλλες μεθόδους εργασίας πριν από αυτό, προκειμένου να εξερευνήσετε και να αναλύσετε προβλήματα ή/και έννοιες/ζητήματα, να εντοπίσετε τον χρήστη (που επηρεάζεται από το άλυτο πρόβλημα) και να βρείτε τις βασικές αιτίες του προβλήματος με τις οποίες μπορείτε να συνεχίσετε να εργάζεστε για τον εντοπισμό πιθανών λύσεων. Για παράδειγμα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον "Χάρτη ενσυναίσθησης", το "Δέντρο ανάλυσης προβλήματος" ή τη «Δήλωση Προβλήματος».

3 Μικρές ομάδες

Δημιουργήστε μικρές ομάδες των 2-4 μαθητών. (Μπορεί να εργάζεστε στην ολομέλεια, αλλά η αλληλεπίδραση διαχειρίζεται καλύτερα σε μικρές ομάδες). Αναθέστε μία από τις λύσεις που προτείνονται στο βήμα 2 σε κάθε ομάδα ή αφήστε τις ομάδες να επιλέξουν τη λύση της αρεσκείας τους.

Ζητήστε από τους μαθητές να δημιουργήσουν μια ιστορία ή ένα σενάριο χρησιμοποιώντας ένα πρότυπο χάρτη ιστορίας για να εξερευνήσουν την προτεινόμενη λύση και τον πιθανό αντίκτυπο της (σε προσδιορισμένο χρήστη, τοπική κοινότητα, κοινωνία κ.λπ.). Δώστε 10 λεπτά στους μαθητές για να ολοκληρώσουν αυτήν την εργασία.

4 Ολομέλεια

Στην ολομέλεια, δώστε 3-5 λεπτά σε κάθε ομάδα για να παρουσιάσει την ιστορία ή το σενάριο της και αξιολογήσει το. Για παράδειγμα, μπορούν να σχολιάσουν τον αντίκτυπο της λύσης στην ευρύτερη κοινότητα, τη σκοπιμότητα της λύσης κ.λπ. Η ιδέα είναι οι μαθητές να αναλογιστούν την εγκυρότητα, τη σκοπιμότητα, τη δημιουργικότητα και την αποτελεσματικότητα της λύσης τους. Δώστε τον λόγο σε όλους τους μαθητές για συζήτηση.

5 Εξετάστε τα επόμενα βήματα

Αφού ολοκληρώσετε τα προηγούμενα βήματα, οι μαθητές σας θα πρέπει να έχουν αποκτήσει νέες γνώσεις για ένα δεδομένο πρόβλημα/θέμα και τις πιθανές λύσεις/επιπτώσεις του.

Χρησιμοποιήστε τις νέες ιδέες ως βάση για την κατασκευή μικρότερων πρότζεκτ, αντιμετωπίζοντας μόνο μερικά από τα προτεινόμενα σενάρια.

Εναλλακτικά, χρησιμοποιήστε τα σενάρια/ιστορίες που δημιουργήθηκαν ως βάση για άλλες μεθόδους εργασίας, όπως ο χάρτης ενσυναίσθησης και το δέντρο ανάλυσης προβλήματος.

6 Μεταφορά στο σπίτι

Στην περίπτωση της ασύγχρονης μορφής, μπορεί να ζητηθεί από τους μαθητές να δώσουν τουλάχιστον 2 σχόλια ή ερωτήσεις σε ιστορίες/σενάρια άλλων ομάδων με την υποστήριξη των οικογενειών τους, αφού τα εξετάσουν όλα με τους γονείς τους.

Επίσης, οι μαθητές μπορούν να δημιουργήσουν ιστορίες και σενάρια με βάση Χάρτη ιστορίας στο σπίτι με τη βοήθεια των οικογενειών τους πριν επιστρέψουν στην τάξη και εργαστούν σε ομάδες, φέρνοντας όλες αυτές τις ιδέες για συζήτηση.