

### MT1.4.5 Αντίστροφη αφήγηση

#### Απαιτήσεις εργασίας:

- Οι συμμετέχοντες εργάζονται σε ζεύγη.
- Κάθε ζευγάρι επιλέγει ένα κοινό αντικείμενο (π.χ. ένα ποδήλατο, μια κούπα καφέ, ένα smartphone) ή μια απλή έννοια (π.χ. χρόνος, επικοινωνία).
- Δημιουργικότητα και φαντασία για την επινόηση φανταστικών ιστοριών.
- Προθυμία για παιγνιώδη σκέψη.

#### Πώς να εκτελέσετε την εργασία:

1. Σχηματισμός ομάδας: Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν ζευγάρια με έναν συνάδελφο. Κάθε ζεύγος θα εργαστεί μαζί σε αυτή την άσκηση.
2. Επιλογή σημείου εκκίνησης: Δώστε οδηγίες σε κάθε ζεύγος να επιλέξει ένα κοινό αντικείμενο ή μια απλή έννοια ως σημείο εκκίνησης. Για παράδειγμα, μπορούν να επιλέξουν ένα καθημερινό αντικείμενο όπως μια κούπα καφέ ή μια πιο αφηρημένη έννοια όπως η "επικοινωνία".
3. Δημιουργία ιστορίας:
  - Κάθε ζεύγος θα συμμετέχει εναλλάξ σε αυτή την άσκηση.
  - Στον πρώτο γύρο, ένας συμμετέχων (συμμετέχων Α) αναλαμβάνει να δημιουργήσει μια φανταστική, ευφάνταστη ιστορία σχετικά με το πώς εφευρέθηκε ή δημιουργήθηκε το αντικείμενο ή η έννοια που επέλεξε. Τονίστε ότι η ιστορία πρέπει να είναι εξ ολοκλήρου φανταστική, χιουμοριστική και ευφάνταστη. Δεν χρειάζεται να βασίζεται σε γεγονότα ή στην πραγματικότητα.
  - Ο συμμετέχων Α θα πρέπει να αισθάνεται ελεύθερος να αφήσει τη δημιουργικότητά του ελεύθερη και να επινόησει μια ιδιόρρυθμη και παιχνιδιάρικη αφήγηση. Η ιστορία μπορεί να περιλαμβάνει στοιχεία χιούμορ, υπερβολής, ακόμη και παραλογισμού.
4. Ανάλυση ιστορίας:
  - Ενώ ο συμμετέχων Α αφηγείται τη φανταστική ιστορία του, ο άλλος συμμετέχων (συμμετέχων Β) θα πρέπει να ακούει ενεργά και να συμμετέχει στην αντίστροφη μηχανική.
  - Το καθήκον του συμμετέχοντα Β είναι να αναλύσει την ιστορία και, καθώς η ιστορία εξελίσσεται, να προσπαθήσει να αντιστρέψει τον πραγματικό σκοπό ή την προέλευση του αντικειμένου ή της

Συνημμένο στο MT1.4.5  
Εργασία 2.2



Co-funded by  
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.

έννοιας. Θα πρέπει να σκεφτούν κριτικά για το πώς η ιστορία μπορεί να σχετίζεται με την πραγματική λειτουργία ή ανάπτυξη του επιλεγμένου αντικειμένου ή έννοιας.

#### 5. Αλλαγή ρόλων:

- Μετά τον πρώτο γύρο, οι συμμετέχοντες πρέπει να αλλάξουν ρόλους. Ο συμμετέχων Β θα δημιουργήσει τώρα μια φανταστική ιστορία και ο συμμετέχων Α θα συμμετάσχει σε αντίστροφη μηχανική κατά τη διάρκεια της ιστορίας.

#### 6. Συζήτηση και ιδέες:

- Αφού οι δύο συμμετέχοντες αναλάβουν τον κάθε ρόλο, θα πρέπει να συγκεντρωθούν για να συζητήσουν την άσκηση.

- Ενθαρρύνετε τους να μοιραστούν τις εμπειρίες, τις ιδέες και τις συνειδητοποιήσεις τους. Συζητήστε πώς η δημιουργική σκέψη και η παιγνιώδης προσέγγιση μπορούν να οδηγήσουν σε καινοτόμες ιδέες και μοναδικές προοπτικές.

- Οι συμμετέχοντες μπορούν να προβληματιστούν σχετικά με το πώς η ευφάνταστη αφήγηση ιστοριών μπορεί να πυροδοτήσει τη δημιουργική σκέψη και να εμπνεύσει νέες ιδέες για την επίλυση προβλημάτων και την ανάπτυξη ιδεών.

#### **Αποτελέσματα:**

- Οι συμμετέχοντες συμμετέχουν σε μια δημιουργική άσκηση που ενθαρρύνει τη φανταστική σκέψη.

- Η άσκηση αναδεικνύει τη σύνδεση μεταξύ της αφήγησης, της δημιουργικότητας και της καινοτόμου σκέψης.

- Παρέχει την ευκαιρία να εξερευνήσουμε πώς οι παιγνιώδεις και φανταστικές αφηγήσεις μπορούν να οδηγήσουν σε νέες ιδέες και προσεγγίσεις επίλυσης προβλημάτων.

- Οι συμμετέχοντες αποκτούν βαθύτερη κατανόηση του ρόλου της δημιουργικότητας και της ευφάνταστης σκέψης στη δημιουργία ιδεών και στις καινοτόμες διαδικασίες.

Συνημμένο στο MT1.4.5  
Εργασία 2.2



Co-funded by  
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι αποκλειστικά του/των συγγραφέα/ων και δεν αντανακλούν κατ' ανάγκη τις απόψεις και τις γνώμες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι γι' αυτές.