

Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Αριθμός έργου: 2023-1-  
FR01-KA220-SCH-  
000151881

# ΔΙΛΗΜΜΑΤΑ ΑΞΙΩΝ: ΜΙΚΡΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΚΕΨΗ ΚΑΙ ΚΩΔΙΚΑ

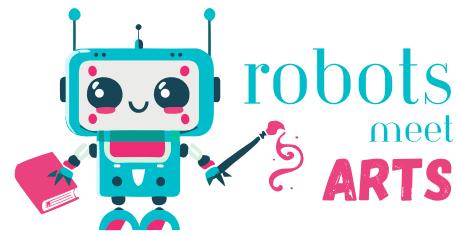


STIMULI  
for social change



UNIVERSITAT  
ROVIRA I VIRGILI





### Θέμα:

Πολιτική και ηθική αγωγή

### Περιεχόμενο:

Προσωπικές Δεξιότητες  
Διαπροσωπικές Δεξιότητες  
Κοινωνικές Δεξιότητες

### Υπολογιστικές πρακτικές: επιλέξτε τι σας ταιριάζει

- Αλγόριθμοι
- Επίλυση προβλημάτων
- Αποσύνθεση

### Αποσυνδεδεμένος/ συνδεδεμένος: συνδεδεμένος



### Χρόνος προετοιμασίας:

περίπου 30 λεπτά



### Ηλικία:

10-12 ετών



### Διάρκεια:

4 ώρες



### Τοποθεσία:

σχολείο, τάξη ΤΠΕ

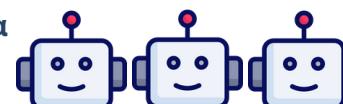


### Κατανομή ομάδας:

μικρές ομάδες 3-4 μαθητών



Δυσκολία  
3/3



### Μετά από αυτό το μάθημα, τα παιδιά θα είναι σε θέση να...

- Αναπαραστούν απλά, ηθικά διλήμματα μέσα από μια διαδραστική ιστορία
- Αναπτύσσουν τις δεξιότητες υπολογιστικής σκέψης (αλληλουχία, υποθετικές εκφράσεις, γεγονότα)
- Καλλιεργούν την ενσυναίσθηση, τον αναστοχασμό και τις δεξιότητες επιχειρηματολογίας
- Εργάζονται πάνω στη γραπτή και προφορική έκφραση μέσω της δημιουργίας διαλόγου
- Αυτοαξιολογούν την εργασία τους χρησιμοποιώντας μια λίστα ελέγχου για τα στοιχεία της ιστορίας
- Εργάζονται πάνω στις αξίες του σεβασμού της διαφορετικότητας και του ηθικού θάρρους για να αντιστέκονται στις διακρίσεις
- Ενθαρρύνουν την ενσυναίσθηση, τον σεβασμό στην ποικιλομορφία και τον ηθικό στοχασμό μέσω της δημιουργικής έκφρασης και του προγραμματισμού.



## Απαιτούμενα υλικά:

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο διαδίκτυο.
- Πρόσβαση στο Scratch (διαδικτυακή ή έκδοση που μπορείτε να κατεβάσετε).
- Φύλλο σχεδιασμού (περίγραμμα έργου).
- Προβολέας ή ψηφιακός πίνακας (για κοινή χρήση έργων).
- Φύλλο εργασίας 1: Σενάριο (βλ. Παράρτημα 1)
- Φύλλο εργασίας 2: Λίστα ελέγχου στοιχείων ιστορίας (βλ. Παράρτημα 2)
- Φύλλο εργασίας 3: Πιθανά διλήμματα (βλ. Παράρτημα 3)

## Χρήσιμοι σύνδεσμοι:

### Ιστότοπος Scratch:

<https://scratch.mit.edu/>

### Βίντεο με οδηγίες από την αρχή:

<https://youtu.be/D-nW4jvzRr8>

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

Επισκόπηση:



- Αυτή η δραστηριότητα επικεντρώνεται στην ανάπτυξη αξιών, ηθικής σκέψης και λήψης αποφάσεων μέσω σύντομων ηθικών διλημμάτων (παράρτημα 3).
- Οι μαθητές θα αναπαραστήσουν αυτές τις καταστάσεις δημιουργώντας διαδραστικές ιστορίες χρησιμοποιώντας το Scratch.
- Το δίλημμα της Κάρλα, μιας νέας μαθήτριας που βιώνει διακρίσεις, αναπτύσσεται πλήρως ως πρότυπη δραστηριότητα.
- Κάθε ομάδα μπορεί να:
  - Δουλέψει πάνω στο ίδιο δίλημμα ή να
  - Επιλέξει διαφορετικά διλήμματα για να εμπλουτιστεί η τελική συζήτηση.

## Προθέρμανση 15'

Πλαίσιο και κίνητρο: Τι συμβαίνει στην παιδική χαρά; Η Κάρλα είναι διαφορετική... Και τι έγινε;

1. Πλαίσιο και κίνητρο: «Σήμερα θα μιλήσουμε για μια κατάσταση που θα μπορούσε να συμβεί σε οποιοδήποτε σχολείο. Φανταστείτε ότι υπάρχει ένα καινούργιο κορίτσι στην τάξη σας. Το όνομά της είναι Κάρλα. Είναι φιλική, της αρέσει να διαβάζει, να παίζει ποδόσφαιρο και λατρεύει να σχεδιάζει». Αλλά... μερικοί συμμαθητές επικεντρώνονται μόνο στην εμφάνισή της, επειδή φοράει ένα μαντήλι στο κεφάλι της.
2. Κάντε καθοδηγούμενες ερωτήσεις για να ξεκινήσετε μια σύντομη συζήτηση, ώστε να ενεργοποιήσετε την ενσυναίσθηση και την προσωπική σύνδεση, χωρίς να εμβαθύνετε πολύ:
  - «Σε έχει κρίνει ποτέ κανείς για την εμφάνισή σου ή το ντύσιμό σου;»
  - «Πώς νιώθεις, όταν κάποιος κοροϊδεύει κάποιον άλλον;»
3. Παρουσίαση του διλήμματος: «Ένας μαθητής, ο Νιλ, βλέπει δύο φίλους του να γελούν με την Κάρλα. Ξέρει ότι αυτό δεν είναι εντάξει... αλλά φοβάται, ότι αν πει κάτι, μπορεί να γελάσουν κι αυτοί μαζί του».
  - Τι θα έκανες αν ήσουν στη θέση του Νιλ; Θα μιλούσες; Θα σώπαινες; Θα άλλαζες θέμα;

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

### Συμβουλές:

- Δοκιμή σύνδεσης στο διαδίκτυο και ρύθμισης του προβολέα.
- Εκτυπώστε ένα αντίγραφο κάθε φύλλου εργασίας ανά ζεύγος.
- Προετοιμάστε ένα οπτικό χρονόμετρο για τον ρυθμό των δραστηριοτήτων.
- Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές είναι συνδεδεμένοι στο Scratch ή έχουν πρόσβαση στους λογαριασμούς της τάξης.

## Χτίστε 45'

Εδώ θα πρέπει να καθοδηγήσετε τους μαθητές στην ανάπτυξη των ιδεών τους για ιστορίες και στην έναρξη του έργου Scratch.

### Βήματα:

1. Οι μαθητές κάνουν καταιγισμό ιδεών για πιθανές καταστάσεις και τρόπους προσέγγισης του διλήμματος.
2. Σχεδιασμός έργου: Κάθε ομάδα γράφει ένα σύντομο σενάριο που περιλαμβάνει τουλάχιστον δύο καταστάσεις, όπου ο χαρακτήρας πρέπει να επιλέξει ανάμεσα σε δύο διαφορετικές εκδοχές της ιστορίας: μία όπου ο Νιλ αναλαμβάνει δράση και υπερασπίζεται την Κάρλα και μια άλλη, όπου δεν κάνει τίποτα. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούμε να δούμε πώς αλλάζουν τα πράγματα με βάση τις επιλογές που κάνουμε.
3. Μοιράστε το Φύλλο Εργασίας 1: Storyboard.
  - Οι μαθητές σχεδιάζουν την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας τους.
  - Παροτρύνετε τους να συμπεριλάβουν διάλογο και αφήγηση.

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

### 💡 Συμβουλές:

- Δοκιμή σύνδεσης στο διαδίκτυο και ρύθμισης του προβολέα.
- Εκτυπώστε ένα αντίγραφο κάθε φύλλου εργασίας ανά ομάδα.
- Προετοιμάστε ένα οπτικό χρονόμετρο για τον ρυθμό των δραστηριοτήτων.
- Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι μαθητές είναι συνδεδεμένοι στο Scratch ή έχουν πρόσβαση στους λογαριασμούς της τάξης.

## Οδηγός

### 💡 Χαρακτήρες:

- Κάρλα: η καινούρια κοπέλα στο σχολείο, φοράει μαντίλα (που αντιπροσωπεύει την πολιτισμική ποικιλομορφία).
- Νικ: ο πρωταγωνιστής, δεν είναι σίγουρος πώς να αντιδράσει, όταν γίνεται μάρτυρας αδικίας.
- Εύα και Μάρτεν: συμμαθητές που κοροϊδεύουν την Κάρλα.
- Δάσκαλος (προαιρετικό): εμφανίζεται στο τέλος για να ενισχύσει το μήνυμα.

### 💡 Σκηνές:

1. Σχολική αυλή
2. Αίθουσα διδασκαλίας
3. Εναλλακτικές καταλήξεις (δύο επιλογές)

### 🔧 Τεχνική Πρόταση Scratch:

- Αλλαγή φόντου (Σκηνές).
- Προσθήκη ή τροποποίηση 4 χαρακτήρων.
- Χρησιμοποιήστε τις εκπομπές για να αλλάξετε σκηνές ανάλογα με την επιλογή που έχετε κάνει.
- Προσθέστε διάλογο χρησιμοποιώντας συννεφάκια ομιλίας ή ήχο.
- Προσθέστε ήχο και μουσική για να ενισχύσετε τον συναισθηματικό τόνο.

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

💡 Συμβουλές:

- Παρακολούθηση ομάδων, βοήθεια με το λεξιλόγιο, τη γραμματική και τα μπλοκ Scratch.
- Βοηθήστε τους να χωρίσουν τις εργασίες (ένας μαθητής κάνει κίνηση, ένας γράφει/καταγράφει).

## Πρόβα 120'

Εδώ θα πρέπει να βοηθήσετε τους μαθητές σας στον προγραμματισμό, την ηχογράφηση και την πρόβα της ψηφιακής ιστορίας, ενσωματώνοντας όλα τα στοιχεία της ιστορίας.

Υποστηρίξτε τους μαθητές, καθώς:

- Ηχογραφήστε αφήγηση χρησιμοποιώντας το μικρόφωνο του Scratch ή τη λειτουργία μετατροπής κειμένου σε ομιλία.
- Προσθέστε ηχητικά εφέ από τη βιβλιοθήκη ήχων του Scratch ή ηχογραφήστε τα δικά σας.
- Δοκιμάστε και αναθεωρήστε τη ροή της ιστορίας: φόντο, χρονισμό, κίνηση χαρακτήρων και ήχο.

Μοιράστε το Φύλλο Εργασίας 2: Λίστα Ελέγχου Στοιχείων Ιστορίας.

Οι μαθητές εξετάζουν την ιστορία τους και ελέγχουν αν έχουν:

- 4 φόντα
- 3 χαρακτήρες
- Αφήγηση
- Διάλογος
- Ηχητικά εφέ
- Κίνηση χαρακτήρα
- Αρχή, μέση και τέλος

Δώστε στους μαθητές τη δυνατότητα να κάνουν τις τελικές βελτιώσεις.

## Προετοιμασία και σημειώσεις καθηγητή

💡 Συμβουλές:

- Δοκιμή σύνδεσης στο διαδίκτυο και ρύθμισης του προβολέα.

## Καθαρισμός 50'

Ζητήστε από τις ομάδες να παρουσιάσουν τα έργα τους χρησιμοποιώντας τον προβολέα και τα ηχεία. Ενθαρρύνετε το κοινό να ακούσει προσεκτικά και να δώσει θετικά σχόλια.

### 1) Παρουσίαση των Έργων (10-15 λεπτά):

- Εμφανίστε τις δημιουργίες του Scratch σε μια οθόνη.
- Αφήστε κάθε ομάδα ή μαθητή να κάνει μια σύντομη παρουσίαση (μέγιστο 5 λεπτά).
- Ενθαρρύνετε την ενεργητική ακρόαση και τον σεβασμό για τις ιδέες των άλλων.

2) Καθοδηγούμενη Αυτοαξιολόγηση (5-10 λεπτά). Δώστε στους μαθητές ένα φύλλο εργασίας (βλ. παρακάτω) ή χρησιμοποιήστε οπτικές κλίμακες με χαμογελαστά πρόσωπα.

Ζητήστε τους να αναλογιστούν:

- Κατάλαβα το δίλημμα;
- Συνεργάστηκα καλά με την ομάδα μου;
- Κατάφερα να εκφράσω τις ιδέες μου χρησιμοποιώντας το Scratch;
- Είναι η λύση μου δίκαιη και σεβαστή;

3) Γραπτός ή προφορικός αναστοχασμός (5-10 λεπτά). Ζητήστε από τους μαθητές να συμπληρώσουν μια πρόταση όπως:

- Έμαθα ότι...
- Το πιο δύσκολο κομμάτι ήταν...
- Την επόμενη φορά θα...

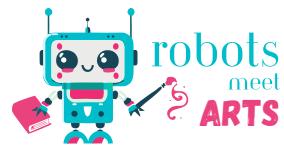
Αυτό μπορεί να γίνει προφορικά ή γραπτά, ανάλογα με την ηλικία.

4) Συναισθηματικό ή Συμβολικό Κλείσιμο (Προαιρετικό). Μπορείτε να τερματίσετε τη συνεδρία με μια χειρονομία:

- Κρεμάστε τις λύσεις σε έναν «Τείχος Διλημμάτων και Αξιών».
- Μοιραστείτε μια ομαδική αγκαλιά ή μια χειρονομία ομαδικής εργασίας
- Γράψτε μια δέσμευση από την πραγματική ζωή εμπνευσμένη από το δίλημμα που έλυσαν οι μαθητές.

## Παράρτημα: Φύλλο εργασίας 1 - Σενάριο

**ΤΙΤΛΟΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ**



**ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ**



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Σκηνή: \_\_\_\_\_

Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:

Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ.  
φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο,  
κίνηση κ.λπ.);

- 
- 
- 



Σκηνή: \_\_\_\_\_

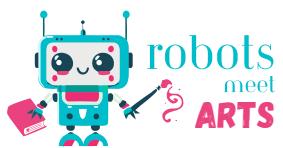
Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:

Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ.  
φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο,  
κίνηση κ.λπ.);

- 
- 
-

	<p>Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:</p> <p>Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ. φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο, κίνηση κ.λπ.);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>
	<p>Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:</p> <p>Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ. φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο, κίνηση κ.λπ.);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>
	<p>Σκοπός και περιγραφή της σκηνής:</p> <p>Τι θα χρειαστείτε για τη σκηνή (π.χ. φόντο, αφήγηση, χαρακτήρες, ήχο, κίνηση κ.λπ.);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•</li><li>•</li><li>•</li></ul>

## Παράρτημα: Φύλλο εργασίας 2 - Λίστα ελέγχου στοιχείων ιστορίας



Με τη συνχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Χρησιμοποιήστε αυτήν τη λίστα ελέγχου για να βεβαιωθείτε ότι η ιστορία σας στο Scratch περιλαμβάνει όλα τα απαραίτητα.

Ελέγξτε κάθε πλαίσιο καθώς ολοκληρώνετε την εργασία.

### 1. Χαρακτήρες □ Συμπεριέλαβα τουλάχιστον 3 διαφορετικούς χαρακτήρες,

- Οι χαρακτήρες μου μιλούν χρησιμοποιώντας διάλογο (συννεφάκια ομιλίας ή ηχογραφημένη φωνή).
- Οι χαρακτήρες μου κινούνται στην ιστορία (περπατούν, γλιστρούν, πετούν, κ.λπ.).

### 2. Φόντα (Ρυθμίσεις)

- Χρησιμοποίησα τουλάχιστον 4 διαφορετικά φόντα.
- Ένα φόντο δείχνει τον τίτλο της ιστορίας μου.
- Κάθε φόντο ταιριάζει με το μέρος της ιστορίας (αρχή, μέση, τέλος).

### 3. Αφήγηση

- Πρόσθεσα αφήγηση χρησιμοποιώντας φωνή ή μετατροπή κειμένου σε ομιλία στο Scratch.
- Η αφήγησή μου χρησιμοποιεί λέξεις που ακολουθούν την αλληλουχία (Πρώτα, Έπειτα, Ξαφνικά, Στο τέλος).

### 4. Διάλογος

- Οι χαρακτήρες μιλούν μεταξύ τους χρησιμοποιώντας συννεφάκια ομιλίας ή φωνή.
- Χρησιμοποίησα τουλάχιστον 3 διαφορετικές ανταλλαγές διαλόγου.
- Ο διάλογος βοηθά στην αφήγηση της ιστορίας ή στην έκφραση συναισθημάτων.

### 5. Ηχητικά εφέ

- Πρόσθεσα τουλάχιστον ένα ηχητικό εφέ (π.χ. μουσική, γέλιο).
- Οι ήχοι μου ταιριάζουν με τις πράξεις στην ιστορία.

### 6. Κίνηση & Κίνηση

- Χρησιμοποίησα μπλοκ κίνησης (π.χ., γλίστρημα, μετακίνηση, στροφή) για να δώσω κίνηση σε χαρακτήρες.
- Οι χαρακτήρες κινούνται μεταξύ σκηνών ή αλληλεπιδρούν με αντικείμενα.

### 7. Δομή Ιστορίας

- Η ιστορία μου έχει σαφή αρχή, μέση και τέλος.
- Υπάρχει ένα πρόβλημα και μια λύση στην ιστορία μου.
- Η ιστορία τελειώνει με τρόπο που βγάζει νόημα.

## Παράρτημα: Φύλλο εργασίας 3 - Ένα σύνολο διλημμάτων



Κάθε δίλημμα παρουσιάζει μια καθημερινή κατάσταση που καλεί τα παιδιά να αναλογιστούν τι θα έκαναν τα ίδια και πώς οι πράξεις τους μπορούν να επηρεάσουν τους άλλους.



Με τη συνχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Κάθε δίλημμα παρουσιάζεται με μια σύντομη αφήγηση, ένα κεντρικό ερώτημα και σχετικές αξίες. Αυτές οι καταστάσεις έχουν σχεδιαστεί για να ενθαρρύνουν τον αναστοχασμό, την αφήγηση ιστοριών και την ψηφιακή δημιουργία μέσω εργαλείων όπως το Scratch.

Κάθε ομάδα μπορεί είτε να εργαστεί πάνω στο ίδιο δίλημμα είτε να χωρίσει τα διαφορετικά προτεινόμενα διλήμματα, επιτρέποντας έναν πλουσιότερο συλλογικό στοχασμό κατά την ανταλλαγή των διαφόρων ιστοριών και προοπτικών.

★ Δίλημμα 1: Η Κάρλα είναι διαφορετική... Και τι έγινε; (Διάκριση και Θάρρος)

Περιγραφή: Η Κάρλα είναι μια νέα μαθήτρια στο σχολείο. Φοράει μαντίλα και μερικοί συμμαθητές της κάνουν σχόλια για την εμφάνισή της. Ο Νιλ το βλέπει αυτό και νιώθει άβολα. Δίλημμα: Πρέπει ο Νιλ να την υπερασπιστεί και να μιλήσει ή να μείνει σιωπηλός από φόβο απόρριψης; Αξίες: Σεβασμός στη διαφορετικότητα, ενσυναίσθηση, θάρρος.

✎ Δίλημμα 2: Το χαμένο σνακ (Δικαιοσύνη και Ευθύνη)

Περιγραφή: Κάποιος πήρε το σνακ του Πολ χωρίς να ρωτήσει. Η Άινα είδε τι συνέβη, αλλά φοβάται να μιλήσει. Δίλημμα: Πρέπει να πει την αλήθεια, ακόμα κι αν αυτό μπορεί να αναστατώσει τους άλλους; Αξίες: Δικαιοσύνη, υπευθυνότητα, ειλικρίνεια.

🎮 Δίλημμα 3: Το Παιχνίδι του Αποκλεισμού ('Ενταξη και Φιλία)

Περιγραφή: Μια ομάδα παίζει πάντα το ίδιο βιντεοπαιχνίδι στο διάλειμμα, αλλά ποτέ δεν αφήνει τον Νόα να συμμετάσχει επειδή «δεν είναι καλή σε αυτό». Ο Νόα το παρατηρεί αυτό. Δίλημμα: Πρέπει ο Νόα να τη συμπεριλάβει και να διακινδυνεύσει σύγκρουση με την ομάδα; Αξίες: Ένταξη, φιλία, δικαιοσύνη.

✍ Δίλημμα 4: Πρόβλημα Ομαδικού Έργου (Προσπάθεια και Ειλικρίνεια)

Περιγραφή: Η Έμμα και ο Άρθουρ κάνουν όλη τη δουλειά για το επιστημονικό έργο, ενώ το τρίτο μέλος της ομάδας δεν κάνει τίποτα. Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτάει αν όλοι συνέβαλαν εξίσου. Δίλημμα: Πρέπει να είναι ειλικρινείς ή να προσποιούνται ότι όλα είναι καλά; Αξίες: Συνεργασία, προσπάθεια, ειλικρίνεια.

## Παράρτημα: Φύλλο εργασίας 3 - Ένα σύνολο διλημμάτων



Με τη συνχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

☒ Δίλημμα 5: Το βίντεο με τη φάρσα (Ψηφιακός σεβασμός)

Περιγραφή: Ο Άλεξ ηχογραφεί μια φάρσα και τη δημοσιεύει στο διαδίκτυο.

Όλοι γελούν, αλλά το άτομο στο βίντεο νιώθει αμηχανία. Δίλημμα: Πρέπει

οι θεατές να μιλήσουν ή να αναφέρουν το βίντεο; Αξίες: Σεβασμός,

ψηφιακή ευθύνη, ενσυναίσθηση.

COOKIE Δίλημμα 6: Το Μπισκότο (Γενναιοδωρία και Ενσυναίσθηση)

Περιγραφή: Έχεις ένα μεγάλο μπισκότο και ο φίλος σου δεν έχει καθόλου. Είσαι πολύ

ευχαριστημένος με τη λιχουδιά σου, αλλά ξέρεις ότι ο φίλος σου πεινάει. Δίλημμα: Θα

μοιραζόσουν το μπισκότο ή θα το έτρωγες όλο μόνος σου; Αξίες: Γενναιοδωρία,

ενσυναίσθηση, αλληλεγγύη.

SHOT Δίλημμα 7: Βοήθεια ή Μελέτη; (Υποστήριξη και Ευθύνη)

Περιγραφή: Ένας συμμαθητής/συμμαθήτρια δυσκολεύεται με μια μαθηματική εργασία.

Μελέτησες καλά, αλλά η βοήθεια μπορεί να σου κοστίσει χρόνο για να προετοιμαστείς

για το δικό σου τεστ. Δίλημμα: Θα βοηθούσες ή θα επικεντρωνόσουν στην επανάληψη;

Αξίες: Συνεργασία, υπευθυνότητα, υποστήριξη.

NO Δίλημμα 8: Κανόνες στην Παιδική Χαρά (Θάρρος και Ευθύνη)

Περιγραφή: Βλέπετε συμμαθητές να παραβιάζουν έναν κανόνα παιδικής χαράς. Θα

μπορούσατε να τους προειδοποιήσετε, αλλά μπορεί να θυμώσουν. Δίλημμα: Θα

μιλούσατε ή θα σιωπούσατε για να αποφύγετε τη σύγκρουση; Αξίες: Θάρρος,

υπευθυνότητα, ειρηνική συνύπαρξη.

PEN Δίλημμα 9: Ειλικρίνεια κατά τη διάρκεια μιας δοκιμασίας (Ακεραιότητα και Φιλία)

Περιγραφή: Κατά τη διάρκεια ενός τεστ, ο φίλος σου ρίχνει μια κλεφτή ματιά στις

απαντήσεις σου και ζητάει βοήθεια. Δίλημμα: Θα τον βοηθούσες ή θα του έλεγες ότι δεν

είναι σωστό να αντιγράφει; Αξίες: Ειλικρίνεια, ακεραιότητα, φιλία.

Bear Δίλημμα 10: Το Ξεχασμένο Παιχνίδι (Φροντίδα και Πίστη)

Περιγραφή: Ένας φίλος αφήνει ένα παιχνίδι στην παιδική χαρά. Ένα άλλο παιδί

πρόκειται να το πάρει. Μπορείτε να το μαζέψετε και να το επιστρέψετε, αλλά άλλοι

μπορεί να αμφισβητήσουν τις προθέσεις σας. Δίλημμα: Θα ανακτούσατε το παιχνίδι ή θα

φεύγατε; Αξίες: Υπευθυνότητα, φροντίδα για τους άλλους, αφοσίωση.