



ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΓΙΑ  
ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΜΟΔΑΣ

**ΦΥΛΛΟ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ**  
**ΕΝΟΤΗΤΑ 4**  
από LOTTOZERO



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Jugend- & Kulturprojekt e.V.

KAINOTOMIA  
κέντρο διά βίου μάθησης



Catwalk  
Διερεύνηση Τέχνης Πολιτισμού


LOTTOZERO

CELLOCK  
POWER OF INNOVATION AND TECHNOLOGY



UNIVERSITAT  
POLITÉCNICA  
DE VALÈNCIA

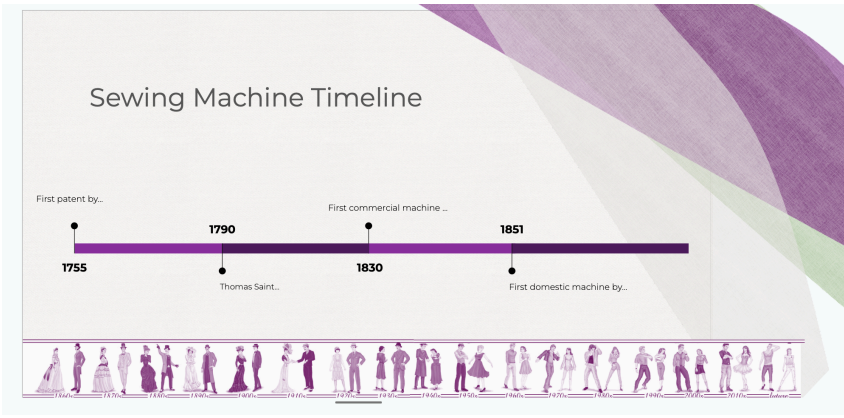
## Δραστηριότητα 2: Βρείτε τον εισβολέα

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 4 19ος αιώνας Η εφεύρεση της ραπτομηχανής και η εκβιομηχάνιση
Αριθμός δραστηριότητας	2
Τίτλος δραστηριότητας	Βρείτε τον εισβολέα
Μέθοδος δραστηριότητας	Δραστηριότητα για να σπάσει ο πάγος
Σχετικές εικόνες	 <p>Πηγή: Lottozero on <a href="#">Canva</a></p>
Υλικά	Κάρτες, μαρκαδόροι/στυλό.
Στόχος αυτής της δραστηριότητας	Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για να εισάγει τους συμμετέχοντες στο θέμα, θέτοντας τις βάσεις για περαιτέρω διερεύνηση κατά τη διάρκεια των διαφόρων δραστηριοτήτων και σταδίων του εργαστηρίου, επιτρέποντάς τους να αναπτύξουν μια

	αρχική κατανόηση του θέματος και να εξοικειωθούν με σημαντική ορολογία.
Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> <li>Εξοικειωθείτε με σημαντικά ονόματα εφευρετών και άλλων σημαντικών προσωπικοτήτων που σχετίζονται με τη Ενότητα.</li> <li>Συνεργασία με άλλους συμμετέχοντες για την προώθηση ενός συνεργατικού μαθησιακού περιβάλλοντος</li> <li>Καλλιέργεια δεξιοτήτων κριτικής σκέψης συνδέοντας λέξεις-κλειδιά με ιστορικά γεγονότα και στοιχεία.</li> <li>Τόνωση της συμμετοχής και της εμπλοκής με τη χρήση τεχνικών παιχνιδιοποίησης</li> </ul>
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	15-20 λεπτά
Προετοιμασία	<p>Προετοιμάστε έναν κατάλογο των βασικών προσωπικοτήτων της μόδας του 19ου αιώνα (για παράδειγμα: Isaac Merrit Singer, Charles Frederick Worth, Aristide Boucicaut, Pryce Pryce Jones κ.λπ.), συμπεριλαμβανομένων εφευρετών, επιχειρηματιών, μωδιστρων και άλλων σημαντικών ατόμων για την ιστορία της μόδας. Στη συνέχεια, προσθέστε τα ονόματα γνωστών ατόμων που δεν σχετίζονται με την ιστορία της μόδας εκείνης της εποχής. Ο εισβολέας θα μπορούσε να είναι κάποιος άσχετος με το θέμα, όπως μια σύγχρονη διασημότητα ή ένας φανταστικός χαρακτήρας, για να προσθέσει ένα στοιχείο έκπληξης και να κάνει τη δραστηριότητα πιο ενδιαφέρουσα.</p> <p>Δημιουργήστε καρτέλες ή ετικέτες με τα ονόματα αυτών των βασικών προσώπων.</p> <p>Μοιράστε τις καρτέλες ή τις ετικέτες με τα ονόματα στους συμμετέχοντες κατά την είσοδό τους στο εργαστήριο.</p> <p>Μοιράστε τις καρτέλες ή τις ετικέτες με τα ονόματα στους συμμετέχοντες κατά την είσοδό τους στο εργαστήριο.</p>
Υλοποίηση	<p>Εξηγήστε τη δραστηριότητα και αναθέστε στους συμμετέχοντες να ανακατευτούν και να βρουν τα άτομα που δεν ταιριάζουν με το θέμα των βασικών μορφών της μόδας του 19ου αιώνα..</p> <p>Μόλις όλοι βρουν τις ομάδες τους, γυρίστε γύρω από την αίθουσα και βάλτε κάθε μέλος της ομάδας να συστηθεί και να παρουσιάσει</p>

	<p>τον εαυτό της σύμφωνα με την προσωπικότητα-κλειδί που έχει οριστεί, μοιραζόμενοι ένα ή δύο σύντομα γεγονότα σχετικά με τη συμβολή τους στον τομέα.</p> <p>Τέλος, αποκαλύπτει τον εισβολέα, αν κάποιος έχει επιλέξει λάθος, και δώστε επίσης ένα διασκεδαστικό γεγονός γι' αυτόν.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------


## Δραστηριότητα 4: Χρονολόγιο ραπτομηχανής

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 4 19ος αιώνας Η εφεύρεση της ραπτομηχανής και η εκβιομηχάνιση
Αριθμός δραστηριότητας	3
Τίτλος δραστηριότητας	Χρονοδιάγραμμα ραπτομηχανής
Μέθοδος δραστηριότητας	Συζήτηση, Παιχνιδοποίηση
Σχετικές εικόνες	 <p>The graphic is titled 'Sewing Machine Timeline'. It features a horizontal timeline with a purple bar. Key milestones are marked with dots and labels: 1755 (First patent by...), 1790 (Thomas Saint...), 1830 (First commercial machine...), and 1851 (First domestic machine by...). Below the timeline is a row of small, stylized human figures representing the fashion of each century from the 18th to the 21st. The background of the graphic has abstract purple and green shapes.</p>
Υλικά	Μαρκαδόροι/ μολύβια, ψηφιακό διάγραμμα ή χαρτί, σύνδεση στο Διαδίκτυο
Στόχος αυτής της δραστηριότητας	<p>Η σημασία της ραπτομηχανής εκτείνεται πολύ πέρα από την απλή ραφή υφασμάτων. Αυτή η δραστηριότητα ενισχύει την ομαδική εργασία καθώς οι συμμετέχοντες εμβαθύνουν στην εξέλιξη της ραπτομηχανής παράλληλα με την εξέλιξη της ανθρωπότητας. Ακολουθώντας αυτά τα ιστορικά ορόσημα, οι συμμετέχοντες θα εμβαθύνουν στην κατανόηση των ενδυμάτων,</p>



	εκτιμώντας την πολυπλοκότητά τους από κοινωνική, πολιτική, οικονομική, τεχνολογική και πολιτιστική άποψη.
Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Οι συμμετέχοντες θα ενισχύσουν την κατανόηση των πολύπλευρων βασικών γεγονότων που χαρακτήρισαν την εξέλιξη της ραπτομηχανής.</li> <li>• Μέσω της ομαδικής συζήτησης και συνεργασίας, οι συμμετέχοντες θα ενισχύσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες και την ικανότητά τους να εργάζονται ως ομάδα για την ανάλυση γεγονότων και την παρουσίαση των ιδεών τους.</li> <li>• Οι συμμετέχοντες θα συμμετάσχουν σε κριτική ανάλυση μέσω ομαδικής συζήτησης για να αποφασίσουν ποια γεγονότα/καινοτόμους θα συμπεριλάβουν στο χρονολόγιο ανάλογα με τη σημασία τους στη βιομηχανία/εξέλιξη της μόδας.</li> </ul>
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	20 λεπτά
Προετοιμασία	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες</li> <li>2. Βεβαιωθείτε ότι κάθε ομάδα έχει τα υλικά που απαιτούνται για τη δημιουργία του χρονοδιαγράμματος.</li> <li>3. Εξηγήστε το σκοπό της δραστηριότητας</li> <li>4. Αποσαφηνίστε τη διάρκεια και ορίστε χρονοδιακόπτη.</li> </ol>
Υλοποίηση	<p>Οι συμμετέχοντες καλούνται να συνεργαστούν και να συζητήσουν για τις μεγαλύτερες εφευρέσεις και τους εφευρέτες που συνέβαλαν στην ανάπτυξη της ραπτομηχανής, σκεπτόμενοι τις συνέπειες στη βιομηχανία της μόδας.</p> <p>Θα παρέχουν τουλάχιστον το έτος και μια σύντομη περιγραφή/τίτλο της καινοτομίας και το όνομα του καινοτόμου.</p> <p>Μόλις τελειώσει ο χρόνος, δημιουργήστε από κοινού το χρονοδιάγραμμα μέσω των προτάσεων των ομάδων. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τους προβληματισμούς τους σχετικά με τη σημασία της καινοτομίας στη μόδα και τον αντίκτυπο της τεχνολογίας στην παραγωγή κλωστοϋφαντουργικών προϊόντων.</p>


## Δραστηριότητα 6: Η μαζική μόδα στην εποχή της βιομηχανικής επανάστασης

Τίτλος ενότητας	Ενότητα 4 19ος αιώνας Η εφεύρεση της ραπτομηχανής και η εκβιομηχάνιση
Αριθμός δραστηριότητας	6
Τίτλος δραστηριότητας	Η μαζική μόδα στην εποχή της Βιομηχανικής Επανάστασης
Μέθοδος δραστηριότητας	Αναστοχασμός, Συζήτηση, Ομαδική συζήτηση
Σχετικές εικόνες	 <p>Πηγή: Lottozero on <a href="#">Canva</a></p>
Υλικά	Φορητός υπολογιστής, σύνδεση στο διαδίκτυο, χαρτί, στυλό
Στόχος αυτής της δραστηριότητας	Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να δώσει στους συμμετέχοντες μια πλήρη κατανόηση των επιπτώσεων που είχε η βιομηχανική επανάσταση και η εφεύρεση της ραπτομηχανής στην ανάπτυξη της μαζικής μόδας τον 19ο αιώνα..

	<p>Μέσω της ομαδικής έρευνας, της συζήτησης και των παρουσιάσεων, οι συμμετέχοντες θα διερευνήσουν και θα αναλύσουν κριτικά τις απόψεις των διαφόρων εμπλεκόμενων φορέων, διευκολύνοντας την κατανόηση των πολύπλοκων κοινωνικών, οικονομικών και πολιτιστικών δυναμικών που σχετίζονται με την εξέλιξη της βιομηχανίας της μόδας κατά την περίοδο αυτή.</p>
Μαθησιακά αποτελέσματα αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Κατανόηση της σημασίας της βιομηχανικής επανάστασης και της εφεύρεσης της ραπτομηχανής για την ανάπτυξη της μαζικής μόδας</li> <li>• Ανάλυση των πολιτιστικών, κοινωνικών και οικονομικών επιπτώσεων της μαζικής μόδας στους διάφορους εμπλεκόμενους φορείς</li> <li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων κριτικής σκέψης μέσω της εξέτασης διαφορετικών προοπτικών σχετικά με την εισαγωγή της μαζικής μόδας</li> <li>• Βελτίωση της ικανότητας έκφρασης ιδεών και συνεργασίας μέσω ερευνητικών δραστηριοτήτων, ομαδικών συζητήσεων και παρουσιάσεων.</li> </ul>
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	20 λεπτά
Προετοιμασία	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Καλωσορίστε τους συμμετέχοντες και παρουσιάστε το θέμα του εργαστηρίου.</li> <li>2. Εξηγήστε τη σημασία της βιομηχανικής επανάστασης και της ραπτομηχανής στην ανάπτυξη της μαζικής μόδας τον 19ο αιώνα.</li> <li>3. Παρουσίαση του στόχου του εργαστηρίου: εξέταση των διαφόρων απόψεων σχετικά με αυτή τη σημαντική καινοτομία.</li> <li>4. Χωρίστε την τάξη σε τρεις ομάδες: βιομήχανοι, τεχνίτες/ραφτάδες και καταναλωτές.</li> </ol>
Υλοποίηση	<p>Κάθε ομάδα θα έχει στη διάθεσή της 15 λεπτά για να ερευνήσει τις κύριες αλλαγές που επηρέασαν την ομάδα της, εστιάζοντας ιδιαίτερα στις οικονομικές, κοινωνικές και πολιτιστικές επιπτώσεις. Αφήστε στις ομάδες αρκετό χρόνο για να συζητήσουν και να προετοιμάσουν τις απόψεις τους σχετικά με τα υπέρ και τα κατά</p>

	<p>της εισαγωγής της μαζικής μόδας μετά τη Βιομηχανική Επανάσταση.</p> <p>Κάθε ομάδα παρουσιάζει τις παρατηρήσεις της, επισημαίνοντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα από τη σκοπιά των βιομηχάνων, των τεχνιτών/ραφτών και των καταναλωτών, διευκολύνοντας μια γενική συζήτηση μεταξύ όλων των συμμετεχόντων.</p> <p>Εξερευνήστε τις αντίθετες απόψεις και προσπαθήστε να βρείτε κοινό έδαφος μεταξύ των προοπτικών των βιομηχάνων, των τεχνιτών/ραφτών και των καταναλωτών.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

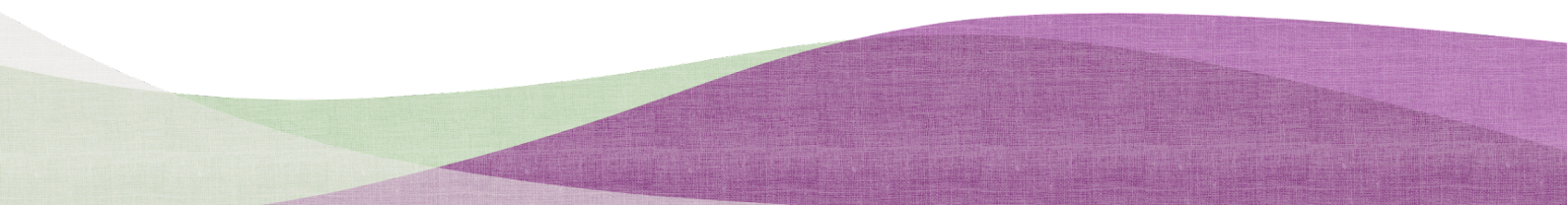
## Δραστηριότητα 9: Αναστοχασμός μίας λέξης

Τίτλος Ενότητας	<p>Ενότητα 4</p> <p>19ος αιώνας: εφεύρεση της ραπτομηχανής και εκβιομηχάνιση</p>
Αριθμός δραστηριότητας	9
Τίτλος δραστηριότητας	Αναστοχασμός μίας λέξης
Μέθοδος δραστηριότητας	Feedback
Σχετικές εικόνες	 <p>Πηγή: <a href="https://www.freepik.com">Freepik</a></p>

Υλικά	Μαρκαδόροι ή στυλό, αυτοκόλλητες σημειώσεις ή χαρτί
Στόχος αυτής της δραστηριότητας	Το παιχνίδι «One-Word Reflection» διευκολύνει τη συλλογή ανατροφοδότησης από τους συμμετέχοντες για τον εντοπισμό προοπτικών βελτίωσης ή ανεπίλυτων ερωτημάτων, ενώ παράλληλα ενισχύει τις ικανότητες παρατήρησης, διεγείρει την κριτική σκέψη, προάγει τον αυτοστοχασμό και προτρέπει σε περισυλλογή σχετικά με τα διδάγματα που αποκομίστηκαν.
Στόχος αυτής της δραστηριότητας	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Αυξημένη ικανότητα παροχής επικοινωνιακής ανατροφοδότησης μέσω της συμμετοχής σε ασκήσεις αναστοχασμού.</li> <li>• Ενισχυμένες δεξιότητες παρατήρησης που οδηγούν σε καλύτερη κατανόηση και κατανόηση του παρουσιαζόμενου υλικού.</li> <li>• Ενίσχυση των ικανοτήτων κριτικής σκέψης με την ανάλυση και αξιολόγηση διαφόρων προοπτικών και απόψεων.</li> <li>• Ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτογνωσίας και αυτοαναστοχασμού, προωθώντας την προσωπική ανάπτυξη και μάθηση.</li> <li>• Βελτιωμένη διατήρηση και εφαρμογή των διδαγμάτων που διδάχθηκαν μέσω του σκόπιμου προβληματισμού και της ενεργού ενασχόλησης με το περιεχόμενο.</li> </ul>
Διάρκεια δραστηριότητας (σε λεπτά)	10 λεπτά
Προετοιμασία	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Δώστε σε κάθε συμμετέχοντα ένα κενό χαρτί ή ένα αυτοκόλλητο σημείωμα.</li> <li>2. Ζητήστε τους να σκεφτούν το πιο σημαντικό στοιχείο που αποκόμισαν από το εργαστήριο.</li> <li>3. Δώστε τους την εντολή να γράψουν μία μόνο λέξη που να συνοψίζει την κύρια μάθηση ή το κύριο συναίσθημά τους σχετικά με το εργαστήριο.</li> </ol>
Υλοποίηση	<p>Δώστε τους λίγα λεπτά για να σκεφτούν και να γράψουν τα λόγια τους.</p> <p>Μόλις ο καθένας γράψει τη λέξη του, ζητήστε από κάθε συμμετέχοντα να μοιραστεί τη λέξη του με την ομάδα, εξηγώντας εν συντομία γιατί την επέλεξε.</p>



	Ενθαρρύνετε μια σύντομη συζήτηση ή προβληματισμό σχετικά με τα συλλογικά λόγια που μοιράστηκε η ομάδα, τονίζοντας κοινά θέματα ή εκπληκτικές ιδέες.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



**Εταίροι:**

[Jugend- & Kulturprojekt e.V.](#) (Γερμανία) – Συντονιστής

[Kainotomia & SIA EE](#) (Ελλάδα)

[Catwalk Project](#) (Ελλάδα)

[Lottozero Società Cooperativa Sociale](#) (Ιταλία)

[Cellock LTD](#) (Κύπρος)

[Politecnica de Valencia](#) (Ισπανία)



© 2023. This work is licensed under a [CC NC SA 4.0 license](#).



## Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Αριθμός αναφοράς έργου: 2022-2-DE04-KA220-YOU-000101981