



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ, ΕΤΟΙΜΟΤΗΤΑ, ΔΡΑΣΗ!

Περιγραφή της δραστηριότητας

Στόχοι:

- Να βελτιώσει την Ποιότητα Ζωής του ατόμου με άνοια (ANA).
- Να γνωρίσει/παρακινήσει την ομάδα ώστε να κατανοήσει τις Θεραπείες μέσω Δημιουργικών Τεχνών που αποσκοπούν στην Ποιότητα Ζωής.
- Να μεταφέρει γνώση, κατευθυντήριες γραμμές και διαδικασίες σχετικά με τον τρόπο εφαρμογής των Θεραπειών μέσω Δημιουργικών Τεχνών για την παραγωγή κατάλληλων αποτελεσμάτων στην αντιμετώπιση συναισθηματικών και συμπεριφορικών δυσκολιών.
- Να μεταφέρει γνώση, κατευθυντήριες γραμμές και διαδικασίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης των Ψηφιακών Εργαλείων για την υποστήριξη της εφαρμογής των Θεραπειών μέσω Δημιουργικών Τεχνών.
- Να βελτιώσει την κοινωνικοποίηση του ANA, συμπεριλαμβανομένης της συμμετοχής των συγγενών στην εφαρμογή των Θεραπειών μέσω Δημιουργικών Τεχνών που υποστηρίζονται από Ψηφιακά Εργαλεία με τα ANA εκτός των κέντρων φροντίδας.

Συμμετέχοντες:

- Άτομα με Νόσο Αλτσχάιμερ (Ήπια-Μέτρια μορφή) ή άλλη μορφή άνοιας (ANA).
- Συγγενείς ANA.
- Επαγγελματίες που εργάζονται με ANA.
- Επαγγελματίες που γνωρίζουν για Θεραπείες μέσω Δημιουργικών Τεχνών.

Ικανότητες προς εκπαίδευση (συγγενείς και επαγγελματίες):

- Έχουν τη δυνατότητα επικοινωνίας με ANA.
- Έχουν τη δυνατότητα να αντιμετωπίζουν δύσκολες ή ενοχλητικές καταστάσεις.
- Ομαδική εργασία.
- Υποστήριξη από επαγγελματίες που γνωρίζουν Θεραπείες μέσω Δημιουργικών Τεχνών.
- Υποστήριξη από επαγγελματίες που γνωρίζουν σχετικά με ANA.
- Γνώση σχετικά με την άνοια.

- Ωριμότητα και σεβασμός.
- Προθυμία να μάθουν νέα πράγματα σχετικά με τη θεραπεία μέσω δράματος.
- Να είναι ανοιχτοί στη χρήση των τεχνολογιών ΤΠΕ.

Ικανότητες προς εκπαίδευση (ΑΝΑ):

- Προθυμία για μάθηση.
- Εκπαίδευση της προσοχής.
- Εκπαίδευση της μνήμης.
- Ικανότητα αφήγησης ιστοριών.
- Αναφορά σε αναμνήσεις.
- Δυνατότητα δημιουργίας νέων ιστοριών.
- Ομαδική εργασία.
- Κοινωνικές δεξιότητες: αντίληψη χρώματος, σχήματος, χώρου, αναλογίας.

Περιεχόμενο εκπαίδευσης: Θεραπεία μέσω Δράματος για ΑΝΑ

- Επιπτώσεις στα γνωστικά, συμπεριφορικά και συναισθηματικά συμπτώματα.
- Κύριες μεθοδολογίες και εργαλεία για τη χρήση της θεραπείας μέσω δράματος για ΑΝΑ.
- Εφαρμογή σε οικιακά περιβάλλοντα.
- Εφαρμογή σε θεσμικά περιβάλλοντα.
- Ψηφιακά εργαλεία για τη βελτίωση της θεραπείας μέσω δράματος.

Εκτιμώμενη Διάρκεια:

- Δια ζώσης (πρόσωπο με πρόσωπο): 8 ώρες και 30 λεπτά
- Διαδικτυακά: 3 ώρες

Υλοποίηση

ΔΡΑΣΕΙΣ ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ/ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ, ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟΙ ΠΟΡΟΙ
Έναρξη	Αρχικά, οι επαγγελματίες/συγγενείς πρέπει να διαβάσουν τις οδηγίες για τους εκπαιδευτές: - Πώς να κάνετε τον ANA να συνεργάζεται σε μια Δυναμική Ομάδα. - Μερικές ιδέες για τον τρόπο προετοιμασίας των δράσεων. - Πώς να επικοινωνείτε με τον ANA. Οι επαγγελματίες/συγγενείς ξεκινούν τη δραστηριότητα ρωτώντας τους χρήστες (ANA) τι πιστεύουν ότι θα κάνουν ή ποια θεωρούν πως θα είναι η δραστηριότητα. Στη συνέχεια, τους κάνουν μια εισαγωγή που εξηγούν τη δραστηριότητα. Η δραστηριότητα αποτελείται από μια αφήγηση στο δράμα που ονομάζεται kamishibai. Το Kamishibai είναι μια μορφή αφήγησης του ιαπωνικού θεάτρου. Στη δράση αυτή, οι συμμετέχοντες θα μπορούν να διηγούνται ιστορίες ελεύθερα με τη βοήθεια κάποιων εικόνων. Ο κάθε συμμετέχων θα μπορεί να πει τη δική του ιστορία, έτσι δε θα επιβαρυνθούν με το να πρέπει να απομνημονεύσουν ένα σενάριο. Την εκδήλωση θα ηγηθεί ένας ειδικός στον τομέα της θεραπείας τέχνης, ο οποίος γνωρίζει επίσης τις ιδιαιτερότητες της άνοιας. Χρόνος: 15 λεπτά (για ανάγνωση και παρουσίαση των οδηγιών). Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: ▪ Οδηγίες για εκπαιδευτές: πώς να κάνετε τον ANA να συνεργάζεται σε μια Δυναμική Ομάδα. ▪ Οδηγίες για εκπαιδευτές: Μερικές ιδέες για το πώς να προετοιμάσετε τις δράσεις.

	▪ Οδηγίες για εκπαιδευτές: πώς να επικοινωνείτε με τους ΑΝΑ. ▪ Οδηγίες για εκπαιδευτές: ένα παράδειγμα για το πώς να δημιουργήσετε τις εικόνες για το Kamishibai ή ένα παράδειγμα του πώς πρέπει να είναι οι εικόνες. ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Πρόσβαση στο Διαδίκτυο. ▪ Προτζέκτορας.
GD. Αποφασίζοντας από κοινού σχετικά με το παιχνίδι / παράσταση.	Επεξήγηση (τι να κάνετε): - Συμμετοχή συγγενών: Ανάλογα με τη σοβαρότητα της ασθένειας του χρήστη, ο επαγγελματίας/συγγενής θα μπορούσε να συμμετάσχει περισσότερο ή λιγότερο στις δραστηριότητες. - Μερικές φορές οι χρήστες χρειάζονται υποστήριξη για να πάρουν αποφάσεις ή να επιλέξουν πράγματα. - Επαγγελματίες/συγγενείς μπορούν να τους δώσουν συμβουλές και να κάνουν υποδείξεις για να τους γίνει πιο εύκολο (βλέπε οδηγίες για τους εκπαιδευτές: «συμβουλές και υποδείξεις»). Χρόνος: 30 λεπτά (20 λεπτά + 10 λεπτά για την ανάγνωση των οδηγιών). Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: - Οδηγίες για εκπαιδευτές: “Συμβουλές & υποδείξεις” - Φορητός ή σταθερός υπολογιστής - Ασπροπίνακας - Πλαίσιο για το kamishibai Αρχικά, μπορείτε να αναφερθείτε για διαφορετικά θέματα που ο ΑΝΑ αισθάνεται οικεία ή συνδέεται με αυτά. Για παράδειγμα: μιλήστε για την παιδική του ηλικία, την εργασία, οικογένεια, πατρίδα, σχολείο, νεανικά χόμπι κ.λπ. - Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους χρήστες ότι πρόκειται να προετοιμάσουν μια παράσταση και χρειάζονται μια ιστορία για αυτήν.

	- Ο εκπαιδευτής εξηγεί ότι υπάρχουν 3 επιλογές: να δημιουργήσουν, να επιλέξουν ή και τα δύο μαζί αλλά πρέπει να επιλέξουν μία από αυτές. - Ο εκπαιδευτής εξηγεί στους συμμετέχοντες τι σημαίνουν οι επιλογές. Το «να δημιουργήσουν» σημαίνει ότι δημιουργούν μια ιστορία μαζί. Το «να επιλέξουν» σημαίνει ότι οι συμμετέχοντες υπό την επίβλεψη ενός επαγγελματία επιλέγουν μία από τις ιστορίες που ο επαγγελματίας ετοίμασε εκ των προτέρων. Χρόνος: 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για όλη την προετοιμασία πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: - Παρουσίαση των 3 επιλογών με παραδείγματα (εάν υπάρχουν) - Φορητός ή σταθερός υπολογιστής - Ασπροπίνακας - Πλαίσιο για το kamishibai - Άλλα υλικά για το kamishibai Αποφασίστε μεταξύ όλων τι θέλετε: επιλογή ή δημιουργία ή και τα δύο. <u>Επιλέξτε το θέμα της παράστασης:</u> οι εκπαιδευτές θα μιλήσουν για ιστορίες που κάνουν τους συμμετέχοντες να αισθάνονται ότι συνδέονται με αυτές, που τους προκαλούν ορισμένα συναισθήματα μέσα τους, τους κάνουν να αισθάνονται καλά κ.λπ. Ο εκπαιδευτής καθοδηγεί τους συμμετέχοντες στη διαδικασία επιλογής του θέματος, γράφει όλα τα προτεινόμενα θέματα σε έναν πίνακα και οι συμμετέχοντες επιλέγουν το ένα από αυτά όλοι μαζί ή ο εκπαιδευτής επιλέγει αυτό που αναφέρεται τις περισσότερες φορές. Η απόφαση λαμβάνεται σε συμφωνία μεταξύ του εκπαιδευτή και των συμμετεχόντων. ○ Ο εκπαιδευτής ρωτάει τη γνώμη των συμμετεχόντων σχετικά με τα προτεινόμενα θέματα.
--	---

	○ Γράφει όλες τις απόψεις σε έναν πίνακα, ώστε να μπορούν να τις δουν ή να τις διαβάσουν. ○ Στη συνέχεια μπορούν να ψηφίσουν και ο εκπαιδευτής σημειώνει με "+" δίπλα από κάθε θέμα που ψηφίστηκε. ○ Όλοι μαζί παρουσιάζουν ποια είναι τα στοιχεία (συνδέσεις, συναισθήματα...) του επιλεγμένου θέματος και πώς πρέπει να τα διευθετήσουν. <u>Επιλογή μιας υπάρχουσας ιστορίας:</u> οι χρήστες επιλέγουν έναν από τους τίτλους της ιστορίας που προτείνει ο εκπαιδευτής. ● Ο εκπαιδευτής προετοιμάζει μερικές ιστορίες εκ των προτέρων. Αντλούνται από τις νεανικές στιγμές των συμμετεχόντων, ώστε να μπορούν να αισθάνονται συνδεδεμένοι με αυτές. Για παράδειγμα: https://www.naplesisterlibraries.org/kamishibai-theater-and-book/ https://www.amazon.com/Kamishibai-Story-Theater-Picture-Telling/dp/1591584043 ● Οι συμμετέχοντες επιλέγουν μια ιστορία υπό την επίβλεψη του επαγγελματία, ο οποίος γράφει όλους τους τίτλους των ιστοριών σε έναν πίνακα και ψηφίζουν αυτήν που προτιμούν περισσότερο. <u>Δημιουργήστε μια μοναδική / νέα ιστορία με βάση τις αναμνήσεις του ΑΝΑ:</u> οι χρήστες σκέφτονται τις αναμνήσεις τους που θα μπορούσαν να μοιραστούν με άλλους μέσω της αφήγησης. ● Ο επαγγελματίας ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να φέρουν στη μνήμη τους κάτι που σημαίνει πολλά για αυτούς και τους κάνει να αισθάνονται ευτυχισμένοι. ● Ο επαγγελματίας σημειώνει όλες τις αναμνήσεις στον πίνακα.
--	--

	- Αφού ο κάθε συμμετέχων εκφράσει αυτό που θέλει, ο επαγγελματίας προετοιμάζει μερικά σενάρια με τις αναμνήσεις τους σε μια συγκεκριμένη σειρά και οι συμμετέχοντες ψηφίζουν αυτό που προτιμούν περισσότερο. <u>Επιλογή και των δύο:</u> Οι συμμετέχοντες συνδυάζουν τη δική τους ιστορία με την υπάρχουσα. <u>Χρόνος:</u> 135 λεπτά (3 συνεδρίες των 45 λεπτών) Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: - Ένας πίνακας για να γράψει ο επαγγελματίας τι σκέφτονται στην κάθε επιλογή ή να γράψει τις ιδέες των επιλογών. - Η παρουσίαση των επιλογών.
GD. Ρυθμίζοντας και καθορίζοντας τους ρόλους στο έργο. Τι μου αρέσει πολύ στις τέχνες;	<u>Εάν αποφασίστηκε να επιλεγεί μια υπάρχουσα ιστορία:</u> Μόλις αποφασιστεί (με τη βοήθεια του επαγγελματία ή συγγενή) μπορείτε να ξεκινήσετε. Τα βήματα είναι: - Οι συμμετέχοντες έχουν ήδη αποφασίσει για το θέμα που προτιμούν περισσότερο (στο προηγούμενο κεφάλαιο). Ο επαγγελματίας και οι συμμετέχοντες μιλούν για το επιλεγμένο θέμα (ο επαγγελματίας θέτει ερωτήσεις). Για παράδειγμα: - Ποιος εμφανίζεται στην ιστορία; - Που εκτυλίσσεται αυτή η ιστορία; - Πότε συμβαίνει η ιστορία; - Ποια είναι η αγαπημένη τους στιγμή στην ιστορία; - Διανομή φύλλων και υλικών σχεδίασης στους χρήστες. - Ο επαγγελματίας εξηγεί στους συμμετέχοντες ότι θα ήταν υπέροχο να σχεδιάσουν αυτό που σκέφτονται. - Αποφασίζοντας ποιος θα σχεδιάσει, στη συνέχεια θα αντιπροσωπεύσει κάθε μέρος της ιστορίας.

	- Ο Επαγγελματίας καθοδηγεί μια συζήτηση για το μέρος της ιστορίας που θα ήθελε ο καθένας να σχεδιάσει στο φύλλο. Ρωτά σε κάθε συμμετέχοντα με τι θα ήθελε να σχεδιάσει την ιστορία του (π.χ. τέμπερα, κηρομπογιές, χρωματιστά μολύβια κ.λπ.) • Σχεδίαση ιστορίας (υπό την επίβλεψη του επαγγελματία ή συγγενή). Οι επαγγελματίες/συγγενείς ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες σε περίπτωση που παρατηρήσουν ότι μπερδεύονται, τους βοηθούν να διατηρήσουν την ουσία του μέρους στην ιστορία τους. • Αναπαράσταση του σχεδίου μέσω της αφήγησης σύμφωνα με τις αρχές του kamishibai. Κάθε συμμετέχων λέει το μέρος της ιστορίας του, όπως το σχεδίασε στους άλλους. Ο επαγγελματίας/συγγενής μπορεί να βοηθήσει και να ενθαρρύνει το συμμετέχοντα εάν δει ότι μπερδεύεται. Ο επαγγελματίας διασφαλίζει ότι η ιστορία συμβαδίζει με τη σειρά που έθεσαν στην αρχή. <u>Χρόνος:</u> 45 λεπτά Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: • Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. • Προτζέκτορας. • Φύλλα χαρτιού. • Σχεδιαστικά Υλικά. • Εξοπλισμός για το Kamishibai. <u>Εάν αποφασίστηκε να δημιουργηθεί μια ιστορία για δράμα:</u> Από τη στιγμή που έχει αποφασιστεί (με τη βοήθεια του επαγγελματία ή συγγενή) μπορείτε να ξεκινήσετε. Τα βήματα είναι: • Επιλογή του θέματος της ιστορίας. Οι συμμετέχοντες έχουν ήδη αποφασίσει για το θέμα που προτιμούν περισσότερο (στο προηγούμενο κεφάλαιο). Για παράδειγμα, την παιδική ηλικία. Ο
--	--

	επαγγελματίας μπορεί να θέσει ερωτήσεις σχετικά με το επιλεγμένο θέμα. Για παράδειγμα: - Τι έγινε εκεί; - Ποιος ήταν μαζί σας; - Που ήταν; - Ποιος ήταν ο ρόλος σας στην ιστορία; - Πετάσατε καλά; • Διανομή φύλλων και υλικών σχεδίασης στους χρήστες. Ο επαγγελματίας εξηγεί στους συμμετέχοντες ότι θα ήταν υπέροχο να σχεδιάσουν αυτό που σκέφτονται. • Αποφασίζοντας ποιος θα σχεδιάσει και στη συνέχεια που θα αντιπροσωπεύσει κάθε μέρος της ιστορίας. - Ο Επαγγελματίας καθοδηγεί μια συζήτηση για το μέρος της ιστορίας που θα ήθελε ο καθένας να σχεδιάσει στο φύλλο. Ρωτά σε κάθε συμμετέχοντα με τι θα ήθελε να σχεδιάσει την ιστορία του (π.χ. τέμπερα, κηρομπογιές, χρωματιστά μολύβια κ.λπ.) • Σχεδίαση ιστορίας (υπό την επίβλεψη επαγγελματία ή συγγενή). Ο επαγγελματίας/συγγενής ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες, σε περίπτωση που παρατηρήσει ότι μπερδεύονται, τους βοηθά να διατηρήσουν την ουσία του μέρους στην ιστορία τους. Αναπαράσταση του σχεδίου μέσω της αφήγησης σύμφωνα με τις αρχές του kamishibai. Κάθε συμμετέχων λέει το μέρος της ιστορίας τους άλλους πίσω από το σχεδιασμό που δημιούργησε. Οι επαγγελματίες/συγγενείς μπορούν να βοηθήσουν και να ενθαρρύνουν το συμμετέχοντα εάν δουν ότι μπερδεύεται. Ο επαγγελματίας διασφαλίζει ότι η ιστορία συμβαδίζει με τη σειρά που έθεσαν στην αρχή. <u>Χρόνος:</u> 135 λεπτά (3 συνεδρίες των 45 λεπτών) Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: • Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. • Προτζέκτορας.
--	--

	• Φύλλα χαρτιού. • Σχεδιαστικά Υλικά. • Εξοπλισμός για το Kamishibai. Λαμβάνοντας υπόψη τις δυνατότητες και τις επιθυμίες των χρηστών: ▪ Καθ' όλη τη διαδικασία δημιουργίας θεατρικής παράστασης, οι επαγγελματίες λαμβάνουν υπόψη ότι οι χρήστες έχουν διαφορετικές ικανότητες και προτιμήσεις. ▪ Ο επαγγελματίας προσαρμόζει τη μέθοδο που ταιριάζει στους χρήστες. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαριονέτες, να διηγηθούν με συνοδεία τραγουδιού κ.λπ. ▪ Δεν αναγκάζει κανέναν από τους χρήστες να κάνει κάτι (για παράδειγμα, αν δεν τους αρέσει να σχεδιάζουν, εμπλέκονται περισσότερο στην αφήγηση ή βρίσκετε έναν άλλο τρόπο συνεργασίας που τους αρέσει).
ΡΑ. Προετοιμασία, ετοιμότητα, ΔΡΑΣΗ! Κάνοντας την επιλογή.	Αναπαράσταση της αφήγησης Kamishibai από επαγγελματίες. ▪ Οι επαγγελματίες παρουσιάζουν μια διήγηση, ώστε οι χρήστες να μπορούν να καταλάβουν τι είναι το Kamishibai. ▪ Ο επαγγελματίας καλεί τους συμμετέχοντες να καθίσουν σε ένα ημικύκλιο, οπότε όλοι να βλέπουν το πλαίσιο του kamishibai. ▪ Ο επαγγελματίας κάνει τη διήγηση του στους συμμετέχοντες στο θέατρο kamishibai, ώστε να μπορούν να δουν πώς θα έπρεπε να μοιάζει η αφήγηση. ▪ Ο επαγγελματίας τους λέει ότι πρόκειται να διηγηθούν την ιστορία τους με παρόμοιο τρόπο. Εάν επιλεγεί μια υπάρχουσα ιστορία: ▪ Ο επαγγελματίας παίρνει την ιστορία και την τοποθετεί στη σειρά για την αφήγηση. Γράφει το

	όνομα του συμμετέχοντα στο σημείο που θα διηγηθεί, έτσι ώστε να μπορεί να τον ενθαρρύνει να πει την ιστορία όταν είναι η σειρά του. ▪ Κάθε χρήστης λέει μια ιστορία δίπλα σε μια συγκεκριμένη εικόνα, ο επόμενος συνεχίζει την ιστορία με μια νέα εικόνα. Αυτό σημαίνει ότι ο επαγγελματίας προσκαλεί τον αφηγητή μπροστά από την εικόνα του για να διηγηθεί. Εάν ένας συμμετέχων δεν το θέλει, μπορεί να παρουσιάσει το μέρος της ιστορίας από τη θέση του. ▪ Ο ρόλος των συγγενών και του επαγγελματία είναι να ενθαρρύνουν τους χρήστες σε όλη την αφήγηση. Αυτό σημαίνει ότι τους βοηθούν αν ο συμμετέχων μπερδευτεί ή δεν ξέρει πώς να ξεκινήσει/συνεχίσει. Εάν επιλεγεί η δημιουργία μιας νέας ιστορίας: ▪ Οι επαγγελματίες παίρνουν τα σχέδιά τους και τα τοποθετούν με τη σειρά για την οποία έχουν προηγουμένως συμφωνήσει. Γράφει το όνομα του συμμετέχοντα που σχεδίασε την εικόνα, ώστε να μπορεί να τον ενθαρρύνει να πει την ιστορία όταν είναι η σειρά του. ▪ Κάθε χρήστης λέει μια ιστορία δίπλα σε μια συγκεκριμένη εικόνα, ο επόμενος συνεχίζει την ιστορία με μια νέα εικόνα. Αυτό σημαίνει ότι ο επαγγελματίας προσκαλεί τον αφηγητή μπροστά από την εικόνα του για να διηγηθεί. Εάν ένας συμμετέχων δεν το θέλει, μπορεί να παρουσιάσει το μέρος της ιστορίας από τη θέση του. ▪ Ο ρόλος των συγγενών και του επαγγελματία είναι να ενθαρρύνουν τους χρήστες σε όλη την αφήγηση. Αυτό σημαίνει ότι τους βοηθούν εάν οι συμμετέχοντες μπερδευτούν ή δεν ξέρουν πώς να ξεκινήσουν/συνεχίσουν. <u>Χρόνος:</u> 90 λεπτά (2 συνεδρίες των 45 λεπτών) Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής.
--	--

	▪ Προτζέκτορας. ▪ Φύλλα χαρτιού. ▪ Σχεδιαστικά Υλικά. ▪ Εξοπλισμός για το Kamishibai.
ΕΑ. Αφήγηση του σεναρίου. Τι θέλουμε να "ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΤΕ»;	Η αφήγηση σύμφωνα με την αρχή του θεάτρου Kamishibai ▪ Κάθε χρήστης αντιπροσωπεύει ένα φύλλο χαρτιού μιας ιστορίας (επιλεγμένη ή δημιουργημένη, ότι συμφώνησαν πριν από τη διαδικασία). Ο επαγγελματίας προσκαλεί τον καθένα να αφηγηθεί όταν είναι η σειρά του. ▪ Οι επαγγελματίες και οι συγγενείς ενθαρρύνουν τους συμμετέχοντες να εκπροσωπήσουν το μέρος τους στην ιστορία. Μπορούν να βοηθήσουν ένα συμμετέχοντα εάν μπερδευτεί, ξεχάσει τι να πει ή ότι παρόμοιο. Οι επαγγελματίες/συγγενείς μπορούν να ξεκινήσουν την ιστορία και να ενθαρρύνουν το συμμετέχοντα να συνεχίσει χρησιμοποιώντας ενθαρρυντικές λέξεις ως κίνητρα. ▪ Οι επαγγελματίες είναι υπεύθυνοι για τη μετακίνηση των φύλλων χαρτιού και τη σύνδεση της ιστορίας εάν οι χρήστες δεν μπορούν να το κάνουν. Ο επαγγελματίας πρέπει να βεβαιωθεί ότι ο συμμετέχων εξέφρασε ό, τι ήθελε. Επίσης, πρέπει να ξέρει πότε να σταματήσει το συμμετέχοντα εάν αρχίσει να εμπλέκεται πολύ στην ιστορία και πότε αρχίζουν να εμφανίζονται δυσάρεστα συναισθήματα. <u>Χρόνος:</u> 30 λεπτά Εκπαιδευτικό Υλικό και πόροι: ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Προτζέκτορας. ▪ Φύλλα χαρτιού με την ιστορία. ▪ Εξοπλισμός για το Kamishibai.
ΕΑ. Οι ΤΠΕ ή οι εφαρμογές που βοηθούν στην ανάπτυξη ενός σεναρίου μέσω της	https://www.youtube.com/watch?v=v6URceEr_zc https://www.youtube.com/watch?v=O_Ugic0n49M&t=458s https://www.youtube.com/watch?v=idD7Qbcqwn4

αφήγησης, είναι για παράδειγμα οι ιστότοποι. BUBBLR ή εφαρμογή PUPPET PALS HD	https://www.youtube.com/watch?v=VK_CYU6KN8 Πώς να σχεδιάσετε - Εύκολα μαθήματα: Αυτή η εφαρμογή περιέχει μια σειρά μαθημάτων σχεδίασης. https://play.google.com/store/apps/details?id=com.artelplus.ho_wtodraw&hl=en Το Microsoft Paint είναι ένας απλός επεξεργαστής γραφικών που έχει συμπεριληφθεί σε όλες τις εκδόσεις Microsoft Windows. Παραδείγματα εικόνων για το Kamishibai υπάρχουν: https://www.pinterest.es/hrgarey/kamishibai/ Παραδείγματα παραμυθιών για το Kamishibai υπάρχουν: http://www.kamishibai.com/store/stories.html#Princess (αυτά μπορούν να αγοραστούν) Παραδείγματα για το Kamishibai (στα Ισπανικά) http://kamishibai.educacion.navarra.es/kamishibais/descargar-kamishibais/
Κλείσιμο	Γιορτάζοντας μια καλά εκτελεσμένη δραστηριότητα. Ευχαριστούμε όλους τους συμμετέχοντες, τους συγχαίρουμε για το καλό αποτέλεσμα και συνοψίζουμε τις καλές στιγμές (στιγμές διασκέδασης) της δραστηριότητας. Ο εκπαιδευτής μπορεί να προετοιμάσει ένα μικρό κέρασμα για τους συμμετέχοντες. Επιπλέον, μπορεί να προετοιμάσει τα πιστοποιητικά για τους συμμετέχοντες που έχουν παρακολουθήσει την όλη δράση.