

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΤΙ ΥΠΕΡΟΧΟΣ ΚΟΣΜΟΣ. ΣΥΝΘΕΣΗ ΤΗΣ ΣΚΗΝΗΣ

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Περιγραφή της δραστηριότητας

Στόχοι:

Η θεραπεία τέχνης είναι μια μορφή ψυχοθεραπείας που χρησιμοποιεί τα μέσα της τέχνης ως πρωταρχικό τρόπο επικοινωνίας, όπου το κύριο μέλημα δεν είναι η δημιουργία αισθητικής εικόνας, αλλά η δυνατότητα να αλλάξει ένας ασθενής με Νόσο Αλτσχάιμερ (ΑΝΑ) και να αναπτυχθεί σε προσωπικό επίπεδο μέσω της χρήσης υλικών τέχνης σε ένα ασφαλές και απλοποιημένο περιβάλλον. Οι θεραπείες με βάση τις τέχνες θεωρούνται γενικά ως παρεμβάσεις για τη διαχείριση εκδηλώσεων άνοιας, επομένως οι στόχοι είναι:

- Να βοηθήσουν στην επιβράδυνση της γνωστικής επιδείνωσης, αντιμετώπιση των συμπτωμάτων που σχετίζονται με ψυχοκοινωνικές προκλητικές συμπεριφορές.
- Να βελτιώσουν την ποιότητα ζωής.
- Να βελτιώσουν την κοινωνικοποίηση του ΑΝΑ και των φροντιστών τους.
- Να εργαστούν σε τομείς διαστάσεων μέσω της τέχνης.
- Να ενεργοποιήσουν την αναπόληση του ΑΝΑ.
- Να ενθαρρύνουν την αυτονομία του ΑΝΑ και, ως εκ τούτου, να ελαττωθεί ο φόρτος φροντίδας των φροντιστών τους.
- Να βελτιώσουν τις διαπροσωπικές σχέσεις και να βοηθήσουν στη δημιουργία δεσμών.

Συμμετέχοντες:

- Άτομα με Νόσο Αλτσχάιμερ - Ήπια-Μέτρια μορφή (ΑΝΑ)
- Συγγενείς
- Επαγγελματίες

Ικανότητες προς εκπαίδευση (συγγενείς και επαγγελματίες):

- Δυνατότητα επικοινωνίας με ΑΝΑ.
- Ομαδική Εργασία.
- Ικανότητα αντιμετώπισης δύσκολων ή ενοχλητικών καταστάσεων.
- Γνώση εργαλείων τεχνολογίας ΤΠΕ.
- Υποστήριξη από επαγγελματίες που χρησιμοποιούν Θεραπείες μέσω Δημιουργικών Τεχνών.
- Γνώση για την άνοια.

- Ωριμότητα και σεβασμός.
- Προθυμία για γνώση νέων πραγμάτων σχετικά με τη θεραπεία τέχνης.

Ικανότητες που πρέπει να εκπαιδευτούν (ΑΝΑ):

- μη λεκτικός δίαυλος επικοινωνίας
- αυτο-έκφραση
- προσοχή
- κοινωνικές δεξιότητες
- αναγνώριση αντικειμένων
- αντίληψη της χωρικής θέσης των αντικειμένων
- λεπτές κινητικές λειτουργίες
- αλληλεπίδραση χεριού-εγκεφάλου που βοηθά επίσης στην ανάπτυξη συντονισμού
- αντίληψη χρώματος, σχήματος, χώρου, αναλογίας.

Περιεχόμενο εκπαίδευσης: Θεραπεία τέχνης για ΑΝΑ

- Επιδράσεις σε γνωστικά, συμπεριφορικά και συναισθηματικά συμπτώματα.
- Κύριες μεθοδολογίες και εργαλεία για τη χρήση της τέχνης ως θεραπείας για ΑΝΑ.
- Εφαρμογή σε οικιακά περιβάλλοντα.
- Ψηφιακά εργαλεία για την ενίσχυση της καλής εκπαίδευσης μέσω των τεχνών.

Εκτιμώμενη διάρκεια:

- Δια Ζώσης: 13 ώρες.
- Διαδικτυακά: 4 ώρες.

Υλοποίηση

Δράσεις ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ/ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ, ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ
Έναρξη - Εισαγωγή Συμμετεχόντων & Δραστηριοτήτων	**Βήμα 1ο.** Πρώτα απ 'όλα, τα μέλη της ομάδας συστήνονται μεταξύ τους: **Το παιχνίδι γνωριμίας "Αλυσίδα ονόματος"** εφαρμόζεται: Οι συμμετέχοντες στέκονται σε έναν κύκλο, κοιτάζοντας προς το εσωτερικό του και η επαγγεματίας/συγγενής ξεκινά τη διαδικασία. Περπατάει στο εσωτερικό του κύκλου και συστήνεται στο συμμετέχοντα που στέκεται απέναντί της: "Γεια, είμαι η Μαίρη". Ο συμμετέχων που στέκεται απέναντί της συστήνεται: "Γεια, είμαι ο Μπάμπης". Η Μαίρη, επαναλαμβάνει το όνομα του Μπάμπη και μετά ζητωκραυγάζει "Μπάμπη! Μπάμπη!" Στη συνέχεια, η Μαρία στρέφεται σε έναν άλλο συμμετέχοντα για να συστηθεί. **<u>Χρόνος</u>:** 15 λεπτά (για να εισαγάγει κάθε συμμετέχοντα στην υπόλοιπη ομάδα). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** • Ένας πίνακας για να γραφούν τα ονόματα όλων των συμμετεχόντων **Βήμα 2ο.** Οι επαγγελματίες/συγγενείς θα πρέπει να διαβάσουν τις οδηγίες για τους εκπαιδευτές: - **Πώς να κάνετε τον ΑΝΑ να συνεργαστεί σε μια Δυναμική Ομάδα.** - **Μερικές ιδέες για το πώς να προετοιμάσετε τις δράσεις.**

	- **Πώς να επικοινωνήσετε με τον ΑΝΑ.** Ο επαγγελματίας/συγγενής ξεκινά τη δραστηριότητα ρωτώντας τους χρήστες ποιος είναι ο τίτλος της δραστηριότητας που τους προκαλεί ή τους θυμίζει (ένα μιούζικαλ, μια αφίσα, μια σκηνή, ένα κοστούμι κλπ.) ή ποια πιστεύουν ότι είναι αυτή η δραστηριότητα... στη συνέχεια πραγματοποιεί μια εισαγωγή που εξηγεί τη δραστηριότητα. Η δραστηριότητα αποτελείται από εκπαιδευτικό υλικό για το σχεδιασμό σκηνής και κοστουμιών για κάθε επιλεγμένη μουσική παράσταση. **Χρόνος:** 40 λεπτά (για την ανάγνωση των οδηγιών). **Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:** ▪ Κατευθυντήριες γραμμές για εκπαιδευτές: πώς να κάνετε τον ΑΝΑ να συνεργαστεί σε μια Δυναμική Ομάδα. ▪ Κατευθυντήριες γραμμές για τους εκπαιδευτές: κάποιες ιδέες σχετικά με τον τρόπο προετοιμασίας των δράσεων. ▪ Οδηγίες για τους εκπαιδευτές: πώς να επικοινωνούν με τον ΑΝΑ. ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής.
GD. Σχεδιασμός της σκηνής (στοιχεία σκηνογραφίας). Λαμβάνοντας υπόψη τις πτυχές που σχετίζονται με την αναπόληση	**Βήμα 1ο.** Επεξήγηση του σκοπού της αποστολής και λήψη κοινών αποφάσεων: ▪ Προσδιορισμός των χρόνων έναρξης/διακοπής και των κανόνων της εργασίας. ▪ Αποφάσεις για τις προσδοκίες των εκπαιδευτών/συγγενών. ▪ Οι ευθύνες και οι υποσχέσεις των συμμετεχόντων για την επίτευξη του στόχου του έργου και η σύγκριση τους με τις προσδοκίες τους με σκοπό τη λήψη αποφάσεων για την αντιμετώπιση των αποκλίσεων που προκύπτουν από αυτή τη σύγκριση.

	▪ Μελετώντας σενάρια: ○ Πώς να επιλέξετε το σενάριο; ○ Ποια στοιχεία του σεναρίου πρέπει να εξετάσετε: Άτομα, γεγονότα ή καταστάσεις, τόπος, χρόνος, ηθοποιοί, σκηνοθέτης, κοινό: ▪ Άτομα: Η εκδήλωση, η οποία αποτελεί το αντικείμενο του σεναρίου, συμβαίνει σε ένα άτομο ή μια ομάδα. Τα άτομα χωρίζονται σε άτομα πρώτου και δεύτερου βαθμού με βάση τη σημασία τους για την εκδήλωση. ▪ Εκδήλωση ή κατάσταση: Κάθε γεγονός που μπορεί να συμβεί σε ένα άτομο, οποιαδήποτε κατάσταση που ένα άτομο μπορεί να αντιμετωπίσει μπορεί να είναι ένα θέμα. Η πλοκή προκύπτει από τη σύγκρουση του ήρωα με τον εαυτό του ή το περιβάλλον του. Αναπτύσσεται και φτάνει σε ένα αποτέλεσμα με την υποστήριξη των συναισθημάτων του, όπως της αρεσκείας, της επιθυμίας, της λαχτάρας, του πάθους, του θυμού, του φόβου κ.λπ. ▪ Τοποθεσία: Οπουδήποτε στον κόσμο μπορεί να υλοποιηθεί το σενάριο. ▪ Χρόνος: Δεν υπάρχει πρόβλημα να δοθεί χρόνος στο σενάριο, μπορεί να χρησιμοποιηθεί χρονολογική σειρά, χρόνος που ξεκινά από τον κόμβο, χρόνος που ξεκινά από το αποτέλεσμα. ▪ Ηθοποιοί: Η συζήτηση είναι πολύ σημαντική στα σενάρια, επηρεάζουν την επιτυχία τους. Οι ηθοποιοί φορούν μακιγιάζ για να ταιριάζουν με την προσωπικότητα που απεικονίζουν, κοστούμια κατάλληλα για τους ρόλους τους και χρησιμοποιούν αξεσουάρ. ▪ Σκηνοθέτης: Ο σκηνοθέτης είναι αυτός που επιβλέπει πάντα τους ηθοποιούς και διασφαλίζει ότι η σχέση μεταξύ των γεγονότων δε διασπάται. Ένα σενάριο

	μπορεί να έχει επιτυχία μόνο με έναν καλό σκηνοθέτη. ▪ <u>Θεατές:</u> Το κοινό πρέπει να βρεθεί εγκαίρως για να παρακολουθήσει την εκδήλωση. Δεν πρέπει να διαταράσσει το περιβάλλον. ▪ Μελέτη κανόνων και προσδοκιών: ○ Όπως σε όλα τα είδη ομαδικής εργασίας, πρέπει να τηρούνται ορισμένοι κανόνες προκειμένου να επιτευχθούν θετικά, ικανοποιητικά αποτελέσματα στην ομάδα εργασίας. Οι κανόνες αυτοί αφορούν ειδικά την ομάδα αυτή, η οποία δημιουργήθηκε με τις προτάσεις όλων των συμμετεχόντων, π.χ.: ○ Συμμόρφωση με το χρόνο ○ Δεν ενοχλώ τους άλλους ○ Ενημέρωση εκ των προτέρων για το αν ο συμμετέχων θα απουσιάζει ○ Κριτική με θετικό και αποδεκτό τρόπο, αν υπάρχουν κριτικές ○ Προσοχή και σεβασμός στα προσωπικά όρια Ο κατάλογος αυτός μπορεί να επεκταθεί σύμφωνα με τις γνώμες των συμμετεχόντων. **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (15 λεπτά με τους χρήστες και 15 λεπτά για τη λήψη των κοινών αποφάσεων). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Κατευθυντήριες γραμμές για τους εκπαιδευτές: «Κανόνες και προσδοκίες». ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής.

	Βήμα 2ο. **Ερωτήσεις/Απαντήσεις/Ανταλλαγή ιδεών** Οι Ερωτήσεις & Απαντήσεις είναι πολύ σημαντικές για την ενεργό συμμετοχή των συμμετεχόντων και την αποδοχή του έργου. Επιπλέον, συμβάλλουν στην οικοδόμηση της εμπιστοσύνης μεταξύ του υπεύθυνου/εκπαιδευτή και των εκπαιδευομένων που καταλήγουν στην αφοσίωση των συμμετεχόντων. Το σενάριο, τα στοιχεία του σεναρίου, όπως τα άτομα, γεγονότα ή καταστάσεις, ο τόπος, ο χρόνος, μπορούν να συζητηθούν. Οι ηθοποιοί, ο σκηνοθέτης, το κοινό και η κατανομή των ρόλων, μπορούν να συζητηθούν για να λάβουν τις απόψεις των συμμετεχόντων σχετικά με το σενάριο. Μετά από μια ανταλλαγή ιδεών, μπορεί να προσδιοριστεί ο τόπος και το έργο του καθενός από τους συμμετέχοντες στη μελέτη, κάθε κατάσταση πρέπει να αντιμετωπιστεί μία προς μία, λαμβάνοντας υπόψη τις απόψεις των συμμετεχόντων. **Χρόνος:** 10 λεπτά (για ερωτήσεις και απαντήσεις). **Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:** ▪ Κατευθυντήριες γραμμές για τους εκπαιδευτές: «Κανόνες και προσδοκίες». ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής **Βήμα 3ο.** Ολοκλήρωση χρονοδιαγράμματος/προσχεδίου/καθημερινής ρουτίνας της εργασίας ▪ Όλοι οι συμμετέχοντες δηλώνουν πότε και πόσο καιρό μπορούν να εργαστούν σε αυτό το έργο. ▪ Προετοιμάζεται εβδομαδιαίο/μηνιαίο ημερολόγιο. **Χρόνος:** 30 λεπτά (10 λεπτά καταγραφής διαθεσιμότητας κάθε συμμετέχοντος, 20 λεπτά για την προετοιμασία του ημερολογίου).

	<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>: ▪ Ένας πίνακας για να γραφούν τα ονόματα των συμμετεχόντων που είναι διαθέσιμοι ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής **Βήμα 4ο.** Παρακολουθώντας την επαγγελματική παραγωγή της παράστασης που έγινε στο παρελθόν, με όλους τους συμμετέχοντες μαζί και ερμηνεύοντας την. **<u>Χρόνος</u>:** 60 λεπτά (για να παρακολουθήσετε την επαγγελματική παραγωγή της παράστασης). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής για την παρουσίαση της παράστασης ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί **Βήμα 5ο.** Ανάλυση της παράστασης: Οι ακόλουθες ερωτήσεις τίθενται και απαντώνται: ● Ποιος είναι ο συγγραφέας του έργου; ● Ποια είναι η ιστορία στο έργο; ● Ποιο είναι το θέμα του έργου; ● Ποια είναι η ομάδα-στόχος του έργου; ● Ποια είναι η λογική του δράματος του έργου; ● Ποια είναι η προσέγγιση του έργου; ● Ποιο είναι το είδος του έργου;

	• Πού λαμβάνει χώρα η ιστορία; • Πότε θα γίνει η ιστορία; • Ποιες είναι οι συγκρούσεις του έργου; • Ποιες είναι οι τεχνικές λεπτομέρειες του έργου; **<u>Χρόνος</u>:** 40 λεπτά (για να ρωτήσετε τους ΑΝΑ και τις οικογένειες τις παραπάνω ερωτήσεις και να λάβετε τις απαντήσεις τους και να τους ενημερώσετε για τα θέματα που δε γνωρίζουν.) **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** • Φορητός ή σταθερός υπολογιστής για την παρουσίαση της παράστασης • Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί • Ένας πίνακας για να γραφούν οι απαντήσεις στις ερωτήσεις **Βήμα 6ο.** Αναλύονται οι χαρακτήρες της παράστασης και οι μιμήσεις τους. Κατά την ανάλυση των χαρακτήρων αυτές οι ερωτήσεις μπορούν να τεθούν: Ποιος, τι, πού, πότε, γιατί, πώς κ.λπ. **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (για να συζητήσετε τους χαρακτήρες) **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** • Φορητός ή σταθερός υπολογιστής για την παρουσίαση της παράστασης • Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί • Ένας πίνακας για να γραφούν τα προεξέχοντα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων

	Βήμα 7ο. Μπαίνοντας στην ουσία της ιδέας της παράστασης, αναλύοντας τις εντυπώσεις, τα συναισθήματα και τις αντιδράσεις των συμμετεχόντων. ▪ Ο επαγγελματίας παρουσιάζει την επιλεγμένη παράσταση. ▪ Στη συνέχεια, ο επαγγελματίας/συγγενής ρωτά τον ΑΝΑ ποια είναι η άποψη του για την παράσταση που παρουσιάζεται. ▪ Ο επαγγελματίας/συγγενής παρακινεί το πνεύμα και το πάθος. **Χρόνος:** 40 λεπτά (20 λεπτά για την παρουσίαση της παράστασης στους χρήστες και 20 λεπτά για τη συλλογή των παρατηρήσεων τους). **Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής για την παρουσίαση της παράστασης ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί ▪ Ένας πίνακας για να γραφούν τα συναισθήματα και οι απαντήσεις όλων των συμμετεχόντων **Βήμα 8ο.** Προσδιορισμός των περιεχομένων του έργου και απαρίθμηση των στοιχείων που απαιτούνται για τη σχεδίαση και τη διοργάνωση μιας παράστασης. Οι συμμετέχοντες ερωτώνται ποια θέματα είχαν στο μυαλό τους σχεδιάζοντας και οργανώνοντας την παράσταση και τοποθετούν αυτά τα θέματα στον πίνακα (π.χ. σενάριο, επιλογή ρόλων, μουσική, σκηνικό κ.λπ.) **Χρόνος:** 30 λεπτά (με τους χρήστες να συζητούν τα στοιχεία της παράστασης).

	<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>: ▪ Ένας πίνακας για να γραφούν τα στοιχεία της παράστασης. ▪ Φύλλα χαρτιού και μολύβια. ▪ Κατευθυντήριες γραμμές για τους εκπαιδευτές: παραδείγματα αυτής της δράσης. ▪ Οδηγίες για τους εκπαιδευτές για την επικοινωνία με τους ΑΝΑ. ▪ Κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση των ΤΠΕ
ΡΑ. Ανάπτυξη κύριων στοιχείων σκηνογραφίας μέσω διαφόρων τεχνικών (ζωγραφική, γλυπτική κ.λπ.)	**Βήμα 1ο.** Ανάλυση της σκηνικής σύνθεσης της παράστασης: ▪ Συζητώντας τις λεπτομέρειες που υπάρχουν στη σύνθεση της σκηνής. ▪ Συζητώντας τι πρέπει να γίνει. ▪ Συζητώντας τι μπορεί να γίνει. **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί. **Βήμα 2ο.** Ανάλυση της μουσικής της παράστασης: ▪ Συζητώντας τη μουσική/ τραγούδια /μελωδίες που χρησιμοποιούνται στην παράσταση. ▪ Συζητώντας τι πρέπει να γίνει.

	▪ Συζητώντας τι μπορεί να γίνει (τραγουδήστε ζωντανά/αναπαραγωγή κ.λπ.). **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί. ▪ Μια συσκευή αναπαραγωγής CD. ▪ Αντίγραφο της μουσικής της εκπομπής. **Βήμα 3ο.** Ανάλυση του φωτισμού της παράστασης: ▪ Συζητώντας για το φωτισμό που χρησιμοποιείται στην παράσταση. ▪ Συζητώντας τι πρέπει να γίνει. ▪ Συζητώντας τι μπορεί να γίνει. **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί **Βήμα 4ο.** Ανάλυση του μακιγιάζ της παράστασης: ▪ Συζητώντας το μακιγιάζ που χρησιμοποιείται στην παράσταση.

	▪ Συζητώντας τι πρέπει να γίνει. ▪ Συζητώντας τι μπορεί να γίνει. **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί. **Βήμα 5ο.** Ανάλυση της αφίσας/φυλλαδίου για την παράσταση: ▪ Συζητώντας τι είδους έντυπο (αφίσα/φυλλάδιο) μπορεί να είναι έτοιμο για την ανακοίνωση της παράστασης. ▪ Συζητώντας τι πρέπει να γίνει. ▪ Συζητώντας τι μπορεί να γίνει. **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί **Βήμα 6ο.** Πραγματική ανάπτυξη της κύριας σκηνογραφίας μέσω ζωγραφικής, γλυπτικής κ.λπ. με βάση την ανάλυση και τις αποφάσεις που λαμβάνονται στα παραπάνω βήματα.

	<u>Χρόνος</u>: 150 λεπτά (10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης, 20 λεπτά με τους χρήστες να εξηγούν πράγματα που πρέπει να κάνουν, 3 συνεδρίες κάθε μία διάρκειας 40 λεπτών για παραγωγή). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί ▪ Υλικό για την κατασκευή σκηνικού όπως χρώμα, καμβάς, πηλός, ύφασμα κ.λπ.
ΕΑ. Επιλογή/δημιουργία των κοστουμιών του έργου»	**Βήμα 1ο.** Ανάλυση των κοστουμιών της παράστασης ▪ Συζητώντας τις λεπτομέρειες των κοστουμιών που χρησιμοποιούνται στην παράσταση ▪ Συζητώντας τι πρέπει να γίνει ▪ Συζητώντας τι μπορεί να γίνει **<u>Χρόνος</u>:** 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). **<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι</u>:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί **Βήμα 2ο.** Πραγματική ανάπτυξη/προμήθεια των κοστουμιών. Με βάση την ανάλυση και τις αποφάσεις που ελήφθησαν στο παραπάνω βήμα. Το κοστούμι είναι ένα εργαλείο που περιλαμβάνει ρούχα που μπορούν να αντικατοπτρίζουν τη διάθεση, το επάγγελμα, την

	κατάσταση, την ηλικία, το φύλο και την κουλτούρα του χαρακτήρα στο κοινό, καθώς και όλα τα αξεσουάρ όπως εσώρουχα, καπέλα, ομπρέλες, ανεμιστήρες, κοσμήματα, κάλτσες, παπούτσια κ.λπ. Ο καθορισμός των κοστουμιών για κάθε ρόλο συζητείται με τα μέλη της ομάδας που συμμετέχουν στο έργο και αποφασίζεται σύμφωνα με τις απόψεις των συμμετεχόντων. Τα ακόλουθα σημεία λαμβάνονται υπόψη στη διαδικασία λήψης αποφάσεων για κοστούμια: ● Θα πρέπει να συνάδει με το σύνολο της παραγωγής στο σύνολό της, ιδίως με άλλα οπτικά στοιχεία ● Θα πρέπει να είναι επαρκής για να περιγράψει το χαρακτήρα ● Δεν πρέπει να επισκιάσει το χαρακτήρα, αλλά να τον ολοκληρώσει ● Θα πρέπει να υποστηρίζει το θέμα, την έννοια και τη διάθεση του έργου, το θέμα του σεναρίου, του χρόνου, του τόπου κ.λπ. ● Θα πρέπει να παρέχει πληροφορίες ● Θα πρέπει να ταιριάζει με το είδος του έργου ● Θα πρέπει να είναι κατάλληλο για τη δομή της σκηνής ● Θα πρέπει να προσφέρει άνεση που επιτρέπει στον ηθοποιό να εκτελεί εύκολα κινήσεις του σώματος (βάρος, ύψος κ.λπ.) ● Θα πρέπει να είναι κατάλληλο για τη φυσική δομή του ηθοποιού καθώς και για το χαρακτήρα ● Θα πρέπει να είναι εύκολο να φορεθεί και να αφαιρεθεί κατά τη διάρκεια των σκηνικών μεταβάσεων ● Πρέπει να είναι ανθεκτικό, εύκολο στην αποθήκευση και τη μεταφορά

	● Το κόστος του πρέπει να είναι εντός του καθορισμένου προϋπολογισμού. **Με βάση τις ανωτέρω πληροφορίες** - Καθορίζεται η αρμονία μεταξύ της στολής και του έργου που θα σκηνοθετηθεί. - Καθορίζονται κοστούμια που ταιριάζουν με τους χαρακτήρες. - Στη συνέχεια επιλέγονται αξεσουάρ για τα κοστούμια. Μπορεί να ζητηθεί υποστήριξη από την ομάδα που της έχει ανατεθεί, εθελοντές, ΜΚΟ και δήμους, περιβαλλοντικά πολιτιστικά κέντρα και θέατρα για την προμήθεια κοστουμιών και αξεσουάρ. **Χρόνος:** 150 λεπτά (10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης, 20 λεπτά με τους χρήστες να αποφασίζουν ποια θα προμηθευτούν και ποια θα παράγουν, 3 συνεδρίες η κάθε μία διάρκειας 40 λεπτών για παραγωγή). **Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:** ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής/τάμπλετ κ.λπ. ▪ Ένα ψηφιακό αντίγραφο της επιλεγμένης εκδήλωσης που θα παρουσιαστεί ▪ Υλικό για να ετοιμαστούν τα κοστούμια, όπως ύφασμα, ψαλίδι, βελόνες, νήμα, κ.λπ.
ΕΑ. ΤΠΕ ή εφαρμογές που μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη της σκηνής	https://www.kitchentableclassroom.com/printable-paper-doll-templates/ DesignMyRoom Το Design My Room είναι μια δωρεάν εφαρμογή στην οποία οι χρήστες μπορούν να σχεδιάσουν όλα τα είδη εσωτερικών χώρων, σπιτιών και διακόσμησης δωματίων. Το παιχνίδι είναι πολύ διαισθητικό και περιλαμβάνει πολλά πρότυπα και αντικείμενα, όπως έπιπλα, διακόσμηση και χρώματα. Η εφαρμογή μπορεί να

	χρησιμοποιηθεί για να τονώσει τη δημιουργικότητα του ΑΝΑ ώστε να σχεδιάσει τα σενάρια και το στάδιο της δραστηριότητας. **Script Rehearser** Αυτή η εφαρμογή είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την προετοιμασία και την απομνημόνευση των σεναρίων της παράστασης. Το κείμενο μπορεί να γραφτεί, να εισαχθεί από PDF ή να καταγραφεί απευθείας από τη φωνή των χρηστών. Η εφαρμογή περιλαμβάνει επίσης ένα συνθέτη φωνής που διαβάζει τα γραπτά κείμενα. Η εφαρμογή μπορεί να ρυθμιστεί ώστε να υποστηρίζει το προσωπικό σας στυλ μάθησης. Παρακάτω βλέπετε τέσσερα παραδείγματα: **Ακούστε μαζί**. Το πρόγραμμα ανάγνωσης σεναρίων μιλάει και εσείς ακούτε. Μπορείτε να διακόψετε και να μεταβείτε προς τα εμπρός στην επόμενη γραμμή σας ή να επιστρέψετε στην προηγούμενη. **Περίμενέ με**. Το πρόγραμμα ανάγνωσης σεναρίων κάνει παύση για κάθε γραμμή σας έως ότου είστε έτοιμοι να συνεχίσετε. **Επανάληψη για επιβεβαίωση.** Το πρόγραμμα ανάγνωσης σεναρίων αφήνει ένα κενό για να πείτε τη γραμμή και στη συνέχεια εκφωνεί αυτόματα τη γραμμή για επιβεβαίωση και συνεχίζει. **Τρέχω μέσα από**. Το πρόγραμμα ανάγνωσης σεναρίων αφήνει ένα κενό για να πείτε τη γραμμή σας και μετά συνεχίζεται αυτόματα με την επόμενη γραμμή. Η εφαρμογή έχει πολύ καλές αξιολογήσεις, αλλά μερικά αρνητικά σημεία σχετίζονται με σφάλματα στην αυτόματη ανάγνωση του κειμένου. **MyTheater** Αυτή η εφαρμογή επιτρέπει στους χρήστες να ρυθμίσουν και να σχεδιάσουν την υλοποίηση του οπτικοακουστικού καλλιτεχνικού έργου που μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο θέατρο, τον κινηματογράφο ή το ραδιόφωνο. Ο χρήστης πρέπει να επιλέξει το ρεπερτόριο, τη μουσική υπόκρουση και τα ηχητικά εφέ για να συγκεντρώσει ένα πίνακα ήχων έτοιμο να παίξει ακριβώς όπως σχεδιάστηκε για αναπαραγωγή κατά τη διάρκεια της παράστασης. Η εφαρμογή διαθέτει έκδοση πληρωμής (0,99 €) χωρίς διαφημίσεις και περισσότερα ηχητικά στοιχεία. Η εφαρμογή έχει πολύ θετικά σχόλια.

	Fashion Design Makeover Αυτή η εφαρμογή είναι κάπως προσανατολισμένη στα παιδιά, αλλά επιτρέπει σχέδια κοστουμιών, συμπεριλαμβανομένων αρκετών συμπληρωμάτων. Η εφαρμογή περιέχει διαφημίσεις και αγορές εντός εφαρμογής.
Κλείσιμο	Έκθεση του έργου που γίνεται καθ' όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας (κατά προτίμηση ανοιχτή στο κοινό στο Κέντρο Ημερήσιας Φροντίδας) Προετοιμάστε μια έκθεση με τα κομμάτια, τους πίνακες ζωγραφικής, τα κοστούμια κ.λπ. **Χρόνος**: 60 λεπτά. **Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:** ● Ένας Πίνακας ● Φορητός ή σταθερός υπολογιστής