



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΝΑ ΕΙΜΑΙ Ή ΝΑ ΜΗΝ ΕΙΜΑΙ – 1^η ΠΡΟΒΑ

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:

- Βελτίωση της Ποιότητας Ζωής του Ασθενή με Νόσο Αλτσχάιμερ (ΑΝΑ).
- Βελτίωση της κοινωνικοποίησης του ΑΝΑ.
- Γνώση της εργασίας.
- Διάκριση των συναισθημάτων τους.
- Ενθάρρυνση της σωματικής δραστηριότητας.
- Βελτίωση της μη λεκτικής επικοινωνίας.
- Ενθάρρυνση της προσωπικής τους αυτονομίας.
- Βελτίωση των διαπροσωπικών σχέσεων και των συνδέσεών τους.

Συμμετέχοντες:

- Άτομα με Νόσο Αλτσχάιμερ (ΑΝΑ).
- Συγγενείς
- Επαγγελματίες.

Ικανότητες προς εκπαίδευση (συγγενείς και επαγγελματίες):

- Έχουν την ικανότητα να επικοινωνούν με τους ΑΝΑ.
- Ομαδική εργασία.
- Ικανότητα αντιμετώπισης δύσκολων ή ενοχλητικών καταστάσεων.
- Γνώση των εργαλείων τεχνολογίας ΤΠΕ.
- Υποστήριξη από επαγγελματίες που γνωρίζουν Θεραπείες μέσω των Δημιουργικών Τεχνών.
- Γνώση για την άνοια.
- Ωριμότητα και σεβασμός.
- Προθυμία να μάθουν νέα πράγματα για τη δραματοθεραπεία.

Ικανότητες που πρέπει να εκπαιδευτούν (ΑΝΑ):

- Προθυμία για μάθηση.
- Να δέχονται υποστήριξη από εκπαιδευτές.
- Επικοινωνιακές δεξιότητες.

- Κοινωνικές δεξιότητες.
- Κινητικές Λειτουργίες.

Περιεχόμενο εκπαίδευσης: Δραματοθεραπεία για ΑΝΑ:

- Επιπτώσεις στη συμπεριφορά και τα συναισθηματικά συμπτώματα.
- Κύριες μεθοδολογίες και εργαλεία για τη χρήση του δράματος ως εκπαίδευση για τους ΑΝΑ.
- Εφαρμογή σε οικιακά περιβάλλοντα.
- Ψηφιακά εργαλεία για την ενίσχυση της δραματοθεραπείας.

Εκτιμώμενη διάρκεια:

- Δια Ζώσης: 10 ώρες και 30 λεπτά
- Διαδικτυακά: 4 ώρες.

Υλοποίηση

Δράσεις ΔΙΑ ΖΩΣΗΣ/ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΑ	ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ, ΧΡΟΝΟΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΚΑΙ ΠΟΡΟΙ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ
Έναρξη	Πρώτα απ' όλα ο επαγγελματίας / συγγενής θα πρέπει να διαβάσει τις κατευθυντήριες οδηγίες για τους εκπαιδευτές: - Πώς να κάνετε τον ANA να συνεργαστεί σε μια Δυναμική Ομάδα. - Μερικές ιδέες για το πώς να προετοιμάσετε τις ενέργειες. - Πώς να επικοινωνήσετε με τον ANA. Ο επαγγελματίας/συγγενής ξεκινά τη δραστηριότητα ρωτώντας τους χρήστες ποιος μπορεί να είναι ο τίτλος της δραστηριότητας, αν τους προκαλεί ή τους υπενθυμίζει (μια έκφραση, ένα έργο, ένας συγγραφέας κ.λπ.) ή τι πιστεύουν ότι είναι η δραστηριότητα... μετά από αυτό, πραγματοποιεί μια εισαγωγή που εξηγεί τη δραστηριότητα. Η δραστηριότητα συνίσταται στη δημιουργία των χαρακτήρων μιας παράστασης. Ο επαγγελματίας/συγγενής μπορεί να πει μια σύντομη ιστορία και θα πρέπει να καθορίσει τους χαρακτήρες της ιστορίας ή μπορούν να δημιουργήσουν μια σύντομη παράσταση και να αποφασίσουν τους χαρακτήρες της παράστασης χρησιμοποιώντας την εφαρμογή <u>draw cartoons 2</u>. Χρόνος: 90 λεπτά (40 λεπτά για να διαβάσετε τις οδηγίες και 50 λεπτά για να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή). Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι: ▪ Κατευθυντήριες γραμμές για εκπαιδευτές: πώς να κάνετε τον ANA να συνεργαστεί σε μια Δυναμική Ομάδα.

	▪ Κατευθυντήριες γραμμές για τους εκπαιδευτές: ορισμένες ιδέες σχετικά με τον τρόπο προετοιμασίας των ενεργειών. ▪ Οδηγίες για τους εκπαιδευτές: πώς να επικοινωνούν με τον ANA. ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Draw Cartoons 2. (οδηγίες για τους εκπαιδευτές πώς να το χρησιμοποιήσουν)
GD. Ορισμός των χαρακτήρων παράστασης.	<u>Επεξήγηση (τι να κάνετε)</u> ❖ Αναζητώντας τους χαρακτήρες. Αυτή η εργασία θα μπορούσε να απαντήσει τις επόμενες ερωτήσεις: - Πόσους χαρακτήρες χρειάζεται η παράσταση; - Ποιοι είναι οι χαρακτήρες; Άντρας ή γυναίκα; (Δείτε ένα πρότυπο που ορίζει τους χαρακτήρες). Οι επαγγελματίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το <u>Cribble: κατασκευαστής παιδικών βιβλίων</u> για να σχεδιάσουν τους χαρακτήρες. <u>Χρόνος:</u> 100 λεπτά (40 λεπτά με τους χρήστες και 60 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της εργασίας). <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Πρότυπο: Ορισμός των χαρακτήρων. ▪ Οδηγίες για εκπαιδευτές: πώς να χρησιμοποιήσετε το Cribble: κατασκευαστής παιδικών βιβλίων. ❖ Εμφάνιση των χαρακτήρων. Αυτή η εργασία εκτελεί τη συμπλήρωση του προτύπου των χαρακτήρων.

	- Ο επαγγελματίας/συγγενής ρωτά τον ΑΝΑ σχετικά με τους χαρακτήρες και ζητά επίθετα για να περιγράψει την προσωπικότητα (δείτε μια λίστα επιθέτων) - Πώς σου μοιάζει; (δείτε το πρότυπο που ορίζει τους χαρακτήρες) Οι επαγγελματίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή <u>Dollify</u> ή την εφαρμογή comic+meme για να δημιουργήσουν τους χαρακτήρες. <u>Χρόνος:</u> 140 λεπτά (50 λεπτά με τους χρήστες και 90 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της εργασίας). <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Πρότυπο: Ορισμός των χαρακτήρων. ▪ Λίστα παραδειγμάτων επιθέτων. ▪ Οδηγίες για εκπαιδευτές: πώς να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή Dollify. ▪ Οδηγίες για εκπαιδευτές: πώς να χρησιμοποιήσετε την εφαρμογή comic+meme. ❖ Η προσωπικότητα - Ο επαγγελματίας/συγγενής ζητά από τον ΑΝΑ κάποια επίθετα για να περιγράψει την προσωπικότητα (δείτε μια λίστα επιθέτων) - Ευτυχισμένος, με αυτοπεποίθηση, συμπονετικός, ντροπαλός και ήσυχος κ.λπ. (δείτε το πρότυπο που ορίζει τους χαρακτήρες).
--	---

	<u>Χρόνος:</u> 60 λεπτά (50 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της εργασίας). <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Λίστα επιθέτων της προσωπικότητας. ▪ Πρότυπο: Ορισμός των χαρακτήρων.
ΡΑ. Ανάπτυξη των κειμένων χαρακτήρων παράστασης. των των της	<u>Επεξήγηση (τι να κάνετε)</u> ❖ Σχετικά με την παράσταση - Ο επαγγελματίας/συγγενής τους εξηγεί (ή τους υπενθυμίζει) την ιστορία της παράστασης και πάλι. Θα μπορούσαν να παρακολουθήσουν στο φορητό ή στο σταθερό υπολογιστή όταν ο επαγγελματίας δημιουργεί μια σύντομη ιστορία/παράσταση χρησιμοποιώντας την εφαρμογή <u>Draw cartoons 2</u>. <u>Χρόνος:</u> 30 λεπτά (20 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της εργασίας). <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Ένα παράδειγμα μιας ιστορίας που δημιουργήθηκε με την εφαρμογή Draw Cartoons 2. ▪ Εφαρμογή Draw Cartoons 2. ❖ Πληροφορίες για τους χαρακτήρες - Ο ANA θυμάται τους χαρακτήρες που όρισαν προηγουμένως (Κάρτες των χαρακτήρων). Συζητούν γι' αυτούς.

	<u>Χρόνος:</u> 40 λεπτά (30 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της εργασίας). <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Κάρτες ενός ήδη κατασκευασμένου χαρακτήρα. ▪ Εικόνες των χαρακτήρων. ▪ Εφαρμογές Dollify ή comic+meme creator. ❖ Τα κείμενα - Ο επαγγελματίας/συγγενής εξηγεί στους ANA ότι πρέπει να γράψουν μερικές προτάσεις για χαρακτήρες και τους αναφέρει ένα παράδειγμα. <u>Χρόνος:</u> 20 λεπτά (για επαγγελματία/συγγενή 15 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της εργασίας). <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Κάρτες των χαρακτήρων. ▪ Εικόνες των χαρακτήρων. ❖ Συννεφάκια ομιλίας - Οι επαγγελματίες δείχνουν μερικές εικόνες των χαρακτήρων ως ένα "κόμικ" και μπορούν να γράψουν στα συννεφάκια ομιλίας τα κείμενα. <u>Χρόνος:</u> 60 λεπτά (50 λεπτά με τους χρήστες και 10 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της εργασίας).
--	--

	<u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> ▪ Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ▪ Κάρτες των χαρακτήρων. ▪ Εικόνες των χαρακτήρων. ▪ Πρότυπο: Εικόνες χαρακτήρων με συνεφάκια ομιλίας.
ΕΑ. Πρόβα των χαρακτήρων.	<u>Επεξήγηση (τι να κάνετε)</u> Πριν ξεκινήσει ο επαγγελματίας/συγγενής, εκτυπώνει τα έγγραφα (εάν υπάρχουν) ή προβάλλει την ιστορία και τους χαρακτήρες, ώστε οι ANA να μπορούν να δουν και να διαβάσουν τις προτάσεις. ❖ Διαλέγοντας τον χαρακτήρα. - Ο ANA θα πρέπει να επιλέξει ένα χαρακτήρα για να διαβάσει το κείμενό του κατά τη διάρκεια της ιστορίας. <u>Χρόνος:</u> 60 λεπτά (45 λεπτά με τους χρήστες και 15 λεπτά για την προετοιμασία όλων πριν και μετά την ολοκλήρωση της δράσης). <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> Φορητός ή σταθερός υπολογιστής. ❖ Ο καθορισμός. - Ο επαγγελματίας/συγγενής τους βοηθά να καθορίσουν τους χαρακτήρες, για παράδειγμα λέγοντάς τους τη θέση (ένας αριθμός;) <u>Χρόνος:</u> 50 λεπτά (40 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. ❖ Η πρώτη ανάγνωση - Μόλις όλοι ενημερωθούν για τη θέση τους διαβάζουν το κείμενο μία φορά. <u>Χρόνος:</u> 50 λεπτά (40 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. ❖ Η πρώτη πρόβα - Ο επαγγελματίας τους εξηγεί ότι πρόκειται να διαβάσουν την ιστορία αρκετές φορές. - Μόλις ο επαγγελματίας/συγγενής παρατηρήσει ότι ο ΑΝΑ γνωρίζει τη θέση του, τον αφήνει να διαβάζει χωρίς να τον σταματήσει. <u>Χρόνος:</u> 60 λεπτά (50 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. ❖ Οι επόμενες πρόβες - Αυτό το μέρος είναι σημαντικό επειδή πρέπει να εκτελέσουν το χαρακτήρα που έχει επιλέξει. <u>Χρόνος:</u> 60 λεπτά (50 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.
ΕΑ. Εργαλεία ICT ή Εφαρμογές που μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη των χαρακτήρων.	Υπάρχουν πολλές εφαρμογές τόσο για Android όσο και για iOS που μπορούν να υποστηρίξουν την υλοποίηση αυτής της βιωματικής δραστηριότητας. Ο κύριος σκοπός είναι να <u>δημιουργήσετε</u>, ώστε ο ANA να μπορεί να αποφασίσει πώς θα πρέπει να μοιάζει ο χαρακτήρας, τι μπορεί να κάνει ή να πει. Δυστυχώς δεν υπάρχει ενιαία εφαρμογή που να καλύπτει όλα τα στοιχεία της προτεινόμενης δραστηριότητας, επομένως ο επαγγελματίας/συγγενής θα πρέπει να επιλέξει εκ των προτέρων ποια εφαρμογή θα ήταν η καταλληλότερη για κάθε δραστηριότητα και τα χαρακτηριστικά του ANA. <u>Comic & Meme Creator</u> Το Comic & Meme Creator είναι μια εφαρμογή για τη δημιουργία χαρακτήρων δράσης, αν και είναι πιο αφιερωμένη σε ένα πολύ διασκεδαστικό οπτικό και γραφικό περιβάλλον. Στο σύστημά της υπάρχουν περισσότεροι από 50 χαρακτήρες, χαρακτηριστικοί γίγαντες όπως η Marvel ή η DC και μπορείτε να τους επιλέξετε για να σχεδιάσετε τη δική σας ιστορία όπου είναι οι πρωταγωνιστές. <u>Dollify</u> Αυτή η εφαρμογή σας επιτρέπει να δημιουργείτε avatar και χαρακτήρες με πολύ ολοκληρωμένο τρόπο, επειδή μπορείτε να προσαρμόσετε ακόμη και τις μικρότερες λεπτομέρειες. Εάν χρειάζεστε μια οπτική έμπνευση για να αρχίσετε να γράφετε τις λεπτομέρειες σχετικά με ένα χαρακτήρα που αναπτύσσεται, τότε αυτή η εφαρμογή θα μπορούσε να είναι μια πρόταση υπέρ σας, λόγω όλων των λειτουργιών της. <u>Creative Movie Maker</u> Αυτή η εφαρμογή επιτρέπει τη δημιουργία παραμυθιών και ιστοριών χρησιμοποιώντας διάφορους χαρακτήρες και μουσική. Το παραμύθι μπορεί να εγγραφεί ως ταινία και να προβληθεί. Χρησιμοποιήστε την με προσοχή, καθώς

	υπάρχουν ορισμένα τεχνικά ζητήματα που αναφέρονται από τους χρήστες. <u>Cribble: kids book maker</u> Σας επιτρέπει να σχεδιάσετε χαρακτήρες και σενάρια απευθείας από την οθόνη της κινητής συσκευής. Αυτή η επιλογή δίνει τη δυνατότητα προσθήκης προεπιλεγμένων σκηνών, χαρακτήρων και κειμένου. Η εφαρμογή είναι προσανατολισμένη στα παιδιά, αλλά μπορεί να είναι χρήσιμη για τη δημιουργία ιστοριών. Η εφαρμογή κοστίζει 5,5 €. <u>Draw cartoons 2</u> Αυτή η εφαρμογή είναι πολύ χρήσιμη για τη δημιουργία ιστοριών. Δεν επιτρέπει τη δημιουργία χαρακτήρων ή avatars, αλλά μια ιστορία που περιλαμβάνει απλά στοιχεία με εύκολο τρόπο.
Κλείσιμο	Παρουσίαση της δραστηριότητας στους υπόλοιπους χρήστες. - Προετοιμάστε το περιβάλλον. - Παρουσιάστε τους διαφορετικούς χαρακτήρες που έχουν δημιουργηθεί και μιλήστε για τις εμφανίσεις τους, τα κοστούμια τους, τις «δουλειές» τους, πού ζουν... δημιουργώντας τις διαφορετικές ζωές των χαρακτήρων. <u>Χρόνος:</u> 50 λεπτά. <u>Εκπαιδευτικό υλικό και πόροι:</u> Φορητός ή σταθερός υπολογιστής.