

AD-ARTS

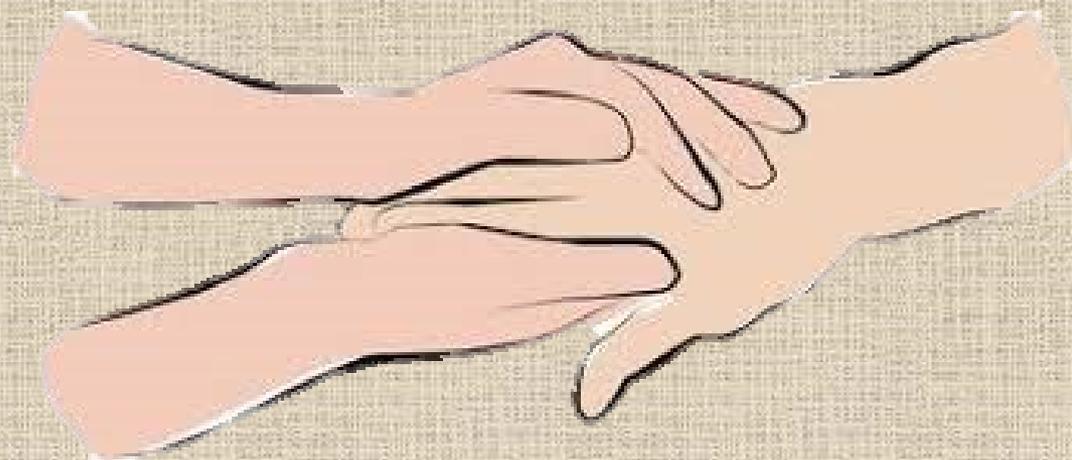
**LINEE GUIDA PER
LA PROGETTAZIONE E LA CREAZIONE DI UNO
SPETTACOLO MUSICALE CON PAZIENTI AFFETTI DA
ALZHEIMER E ALTRE FORME DI DEMENZA**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Principali questioni da affrontare quando si lavora con pazienti affetti da Alzheimer o da altre forme di demenza:

- Le persone con demenza non possono essere coinvolte nell'ambito di compiti predeterminati. Dovremmo essere pronti a improvvisare.
- **Adattare** le attività a ogni individuo su base giornaliera!
- Essere consapevoli del fatto che una persona con demenza non è in grado di adattarsi a noi, quindi noi dobbiamo adattarci ai loro bisogni.
- Nonostante alcune difficoltà dobbiamo solo **supportarli** nelle loro attività e non sostituirci a loro, cosa che accade spesso.



Principali questioni da affrontare quando si lavora con pazienti affetti da Alzheimer o da altre forme di demenza:



A volte una persona affetta da demenza **non vorrà partecipare** oppure **potrebbe smettere a metà** un compito (la concentrazione diminuisce), si stanca o semplicemente **non riesce a seguire il ritmo ...**

... In questi casi **parliamo un po' con loro** (riguardo i loro sentimenti e stati d'animo che possono variare e cambiare velocemente).

Poi li invitiamo ancora una volta a proseguire con l'attività, ma senza mai forzarli.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Principali questioni da affrontare quando si lavora con pazienti affetti da Alzheimer o da altre forme di demenza:

L'**ambiente** non dovrebbe essere troppo rumoroso o affollato, poiché i pazienti potrebbero non essere in grado di capire le **istruzioni**, quindi dobbiamo ripeterle e riformularle più volte.

Questi pazienti possono avere **difficoltà ad esprimersi** ed è spesso difficile leggere le loro espressioni facciali e determinare i loro sentimenti, quindi dovremmo essere **molto positivi**, incoraggianti e pazienti.



Source: <https://pixabay.com/photos/snails-nature-from-the-front-macro-382992/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Principali questioni da affrontare - Linee guida

LINGUA: positiva e amichevole

TEMPO: non più di 45 minuti con pause sufficienti

COMPOSIZIONE: introduzione, lavoro, fine rilassante

SII FLESSIBILE!

ATTEGGIAMENTO: rispettoso, gentile, attento, aperto alla condivisione di idee. Le persone sono incoraggiate a fare sempre del loro meglio ed essere orgogliose del proprio lavoro.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Suggerimenti e suggerimenti" quando si lavora con pazienti affetti da Alzheimer o da altre forme di demenza:

- In **alcuni** casi (come ad esempio durante la progressione di una demenza), si raccomanda che la persona affetta sia accompagnata da un parente per sostenerla e assisterla.
- Se il partecipante ha difficoltà a esprimere le proprie idee può essere utile incoraggiarlo ponendo domande diverse.
- Il trainer dovrebbe dare **UNA** istruzione alla volta.



Source: <https://depositphotos.com/stock-photos/old-people.html?qview=5118399>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Suggerimenti e suggerimenti" quando si lavora con pazienti affetti da Alzheimer o da altre forme di demenza:

- Scegli gli argomenti che meglio illustrano **esempi dalla vita di tutti i giorni.**
- Il workshop dovrebbe essere eseguito **senza fattori di disturbo.**
- Leggere e dare una dimostrazione di ogni fase dell'attività.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"Suggerimenti e suggerimenti" quando si lavora con pazienti affetti da Alzheimer o da altre forme di demenza:

- Nessuna capacità di scrittura o lettura: il caregiver può leggere o scrivere per la persona con demenza.
- Difficoltà nel linguaggio verbale: usa più gesti ed espressioni non verbali.
- Problemi visivi: il formatore dovrebbe adattare i materiali per i partecipanti con problemi di vista, ad esempio utilizzando lettere più grandi,
- Aumentare la tonalità di contrasto: l'immagine può essere presentata sul proiettore anche aumentando lo zoom.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Come coinvolgere nello spettacolo i parenti delle persone affette da Alzheimer o da altre forme di demenza:

- Viene chiesto loro di leggere le linee guida per i formatori e spiegare ai pazienti la procedura.
- Si chiede ai pazienti cosa pensano dell'attività.
- Possono aiutare i pazienti a scegliere una storia preferita (una esistente o una nuova).
- Possono far sapere ai formatori qualcosa in più sulle simpatie o antipatie provate dai pazienti.
- Possono esercitarsi con i pazienti anche a casa.
- Possono ricordare ai pazienti di venire al seminario.



Source: <https://www.usmobile.com/best-cell-phone-plans-for-seniors>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Come coinvolgere nello spettacolo i parenti delle persone affette da Alzheimer o da altre forme di demenza:

- Possono prendere parte alle attività quando necessario e possono anche avere un ruolo secondario nel gioco.
- Possono dare suggerimenti ai pazienti per rendere il compito più facile.
- Possono essere spettatori e possono esprimere apprezzamenti nei confronti dei pazienti.
- Possono motivare i pazienti a migliorare la loro socialità.
- Possono esprimere la loro fiducia incondizionata nelle capacità dei pazienti



'I'm still me inside'. Ayelet-keshet/Shutterstock.com



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Come promuovere la partecipazione:

Sii molto specifico e assicurati che le tue istruzioni siano comprese.

Sii chiaro sull'intenzione del seminario.

Favorisci la partecipazione e rinforza positivamente i contributi al fine di aumentare il senso di comunità.

Parla di diversi argomenti a cui i pazienti si sentono vicini

(come: l'infanzia, il lavoro, la famiglia, propria città natale, gli orari scolastici, i loro hobbies).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Come promuovere la partecipazione:

- Insegna ai formatori le competenze necessarie per partecipare.
- La discussione sulle caratteristiche di una partecipazione efficace può rivelare aree di competenza non sviluppate nei formatori.
- Dividi le attività che suscitano partecipazione.
- Attività basate sulla discussione come analisi di casi di studio, giochi di ruolo e puzzle possono incoraggiare i partecipanti a parlare tra loro e con il formatore.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Come promuovere la partecipazione:

- **Considera la tua posizione all'interno della classe:** allontanarti dalla parte anteriore della classe a volte può promuovere una migliore partecipazione. Il trainer dovrebbe provare a spostarsi di lato o addirittura in fondo alla stanza e vedere come rispondono i pazienti.
- **Chiedere ai pazienti e ai loro parenti di valutare la propria partecipazione -** Dare ai partecipanti un senso di responsabilità per la loro partecipazione può essere molto motivante.
- **Assicurati che i contributi di tutti siano udibili:** i partecipanti devono essere incoraggiati a parlare ad alta voce e in modo chiaro.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Come promuovere la partecipazione:

Valuta l'utilizzo di un **sondaggio anonimo** prima della discussione in classe. I partecipanti potrebbero essere meglio disposti a partecipare a dibattiti e discussioni se vedono che gli altri partecipanti condividono le loro opinioni.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sviluppo della sceneggiatura e dei personaggi:

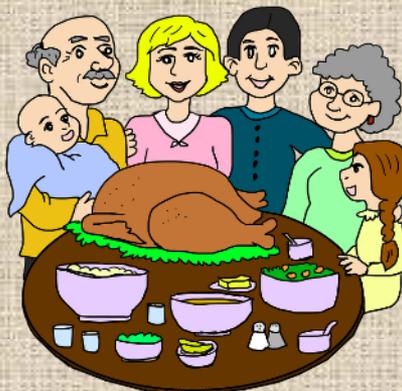
“SELEZIONA” o “CREA” o MIX DI ENTRAMBI



Source: http://www2.arnes.si/~oskpdb2s/rdeca_kap.htm



Source: https://domzalec.si/kultura/kamisibaj-pod-slamnikom/attachment/dsc_0518-3/



Sviluppo della sceneggiatura e dei personaggi:

“SELEZIONA ”- Scegliere uno dei titoli della storia esistenti suggeriti dal formatore.

I formatori preparano alcune storie in anticipo. Storie di tempi più o meno lontani in cui i pazienti erano giovani, così da aumentare il contatto tra i partecipanti.

I partecipanti scelgono una storia: i formatori scrivono tutti i titoli delle storie su una lavagna e i partecipanti votano per quella che preferiscono.



Source: http://www2.arnes.si/~oskpdb2s/rdeca_kap.htm



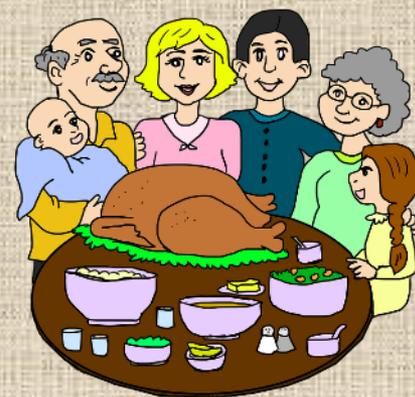
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sviluppo della sceneggiatura e dei personaggi:

"**CREARE**" - abbiamo inventato una storia insieme - creare una nuova storia unica basata su ricordi, esperienze, sentimenti dei pazienti - i partecipanti pensano ai loro ricordi che avrebbero voluto condividere con gli altri attraverso la narrazione



Il formatore scrive
tutti i ricordi
sulla lavagna
bianca.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sviluppo della sceneggiatura e dei personaggi:

“CREATE IT” - abbiamo inventato una storia insieme

Rappresentazione della storia scelta secondo i principi di Kamishibai:

- Ogni partecipante racconta agli altri la propria parte della storia.
- Il formatore / parente può aiutare e incoraggiare il partecipante se vede che si confonde.
- Il formatore si assicura che la storia si svolga nell'ordine prescelto all'inizio.



www.knjgca.si/kamishibai



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sviluppo della sceneggiatura e dei personaggi:

MIX DI ENTRAMBI

i partecipanti combinano la propria storia con la storia già esistente



Source: https://domzalec.si/kultura/kamisibaj-pod-slammikom/attachment/dsc_0518-3/



<https://pixabay.com/illustrations/snow-white-fairy-tales-awakening-913740/>



<https://pixabay.com/illustrations/book-dog-fairy-tales-child-kid-794978/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cornice di riferimento nell'attività del Kamishibai

L'attività consiste nella narrazione di una storia drammatica chiamata kamishibai. **Kamishibai è una forma di teatro di strada e narrazione giapponese.** Nel nostro adattamento, i partecipanti potranno liberamente raccontare storie con l'aiuto di immagini. Ogni partecipante potrà raccontare la propria storia. In questo modo, i partecipanti non saranno gravati dalla necessità di memorizzare lo scenario. L'evento sarà guidato da un esperto nel campo dell'arteterapia che conosca, altresì le specificità proprie della demenza.



https://en.wikipedia.org/wiki/Kamishibai#/media/File:Kamishibai_artist_at_kyomizudera_1.jpg



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cornice di riferimento nell'attività del Kamishibai

Competences to be trained:

- Willingness to learn.
- Attention training.
- Memory training.
- Ability to tell stories.
- Talk about memories.
- The ability to create new stories.
- Group work training.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cornice di riferimento nell'attività del Kamishibai - struttura:

1. Le storie di Kamishibai possono essere realizzate individualmente, in coppia, in piccoli gruppi o come progetto di classe.
2. Le fonti del kamishibai sono illimitate: idee originali, argomenti legati al curriculum, una rivisitazione di una storia esistente o un esempio di attualità.
3. Le storie di Kamishibai non devono avere una lunghezza specifica.
4. Alcuni preferiscono iniziare disegnando illustrazioni; altri, creando il testo, in entrambi i casi il Kamishibai, funziona.
5. Quando componi il testo per una storia di kamishibai, ricorda che i personaggi utilizzano dei dialoghi.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cornice di riferimento nell'attività del Kamishibai - struttura:

6. Dividi il testo in sezioni e fai degli schizzi per ognuna con la collaborazione dei partecipanti. Alcuni preferiscono lavorare e completare le illustrazioni prima del testo.
7. Controlla che gli schizzi siano correlati al testo. Rileggi e modifica il testo. Lavora sulle illustrazioni finali.
8. Disponi le carte illustrate in ordine e scrivi il numero di ciascuna carta in sequenza nell'angolo anteriore in basso a sinistra.
9. Fissa il testo per la scheda illustrata n. 1 sul retro dell'ultima scheda illustrata. Fissa il testo per la carta illustrata n. 2 sul retro della carta n. 1 e così via.
10. Ora i partecipanti hanno la loro storia di kamishibai.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Attrezzatura per il Kamishibai:



APERTURA:

Nella parte iniziale i formatori dovrebbero leggere le linee guida scritte in precedenza su come far cooperare le persone con demenza in una dinamica di gruppo e come comunicare con i pazienti, perché dovranno rispondere a domande diverse su cosa pensano che faranno o cosa pensano sia l'attività. Dovrebbero esserci anche linee guida per i formatori come: **idee su come preparare le azioni e un esempio di come creare le immagini per la narrazione di Kamishibai** o un esempio di come dovrebbero essere le immagini.

Le attrezzature necessarie per questa parte dell'attività sono: un computer (anche portatile), un accesso a Internet e un proiettore.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Attrezzatura per il Kamishibai:

DECIDIAMO INSIEME DI COSA TRATTA LA NOSTRA RAPPRESENTAZIONE.

Per questa parte è importante che i professionisti / parenti leggano **suggerimenti** per rendere più facile per i partecipanti prendere decisioni o scegliere le cose.

Quindi il trainer spiega agli utenti che faremo uno spettacolo e abbiamo bisogno di una storia per questo e che ci sono alcune opzioni su come eseguire uno spettacolo.

È possibile creare una storia, selezionarla o fare entrambe le cose.

"**Crea**" significa che abbiamo inventato una storia insieme;

"**Seleziona**" significa che i partecipanti, sotto la supervisione di un professionista, scelgono una delle storie che il formatore ha preparato in anticipo. Si può decidere anche di **combinare entrambi i metodi**.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Attrezzatura per il Kamishibai:

Equipaggiamento:

- Computer o computer portatile
- Proiettore
- Fogli di carta
- Accessori da disegno
- (Kamishibai) attrezzatura per la narrazione
- Lavagna bianca
- Foglietti adesivi



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Attrezzatura per il Kamishibai:

Rappresentazione della storia CREATA basata su ricordi dei pazienti, storia SELEZIONATA o storia MIX

I partecipanti hanno già deciso l'argomento che preferiscono di più e ora il professionista spiega ai partecipanti che sarebbe fantastico se **disegnassero la loro memoria** e dessero loro fogli di carta e accessori per il disegno. Il formatore avrà anche bisogno di laptop o computer, proiettore, materiali da disegno e attrezzatura kamishibai.

Il **Kamishibai viene solitamente creato da 12 immagini**. Ciò significa che forse i partecipanti dovranno disegnare più di un foglio di carta.

Cerchiamo di essere flessibili!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Un documento con collegamenti:

Un esempio di Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione (TIC) o di alcune le app che possono essere d'aiuto nello sviluppare una sceneggiatura attraverso lo storytelling sono: BUBBLR o l'App. PUPPET PALS HD:

https://www.youtube.com/watch?v=v6URceEr_zc

https://www.youtube.com/watch?v=O_Ugic0n49M&t=458s

<https://www.youtube.com/watch?v=idD7Qbcqwv4>

https://www.youtube.com/watch?v=VK_CYU6KN8

How to Draw - Easy Lessons: Questa applicazione contiene una serie di lezioni di disegno.

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.artelplus.howto.draw&hl=en>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Un documento con collegamenti:

Esempi di immagini di Kamishibai possono essere trovati su:

<https://www.pinterest.es/hrgarey/kamishibai/>

Esempi di racconti di Kamishibai possono essere trovati su:

<http://www.kamishibai.com/store/stories.html#Princess>

Esempi di Kamishibai (in spagnolo)

<http://kamishibai.educacion.navarra.es/kamishibais/descargar-kamishibais/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Linee guida per i formatori

Un esempio di come creare le immagini per la narrazione di Kamishibai o un esempio di come dovrebbero essere le immagini:

COME CREARE IMMAGINI / NARRAZIONE

- Il formatore dovrebbe pensare ai ricordi che potrebbero apportare sentimenti positivi nei pazienti (ad esempio: un evento preferito durante l'infanzia, il giorno del matrimonio, la festa di compleanno, la nascita di un bambino, ecc.).
- Il formatore dovrebbe essere pronto a distogliere l'attenzione se il paziente inizia ad essere troppo emotivo e pensa a eventi che lo fanno sentire infelice.
- Ogni partecipante presenta brevemente i ricordi preferiti al resto del gruppo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Esempio di un'immagine che verrà utilizzata per la narrazione

(per il metodo "seleziona")

- Le immagini per lo spettacolo devono essere semplici.
- Le immagini possono essere simboliche, poiché gli utenti presenteranno la storia accanto all'immagine. Ciò significa che è importante che il paziente che sta presentando l'immagine ne conosca il significato.
- Il paziente può anche aggiungere del testo, se fosse più facile alla comprensione.



<https://pixabay.com/illustrations/summer-clipart-nature-storytelling-5350229/>



<https://pixabay.com/illustrations/chef-character-cook-gourmet-1417239/>



<https://pixabay.com/vectors/evergreen-forest-landscape-2026158/>



<https://pixabay.com/vectors/pianist-piano-music-melody-musical-6084749/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Un riassunto: una breve descrizione della storia

(per il metodo "seleziona")

I FORMATORI DEVONO PARLARE DI STORIE
CHE FACCIANO SENTIRE "CONNESSI" I PARTECIPANTI; STORIE
CHE EVOCHINO IN LORO DETERMINATE EMOZIONI; STORIE CHE
LI FACCIANO SENTIRE BENE



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Presentare una storia con il metodo "selezione"

- Il professionista prende la storia e la colloca nell'ordine giusto per la narrazione. Sul retro il professionista scrive il nome del partecipante che presenterà la sua parte (per incoraggiarlo a raccontare la storia quando sarà il suo turno).
- Ogni utente racconta una storia accanto a una determinata immagine, il paziente successivo continua la storia con una nuova immagine. Ciò significa che il professionista invita il narratore dell'immagine davanti agli altri. Se un partecipante non lo desidera, può presentare la sua parte della storia da dove si trova.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Presentare una storia con il metodo "seleziona"

- **I parenti e professionisti** incoraggiano gli utenti durante tutta la narrazione. Ciò significa che possono aiutare il partecipante qualora si confondesse o non sapesse come iniziare / continuare.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Presentare la storia con il metodo "crea"

I professionisti incoraggiano i partecipanti a raccontare la loro storia, e a condividere i loro ricordi ... prende i loro disegni e li mette nell'ordine concordato in precedenza. Sul retro, il professionista scrive il nome del partecipante che ha disegnato l'immagine in modo che possa incoraggiarlo a raccontare la storia quando è il suo turno.

Ogni utente racconta una storia accanto a una determinata immagine, il paziente successivo continua la storia con una nuova immagine.



Incoraggiare!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Un riassunto: una breve descrizione della storia

(per il metodo "mix di entrambi")

Il formatore guida i partecipanti attraverso il processo di scelta dell'argomento relativo alla storia che ha scelto:

- scrive tutti gli argomenti suggeriti su una lavagna bianca;
- i partecipanti scelgono / chiedono ai partecipanti la loro opinione, votando se necessario ...
- scrive tutti i ricordi sulla lavagna / prepara degli scenari con i ricordi in un certo ordine, e successivamente, i partecipanti votano per quello che hanno preferito.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

La selezione dei ruoli nello spettacolo (adattati alle capacità dei pazienti affetti da Alzheimer e altre forme di demenza) secondo i loro gusti

I professionisti tengono conto del fatto che gli utenti hanno abilità e preferenze diverse.

I professionisti adattano il metodo per soddisfare maggiormente gli utenti. I burattini possono essere usati, e fatti parlare anche attraverso un canto, ecc.

Non costringiamo gli utenti a fare necessariamente qualcosa (ad esempio, se a loro non piace disegnare, li coinvolgiamo maggiormente nella narrazione o troviamo un altro modo di collaborazione che gli piaccia maggiormente).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Progettare il palco e selezionare i costumi

INSIEME: Determinazione degli orari di inizio / fine e regole dell'attività per ogni partecipante che eseguirà lo spettacolo.

FORMATORE: Le responsabilità (sussurrare, supportare la memoria con semplici fogli o altro);

INSIEME: Studiare scenari,

selezionare i punti importanti della storia; esaminare gli elementi della sceneggiatura (persone, evento o situazione, luogo, tempo, attori, altro). Studiare regole e aspettative per ogni ruolo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Linee guida per i formatori: alcune idee su come preparare le azioni

PREPARAZIONE E CAMPO DI APPLICAZIONE

Il formatore prepara un racconto e lo adatta al teatro Kamishibai.
L'obiettivo è presentare ai partecipanti di cosa parla il Kamishibai e come dovrebbe essere la loro narrazione.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Linee guida per i formatori: alcune idee su come preparare le azioni

COINVOLGERE GLI UTENTI

- Presentazione della storia: i partecipanti si siedono a **semicerchio**, quindi **tutti vedono la cornice di Kamishibai**.
- Invita i partecipanti a discutere della storia e della rappresentazione.
 - Cosa raccontava loro la storia?
 - La storia ha innescato in loro qualche ricordo?
 - Rappresenterebbero la storia con motivazioni diverse, cosa dovrebbero raccontare le immagini al pubblico della storia?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Linee guida per i formatori: alcune idee su come preparare le azioni

MOTIVARE GLI UTENTI

- Invita i partecipanti a **pensare** a una storia che vorrebbero presentare in modo simile.
- Invita i partecipanti a **descrivere (disegnare)** un evento di cui vorrebbero parlare.
- Chiedete loro di cercare storie, foto, immagini, film o rappresentazioni teatrali e invitateli a portare il materiale alla sessione successiva.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Principali suggerimenti per sviluppare adeguatamente le prove



IMPOSTAZIONE

- I partecipanti dovrebbero vedere se la storia e il casting che hanno sviluppato riflettono ciò che volevano esprimere. Il modo migliore è fare esperienza diretta della storia che hanno creato.
- Il formatore spiega ai partecipanti che useranno il teatro Kamishibai e assisteranno i partecipanti durante le prove.
- Se sono tutti d'accordo, possono registrare la sessione e rivederla in un secondo momento.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Suggerimenti principali per sviluppare adeguatamente le prove - **AZIONI**

- Ogni utente presenta una parte della storia con un foglio di carta - disegno (storia selezionata o creata).
- I formatori sono incaricati di spostare i fogli di carta e collegare la storia se gli utenti non fossero in grado di farlo.
- Il formatore invita ogni partecipante alla narrazione quando è il suo turno. I formatori dovrebbero usare parole incoraggianti per motivare.
- I formatori e i parenti incoraggiano i partecipanti a presentare la loro parte della storia.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Principali suggerimenti per sviluppare adeguatamente le prove

- I formatori / parenti possono iniziare la storia e incoraggiare il partecipante a continuare.
- Possono aiutare un partecipante se si confonde, dimentica cosa dire.
- L'allenatore deve sapere quando fermare il partecipante se inizia a rimanere troppo coinvolto nella storia e quando iniziano a manifestarsi emozioni spiacevoli.
- Il formatore dovrebbe aiutare il partecipante a esprimere tutto ciò che desidera.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Fonti e riferimenti

Source: Bean, J.C. & Peterson, D. (1998). Grading Classroom Participation. In R.S. Anderson & B.W. Speck (Eds.) New Directions for Teaching and Learning, 74 (Summer), 33-40.

Brookfield, S.D. (1999). Discussion as a Way of Teaching. San Francisco: Jossey-Bass Inc.

Davis, B.G. (1993). Tools for Teaching. San Francisco: Jossey-Bass Inc.

Hollander, J.A. (2002). Learning to discuss: strategies for improving the quality of class discussion. Teaching Sociology, 30 (July), 317-327.

[http://www.knjigca.si/kamisibaj/#prettyPhoto\[kamisibaj\]/5/](http://www.knjigca.si/kamisibaj/#prettyPhoto[kamisibaj]/5/)

https://domzalec.si/kultura/kamisibaj-pod-slamnikom/attachment/dsc_0518-3/



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Fonti e riferimenti

http://www2.arnes.si/~oskpdb2s/rdeca_kap.htm

<https://www.usmobile.com/best-cell-phone-plans-for-seniors>

<https://dlpng.com/png/6624505>

[http://www.knjigca.si/kamisibaj/#prettyPhoto\[kamisibaj\]/5/](http://www.knjigca.si/kamisibaj/#prettyPhoto[kamisibaj]/5/)

<https://depositphotos.com/stock-photos/old-people.html?qview=5118399>

'I'm still me inside'. Ayelet-keshet/Shutterstock.com

<http://www.alzheimer-onlus.org/documenti/File/guida-alzheimer-webX.pdf>

<http://www.euro.who.int/en/publications/abstracts/what-is-the-evidence-on-the-role-of-the-arts-in-improving-health-and-well-being-a-scoping-review-2019>

http://service.istud.it/up_media/pw_scientiati/arteterapia.pdf

<https://www.blogdellamusica.eu/musicoterapia-modelli-musicoterapici/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Commenti e domande



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union