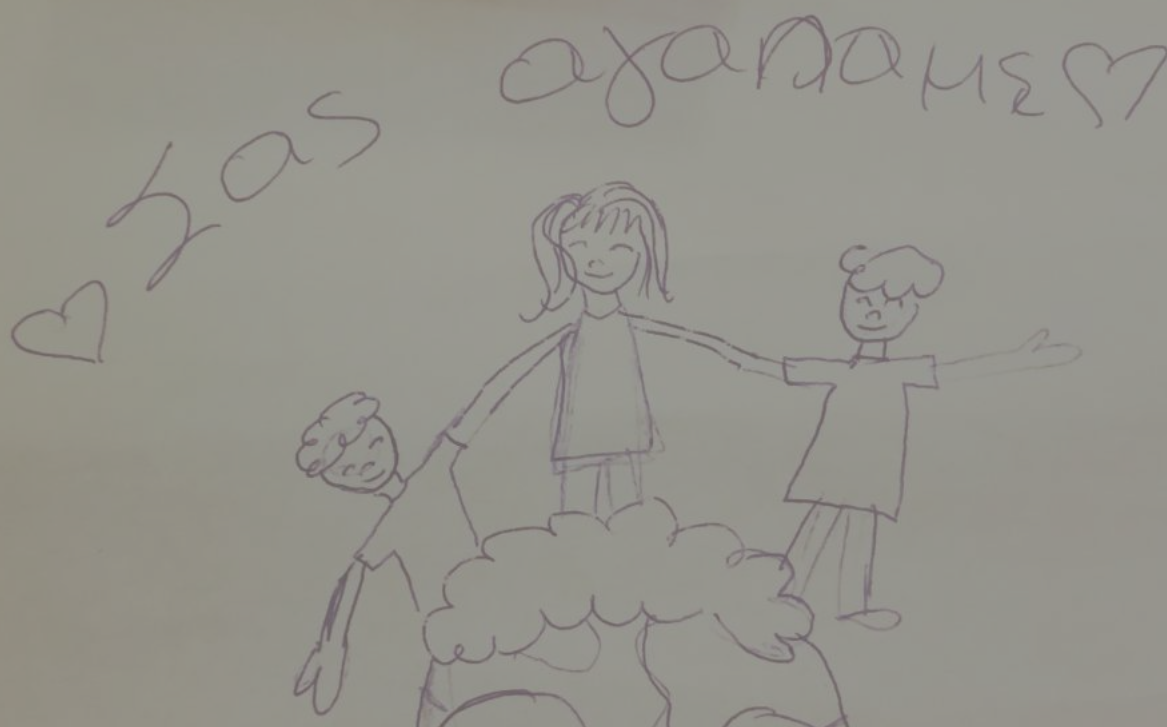




ΜΥΣΤΗΡΙΟ

ΣΤΟ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ

ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ





Τα πνευματικά δικαιώματα της παρούσας έκδοσης ανήκουν στην
Challedu Αστική μη Κερδοσκοπική Εταιρία.

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή ή αναμετάδοση σε οποιαδήποτε μορφή,
μέσο (είτε ηλεκτρονικό είτε μηχανικό, συμπεριλαμβανομένης και της
φωτοτύπησης), η καταγραφή ή κάθε μέσου αποθήκευση πληροφοριών ή
συστήματος ανάκτησης δεδομένων χωρίς την έγγραφη άδεια της Challedu
Αστικής μη Κερδοσκοπικής Εταιρίας.

email: play@challedu.com website: www.challedu.com

Το πρόγραμμα υλοποιείται με την αποκλειστική δωρεά του
ΤΙΜΑ ΚΟΙΝΩΦΕΛΟΥΣ ΙΔΡΥΜΑΤΟΣ



CHARITABLE FOUNDATION ΚΟΙΝΩΦΕΛΕΣ ΙΔΡΥΜΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Το πρόγραμμα “Μυστήριο στο Γηροκομείο” δε θα είχε μπορέσει να πραγματοποιηθεί χωρίς τις πολύτιμες συμβουλές και τη συνεχή υποστήριξη των συνεργατών μας και του προσωπικού από τα τέσσερα γηροκομεία Παναγιά Ελεούσα, Μερόπειον Ιδρυμα, Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου και Καλός Σαμαρείτης. Σας ευχαριστούμε πολύ για την αγάπη σας και την καθημερινή προσπάθεια να προσφέρετε το καλύτερο τόσο στους ηλικιωμένους που διαμένουν στις δομές σας όσο και σε εμάς και τα παιδιά.

Ευχαριστούμε επίσης το ΤΙΜΑ ΚΟΙΝΩΦΕΛΕΣ ΙΔΡΥΜΑ και πιο συγκεκριμένα την Ιωάννα Σαββαΐδης, την Ελευθερία Γαβαλά, τον Paul Kidner για την συνεχή υποστήριξη. Επίσης, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την Βάλια Φράγκου που ένα χρόνο πριν αιτηθούμε στο Ιδρυμα χρηματοδότηση μας είχε μιλήσει και μας είχε καθοδηγήσει να δούμε τις πραγματικές ανάγκες των γηροκομείων και να μη βασιζόμαστε μόνο σε όμορφες ιδέες. Αυτό μας έδωσε τη δυνατότητα να σκεφτόμαστε ουσιαστικά για όλα τα προγράμματα και έργα που υλοποιούμε από τότε μέχρι σήμερα και μας οδήγησε να σκεφτούμε πολύ ουσιαστικά τι θα μπορούσε να κάνει τους ανθρώπους στα γηροκομεία να χαμογελάσουν ξανά.

Ευχαριστούμε τους εθελοντές και φοιτητές που έκαναν μαζί μας πρακτική και μας βοήθησαν στην υλοποίηση του προγράμματος και πιο συγκεκριμένα, την Ελβίσα, την Μαρίνα, τον Michael, τον Φίλιππο, τον Γιάννη, την Μαρίνα (2).

Ευχαριστούμε επίσης όλους τους ηλικιωμένους που μας καλοδέχτηκαν στο “σπίτι” τους και μας άνοιξαν την πόρτα και την καρδιά τους. Μας εκμυστηρεύτηκαν ιστορίες, γέλασαν μαζί μας, μας έδωσαν συμβουλές και στο τέλος της ημέρας μας γέμισαν πολλές ευχές και πολύ χαρά.

Ευχαριστούμε όλους τους εκπαιδευτικούς που αγκάλιασαν το πρόγραμμα και έφεραν τους μαθητές και μαθήτριές τους στα γηροκομεία. Που μας δίδαξαν όλους με το ήθος και την αγάπη τους για τον άνθρωπο. Που έπαιξαν και γέλασαν μαζί μας και χάρισαν δώρα τόσο στους ηλικιωμένους όσο και στους μαθητές και μαθήτριές τους. Δώρα σημαντικά όπως η αγάπη, η αλληλεγγύη, το ενδιαφέρον για τον συνάνθρωπο, η αγκαλιά για τον ηλικιωμένο.

Ευχαριστούμε τους μαθητές και μαθήτριες που μας έβαλαν πολλές φορές τα γυαλιά και μας συγκίνησαν με τον μοναδικό τρόπο που προσέγγισαν τους ηλικιωμένους. Που έπαιξαν μαζί μας και διασκέδασαν. Που μας είπαν πως τώρα που ήρθαν στο γηροκομείο θα θέλαν και οι ίδιοι όταν μεγαλώσουν να μείνουν σε αυτό για να περνάν κάθε μέρα τόσο όμορφα.

Τέλος να ευχαριστήσουμε όλα τα μέλη της ομάδας μας την Νέλλυ, την Χρύσα, την Θέμις, τον Χριστόφορο, τη Νικολλέτα, την Ασημίνα που δίχως τη συνεχή προσπάθειά τους και αγάπη τους για το πρόγραμμα δε θα είχαμε καταφέρει να αγαπηθεί τόσο από μικρούς και μεγάλους!

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	03
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	05
ΠΡΟΛΟΓΟΣ	07
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ	08
ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ Ο ΟΔΗΓΟΣ	09
ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΟΔΗΓΟ	10
ΕΝΟΤΗΤΑ 1 - ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΤΟ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ	12
ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ	14
ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ	15
ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ	16
ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ ΜΕ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΑ	16
ΔΩΡΕΑΝ ΣΤΕΓΗ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΣΕ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ	16
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ- ESCAPE ROOMS	17
ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΤΟ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ	18
ΣΤΟΧΟΙ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	20
ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΙ	20
ΜΑΘΗΤΕΣ	20
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ	21
ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΕ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ	21
ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ	21
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ	23
ΔΡΑΣΗ 1	23
ΔΡΑΣΗ 2	28
ΔΡΑΣΗ 3	30
ΔΡΑΣΗ 4	31
ΔΡΑΣΗ 5	33
ΔΡΑΣΗ 6	34
ΔΡΑΣΗ 7	35
ΔΡΑΣΗ 8	39
ΔΡΑΣΗ 9	39
ΕΝΟΤΗΤΑ 2 - ΟΔΗΓΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	42
ΒΑΣΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ	43
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ	44
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 1 - ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ	47
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 2 - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΑ	50
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 3 - ΤΑΞΙΔΙΑ	53
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 4 - ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	57
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 5 - ΑΓΑΠΗ ΚΑΙ ΕΡΩΤΑΣ	61
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 6 - ΦΑΓΗΤΟ	65
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 7 - ΜΥΘΟΙ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ	69
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 8 - ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ	73
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 9 - ΣΧΟΛΕΙΟ, ΦΙΛΟΙ	76
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 10 - ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ	80
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΜΨΥΧΩΤΩΝ	84
ΜΕΡΟΠΕΙΟΝ ΙΔΡΥΜΑ- Τα αόρατα ίχνη	85
ΚΑΛΟΣ ΣΑΜΑΡΕΙΤΗΣ - Τα χρυσά φαντάσματα	86

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΜΕΡΙΜΝΑ ΜΟΣΧΑΤΟΥ - Οι ταλαντούχοι	87
ΠΑΝΑΓΙΑ Η ΕΛΑΟΥΣΑ - Οι ένοχες εικόνες	88
ΔΟΜΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	89
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΜΨΥΧΩΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	102
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΑΘΗΤΩΝ ΚΑΙ ΜΑΘΗΤΡΙΩΝ	104
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΩΝ	106
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΚΑΙ ΣΤΗΣΙΜΟ	109
PLAYTEST	111
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΩΝ- ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ	113
ΕΝΟΤΗΤΑ 3 - ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	118
ΜΕΡΟΠΕΙΟΝ ΙΔΡΥΜΑ- Τα αόρατα ίχνη	119
ΚΑΛΟΣ ΣΑΜΑΡΕΙΤΗΣ - Τα χρυσά φαντάσματα	123
ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΜΕΡΙΜΝΑ ΜΟΣΧΑΤΟΥ - Οι ταλαντούχοι	127
ΠΑΝΑΓΙΑ Η ΕΛΕΟΥΣΑ - Οι ένοχες εικόνες	131
ΟΜΑΔΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ	136
Η ΟΜΑΔΑ ΤΗΣ CHALLEDU	137
ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΑ ΕΡΓΑ ΜΑΣ	138
ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΕΝΑ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ	140

ΕΙΣΑΓΩΓΗ



Οραμα του προγράμματος
Μυστήριο στο Γηροκομείο
είναι να η βελτίωση της
ποιότητας ζωής των
ηλικιωμένων που ζουν σε
γηροκομεία

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το “Μυστήριο στο γηροκομείο” είναι ένα εκπαιδευτικό διαγενεακό πρόγραμμα που έχει στόχο την αλληλεπίδραση μεταξύ ηλικιωμένων που ζουν σε γηροκομεία με μαθητές και μαθήτριες Α/βάθμιας και Β/βάθμιας εκπαίδευσης. Παράλληλα στοχεύει στην άρση των προκαταλήψεων για τους ηλικιωμένους και τα γηροκομεία, την ενδυνάμωση των *soft skills* των μαθητών και μαθητριών και την βελτίωση της ποιότητας ζωής τόσο των μεγαλύτερων όσο και των μικρότερων μέσα από την αλληλεγγύη.

Η καινοτομία του προγράμματος “Μυστήριο στο Γηροκομείο” έγκειται στην μεταμόρφωση του γηροκομείου σε ζωντανό *escape room* με ήρωες τους τους ενοίκους και πρωταγωνιστές- ντετέκτιβ τους μαθητές/τριες. Επιπλέον, η ιστορία μυστηρίου βασίζεται στις αφηγήσεις των ηλικιωμένων. Οι μαθητές/τριες μαζί με τους συνοδούς εκπαιδευτικούς, επισκέπτονται ένα γηροκομείο και καλούνται να αποκαλύψουν μία ιστορία μυστηρίου (τύπου) *escape room*. Οι ηλικιωμένοι βοηθούν τους μαθητές/τριες να ακολουθήσουν τα στοιχεία, να επιλύσουν γρίφους και να αποκαλύψουν την αλήθεια.

Για το πρόγραμμα συνεργαστήκαμε το 2019-2020 με τα γηροκομεία “Καλός Σαμαρείτης”, “Παναγιά η Ελεούσα”, “Μερόπειον Ιδρυμα” , “Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου” και πήραν σε αυτό μέρος **136 ηλικιωμένοι**.

Τα τέσσερα γηροκομεία επισκέφθηκαν **1586 μαθητές και μαθήτριες και 106 εκπαιδευτικοί** όλων των βαθμίδων.

Μέσα από το πρόγραμμα “Μυστήριο στο Γηροκομείο” καταφέραμε να αλλάξουμε τον τρόπο που βλέπουμε τους ηλικιωμένους και τα γηροκομεία και να έρθουμε πιο κοντά στον άνθρωπο.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΚΑΙ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΟΔΗΓΟΥ

Ο παρών οδηγός έχει σχεδιαστεί και αναπτυχθεί προκειμένου να παρουσιάσει το πρόγραμμα Μυστήριο στο Γηροκομείο, να δώσει έναυσμα και σε άλλα γηροκομεία και σχολεία να συμμετάσχουν στο πρόγραμμα αλλά ακόμα και να λειτουργήσει υποστηρικτικά σε οργανισμούς, δημόσιους ή ιδιωτικούς φορείς καθώς και μεμονωμένες πρωτοβουλίες και ανθρώπους που επιθυμούν να εντάξουν στο πρόγραμμά τους διαγενεακές δράσεις.

Ο οδηγός αποτελείται από τρεις ενότητες κάθε μια από τις οποίες μπορεί να λειτουργήσει μεμονωμένα ή και συμπληρωματικά.

Η πρώτη ενότητα αφορά σε μια ανασκόπηση του τι είναι το πρόγραμμα Μυστήριο το Γηροκομείο, ποιο είναι το πλαίσιο μέσα στο οποίο σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε, ποιοι είναι οι στόχοι του, οι δράσεις και τα αποστέλέσματά του μέχρι σήμερα.

Η δεύτερη ενότητα αφορά στο βασικό πλαίσιο εφαρμογής του Μυστηρίου στο Γηροκομείο σε δομές φιλοξενίας ηλικιωμένων. Απευθύνεται κυρίως σε φορείς ή ανθρώπους που θα ήθελαν να υλοποιήσουν ένα αντίστοιχο πρόγραμμα σε ένα γηροκομείο. Περιλαμβάνει στοιχεία σχετικά με τα βήματα υλοποίησης του προγράμματος, τα εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων, την εκπαίδευση των εμψυχωτών και των ηλικιωμένων, και την διαχείριση τόσο των μαθητών και μαθητριών όσο και των ηλικιωμένων στη διάρκεια των παιχνιδιών.

Η τρίτη ενότητα αφορά στα τέσσερα παιχνίδια μυστηρίου που έχουν ήδη δημιουργηθεί από την Challedu για τους σκοπούς του προγράμματος καθώς και παραδείγματα από την υλοποίηση σε συνεργασία με τα γηροκομεία "Καλός Σαμαρείτης", "Παναγιά Ελεούσα", "Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου" και "Μερόπειο Ιδρυμα".

Ο οδηγός έχει δημιουργηθεί με στόχους:

- Την πληροφόρηση, ενημέρωση και επικοινωνία σχετικά με τη μεθοδολογία του προγράμματος Μυστήριο στο γηροκομείο.
- Την διάχυση της μεθοδολογίας του προγράμματος Μυστήριο στο Γηροκομείο σε ιδιωτικούς και δημόσιους φορείς, σε οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών και σε μεμονωμένα άτομα.
- Την διάχυση των εργαστηρίων και παιχνιδιών που δημιουργήθηκαν στην διάρκεια του προγράμματος.
- Την διάχυση των αποτελεσμάτων του προγράμματος Μυστήριο στο Γηροκομείο
- Την διαδοση του παιχνιδιού ως εργαλείο εκπαίδευσης, διαγενεακής αλληλεπίδρασης, και συμπερίληψης.

ΣΕ ΠΟΙΟΥΣ ΑΠΕΥΘΥΝΕΤΑΙ Ο ΟΔΗΓΟΣ

Ο παρών οδηγός απευθύνεται σε οργανώσεις της κοινωνίας των πολιτών, σε δημόσιους και ιδιωτικούς φορείς, καθώς και σε μεμονωμένα άτομα ή πρωτοβουλίες που επιθυμούν να εντάξουν στο πρόγραμμά τους το Μυστήριο στο Γηροκομείο.

Ειδικότερα, ο οδηγός είναι χρήσιμος για φορείς της κοινωνίας των πολιτών που ενεργοποιούνται στον τομέα της τρίτης ηλικίας, της φροντίδας ανθρώπων τρίτης ηλικίας και ευρύτερα ανθρώπων που ζουν απομονωμένοι σε ιδρύματα και δομές. Ενδεικτικά, ο οδηγός μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τις οργανώσεις αυτές για την διοργάνωση αντίστοιχων εργαστηρίων ή παιχνιδιών μυστηρίου σε συνεργασία με την Challedu. Εναλλακτικά, μπορούν να εντάξουν στο πρόγραμμά τους τα εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων που έχουν σχεδιαστεί και μπορούν να εφαρμοστούν από κάποιον ειδικό στο χώρο της τρίτης ηλικίας.

Ο οδηγός, επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από ειδικούς στο χώρο της τρίτης ηλικίας, ψυχολόγους, εργοθεραπευτές και άλλους επιστήμονες και ειδικούς που ασχολούνται σε δομές φροντίδας άλλων απομονωμένων ομάδων πληθυσμού. Στον οδηγό μπορούν να βρουν υλικό και εργαλεία για την καθημερινή ενδυνάμωση καθώς και πληροφορίες για το πρόγραμμα Μυστήριο στο Γηροκομείο και την εφαρμογή του.

Παράλληλα, ο οδηγός μπορεί να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να βρουν δημιουργικούς τρόπους διαγενεακής αλληλεπίδρασης με ηλικιωμένους και ειδικότερα εκείνους που ζουν σε γηροκομεία

Τέλος, ο οδηγός απευθύνεται σε κάθε ιδιώτη, ιδιωτικό ή δημόσιο φορέα που θέλει να μάθει για το πρόγραμμα Μυστήριο στο Γηροκομείο.

ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ ΟΔΗΓΟ

Ο οδηγός διαρθρώνεται σε τρεις βασικές ενότητες, οι οποίες είναι αλληλοσυμπληρούμενες.

Η πρώτη ενότητα αφορά στο τι είναι το πρόγραμμα Μυστήριο στο Γηροκομείο, ποιοι είναι οι στόχοι του, ποιες είναι οι δράσεις και το πλαίσιο στο οποίο υλοποιήθηκε καθώς και τα αποτελέσματά του. Προσφέρει όλη την απαραίτητη πληροφόρηση για την μεθοδολογία που ακολουθήθηκε καθώς και την δυναμική που έχει το πρόγραμμα στην άρση των προκαταλήψεων για τους ηλικιωμένους και τα γηροκομεία και την δημιουργία διαγενεακών σχέσεων με βάση τα αποτελέσματα στη διάρκεια υλοποίησής του.

Η δεύτερη ενότητα αφορά στη δομή και υλοποίηση του προγράμματος Μυστήριο στο Γηροκομείο. Περιλαμβάνει στοιχεία σχετικά με τα στάδια υλοποίησης, τα εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων, την δομή των παιχνιδιών μυστηρίου του προγράμματος, τον τρόπο υλοποίησης και διαχείρισης των εργαστηρίων με τους μαθητές και μαθήτριες. Στόχος της δεύτερης ενότητας είναι να διευκολύνει φορείς, ειδικούς και πρωτοβουλίες που θα ήθελαν να υλοποιήσουν ένα αντίστοιχο πρόγραμμα στη δομή τους να αποκτήσουν μια γνώση σχετικά με το Μυστήριο στο γηροκομείο και να επεκτείνουν το πρόγραμμα στη δομή τους.

Η τρίτη ενότητα αφορά στην περιγραφή παιχνιδιών που έχουν ήδη δημιουργηθεί από την ομάδα της Challedu καθώς και παραδείγματα και φωτογραφικό υλικό από την υλοποίηση του Μυστηρίου στο Γηροκομείο. Στοχεύει στην διάχυση των εργαλείων-παιχνιδιών τόσο σε φορείς που θα ήθελαν να εντάξουν τα παιχνίδια στο πρόγραμμά τους, όσο και σε εκπαιδευτικούς που θα ήθελαν να επισκεφθούν το πρόγραμμα.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1- ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΤΟ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ





Σύμφωνα με τοιχεία της Ελληνικής Γεροντολογικής και Γηριατρικής Εταιρείας, η Ελλάδα κατατάσσεται στις πρώτες θέσεις μεταξύ των κρατών-μελών της Ευρωπαϊκής Ένωσης σε γηράσκοντα πληθυσμό, με ποσοστό αύξησης 21,4% έναντι μέσου όρου της Ε.Ε. που είναι 17,2%. Σήμερα, το ποσοστό του πληθυσμού άνω των 60 ετών είναι 27% ενώ το 2050 υπολογίζεται πως θα φτάσει το 40,8%. Επιπλέον, η Ελλάδα είναι 79η στις 96, στη λίστα των χειρότερων χωρών για να ζει ένας πολίτης άνω των 60 ετών (Διεθνής Οργάνωση Help Age International, 2015).

Οι ηλικιωμένοι στις μονάδες φροντίδας αποτελούν την πιο επιβαρυνμένη ομάδα σε σχέση με την ποιότητα ζωής τους. Ο τόπος διαμονής, η οικογενειακή κατάσταση, η εκπαίδευση, τα γεγονότα της ζωής, η οικονομική δυνατότητα, η σωματική και ψυχική υγεία, η αλληλεπίδραση με την οικογένεια, τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας και αντίληψη για τα γηρατειά επηρεάζουν άμεσα την αίσθηση για την ποιότητα ζωής του ατόμου. **Στις περισσότερες έρευνες οι ηλικιωμένοι των μονάδων φροντίδας παρουσιάζουν χαμηλότερα ποσοστά ικανοποίησης στην ποιότητα ζωής τους από εκείνους που διέμεναν με την οικογένειά τους** (Heydari, 2012/ Antonelli, 2002). Οικονομικοί λόγοι, έλλειψη χρόνου από την πλευρά των οικογενειών τους για τη φροντίδα τους, διάφορα προβλήματα υγείας που αφορούν την κινητικότητά τους ή την πνευματική και ψυχική τους υγεία, αναγκάζουν τους ηλικιωμένους να ενταχθούν σε μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων.

Παρόλο που η διαμονή τους εκεί αποτελεί τις περισσότερες φορές λύση σε αυτά τα προβλήματα, ελλοχεύει ο κίνδυνος ασυλοποίησης τους με αποτέλεσμα την "απόσυρση" τους από την υπόλοιπη κοινωνία. Αποτέλεσμα αυτού είναι η **μοναξιά, ο κοινωνικός στιγματισμός και η έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης και ενεργητικής δράσης.**

Η διαχείριση του ελεύθερου χρόνου, η ψυχαγωγία και οι κοινωνικές σχέσεις αποτελούν κατά τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας κομβικούς δείκτες για την αξιολόγηση της ποιότητας ζωής των ηλικιωμένων. Ωστόσο, ως κοινωνία δε διαθέτουμε κατάλληλους ρόλους για τους ηλικιωμένους με αποτέλεσμα να τους παραγκονίζουμε συστηματικά. Τα γηρατειά, με τις απώλειες που επιφέρουν στο άτομο, μοιάζουν με όλες τις άλλες πράξεις που συντελούν στο να αυτοϋποτιμάται η ανθρώπινη αξιοπρέπεια. Η ενδυνάμωση των διαπροσωπικών σχέσεων, η αναζήτηση νέων ενδιαφερόντων, η απασχόληση και η κοινωνική δράση και η αναγνώριση των ηλικιωμένων ως ενεργών πολιτών και φορέων εμπειρίας επηρεάζει θετικά τους παραπάνω δείκτες. Η τρίτη ηλικία αποτελεί ένα τμήμα πληθυσμού που δεν πρέπει να περιθωριοποιείται ή να αντιμετωπίζεται ως κομμάτι με ειδικές ανάγκες. Ο συνδυασμός της εμπειρίας και της γνώσης των ηλικιωμένων με τον ενθουσιασμό των νέων ανθρώπων μπορεί να αποτελέσει μεγάλη πηγή δημιουργίας και καινοτομίας.

Το ζήτημα λοιπόν που ανακύπτει είναι το πώς οι νέοι άνθρωποι και οι μαθητές, στους οποίους η επίσκεψη σε μία μονάδα φροντίδας ηλικιωμένων φαντάζει αδιάφορη, βαρετή ή, ακόμα χειρότερα, θλιβερή και αποτρεπτική, θα πειστούν να επισκεφτούν μια μονάδα φροντίδας ηλικιωμένων χωρίς να είναι υποχρέωση αλλά επιλογή τους. Πως, δηλαδή, θα ξεπεραστεί η προκατάληψη που έχουν οι νέοι ότι οι ηλικιωμένοι δεν τους καταλαβαίνουν λόγω του χάσματος γενεών και το ότι τα γηροκομεία είναι χώροι προσαρμοσμένοι αποκλειστικά για τις ανάγκες ηλικιωμένων και δεν υπάρχουν πράγματα που μπορεί να κάνει ένας νέος. Η ενεργή συμμετοχή και κοινωνικοποίηση των ηλικιωμένων δεν αφορά μόνο τους ίδιους αλλά όλους μας.

Το "Μυστήριο στο Γηροκομείο" ως ζωντανό escape room είναι αυτό που έρχεται να δώσει λύση! Μικροί και μεγάλοι διασκεδάζουν και ψυχαγωγούνται ο καθένας ανάλογα με την ηλικία και τα ενδιαφέροντά του.

Καθώς το πρόγραμμα "Μυστήριο στο Γηροκομείο" υλοποιείται για πρώτη φορά θα μας βοηθούσε πολύ να μας γράψετε τυχόν βελτιώσεις που θα προτείνατε.

Προσπαθείτε με κάθε τρόπο να
μας βρείτε τα ερωτηματικά από
το μυαλό και να μας δείξετε
'ότι υπάρχει ημ

Ευχαριστούμε πολύ!

Αξιολόγηση εργαστηρίων εκπαίδευσης στο Παιχνίδι Μυστηρίου

ΥΦΙΣΤΑΜΕΝΗ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Τα τελευταία χρόνια πραγματοποιούνται αλλαγές στα εκπαιδευτικά προγράμματα και υλικό που στοχεύουν να αντιμετωπιστεί η μάθηση όχι ως συσσώρευση γνώσεων αλλά ως δημιουργική καλλιέργεια των τρόπων πολυπρισματικής κατάκτησης της γνώσης μέσα από συμμετοχικές και βιωματικές διαδικασίες. Η εκπαίδευση σήμερα στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων οι οποίες θεωρούνται αναγκαίες για την προσωπική ανάπτυξη του ατόμου, την καλλιέργεια της συνείδησης του ενεργού πολίτη, την κοινωνική ένταξη και την απασχόληση.

Το παιχνίδι αποτελεί μια από τις κυριότερες μορφές ανακάλυψης του κόσμου γύρω μας και μέσα μας. Η βιωματικότητα του παιχνιδιού χαρίζει μια αναντικατάστατη προσωπική εμπλοκή στη διαδικασία της μάθησης.

Το παιχνίδι ανέκαθεν συνδέθηκε με την εκπαίδευση ως θεμελιώδες παιδαγωγικό μέσο στη μάθηση και ανάπτυξη των παιδιών μέσα από το έργο **σπουδαίων παιδαγωγών**, όπως ο Jacques Rousseau, ο John Dewey, η Maria Montessori, ο Friedrich Froebel, η Margaret MacMillan και ο Rudolf Steiner. Ενα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ότι ενισχύει την κοινωνική αλληλεπίδραση, την έκφραση και την επικοινωνία, δημιουργώντας με αυτό τον τρόπο στα παιδιά το πλαίσιο για να σχηματίσουν την εικόνα του εαυτού τους, των άλλων και του κόσμου γύρω τους. Ο ρόλος του παιχνιδιού είναι ουσιώδης, επίσης, στη νοητική ανάπτυξη των μαθητών καθώς προσφέρει πλούσια ερεθίσματα για ανακάλυψη, παρατήρηση, πειραματισμό, σχεδιασμό, κατανόηση και επίλυση προβλημάτων. Επιπλέον, τα παιδιά παίζοντας μαθαίνουν τα όρια και τις δυνατότητές τους, τον τρόπο να θέτουν και να επιτυγχάνουν ή να αποτυγχάνουν σε στόχους τους, αναπτύσσοντας παράλληλα δεξιότητές τους.

Το παιχνίδι έτσι λειτουργεί σαν ένας ολιστικός μηχανισμός μάθησης και ανάπτυξης προσφέροντας γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ερεθίσματα παράλληλα με νέες ιδέες, εμπειρίες, ικανότητες, συνδυασμούς, σχέσεις και γνώσεις.

Την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού έχουν αναγνωρίσει πολλοί διεθνείς οργανισμοί που ασχολούνται με την εκπαίδευση (NAEYC & NAECs/SDE, UNHCR).

ΜΕΘΟΔΟΙ ΔΙΑΓΕΝΕΑΚΗΣ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗΣ

ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ ΜΕ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΑ

Μια από τις πιο γνωστές πρωτοβουλίες που σχετίζονται με την αλληλεπίδραση των ηλικιωμένων που ζουν στα γηροκομεία και τα παιδιά αποτελεί το κοινωνικό πείραμα που έγινε στο Σιάτλ των ΗΠΑ.

Συγκεκριμένα, στο St. Vincent αποφάσισαν να συστεγάσουν ένα γηροκομείο με ένα νηπιαγωγείο και το αποτέλεσμα είναι εκπληκτικό καθώς δίνει χαρά τόσο στους ηλικιωμένους όσο και στα παιδιά.

Αρχικός στόχος του εγχειρήματος ήταν να μπορέσουν τα μικρά παιδιά να συνηθίσουν την εικόνα μεγαλύτερων ανθρώπων, να συμβιβαστούν με τη διαφορετικότητα, να αποδεχθούν τα άτομα με αναπηρίες και να μη φοβούνται τα ηλικιωμένα άτομα.

Ωστόσο η πρωτοβουλία είχε επιπλέον αποτελέσματα και οφέλη:

- Τα παιδιά, νομίζοντας ότι θα μείνουν για πάντα παιδιά, άρχισαν σιγά σιγά να εξοικειώνονται με το γεγονός ότι ο χρόνος περνάει και κάποια στιγμή όλοι αλλάζουν και μπορεί και να μην είναι τόσο δυνατοί όσο στο παρελθόν.
- Οι ηλικιωμένοι παρά την προχωρημένη ηλικία τους, δε δίστασαν να παίξουν, να τραγουδήσουν και να χαρούν με τα παιδιά.
- Επιπλέον, οι ηλικιωμένοι αύξησαν την αυτοεκτίμησή τους και ένιωσαν πως έχουν και πάλι αξία. Τους δόθηκε η ευκαιρία να μεταδώσουν κάποιες από τις γνώσεις τους και η ευκαιρία να υπάρξουν πρότυπα για τους νέους ανθρώπους.

ΔΩΡΕΑΝ ΣΤΕΓΗ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΣΕ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ

Ενα επίσης φιλόδοξο πρόγραμμα που απαντάται στις Κάτω Χώρες και σε μεγαλουπόλεις της Αμερικής και της Ευρώπης, προσφέρει κάτι τρυφερό και ουσιώδες ταυτόχρονα: παρέα σε υπερήλικες που βιώνουν πιο σκληρά από τον καθένα τη μοναξιά και την εγκατάλειψη και ταυτόχρονα στέγη, θαλπωρή που θυμίζει οικογένεια και μια ώριμη συντροφιά σε φοιτητές που ολοκληρώνουν βασικές, μεταπτυχιακές ή διδακτορικές σπουδές.

Στόχοι του προγράμματος είναι τόσο η άρση της απομόνωσης των ηλικιωμένων που ζουν στα γηροκομεία όσο και η φθηνή στέγαση των φοιτητών.

Τα αποτελέσματα είναι εξαιρετικά και το πρόγραμμα επεκτείνεται με διάφορες παραλλαγές σε πόλεις της Ευρώπης και της Αμερικής.

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ- ESCAPE ROOMS

Τα παιχνίδια μυστηρίου αποτελούν σήμερα ένα δημοφιλή τρόπο ψυχαγωγίας και διασκέδασης, ειδικότερα για τους νέους. Σύμφωνα με παγκόσμια έρευνα το 19% των παικτών στα δωμάτια απόδρασης (escape rooms) είναι είναι έφηβοι και νέοι κάτω από 21 ετών.

Η χρήση σωματίων απόδρασης για εκπαιδευτικούς σκοπούς έχει πραγματοποιηθεί στα πλαίσια ενθάρρυνσης των παιδιών να επισκεφθούν συγκεκριμένες δομές όπως βιβλιοθήκες ή μουσεία. Το σημαντικότερο στοιχείο των escape rooms και των παιχνιδιών μυστηρίου είναι ότι δίνουν τη δυνατότητα στους ίδιους τους μαθητές και μαθήτριες να ανακαλύψουν μόνοι τους πληροφορίες για το χώρο όπου βρίσκονται και να αλληλεπιδράσουν με τα αντικείμενα σε αυτόν (παράδειγμα τα βιβλία). Ο στόχος της επίλυσης του μυστηρίου προάγει επιπλέον την συνεργασία, κριτική και συνδυαστική σκέψη.

Η Challedu έχει δημιουργήσει παιχνίδια μυστηρίου- escape rooms απευθυνόμενα τόσο σε ενήλικες όσο και σε μαθητές και μαθήτριες.

Το "Παιχνίδι Μυστηρίου στα Ματωμένα Χώματα" βασισμένο στο βιβλίο της Διδώς Σωτηρίου, δημιουργήθηκε στα πλαίσια της Αθήνα Πρωτεύουσα Βιβλίου 2019 και έκανε τεράστια επιτυχία με πάνω από 200 συμμετέχοντες στην πρώτη κιάλας παρουσίασή του στην Τεχνόπολη του Δήμου Αθηναίων. Οι μαθητές και μαθήτριες που συμμετείχαν στο παιχνίδι ενθουσιάστηκαν με τον εναλλακτικό τρόπο ανάγνωσης ενός βιβλίου. Αντίστοιχα οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν θέλησαν να μεταφέρουν το παιχνίδι στις τάξεις τους και στο σχολείο.

Το "Detective Stories-The DiSeriCase" ένα παιχνίδι μυστηρίου και ρόλων, βασισμένο σε διάσημους ήρωες της αστυνομικής λογοτεχνίας όπως ο Ηρακλής Πουαρώ, ο Αστυνόμος Μπέκας, η Μις Μάρλπ, ο Σερλοκ Χολμς, ο Χάρι Χόλε, επίσης σημείωσε μεγάλη επιτυχία με πάνω από 300 συμμετέχοντες τόσο στα πλαίσια της Αθήνα Πρωτεύουσα Βιβλίου 2018 όσο και στην Βραδιά Πολιτισμού 2018. Αντίστοιχα, όπως το προηγούμενο παιχνίδι, είχε στόχο την ανάπτυξη της αναγνωστικής κουλτούρας των εφήβων και αποτέλεσε αφορμή για τους συμμετέχοντες να διαβάσουν νέους συγγραφείς και βιβλία.

Επιπλέον, η Challedu έχει συνεργαστεί με τις "Εκδόσεις Μεταίχμιο" για την δημιουργία παιχνιδιών μυστηρίου- escape rooms για ενήλικες και παιδιά βασισμένα σε βιβλία των εκδόσεων.

Παράλληλα με τις ιστορίες μυστηρίου- escape rooms βασισμένα στη λογοτεχνία, η Challedu έχει δημιουργήσει στα πλαίσια του προγράμματος "παίΖΟΥΜΕ στο Άλσος", στο Άλσος Παγκρατίου ένα escape room στο χώρο με QR codes με τίτλο "Μυστήριο στο Άλσος" και αντίστοιχα, στο πλαίσιο προγράμματος του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού, ένα ζωντανό παιχνίδι μυστηρίου με ηθοποιούς και digital στοιχεία με τίτλο "Μυστήριο στο Παγκράτι. Στη διάρκεια των παιχνιδιών, οι παίκτες που μπορεί να είναι μαθητές/τριες, κάτοικοι της περιοχής ή περαστικοί αποκαλύπτουν την αλήθεια του μυστηρίου συλλέγοντας επίσης πληροφορίες για ανθρώπους (κυρίως από τον τομέα του πολιτισμού) που έζησαν και δημιούργησαν στο Παγκράτι. Παραδείγματα αποτελούν προσωπικότητες όπως ο Μάνος Χατζηδάκης, ο Γιώργος Λάνθιμος, ο Γιώργος Σεφέρης, ο Δημήτρης Ψαθάς, ο Αλέκος Φασιανός κτλ.

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΥΣΤΗΡΙΟ ΣΤΟ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ

Το “Μυστήριο στο γηροκομείο” είναι ένα εκπαιδευτικό διαγενεακό πρόγραμμα που έχει στόχο την αλληλεπίδραση μεταξύ ηλικιωμένων που ζουν σε γηροκομεία με μαθητές και μαθήτριες Α/βάθμιας και Β/βάθμιας εκπαίδευσης. Παράλληλα, στοχεύει στην άρση των προκαταλήψεων για τους ηλικιωμένους και τα γηροκομεία, την ενδυνάμωση των *soft skills* των μαθητών και μαθητριών και την καλυτέρευση της ποιότητας ζωής τόσο των μεγαλύτερων όσο και των μικρότερων μέσα από την αλληλεγγύη, την προσφορά και την αγάπη.

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα, επιχειρώντας να προσεγγίσει τόσο τους ηλικιωμένους όσο και τους μαθητές και μαθήτριες Δ΄-ΣΤ΄ Δημοτικού, Γυμνασίου, Λυκείου, χρησιμοποιεί ως μεθοδολογία το παιχνίδι τύπου ζωντανό *escape room-mystery game*. Οι μαθητές και μαθήτριες στο ρόλο του ντετέκτιβ προσπαθούν να λύσουν το μυστήριο πίσω από τις πληροφορίες που τους δίνουν αντικείμενα και ηλικιωμένοι που ζουν στο γηροκομείο. Αυτό δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους συμμετέχοντες να εκφραστούν, να δημιουργήσουν, να συνδυάσουν στοιχεία, να βιώσουν εμπειρίες ευχάριστα και διασκεδαστικά με έναν διαδραστικό τρόπο.

Απώτερο σκοπό αποτελεί η ουσιαστική βελτίωση της ποιότητας ζωής των ηλικιωμένων και η ενσωμάτωσή τους με άλλες κοινωνικές ομάδες μέσα από μια δραστηριότητα που απολαμβάνουν όλοι και που προσφέρει στους ηλικιωμένους μια διέξοδο κοινωνικής ενεργοποίησης, έκφρασης, απασχόλησης, ανάπτυξης της αυτοεκτίμησης και των ικανοτήτων τους καθώς και ενδυνάμωσης των διαπροσωπικών σχέσεων.

Το πρόγραμμα αποτελείται από τις παρακάτω **δράσεις**:

- Δράση 1: Σχεδιασμός εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων των ηλικιωμένων και πλατφόρμας παιχνιδιού.
- Δράση 2: Υλοποίηση εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων.
- Δράση 3: Σχεδιασμός παιχνιδιών μυστηρίου.
- Δράση 4: Εκπαίδευση εμψυχωτών στα παιχνίδια μυστηρίου.
- Δράση 5: Εκπαίδευση των ηλικιωμένων και του προσωπικού στο παιχνίδι μυστηρίου.
- Δράση 6: Οργάνωση των επισκέψεων των μαθητών.
- Δράση 7: Υλοποίηση επισκέψεων μαθητών Α'βάθμιας και Β'βάθμιας στο παιχνίδι μυστηρίου στις μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων - εργαστήρια παιχνιδιού μυστηρίου.
- Δράση 8: Βίντεο.
- Δράση 9: Οδηγός προγράμματος.
- Δράση 10: Εκδήλωση παρουσίασης αποτελεσμάτων.

Για το πρόγραμμα συνεργαστήκαμε το 2019-2020 με τα γηροκομεία “Καλός Σαμαρείτης”, “Παναγιά η Ελεούσα”, “Μερόπειον Ιδρυμα” , “Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου” και πήραν σε αυτό μέρος **136 ηλικιωμένοι**. Τα γηροκομεία επισκέφθηκαν **1586 μαθητές και μαθήτριες και 106 εκπαιδευτικοί** όλων των βαθμίδων.

Μέσα από το πρόγραμμα “Μυστήριο στο Γηροκομείο” καταφέραμε να αλλάξουμε τον τρόπο που βλέπουμε τους ηλικιωμένους και τα γηροκομεία και να έρθουμε πιο κοντά τους.



ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΟΙ

Οι ηλικιωμένοι μέσω του προγράμματος καλούνται:

- να ζήσουν μια μοναδική εμπειρία αλληλεπίδρασης με τις νεότερες γενιές μέσα στον χώρο τους χωρίς να χρειάζεται να μετακινηθούν από τη μονάδα φροντίδας ηλικιωμένων όπου διαμένουν.
- να ψυχαγωγηθούν και να διασκεδάσουν τόσο κατά τη διαδικασία του εργαστηρίου συλλογής αναμνήσεων καθώς η αφήγηση είναι κάτι που απολαμβάνουν πολύ όσο και κατά την υλοποίηση του παιχνιδιού αλληλεπιδρώντας με τους μαθητές/τριες και λαμβάνοντας ενεργή δράση.
- να ενεργοποιηθούν στα πλαίσια της κοινωνίας. Η όλη διαδικασία εργαστηρίου και υλοποίησης του παιχνιδιού απαιτεί την ενεργό συμμετοχή τους όσο μικρή ή μεγάλη επιτρέπουν οι ικανότητές τους.
- να νιώσουν χρήσιμοι καθώς ο ρόλος τους είναι κομβικός για τη δημιουργία και εφαρμογή του παιχνιδιού.
- να νιώσουν συναισθηματική υποστήριξη μέσα από την επαφή τους με ανθρώπους και ιδιαίτερα μαθητές/τριες.
- να διατηρήσουν τις δεξιότητες και ικανότητές τους (ιδίως τις κοινωνικές) παίζοντας.
- να εκφράσουν τα συναισθήματά τους μέσα από την αφήγηση των αναμνήσεών τους.
- να μειώσουν το άγχος και το στρες.
- να επαναπροσδιορίσουν το χώρο της μονάδας φροντίδας ως ένα χώρο με ζωή, δημιουργικότητα και χαρά.

ΜΑΘΗΤΕΣ

Η συμμετοχή των μαθητών στο πρόγραμμα στοχεύει στην:

- **καλλιέργεια δεξιοτήτων** όπως η συνεργατικότητα, η κριτική και συνδυαστική σκέψη, η ενσυναίσθηση, η λήψη αποφάσεων, ο σεβασμός, η φαντασία, η δημιουργικότητα, η επικοινωνία, η ενσυναίσθηση μέσα από ένα βιωματικό και διασκεδαστικό τρόπο.
- **ενίσχυση της πολιτισμικής και γλωσσικής του ταυτότητας** μέσα από την αλληλεπίδραση με το κοινωνικό περιβάλλον, τους συμμαθητές, τους εκπαιδευτικούς, τους ηλικιωμένους και τους επαγγελματίες.
- **ανακάλυψη και βιωματική συλλογή πληροφοριών** σχετικών με ιστορικά και πολιτιστικά γεγονότα μέσα από αφηγήσεις των ηλικιωμένων, αντικείμενα, άρθρα, φωτογραφίες και άλλα στοιχεία του παιχνιδιού.
- **ψυχική και κοινωνική ανάπτυξη** σε ενεργό πολίτη μέσα από την έμπρακτη προσφορά, την ευαισθητοποίηση και την ενσυναίσθηση.
- **βιωματική προσέγγιση επαγγελματών** που σχετίζονται με την τρίτη ηλικία όπως ψυχολόγοι, κοινωνικοί λειτουργοί, νοσηλευτές, φυσιοθεραπευτές κτλ.
- ανακάλυψη τρόπων διαχείρισης δύσκολων καταστάσεων.
- **ανακάλυψη νέων ενδιαφερόντων και ταλέντων** μέσα από το παιχνίδι.
- **άρση των προκαταλήψεων** για τους ηλικιωμένους και το χώρο του γηροκομείου ως ένα χώρο χωρίς ενδιαφέρον και ζωή.
- **ευαισθητοποίηση** για ανθρώπους που ζουν σε γηροκομεία.
- **ψυχαγωγία**

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ

Οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευκαιρία να:

- συμμετάσχουν σε ένα παιχνίδι μυστηρίου παράλληλα με τους μαθητές /τριές του ενδυναμώνοντας παράλληλα τις σχέσεις τους.
- ευαισθητοποιηθούν και θα ευαισθοποιήσουν τους μαθητές τους σχετικά με την τρίτη ηλικία και τη ζωή στις μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων.
- γνωρίσουν νέους τρόπους βιωματικής εκπαίδευσης, παιδαγωγικής και ευαισθητοποίησης μέσα από το παιχνίδι.
- χρησιμοποιήσουν την επίσκεψη ως αφορμή για να μιλήσουν στους μαθητές τόσο για την τρίτη ηλικία όσο και ιστορικά γεγονότα ή στοιχεία του πολιτισμού.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΣΕ ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ

Το προσωπικό των γηροκομείων έχει την ευκαιρία να:

- ζήσει μια μοναδική ζωντανή εμπειρία παιχνιδιού μυστηρίου όπου μπορεί να κατέχει στρατηγικό ρόλο.
- βελτιώσει τη σχέση και καθημερινή ποιότητα επαφής με τους ηλικιωμένους που διαμένουν στην μονάδα.
- αναπτύξει νέες δεξιότητες.

ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΑ

Τα γηροκομεία, ως χώροι φροντίδας, μέσω το προγράμματος καλούνται να:

- συμμετάσχουν σε ένα καινοτόμο πρόγραμμα όπου οι ηλικιωμένοι και όσοι από το προσωπικό θελήσουν θα έχουν ενεργό ρόλο.
- ενδυναμώσουν το δίκτυο συνεργασιών τους τόσο με την Challedu και μεταξύ τους όσο και με την τοπική κοινωνία, τα σχολεία και άλλους εκπαιδευτικούς φορείς.
- γίνουν τοπόσημα για τους νέους και την περιοχή παίρνοντας ένα νέο χαρακτήρα αυτόν του escape room.
- δημιουργήσουν σε συνεργασία και με την Challedu και τους εμψυχωτές της μια νέα εμπειρία ψυχαγωγίας που και από μόνη της μπορεί σταδιακά να γίνει βιώσιμη.

Handwritten notes and diagrams on a table, likely for a research or investigation project. The notes are organized into sections, some with headings like "ΑΠΟΣΤΟΛΗ Β102" and "ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ".

Top Left: A piece of paper with the word "PORT" and "ANNA" written on it, along with a magnifying glass.

Top Right: A person is writing on a piece of paper with a pen. The paper has some handwritten notes and a small diagram.

Center: A large piece of paper with handwritten notes and diagrams. The notes are organized into sections, some with headings like "ΑΑ1/ΚΩΔ", "ΑΠΟΣΤΟΛΗ Β102", and "ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ".

Bottom Left: A piece of paper with a magnifying glass icon and the text "ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΝ". Below it, a "TO DO LIST" is written:

- Ρωτήστε τον κύριο Θεόφιλο για
- 1. την καταγωγή του
- 2. γιατί και πως ήρθε στην Ελλάδα
- 3. ποιος είναι ο αγαπημένος του χορός

Bottom Center: A piece of paper with a magnifying glass icon and the text "ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΝ". Below it, a "ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ" is written:

- 1. Ποιος/οι έχουν στείλει το κουτί με τα CDs;
- 2. Πως σχεδιάζονται τα CDs με τους ηλεκτρονικούς;
- 3. Γιατί έχουν στείλει το κουτί με τα CDs στο γήρο;
- 4. Τι προσπαθούν να κάνουν;

Bottom Right: A piece of paper with a magnifying glass icon and the text "ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ". Below it, a list of questions is written:

- 1. Από ποιον/ποιους προέρχονται τα δακτυλικά αποτυπώματα στην κούτα και τη πράσινη θήκη CD;
- 2. Από ποιον/ποιους προέρχονται τα δακτυλικά αποτυπώματα στο εισιτήριο;

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

ΔΡΑΣΗ 1: Σχεδιασμός εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων των ηλικιωμένων και πλατφόρμας παιχνιδιού

Στόχοι

Οι στόχοι της συγκεκριμένης δράσης είναι οι ακόλουθοι:

- να σχεδιαστεί μια κεντρική πλατφόρμα παιχνιδιού μυστηρίου που να διευκολύνει την μετέπειτα χρήση της από τους σχεδιαστές για την δημιουργία των παιχνιδιών σύμφωνα με τις αναμνήσεις των ηλικιωμένων.
- να σχεδιαστεί μια μέθοδος συλλογής αναμνήσεων βασισμένη στην πλατφόρμα.
- να εκπαιδευτούν οι εμψυχωτές στην μέθοδο συλλογής αναμνήσεων.
- να δημιουργηθεί μια μέθοδος αξιολόγησης του προγράμματος και των διαφορετικών του φάσεων.

Αποτελέσματα

Σύμφωνα με τις προδιαγραφές που είχαν τεθεί, δημιουργήθηκε ένας καμβάς μηχανισμών και μια δομή διαδρομών παιχνιδιού που εφαρμόστηκαν για την παραγωγή διαφορετικών παιχνιδιών με βάση το υλικό που συλλέχθηκε από την κάθε μονάδα φροντίδας ηλικιωμένων.

Πιο συγκεκριμένα, δημιουργήθηκε μια πλατφόρμα παιχνιδιού όπου οι μαθητές αναλαμβάνουν το **ρόλο 8 ομάδων** (συν δύο ειδικών ομάδων) που προσπαθούν να επιλύσουν ένα μυστήριο.

Οι ομάδες αυτές είναι: Εργαστήριο Αποκωδικοποίησης, Εργαστήριο Τεκμηρίων, Εργαστήριο Ηχου, Εργαστήριο Εικόνας, Εργαστήριο Γραφολογίας, Εργαστήριο εντύπων, Εργαστήριο Εγγράφων, Εργαστήριο έρευνας Σκηνών, Εργαστήριο Ηλεκτρονικών ιχνών, Εργαστήριο τεχνολογίας.

Οι μαθητές, ανάλογα με το ρόλο τους, αναλαμβάνουν συγκεκριμένες αποστολές που διακρίνονται σε **αποστολές συνομιλίας με ηλικιωμένους και αποστολές έρευνας στοιχείων**.

Κάθε παιχνίδι χωρίζεται σε 2 φάσεις: στη μία φάση αλληλεπιδρούν με τους ηλικιωμένους οι μισοί μαθητές και στην άλλη οι άλλοι μισοί. Αυτό το μοντέλο ακολουθήθηκε από την ανάγκη των ηλικιωμένων για προσωπικό χρόνο με τους μαθητές αλλά και την ανάγκη των σχολείων για να φέρουν περισσότερα άτομα.

Για κάθε παιχνίδι επιλέχθηκε μια συγκεκριμένη ιστορική περίοδος της Ελλάδας (αρχαία ιστορία, βυζαντινή ιστορία, τουρκοκρατία και νεότερη ιστορία) ώστε τα παιχνίδια να ανταποκρίνονται και σε εκπαιδευτικούς στόχους.

Με βάση την πλατφόρμα του παιχνιδιού δημιουργήθηκαν 11 εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων τα οποία αντιστοιχούσαν σε 11 θεματικές από τις οποίες αντλούνταν θέματα προς αλληλεπίδραση μεταξύ των μαθητών και των ηλικιωμένων. Η αντιστοιχία μεταξύ ιστορικών περιόδων και γηροκομείων έγινε με βάση τις αναμνήσεις των ηλικιωμένων και την πλοκή των ιστοριών που αυτές δημιουργούσαν.

Σημαντική ήταν η συμβολή των εμψυχωτών στην αποτύπωση των αναμνήσεων των ηλικιωμένων αλλά και των δεξιοτήτων τους ώστε αυτοί να αναλάβουν κατά ποσοστό 95% ενεργό ρόλο και συμμετοχή στο παιχνίδι.

Στους ηλικιωμένους δόθηκαν ρόλοι κατά περίπτωση ανάλογα με τις αναμνήσεις τους και τις δεξιότητές τους. Κάποιοι από αυτούς καλούνται στη διάρκεια του παιχνιδιού να μιλήσουν με τους μαθητές για προσωπικά τους βιώματα. Άλλοι καλούνται να τους δώσουν αντικείμενα ή να τους δείξουν φωτογραφίες. Τέλος, ορισμένοι από αυτούς **καλούνται να μιλήσουν σχετικά με στοιχεία του μυστηρίου.**



Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων

Όπως ήδη αναφέρθηκε με βάση την πλατφόρμα του παιχνιδιού σχεδιάστηκαν **11 εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων με 11 ξεχωριστές θεματικές**. Στόχος ήταν να συλλέξουμε στοιχεία για διαφορετικές πτυχές της ζωής των ηλικιωμένων και παράλληλα να ενισχύσουμε τις δεξιότητές τους. **Τα εργαστήρια συμπεριλάμβαναν δραστηριότητες όπως τραγούδι, χορό, παροιμίες, παιχνίδια, προβολές βίντεο, ζωγραφική και συζήτηση.**

Ακολουθεί συνοπτική περιγραφή κάθε εργαστηρίου:

Γνωριμία- Στόχος: Γνωριμία με την ομάδα υλοποίησης του έργου.

Δραστηριότητες: Ζωγραφιά μια γυναίκας ή ενός άντρα και συλλογή βασικών στοιχείων για κάθε ηλικιωμένο μέσα από προσωπική συζήτηση.

1.Οικογένεια- Στόχος: να μάθουμε για τις ρίζες και τους απογόνους του κάθε ηλικιωμένου καθώς και κάποια βασικά πράγματα για το περιβάλλον που μεγάλωσαν, τις σχέσεις τους και τις οικογένειές τους.

Δραστηριότητες: Τραγούδια σε σχέση με οικογένεια, ζωγραφική προσώπων που θύμιζαν συγγενείς, συμπλήρωση γενεαλογικού δέντρου και επαγγελμάτων των συγγενών, παροιμίες σε σχέση με την οικογένεια.

2.Επαγγέλματα- Στόχος: συλλογή πληροφοριών για επαγγέλματα που έκαναν οι ηλικιωμένοι, ή άτομα από το περιβάλλον τους.

Δραστηριότητες: Τραγούδια σε σχέση με επαγγέλματα της εποχής, παροιμίες με επαγγέλματα, παιχνίδια με επαγγέλματα, ιστορίες για επαγγέλματα και προσωπική συζήτηση για τα επαγγέλματα κάθε ένα.

3.Ταξίδια- Στόχος: συλλογή στοιχείων σε σχέση με τους τόπους που έζησαν οι ηλικιωμένοι ή ταξίδια που έκαναν.

Δραστηριότητες: Τραγούδια σε σχέση με πόλεις και νησιά σε Ελλάδα και εξωτερικό, παροιμίες με ταξίδια και ταξιδευτές, χάρτης με σημεία που έχουν ζήσει ή επισκεφθεί οι ηλικιωμένοι (Παγκόσμιος και Ελληνικός), ιστορίες για μέρη που έχουν ζήσει ή επισκεφθεί, παιχνίδι τύπου κρεμάλα με πόλεις και χώρες.

4.Αντικείμενα- Στόχος: συλλογή στοιχείων σε σχέση με παλιά αντικείμενα που χρησιμοποιούσαν στην καθημερινότητά τους αλλά και αντικείμενα που χρησιμοποιούσαν για να κρύψουν θησαυρούς και χρήματα.

Δραστηριότητες: Τραγούδια σε σχέση με αντικείμενα, παροιμίες σε σχέση με αντικείμενα, κρεμάλα, παιχνίδια με αντικείμενα, συζήτηση σε σχέση με προσωπικά τους αντικείμενα που ήταν σημαντικά στην καθημερινότητά τους.

5. Αγάπη- Ερωτας- Στόχος: συλλογή στοιχείων γύρω από την προσωπική τους ζωή (γάμους κτλ) αλλά και τους πρώτους έρωτές τους.

Δραστηριότητες: Ζωγραφική καρδιάς με τους αγαπημένους τους, Συζήτηση σε σχέση με τους έρωτες και τους γάμους τους, Παιχνίδια με συναισθήματα, Παροιμίες σε σχέση με τον έρωτα και την αγάπη, Τραγούδια σε σχέση με τον έρωτα και την αγάπη.

6.Φαγητό- Στόχος: συλλογή στοιχείων σε σχέση με το ρόλο της μαγειρικής στη ζωή τους αλλά και στις γιορτές και τα γλέντια τους.

Δραστηριότητες: Τραγούδια τραπεζιού, παιχνίδια με συνταγές και φαγητά, παροιμίες σε σχέση με το φαγητό, κρεμάλα, συζήτηση για συνταγές και σπεσιαλιτέ κάθε ηλικιωμένου, ζωγραφική πιάτων φαγητού.

7.Παραμύθια-Μύθοι- Στόχος: συλλογή μύθων και παραμυθιών από τις περιοχές των ηλικιωμένων ή από τις αναμνήσεις τους.

Δραστηριότητες: Τραγούδια για μύθους, παιχνίδια εικόνες φαντασίας-παραμυθιών, αφήγηση μύθων διαφόρων περιοχών, συζήτηση για μύθους που γνωρίζουν οι ηλικιωμένοι, δημοτικά τραγούδια που αφηγούνται μύθους.

8.Ιστορική γραμμή- Στόχος: συλλογή ιστοριών και προσωπικών βιωμάτων των ηλικιωμένων σχετικά με σημαντικά ιστορικά γεγονότα όπως οι πόλεμοι, η δικτατορία, ο ερχομός διαφόρων ηλεκτρικών συσκευών, ιστορικά πρόσωπα κτλ.

Δραστηριότητες: Τραγούδια με ιστορικό περιεχόμενο, παιχνίδια με ήρωες της ιστορίας, αφήγηση μύθων σχετικά με ιστορικά γεγονότα, δημιουργία ιστορικής γραμμής, συζήτηση για προσωπικά βιώματα των ηλικιωμένων, αλληλεπίδραση με φωτογραφίες και βίντεο από tablet.

9. Σχολείο- φιλία- Στόχος: συλλογή ιστοριών από το σχολείο, τους φίλους και τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν τα χρόνια εκείνα οι ηλικιωμένοι.

Δραστηριότητες: Τραγούδια σχετικά με το σχολείο και τη φιλία, παροιμίες για τους φίλους και τους εχθρούς, συζήτηση για ιστορίες με φίλους και σχολείο, παιχνίδια, φωτογραφίες με παιχνίδια που έπαιζαν εκείνη την εποχή

10.Ψυχαγωγία- ταινίες- Στόχος: συλλογή αναμνήσεων σε σχέση με μορφές ψυχαγωγίας της εποχής όπως κινηματογράφος, καραγκιόζης, θέατρο κτλ.

Δραστηριότητες: Τραγούδια, προβολή ταινιών, ατάκες από ταινίες, παιχνίδια με ταινίες ελληνικού κινηματογράφου, συζήτηση για άλλες μορφές ψυχαγωγίας και αναμνήσεις ηλικιωμένων για κινηματογράφο τηλεόραση κτλ.





ΔΡΑΣΗ 2: Υλοποίηση εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων

Στόχοι

Βασικοί στόχοι των εργαστηρίων ήταν μέσα από αυτά οι ηλικιωμένοι να:

- ψυχαγωγηθούν και διασκεδάσουν καθώς αφηγούνται τις ιστορίες τους και τα προσωπικά τους βιώματα.
- ενεργοποιηθούν, αναπτύξουν ή διατηρήσουν τις δεξιότητές τους.
- νιώσουν χρήσιμοι καθώς ο ρόλος τους είναι κομβικός για τη δημιουργία των παιχνιδιών.
- νιώσουν συναισθηματική υποστήριξη μέσα από την επαφή τους με τους εμψυχωτές.
- εκφράσουν τα συναισθήματά τους.
- μειώσουν το άγχος και το στρες.
- επαναπροσδιορίσουν το γηροκομείο ως ένα χώρο με ζωή, δημιουργικότητα και χαρά.

Αποτελέσματα

Το σύνολο των εγγεγραμμένων συμμετεχόντων, όπως καταμετρήθηκαν από τις φόρμες συμμετοχής, είναι **138 άτομα με 97 από αυτούς να συμμετέχουν ενεργά σε όλα τα εργαστήρια**. Από αυτούς, οι 28 ηλικιωμένοι είναι από το Μερόπειο Ίδρυμα, 22 ηλικιωμένοι από τον Καλό Σαμαρείτη, 17 ηλικιωμένοι από την Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου και 30 ηλικιωμένοι από την Παναγιά Ελεούσα. Οι εμψυχώτριες επισκέφθηκαν επιπλέον 6 άτομα που βρίσκονταν κατάκοιτα χωρίς όμως να μπορούν να εφαρμόσουν το σύνολο των δραστηριοτήτων των εργαστηρίων λόγω έλλειψης χρόνου.

Οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν υπερβολικά θετικά την εμπειρία τους με τους περισσότερους από αυτούς να εντάσσονται σταδιακά όλο και περισσότερο στα εργαστήρια από δική τους επιθυμία. Οι εμψυχώτριες (ψυχολόγοι) μας μάλιστα θεωρούν ότι πολλοί από αυτούς ενεργοποιήθηκαν μέσα από τα εργαστήρια και ανέκτησαν δεξιότητες και ικανότητές τους που είχαν χάσει ύστερα από την ένταξή τους στο γηροκομείο.

Παρακάτω φαίνονται αναλυτικά τα αποτελέσματα των αξιολογήσεων-ερωτηματολογίων που δόθηκαν στους συμμετέχοντες. Αυτό που κρατάμε περισσότερο είναι κάποια σχόλια που έγραψαν όπως τα παρακάτω:

«Μας βοηθάτε να μπορούμε και εμείς στο κύκλο. Μας αγγίζει»

«Μας δίνετε αέρα, ζωή»

«Μας αλλάζετε τη μέρα. Μας δίνετε χαρά και ξεκούραση»

«Η παρουσία σας και μόνο μας εμψυχώνει, μας ενθαρρύνει, μας αναζωογονεί»

«Προσπαθείτε με κάθε τρόπο να μας βγάλετε τα αρνητικά από το μυαλό και να μας δείξετε ότι υπάρχει ζωή»

«Μας δίνετε χαρά, ζωή»

«Μας βοηθάτε, μας ψυχαγωγείτε»

«Είστε θαυμάσια παιδιά»

-Πόσο ενδιαφέροντα βρήκατε τα εργαστήρια;



-Πόσο σας βοήθησαν οι εμπυχωτές να συμμετέχετε σε αυτά;



-Πόσο σημαντική θεωρείτε την οργάνωση αντίστοιχων εργαστηρίων;



Στόχοι

Ο βασικός στόχος των παιχνιδιών Μυστηρίου ήταν να μπορέσουν να ενσωματώσουν όσο το δυνατό περισσότερους ηλικιωμένους που ζουν στο εκάστοτε γηροκομείο ώστε να τους δώσει τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με το βέλτιστο τρόπο με τους μαθητές/τριες ανάλογα με τις δεξιότητές τους και το προσωπικό τους background.

Επιμέρους στόχοι ήταν:

- ο σχεδιασμός τεσσάρων σεναρίων - παιχνιδιών μυστηρίου τύπου escape room.
- η δημιουργία όλων των γραφιστικών και σκηνογραφικών υλικών που χρειάζονται για τη διεξαγωγή των παιχνιδιών.
- ο σχεδιασμός ενημερωτικού υλικού για τους εκπαιδευτικούς.
- ο σχεδιασμός υλικού εκπαίδευσης και εμπύχωσης για τους εμπυχωτές.

Αποτελέσματα

Πράγματι, **σχεδιάστηκαν 4 διαφορετικά σενάρια-παιχνίδια** πάνω στην πλατφόρμα παιχνιδιού που αναλύθηκε στην Δράση 1 και με βάση τις αναμνήσεις των ηλικιωμένων σε κάθε γηροκομείο.

Επίσης δημιουργήθηκαν **3 οδηγοί για τους εκπαιδευτικούς**:

- Ένας ο οποίος περιγράφει σύντομα τους κύριους στόχους του προγράμματος και στοιχεία σε σχέση με τη διεξαγωγή του.
- Ένας ο οποίος περιγράφει πιο αναλυτικά το θεωρητικό πλαίσιο, τα στάδια του παιχνιδιού αλλά και το κάθε παιχνίδι ως ιστορία.
- Τέλος, ένας που περιγράφει δραστηριότητες που μπορούν να πραγματοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί στην τάξη τους πριν ή μετά την επίσκεψη και το παιχνίδι.

Επιπλέον, σχεδιάστηκαν **5 οδηγοί για τους εμπυχωτές**.

- Ένας με γενικές οδηγίες για την εκπαίδευση των ηλικιωμένων και του προσωπικού, την υλοποίηση του προγράμματος, τη διαχείριση των ηλικιωμένων, των μαθητών, του προσωπικού κτλ
- Τέσσερις με τις ειδικές οδηγίες για κάθε παιχνίδι μυστηρίου που περιελάμβαναν τα υλικά για κάθε ένα παιχνίδι, το στήσιμο του κάθε παιχνιδιού, την προετοιμασία πριν και μετά από κάθε εργαστήριο, την οργάνωση των ηλικιωμένων, των αντικειμένων του παιχνιδιού, των μαθητών και των αξιολογήσεων.



ΔΡΑΣΗ 4: Εκπαίδευση εμπυχωτών

Στόχοι

Στόχοι των εργαστηρίων εκπαίδευσης των εμπυχωτών ήταν η:

- Εκπαίδευση στο σενάριο των παιχνιδιών.
- Εκπαίδευση στη χρήση των υλικών των παιχνιδιών.
- Εκπαίδευση στην εμπύχωση των ηλικιωμένων και των μαθητών/τριών.
- Εκπαίδευση στην υλοποίηση εργαστηρίων εκπαίδευσης των ηλικιωμένων και του προσωπικού.
- Εκπαίδευση στην υλοποίηση εργαστηρίων παιχνιδιού ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες του κάθε γηροκομείου και των ηλικιωμένων που ζουν σε αυτό.
- Εκπαίδευση στην αντιμετώπιση προκλήσεων πριν και στη διάρκεια της εμπύχωσης (κάποιος ηλικιωμένος είναι άρρωστος και δε συμμετέχει, κάποιος δε καταφέρνει να δώσει το στοιχείο που χρειάζονται οι μαθητές κτλ).

Ενα πολύ σημαντικό στοιχείο για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού είναι ότι θα συμμετέχει άμεσα το 100% των ηλικιωμένων που βρίσκονταν στα εργαστήρια δηλαδή 97 ηλικιωμένοι. Όλοι τους θα έχουν να πουν κάτι στα παιδιά ή να τους δώσουν κάτι ή να τους προσφέρουν κάποια πληροφορία μικρότερη ή μεγαλύτερη με βάση τις αναμνήσεις και τα βιώματά τους.

Τα αποτελέσματα

Οι εμπυχωτές παρακολούθησαν **40 ώρες εκπαίδευσης μέσα σε μια εβδομάδα ενώ ακολούθησαν εργαστήρια playtest των παιχνιδιών με τους εμπυχωτές να εκπαιδεύονται και πρακτικά στο ρόλο τους.**

Στη διάρκεια της θεωρητικής εκπαίδευσης οι εμπυχωτές εκπαιδεύτηκαν:

- Στους βασικούς στόχους και επιδιωκόμενα αποτελέσματα του προγράμματος και συγκεκριμένα της δράσης του παιχνιδιού μυστηρίου.
- Σε βασικούς κανόνες για τον ομαλή λειτουργία του προγράμματος σε συνεργασία με τους μαθητές/τριες, εκπαιδευτικούς, ηλικιωμένους, προσωπικό και συγγενείς.
- Στον ρόλο τους ως εμπυχωτές (εκπαιδευτικές αρχές, παιδαγωγικές αρχές, επικοινωνία με εκπαιδευτική κοινότητα, επικοινωνία με μαθητές/τριες διαφόρων ηλικιών).
- Στο σενάριο του κάθε παιχνιδιού (4 παιχνίδια) και στην οργάνωσή του.
- Στον ρόλο του κάθε ηλικιωμένου και τις προσαρμογές που έχουν γίνει από τους σχεδιαστές για να λάβουν όλοι μέρος.
- Στα υλικά του παιχνιδιού και την οργάνωσή τους.
- Στην ενημέρωση και εκπαίδευση των ηλικιωμένων και του προσωπικού.
- Στην υλοποίηση των εργαστηρίων παιχνιδιού ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες του κάθε γηροκομείου και των ηλικιωμένων.
- Στην υποστήριξη της επικοινωνίας των ηλικιωμένων με τους μαθητές/τριες.
- Στην αντιμετώπιση τυχόν αλλαγών όπως η αρρώστια κάποιου ηλικιωμένου, η άρνησή του σε συμμετοχή λόγω άλλων προβλημάτων, η αδυναμία κάποιου ηλικιωμένου να ολοκληρώσει το ρόλο του κτλ.
- Στην αντιμετώπιση τυχόν δυσκολιών των μαθητών/τριών όπως αδυναμία αντίληψης του ρόλου της ομάδας τους, αδυναμία κατανόησης των εργαλείων και της αποστολής τους, δυσκολία στην επικοινωνία με τους ηλικιωμένους κτλ.

Κατά την διάρκεια των playtests οι εμπυχωτές είχαν τη δυνατότητα να εκπαιδευτούν πρακτικά στο ρόλο τους. Μέσα από την πρακτική αυτή της επιπλέον εκπαίδευσης 24 ωρών οι εμπυχωτές εκπαιδεύτηκαν:

- Στην οργάνωση των υλικών και των αντικειμένων του παιχνιδιού πριν και μετά τη δράση.
- Στην πρακτική εμπύχωση της δράσης δηλαδή: την παρουσίαση του μυστηρίου στους μαθητές/τριες, την αλληλεπίδραση με τους μαθητές/τριες μεταξύ τους και με τους ηλικιωμένους, την οργάνωση της ώρας κάθε επιμέρους ενότητας του παιχνιδιού, της διαχείρισης των ανθρώπων που λαμβάνουν μέρος στη δράση, κτλ
- Στην εύρεση λύσεων σε τυχόν αλλαγές στο πρόγραμμα λόγω αδυναμίας των ηλικιωμένων, ή των μαθητών/τριών κτλ.



ΔΡΑΣΗ 5: Εκπαίδευση ηλικιωμένων και προσωπικού στο παιχνίδι

Στόχοι

Στόχοι των εργαστηρίων εκπαίδευσης των ηλικιωμένων και του προσωπικού ήταν:

- Η ενημέρωση των όλων ηλικιωμένων και του προσωπικού για τη δράση.
- Η εκπαίδευση των ηλικιωμένων και του προσωπικού που θα συμμετάσχει στη δράση στο ρόλο του (97 ηλικιωμένοι).
- Η προσαρμογή του παιχνιδιού όπου χρειάζεται για να είναι πιο εύκολο να προσαρμοστεί στο κάθε ηλικιωμένο.
- Η προσαρμογή της οργάνωσης του παιχνιδιού όπου χρειαζόταν λόγω των συνθηκών στο εκάστοτε γηροκομείο.

Τα αποτελέσματα

Οι εμψυχωτές υλοποίησαν 4 εργαστήρια ενημέρωσης και εκπαίδευσης σε κάθε γηροκομείο (συνολικά 32 ώρες ενημέρωσης και εκπαίδευσης των ηλικιωμένων και του προσωπικού) ύστερα από τα οποία τόσο οι ηλικιωμένοι όσο και οι εμψυχωτές μπόρεσαν να αναλάβουν το ρόλο τους.

Η προσαρμογή του παιχνιδιού στις ικανότητες του κάθε ηλικιωμένου ήταν τόσο καλή που οι ηλικιωμένοι μπόρεσαν πολύ εύκολα και χωρίς ιδιαίτερη καθοδήγηση στις περισσότερες περιπτώσεις να παίξουν το ρόλο τους.

Στο τελευταίο εργαστήριο εκπαίδευσης έγινε και από ένα playtest σε κάθε γηροκομείο (16 ώρες playtests) το οποίο βοήθησε τόσο τους ηλικιωμένους και το προσωπικό όσο και τους εμψυχωτές.

Σύμφωνα με αξιολογήσεις των ηλικιωμένων όλοι ένιωσαν ύστερα από την εκπαίδευση και τις όποιες προσαρμογές έγιναν ότι μπορούσαν να παίξουν το ρόλο τους και να βοηθήσουν μέσα από αυτόν τα παιδιά να λύσουν το μυστήριο.



ΔΡΑΣΗ 6: Οργάνωση επισκέψεων μαθητών και μαθητριών

Στόχοι

Στόχοι της οργάνωσης επισκέψεων των μαθητών/τριών ήταν:

- Δημιουργία φόρμας συμμετοχής για τα σχολεία.
- Αποστολή ενημερωτικού και εκπαιδευτικού υλικού σε καθηγητές και σχολεία.
- Τηλεφωνική ή άλλου είδους επικοινωνία για να διασφαλιστεί η συνεχής ροή μαθητών και σχολείων στο πρόγραμμα (στόχος είναι 1 φορά ανά 15 μέρες να επισκέπτεται ένα τμήμα σχολείου κάθε μονάδα φροντίδας- συνολικά 8 εργαστήρια ανα μήνα).
- Οργάνωση ημερομηνιών.

Τα αποτελέσματα

Η εκπαιδευτική κοινότητα και οι μαθητές και μαθήτριες αγκάλιασαν με πολύ μεγάλη αγάπη και ενδιαφέρον το πρόγραμμα Μυστήριο στο γηροκομείο.

Από την πρώτη μέρα ανάρτησης της ηλεκτρονικής πλατφόρμας αιτημάτων για επισκέψεις σχολείων υπήρχε πολύ μεγάλη ανταπόκριση. Όλες οι διαθέσιμες ημερομηνίες επίσκεψης από σχολεία καλύφθηκαν μέχρι και το Μάιο που ήταν ο αρχικός μας στόχος. Συνολικά οργανώθηκαν 79 επισκέψεις σχολείων αντί 40 όπως αρχικά είχε προβλεφθεί από την αίτηση προς το Ιδρυμα και συνολικά επρόκειτο να επισκεφθούν τα γηροκομεία 2345 μαθητές/τριες και 158 εκπαιδευτικοί. Τα αιτήματα για συμμετοχή στο πρόγραμμα συνεχίστηκαν τόσο μέσω της ηλεκτρονικής φόρμας όσο και τηλεφωνικά ακόμα και λίγο πριν την επιδημία του COVID-19, ενώ τα σχολεία μπήκαν σε λίστα αναμονής είτε για να ενημερώσουμε σε περιπτώσεις ακύρωσης είτε για να ενημερώσουμε άμεσα τη νέα χρονιά σε περίπτωση που συνεχιστεί το πρόγραμμα.



ΔΡΑΣΗ 7: Υλοποίηση επισκέψεων μαθητών/τριών Α'βάθμιας και Β'βάθμιας στο παιχνίδι μυστηρίου στις μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων - εργαστήρια παιχνιδιού μυστηρίου

Στόχοι

Κύριος στόχος μας ήταν το «Μυστήριο στο Γηροκομείο» να αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο η κοινωνία και ιδιαίτερα οι νεότεροι άνθρωποι, μαθητές και μαθήτριες, βλέπουν τα γηροκομεία και τους ηλικιωμένους.

Επιμέρους στόχοι ήταν μέσα από τα εργαστήρια παιχνιδιού μυστηρίου και την υλοποίηση επισκέψεων:

Οι **ηλικιωμένοι** μέσω του προγράμματος είχαν την ευκαιρία να να :

- ζήσουν μια μοναδική εμπειρία αλληλεπίδρασης με τις νεότερες γενιές μέσα στον χώρο τους χωρίς να χρειάζεται να μετακινηθούν από τη μονάδα φροντίδας ηλικιωμένων όπου διαμένουν.
- ενεργοποιηθούν στα πλαίσια της κοινωνίας καθώς η όλη διαδικασία εργαστηρίου και υλοποίησης του παιχνιδιού απαιτεί την ενεργό συμμετοχή τους όσο μικρή ή μεγάλη επιτρέπουν οι ικανότητές τους.
- νιώσουν χρήσιμοι καθώς ο ρόλος τους είναι κομβικός για την εφαρμογή του παιχνιδιού.
- νιώσουν συναισθηματική υποστήριξη μέσα από την επαφή τους με ανθρώπους και ιδιαίτερα μαθητές.
- διατηρήσουν τις δεξιότητες και ικανότητές τους (ιδίως τις κοινωνικές) παίζοντας.
- εκφράσουν τα συναισθήματά τους μέσα από την αφήγηση.
- μειώσουν το άγχος και το στρες.
- επαναπροσδιορίσουν το χώρο της μονάδας φροντίδας ως ένα χώρο με ζωή, δημιουργικότητα και χαρά.

Οι **μαθητές και μαθήτριες** είχαν τη δυνατότητα να :

- ζήσουν μια μοναδική περιπέτεια μυστηρίου
- αποκτήσουν ένα κίνητρο για να επισκεφτούν τις μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων καθώς τα δωμάτια απόδρασης (escape rooms) αποτελούν μια από τις πιο ενδιαφέρουσες επιλογές ψυχαγωγίας.
- μαθούν ιστορικά στοιχεία καθώς οι αναμνήσεις των ηλικιωμένων τοποθετούνται χρονολογικά παράλληλα σε σημαντικά ιστορικά γεγονότα της νεότερης ελληνικής και παγκόσμιας ιστορίας.
- αλληλεπιδράσουν με ηλικιωμένους κάτι που θα οδηγήσει στην άρση ενδεχόμενης προκατάληψης από τη μεριά τους προς τα γηρατειά .
- συνειδητοποιήσουν ότι και οι ηλικιωμένοι ήταν κάποτε νέοι και μοιράζονταν τους ίδιους προβληματισμούς με αυτούς σε διαφορετικό όμως ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο.
- επαναπροσδιορίσουν την έννοια του γηροκομείου από χώρο μόνο για ηλικιωμένους σε ένα χώρο παιχνιδιού, δημιουργικότητας και χαράς.

Το προσωπικό των μονάδων φροντίδας ηλικιωμένων είχε την ευκαιρία να:

- ζήσει μια μοναδική ζωντανή εμπειρία παιχνιδιού μυστηρίου όπου μπορεί να κατέχει στρατηγικό ρόλο.
- βελτιώσει τη σχέση και καθημερινή ποιότητα επαφής με τους ηλικιωμένους που διαμένουν στην μονάδα.
- αναπτύξει νέες δεξιότητες.

Οι εκπαιδευτικοί είχαν τη δυνατότητα να:

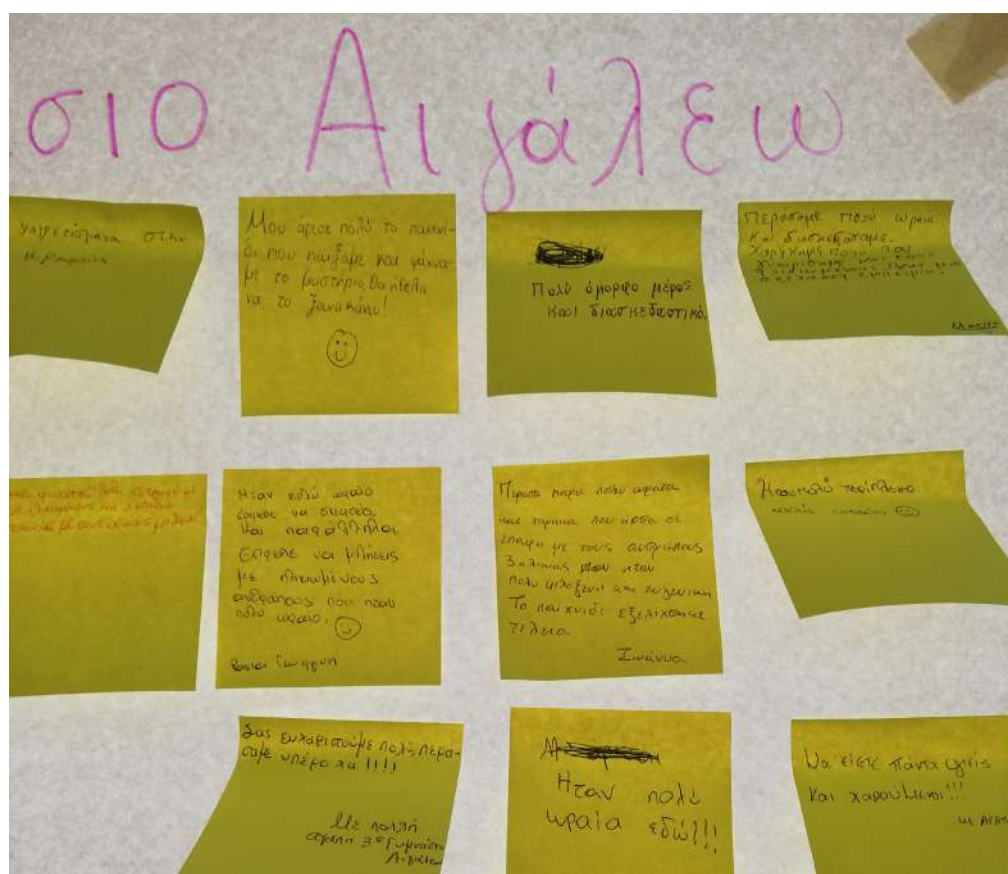
- συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι μυστηρίου παράλληλα με τους μαθητές τους.
- ευαισθητοποιηθούν και θα ευαισθητοποιήσουνε τους μαθητές τους σχετικά με την τρίτη ηλικία και τη ζωή στις μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων.
- γνωρίσουν νέους τρόπους βιωματικής εκπαίδευσης και παιδαγωγικής μέσα από το παιχνίδι.
- χρησιμοποιήσουν την επίσκεψη ως αφορμή για να μιλήσουν στους μαθητές τόσο για την τρίτη ηλικία όσο και ιστορικά γεγονότα ή στοιχεία του πολιτισμού.

Αποτελέσματα

Υλοποιήθηκαν 59 επισκέψεις σχολείων με συμμετοχή 1586 μαθητών/τριών και 106 εκπαιδευτικών. Μαθητές/τριες και εκπαιδευτικοί δηλώνουν ενθουσιασμένοι από το υλικό (οδηγούς για εκπαιδευτικούς) και από τη δράση.

Τόσο οι αξιολογήσεις μέσω post it από τους μαθητές όσο και οι αξιολογήσεις των εκπαιδευτικών φανερώουν την μεγάλη επιτυχία του προγράμματος.

Δυστυχώς λόγω της επιδημίας COVID-19 το πρόγραμμα στην μορφή παιχνιδιού μυστηρίου στα γηροκομεία ματαιώθηκε και το έργο άλλαξε μορφή. Σε συντονισμό με τις μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων Καλός Σμαραγίτης, Παναγία Ελεούσα και Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου συντονίσαμε εβδομαδιαία διαδικτυακά προγράμματα επιψύγησης των ηλικιωμένων.



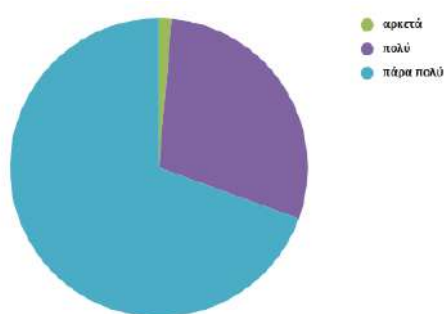
Αξιολογήσεις εκπαιδευτικών μέσω ερωτηματολογίων

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της αξιολόγησης του προγράμματος από εκπαιδευτικούς:

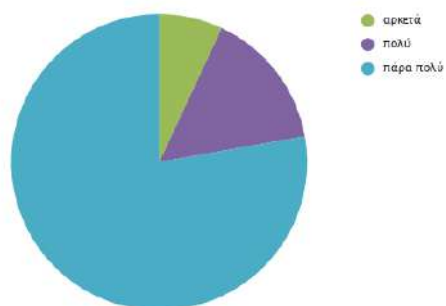
- το 98% θεωρεί ότι το πρόγραμμα είναι πολύ ή πάρα πολύ ενδιαφέρον.
- το 95% ότι το εικαστικό και εκπαιδευτικό υλικό του προγράμματος, συμπεριλαμβανομένων και των τριών οδηγιών είναι πολύ ή πάρα πολύ ενδιαφέρον.
- το 94% θεωρεί πολύ ή πάρα πολύ θετική την αλληλεπίδραση των μαθητών και μαθητριών μέσα από το παιχνίδι.

Παράλληλα, το μεγαλύτερο ποσοστό των εκπαιδευτικών δεν προτείνει κάποια αλλαγή στο πρόγραμμα αλλά, αντίθετα, επιβραβεύει την προσπάθεια και υπογραμμίζει τόσο την σημασία της για την άρση των προκαταλήψεων για την τρίτη ηλικία και τα γηροκομεία όσο και τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα των παιχνιδιών τα οποία συνδιάζουν την κριτική σκέψη, τη συνεργασία, την αναζήτηση της γνώσης.

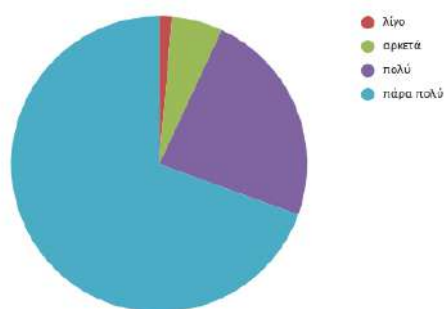
Πόσο ενδιαφέρον σας φάνηκε το πρόγραμμα Μυστήριο στο Γηροκομείο;



Πόσο ενδιαφέρον σας φάνηκε το εικαστικό υλικό και το εκπαιδευτικό περιεχόμενο του παιχνιδιού;



Πόσο θετική θεωρείτε την αλληλεπίδραση των μαθητών/τριών μέσα από αυτό το παιχνίδι για την άρση του αποκλεισμού των ανθρώπων που ζουν στα γηροκομεία;





ΔΡΑΣΗ 8: Βίντεο

Στόχοι

Ο κύριος στόχος της δράσης ήταν η δημιουργία ενός βίντεο που θα αποτύπωνε εικόνες του προγράμματος ώστε αυτό να παρουσιαστεί στο ευρύτερο κοινό και να δείξει τη διαφορετική εικόνα στα γηροκομεία και στην τρίτη ηλικία. Επιπλέον, το περιεχόμενό του δείχνει πως μέσα από την καινοτόμο δράση του παιχνιδιού μυστηρίου τόσο τα παιδιά όσο και οι ηλικιωμένοι προσπέρασαν κάθε εμπόδιο και τελικά βρήκαν ένα κοινό σημείο επικοινωνίας.

Αποτελέσματα

Η ομάδα μας δημιούργησε τελικά δύο βίντεο στην αρχή και στο τέλος του προγράμματος.

Το πρώτο βίντεο, που δημιουργήθηκε κατά τους πρώτους μήνες του προγράμματος, παρουσιάζει σκηνές από τα γηροκομεία, σκηνικά του παιχνιδιού, το παιχνίδι και την αλληλεπίδραση κάποιων πρώτων μαθητών και μαθητρικών με τους ηλικιωμένους. Στόχος του ήταν να κινητοποιήσει ακόμα περισσότερο κόσμο να αγκαλιάσει το πρόγραμμα.

Link: <https://www.facebook.com/challedu/videos/871114033347155/>

Το δεύτερο βίντεο δημιουργήθηκε στο τέλος του προγράμματος και παρουσιάζει σκηνές από το σύνολο του προγράμματος, τα εργαστήρια, την εκπαίδευση, το παιχνίδι και την αλληλεπίδραση με τους μαθητές. Μέσα σε αυτό συμμετέχει τόσο η ομάδα της Challedu όσο και ηλικιωμένοι και επαγγελματίες στα γηροκομεία. Στόχος του ήταν να παρουσιάσει πιο συνολικά το αποτέλεσμα του προγράμματος στο ευρύτερο κοινό.

Link:

ΔΡΑΣΗ 9: Επικοινωνία Παρακολούθηση, Αξιολόγηση

Στόχοι

Ο κύριος στόχος μας ήταν το "Μυστήριο στο Γηροκομείο" να δημιουργήσει ένα κύμα στην κοινωνία, κυρίως στην κοινότητα των εκπαιδευτικών και μαθητών - μαθητριών, ώστε να δουν το χώρο του γηροκομείου και τους ηλικιωμένους που ζουν εκεί με έναν διαφορετικό τρόπο που θα άρει τις προκαταλήψεις τους.

Η δράση αυτή είχε στόχο την συνεχή παρακολούθηση του προγράμματος, την αξιολόγησή του σε διάφορα στάδια από τους συμμετέχοντες αλλά και την ομάδα έργου και την επικοινωνία και προβολή προς το ευρύτερο κοινό και τις ομάδες στόχου.

Αποτελέσματα

Θεωρούμε ότι παρά τις δυσκολίες που συναντήσαμε λόγω της καινοτομίας του προγράμματος και των ειδικών συνθηκών στα γηροκομεία, τα σχολεία αλλά και λόγω της επιδημίας COVID-19 τόσο οι αξιολογήσεις των συμμετεχόντων όσο και η μεγάλη συμμετοχή σχολείων και ηλικιωμένων αποτυπώνουν με τον καλύτερο τρόπο την αλλαγή που κατάφερε το πρόγραμμα "Μυστήριο στο Γηροκομείο".

Παράλληλα, τα αιτήματα που έγιναν κυρίως πριν την επιδημία COVID-19 αλλά ακόμα και μετά για επέκταση του προγράμματος σε άλλες περιοχές ή επέκταση του προγράμματος σε άλλα κοινά (πχ ενήλικες, νέους κτλ) αναδεικνύουν την δυναμική του προγράμματος και την μεγάλη απήχυσή του.

Ένα διαφορετικό Μυστήριο στο γηροκομείο. Ενότητα 4



Μια καινότητα του εκπαιδευτικού
οργανισμού

challedu
inclusion | games | education





e/culture.gr

Εθνικού & αλλελε Challenge κα education εδρε
μυαλόμεναι, αλλε προαλέμεναι ερεβέ σπουα



ΕΝΟΤΗΤΑ 2- ΟΔΗΓΟΣ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ



ΒΑΣΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ

Όπως εξηγήσαμε στην αρχή του οδηγού, στην Ενότητα αυτή υπάρχουν συγκεκριμένες πληροφορίες για την δράσεις που υλοποιήθηκαν στα πλαίσια του προγράμματος. Στόχος της ενότητας είναι να μεταλαμπδεύσει τη γνώση που αποκτήσαμε ως ομάδα Challedu σε άλλους οργανισμούς ή επαγγελματίες που θα ήθελαν να πραγματοποιήσουν αντίστοιχες δράσεις στις δομές τους.

Ποιο συγκεκριμένα τα βήματα που θα αναλύσουμε στην ενότητα αυτή είναι:

- Εργαστήριο γνωριμίας με τους ηλικιωμένους.
- 10 Εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων.
- Εκπαίδευση εμψυχωτών στο παιχνίδι μυστηρίου.
- Εκπαίδευση ηλικιωμένων και προσωπικού στο παιχνίδι μυστηρίου.

Το εργαστήριο γνωριμίας με τους ηλικιωμένους είναι χρήσιμο σε όλους όσους θα ήθελαν με έναν παιγνιώδη και διασκεδαστικό τρόπο να γνωρίσουν τους ανθρώπους τρίτης ηλικίας. Σε όλα τα εργαστήρια εμφανίζεται το μικρότερο δυνατό διάστημα που μπορεί να ολοκληρωθεί το εργαστήριο και η δραστηριότητα σε μια ομάδα ηλικιωμένων 8-10 ανθρώπων. Σε μεγαλύτερες ομάδες, ο χρόνος που χρειάζεται για κάθε δραστηριότητα, ειδικά για δραστηριότητες που δεν είναι ομαδικές, πολλαπλασιάζεται.

Τα εργαστήρια συλλογής αναμνήσεων είναι ένας όμορφος τρόπος γνωριμίας και δημιουργικής απασχόλησης ενώ, παράλληλα, μπορούν να αποτελέσουν υλικό για την δημιουργία νέων παιχνιδιών ή την παραλλαγή των υπάρχοντων. **Παρακαλούμε στην περίπτωση που θέλετε να χρησιμοποιήσετε τα υπάρχοντα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί μέσα από το πρόγραμμα “Μυστήριο στο γηροκομείο” ή μέρος αυτών, ή αν θέλετε να τα παραλλάξετε χρησιμοποιώντας τις βασικές ιστορίες τους ή την πλατφόρμα που έχουμε δημιουργήσει απευθυνθείτε πρώτα στην ομάδα της Challedu καθώς θα πρέπει να σας δωθεί η αντίστοιχη άδεια.**

Η εκπαίδευση των εμψυχωτών στο παιχνίδι μυστηρίου είναι ένα από τα σημαντικότερα βήματα στην υλοποίηση του προγράμματος. Οι εμψυχωτές είναι κομβικές προσωπικότητες ανάμεσα στους ηλικιωμένους και στα παιδιά έτσι πρέπει να μπορέσουν να αποκτήσουν την κατάλληλη επαφή με τον καθένα. Να κινήσουν ταυτόχρονα το ενδιαφέρον των παιδιών και να κρατήσουν σε θετική διάθεση τους ηλικιωμένους.

Η εκπαίδευση ηλικιωμένων και προσωπικού καθώς και η επιπλέον γνώση για την υλοποίηση των παιχνιδιών αφορά κυρίως σε εμψυχωτές που θέλουν να υλοποιήσουν το πρόγραμμα “Μυστήριο στο γηροκομείο” και πρέπει να απευθυνθούν πρώτα στην ομάδα της Challedu για την υλοποίηση του προγράμματος ή μέρους αυτού.

Στόχος

Στόχος του πρώτου εργαστηρίου γνωριμίας είναι οι εμψυχωτές να γνωριστούν με τους ηλικιωμένους, να μάθουν στοιχεία του χαρακτήρα τους και της προσωπικότητάς τους και να επιδιώξουν να κάνουν μια όμορφη πρώτη επαφή μαζί τους που να δημιουργήσει μια στέρεη και συνεχή σχέση εμπιστοσύνης.



Υλικά εργαστηρίου

- εκτυπωμένες φιγούρες γυναικών και ανδρών για ζωγραφική.
- Χαρτιά Α4.
- μαρκαδόροι/ξυλομπογιες.

Προετοιμασία

Κατά την πρώτη αυτή επίσκεψή στο γηροκομείο, οι εμψυχωτές φροντίζουν να έρθουν σε επαφή με τους εκάστοτε υπεύθυνους ώστε να λάβουν την απαραίτητη ενημέρωση για τους χώρους, τους ανθρώπους και τις ανάγκες τους.

Στάδια εργαστηρίου

- Εναρξη εργαστηρίου- ενημέρωση ηλικιωμένων για το πρόγραμμα (5'λεπτά).
- Δραστηριότητα I- Παιχνίδι γνωριμίας (5'λεπτά).
- Δραστηριότητα II- Θετικά χαρακτηριστικά (10'λεπτά).
- Δραστηριότητα III- Ζωγραφίζω τον εαυτό μου (15'λεπτά).
- Δραστηριότητα IV. Παιχνίδι εξάσκησης μνήμης με σχήματα και χρώματα (10'λεπτά).
- Κλείσιμο εργαστηρίου (5'λεπτά).

Εναρξη εργαστηρίου- ενημέρωση ηλικιωμένων για το πρόγραμμα

Στην αρχή του προγράμματος είναι σημαντικό οι εμψυχωτές να κάνουν μια ενημέρωση στους ηλικιωμένους σχετικά με το περιεχόμενο των εργαστηρίων που θα ακολουθήσουν.

Συγκεκριμένα, οι εμψυχωτές συνιστάται να ενημερώσουν ότι στα εργαστήρια οι ηλικιωμένοι θα ζωγραφίσουν, θα τραγουδήσουν, θα δουν ταινίες, θα θυμηθούν παλιά βιώματα, θα φέρουν στο νου αναμνήσεις και κυρίως θα περάσουν από κοινού όμορφα.

Είναι σημαντικό, σε περίπτωση που οι εμψυχωτές πραγματοποιούν τα εργαστήρια με στόχο να δημιουργήσουν νέα παιχνίδια ή να αναδιαμορφώσουν τα υπάρχοντα, να ενημερώσουν εξ αρχής τους ηλικιωμένους ότι θα καταγράφουν κάποιες από τις αναμνήσεις τους με στόχο να δημιουργηθεί με αυτές ένα παιχνίδι μυστηρίου για παιδιά και εφήβους που θα επισκέπτονται το γηροκομείο.

Επίσης, σε περίπτωση που θα υλοποιηθούν παιχνίδια μυστηρίου να τους ενημερώσουν ότι εκείνοι θα έχουν κομβικό ρόλο και ότι τα παιδιά θα χρειαστούν τη βοήθειά τους για να λύσουν το μυστήριο.



5_{min}**Δραστηριότητα I- Παιχνίδι γνωριμίας**

Αφού συστηθούν πρώτα οι εμψυχωτές, έπειτα ζητούν από όλους τους ηλικιωμένους να πουν ένας ένας το όνομά του.

Επειτα, τους εξηγούν τους κανόνες του παιχνιδιού:

Ένας από τους εμψυχωτές "τα φυλάει" και επιλέγει/ακουμπά ένα άτομο αρχίζοντας να μετράει ως το δέκα (1,2,3 ...). Οι υπόλοιποι πρέπει πριν αυτός που "τα φυλάει" φτάσει στο 10, να θυμηθούν και να πουν το όνομα του ατόμου που ακουμπά αυτός που τα "φυλάει". Αυτός που θα το πει πρώτος το όνομα κερδίζει. Αν έχει τη δυνατότητα να κινηθεί στο χώρο τότε μπορεί να επιλέξει εκείνος/η το επόμενο άτομο που θα ακουμπήσει και θα αναζητήσουν οι υπόλοιποι το όνομά του. Αν δεν μπορεί να κινηθεί τότε είτε μπορεί να το δείξει με το χέρι του είτε να πει στον εμψυχωτή ποιο άτομο να ακουμπήσει.

10_{min}**Δραστηριότητα II- Θετικά χαρακτηριστικά**

Οι εμψυχωτές ζητούν από τους ηλικιωμένους να συστήσουν τον διπλανό τους και να πουν κάτι θετικό για εκείνον. Συγκεκριμένα, ξεκινούν από το πρώτο τραπέζι-ομάδα 3-5 ατόμων και ζητούν από το κάθε μέλος της ομάδας να συστήσει τον διπλανό του λέγοντας παράλληλα και ένα θετικό χαρακτηριστικό του. (π.χ "Δίπλα μου κάθεται η κυρία Ελένη που είναι πολύ ευγενική")

15_{min}**Δραστηριότητα III- Ζωγραφίζω τον εαυτό μου**

Οι εμψυχωτές μοιράζουν στους ηλικιωμένους φιγούρες γυναικών και ανδρών (μπορούν να διαλέξουν ποιο χαρακτήρα θέλουν) και μαρκαδόρους. Προτείνεται η χρήση περίτεχνων εικόνων προσώπων για ζωγραφική, ώστε να τους κινήσει περισσότερο το ενδιαφέρον.

Οι εμψυχωτές ζητούν από τους ηλικιωμένους να ζωγραφίσουν τις φιγούρες και γράψουν την ηλικία τους, το όνομά τους και το επίθετο ή κάποιο υποκοριστικό τους. Μπορούν, επίσης, να γράψουν κάτι για τον εαυτό τους (κάτι για το οποίο νιώθουν περήφανοι ή ένα θετικό χαρακτηριστικό τους).

Αν στην ομάδα υπάρχουν άτομα που για τον οποιοδήποτε λόγο δεν επιθυμούν ή δεν μπορούν να ζωγραφίσουν, οι εμψυχωτές εστιάζουν στο κομμάτι των θετικών προσωπικών χαρακτηριστικών τους.

Παράλληλα με την δραστηριότητα της ζωγραφικής, προτείνεται να βάλουν οι εμψυχωτές μουσική ώστε να κρατάει συντροφιά στους ηλικιωμένους όσο μιλάν με κάποιους από αυτούς. Ταυτόχρονα, με τη μουσική οι εμψυχωτές να μάθουν περισσότερα για τους συνθέτες και τους τραγουδιστές που τους αρέσουν για να διαμορφώσουν αντίστοιχα τα επόμενα εργαστήρια.

Υλικά δραστηριότητας:

-εκτυπωμένες φιγούρες γυναικών και ανδρών για ζωγραφική

-μαρκαδόροι/ξυλομπογιες

10_{min}**Δραστηριότητα IV- Παιχνίδι εξάσκησης μνήμης με σχήματα και χρώματα**

Οι εμψυχωτές μπορούν να αγοράσουν το αντίστοιχο παιχνίδι που φαίνεται στη φωτογραφία ή να το ετοιμάσουν μόνοι τους και να το τυπώσουν.

Στην αρχή του παιχνιδιού, ένας ηλικιωμένος γυρίζει τον τροχό ο οποίος καταλήγει σε δυο χρώματα. Τότε ο ηλικιωμένος πρέπει να διαλέξει το κατάλληλο χρώμα (από τα δύο που δείχνει ο τροχός) και σχήμα που δεν έχει συμπληρωθεί στο ταμπλό και να το τοποθετήσει στη σωστή θέση. Στη συνέχεια παίζει ο επόμενος.

5_{min}**Κλείσιμο εργαστηρίου**

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό. Ρωτούν την ομάδα τι τους άρεσε από τις δραστηριότητες. Αναφέρουν, έπειτα, τη θεματική του επόμενου εργαστηρίου.





ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 1- ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ

Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου οι ηλικιωμένοι, με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες, διηγούνται ιστορίες για την οικογένειά τους. Στόχος του εργαστηρίου αυτού είναι να γνωρίσουμε τις ρίζες και τους απογόνους του κάθε ηλικιωμένου και να μάθουμε κάποια βασικά πράγματα για το περιβάλλον που μεγάλωσαν, τις σχέσεις τους και τις οικογένειές τους (π.χ καταγωγή γονέων, παππούδων, σχέση με παιδιά, εγγόνια, συνδέσεις μεταξύ συγγενών- ξαδέρφια, αδέρφια, σύζυγοι, κτλ).

Υλικά εργαστηρίου

- Χαρτιά που να έχουν πάνω ένα γενεαλογικό δέντρο
- ζωγραφιές με φιγούρες για ζωγραφική
- Post it μικρά
- μαρκαδόροι
- στυλό
- χαρτιά A4
- CD με τραγούδια

Προτεινόμενα τραγούδια

- Πατέρα κάτσε φρόνιμα
- Που 'ναι τα χρόνια
- Γερακίνα
- Καβουράκια

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Πορταίτο αγαπημένων προσώπων (15'λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Παροιμίες (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα III- Γενεαλογικό δέντρο (20'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)



Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές χαιρετούν έναν έναν τους ηλικιωμένους και τους ενεργοποιούν μιλώντας για λίγα λεπτά με τον καθένα. Επειτα τους ενημερώνουν ότι σήμερα θα ταξιδέψουν στις αναμνήσεις τους για να θυμηθούν αγαπημένα πρόσωπα από την οικογένειά τους.

Το εργαστήριο ξεκινάει με ένα τραγούδι (βλ. προτεινόμενα τραγούδια) που έχει σχέση με την οικογένεια. Οι εμψυχωτές προτρέπουν τους ηλικιωμένους να τραγουδήσουν μαζί τους.

5min

Δραστηριότητα I- Πορταίτο αγαπημένων προσώπων

Οι εμψυχωτές δίνουν σε όλους χαρτιά Α4, έτοιμα σχέδια με πορταίτα ανθρώπων και μαρκαδόρους και τους προτρέπουν είτε να διαλέξουν ένα έτοιμο πορταίτο που μοιάζει με κάποιο αγαπημένο τους πρόσωπο και να το χρωματίσουν είτε να σχεδιάσουν ελεύθερα κάποιο ή κάποια άτομα που αγαπούν (π.χ σύζυγο, παιδιά, εγγόνια, μητέρα, πατέρα κτλ)

Στη διάρκεια της δραστηριότητας οι εμψυχωτές προτρέπουν κάποιους ή όλους τους ηλικιωμένους να τους μιλήσουν για τα αγαπημένα τους πρόσωπα.

Υλικά:

φιγούρες γυναικών και ανδρών ή λευκές κόλλες Α4
μαρκαδόροι/ξυλομπογιές

15min

Δραστηριότητα II- Παροιμίες για την οικογένεια

Οι εμψυχωτές λένε στους ηλικιωμένους διάφορες παροιμίες σχετικές με την οικογένεια μέχρι τη μέση τους και καλούν τους ηλικιωμένους να τις συμπληρώσουν. Ενδεικτικές παροιμίες:

- Κατά μάνα κατά κύρη κατά γιο και θυγατέρα
- Κούνια που σε κούναγε
- Μας παίζουν τις κουμπάρες
- Μας πέρασε γενεές δεκατέσσερις
- Να τρώει η μάνα και του παιδιού να μη δίνει
- Σόι πάει το βασίλειο
- Της καλομάνας το παιδί το πρώτο είναι κορίτσι
- Του παιδιού μου το παιδί, δυο φορές παιδί μου.
- Χάνει η μάνα το παιδί και το παιδί τη μάνα

5min



20_{min}**Δραστηριότητα III- Γενεαλογικό δέντρο**

Η δραστηριότητα αυτή είναι σημαντικό να πραγματοποιηθεί μόνο στην περίπτωση που θέλουμε να ανασχεδιάσουμε ένα παιχνίδι ή να δημιουργήσουμε ένα καινούριο. Επειδή περιλαμβάνει μια πιο προσωπική συζήτηση ουσιαστικά με κάθε ηλικιωμένο, και για αυτό το λόγο μπορεί να διαρκέσει αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα, μπορούμε να επιλέξουμε είτε να μην πραγματοποιηθεί ή να περιοριστεί σε χρόνο.

Οι εμψυχωτές μοιράζουν σχέδια με δέντρα προς ζωγραφική από τους ηλικιωμένους ενώ παράλληλα συζητούν μαζί τους και καταγράφουν τις οικογενειακές σχέσεις του καθένα. Από που είναι οι γονείς τους, αν είχαν αδέρφια, αν παντρεύτηκαν ή έκαναν παιδιά κτλ. Οι εμψυχωτές ζητούν από κάθε ηλικιωμένο να του πει με ποιο από τα πρόσωπα που αναφέρει είναι περισσότερο δεμένος συναισθηματικά και να μιλήσει γι' αυτό. Σε περίπτωση που ο ηλικιωμένος έχει φωτογραφίες από αγαπημένα του πρόσωπα μπορεί και να τις δείξει.

Πιθανές ερωτήσεις προς ηλικιωμένους είναι:

- Γιατί επιλέξατε αυτό το πρόσωπο; Τι σας κάνει να το αγαπάτε πολύ;
- Τι δουλειά έκαναν οι γονείς σας; Πως τους έλεγαν; Που γεννήθηκαν;
- Τι σχέση έχετε με τα αδέρφια σας; Είναι παντρεμένα; Έχουν παιδιά; Που ζουν σήμερα; Που δουλεύουν ή τι δουλειά έκαναν;
- Τι σχέση είχατε με τους παππούδες σας; Θυμάστε κάτι από αυτούς; Τι δουλειά έκαναν; Που ζούσαν;
- Πόσα ξαδέρφια είχατε; Πόσους θείους; Τι δουλειά έκαναν και που έμεναν;
- Είχε κάποιος από την οικογένεια κάποιο περίεργο επάγγελμα;
- Ήταν κάποιος από την οικογένεια ναυτικός ή έκανε πολλά ταξίδια;
- Πήγε κάποιος από την οικογένεια στο εξωτερικό; ή ήσασταν όλοι μαζί στο ίδιο μέρος;
- Που ζουν τώρα τα παιδιά και τα εγγόνια σας; Τι δουλειά κάνουν;

5_{min}**Κλείσιμο εργαστηρίου**

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του εργαστηρίου ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι (κατά προτίμηση αυτό που φάνηκε να αρέσει περισσότερο στους ηλικιωμένους)





Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες μας διηγούνται για το επάγγελμα που έκαναν όταν ήταν νέοι ή τα επαγγέλματα που έκαναν συγγενείς και φίλοι τους. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι, μέσα από τις διηγήσεις τους, να μιλήσουν για επαγγέλματα του παρελθόντος, για το δικό τους επάγγελμα, ιστορίες από το χώρο που δούλευαν κτλ.

Υλικά εργαστηρίου

- 15 κάρτες με επαγγέλματα
- μαρκαδόροι
- χαρτιά Α4
- Post it
- CD με τραγούδια

Προτεινόμενα τραγούδια

- Η δουλειά κάνει τους άντρες
- Μοδιστρούλα
- Μπαρμπα Γιάννη Κανατά
- Καροτσέρη
- Ο αντώνης ο βαρκάρης ο σερέτης

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Παιχνίδι με επαγγέλματα (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Κρεμάλα με επαγγέλματα (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα III- Παροιμίες για επαγγέλματα (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα IV- Σταυρόλεξο με επαγγέλματα (15'λεπτά)
- Δραστηριότητα V- Συζήτηση για επαγγέλματα παρελθόντος (5'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)

5_{min}**Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου**

Οι εμπυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σε αυτό το εργαστήριο θα μιλήσουν για επαγγέλματα είτε γθα εκείνα που έκαναν οι ίδιοι ή κάνουν σήμερα τα παιδιά τους, είτε για επαγγέλματα του παρελθόντος και του παρόντος. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με κάποιο επάγγελμα (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)

10_{min}**Δραστηριότητα I-Παιχνίδι με επαγγέλματα**

Οι εμπυχωτές, απευθυνόμενοι προς όλους τους ηλικιωμένους, επιλέγουν μια κάρτα επαγγέλματος και αρχίζουν να την περιγράφουν με σκοπό να αναγνωρίσουν οι ηλικιωμένοι το επάγγελμα.

Όταν κάποιος βρει ποιο επάγγελμα είναι τότε οι εμπυχωτές ρωτάνε αν κάποιος έκανε αυτό το επάγγελμα ή αν το έκανε κάποιος γνωστός του. Δίνουν τη κάρτα σε εκείνον που απαντά θετικά και συνεχίζουν με την επόμενη κάρτα επαγγέλματος με την ίδια διαδικασία. Προτείνουμε κάθε κάρτα να πηγαίνει σε διαφορετικό ηλικιωμένο ώστε να νιώθουν όλοι ότι συμμετέχουν. Σε περίπτωση που κανείς δεν απαντά θετικά ότι έκανε το συγκεκριμένο επάγγελμα ή γνωρίζει κάποιον που το έκανε, τότε η κάρτα δεν πάει σε κανέναν.

Αν οι εμπυχωτές κρίνουν πως κάποιος ηλικιωμένος μπορεί να περιγράψει μια κάρτα, τότε τη δίνουν σε εκείνον και βοηθάνε τόσο εκείνον στην περιγραφή όσο και τους υπόλοιπους να καταλάβουν το επάγγελμα

Υλικά:

-κάρτες που απεικονίζουν επαγγέλματα

10_{min}**Δραστηριότητα II-Κρεμάλα με επαγγέλματα**

Οι εμπυχωτές, τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος), βάζουν τον κατάλληλο αριθμό γραμμάτων. Λένε στους ηλικιωμένους ότι ψάχνουν ένα επάγγελμα και τους προτρέπουν να πουν κάποιο γράμμα που πιστεύουν ότι βρίσκεται στη λέξη.

Αν κάποιος ηλικιωμένος βρει το σωστό γράμμα τότε οι εμπυχωτές το γράφουν στο κατάλληλο post it.

Αν κάποιος κάνει λάθος τότε ξεκινάει να σχεδιάζεται η κρεμάλα σε ένα Α4 που έχει τοποθετηθεί πριν τα post it.

Ενδεικτικές λέξεις: αγρότης, ναυτικός, καθαρίστρια, μοδίστρα, πιλότος

Υλικά:

-χαρτί Α4

-post it

5_{min}**Δραστηριότητα III-Παροιμίες για επαγγέλματα**

Οι εμπυχωτές λένε στους ηλικιωμένους διάφορες παροιμίες σχετικές με επαγγέλματα μέχρι τη μέση τους και καλούν τους ηλικιωμένους να τις συμπληρώσουν.

Ενδεικτικές παροιμίες:

Δάσκαλε που δίδασκες και λόγο δεν κρατείς.

Λογάριαζε χωρίς το ξενοδόχο

Μάθε τέχνη κι άστηνα κι άμα πεινάσεις πιάστηνα.

Να δουλεύεις σαν το δούλο και να τρως σαν τον αφέντη

Ο καλός ο καπετάνιος στη φουρτούνα φαίνεται.

Των φρονίμων τα παιδιά πριν πεινάσουν μαγειρεύουν.

Χέρια που δουλεύουν ποτέ δε ζητιανεύουν.

Η πολλή δουλειά τρώει τον αφέντη

Ράβε ξήλωνε δουλειά να μη σου λείπει

Από το θέρος ως τις ελιές, δεν απολείπουν οι δουλειές

Νηστικό αρκούδι δε χορεύει

Οποιος δε θέλει να ζυμώσει δέκα μέρες κοσκινίζει

Οποιος δουλεύει σα δούλος κοιμάται σαν αφέντης

Δραστηριότητα IV- Σταυρόλεξο με επαγγέλματα

Οι εμψυχωτές τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος) σχηματίζουν το σταυρόλεξο (ένα post it κάθε γράμμα). Στη συνέχεια περιγράφουν τις λέξεις του σταυρόλεξου στους ηλικιωμένους. Όταν κάποιος ηλικιωμένος βρίσκει μια λέξη τότε οι εμψυχωτές γράφουν τα γράμματα στα κατάλληλα post it.

15min

Δραστηριότητα V- Συζήτηση για επαγγέλματα

Οι εμψυχωτές σε όλη τη διάρκεια του εργαστηρίου μπορούν να συσχετίζουν τα επαγγέλματα των ηλικιωμένων με αυτά που βρίσκονται μέσα στα διάφορα παιχνίδια, τραγούδια και παροιμίες. Στο τέλος, μπορούν μαζί με τους ηλικιωμένους να κάνουν μια συζήτηση για επαγγέλματα του παρελθόντος που δεν υπάρχουν πια ή για επαγγέλματα που κάποτε ήταν πολύ κλασσικά αλλά σήμερα τα επιλέγουν όλο και πιο λίγοι.

Πιθανές ερωτήσεις προς ηλικιωμένους:

- Γιατί επιλέξατε αυτό το επάγγελμα; Το κάνατε εσείς ή κάποιο άλλο πρόσωπο;
- Τι άλλα επαγγέλματα έκαναν οι άνθρωποι στο κοντινό σας κύκλο; Στην οικογένεια; ή οι φίλοι σας;
- Πόση ώρα από τη μέρα δουλεύατε; Πως θυμάστε τη δουλειά σας;
- Πείτε μας μια ιστορία από τη δουλειά σας;
- Πείτε μας μια ιστορία από τη δουλειά που έκανε ο.....;
- Είχε κάποιος από την οικογένεια ή το φιλικό σας περιβάλλον κάποιο περίεργο ή πιο ιδιαίτερο επάγγελμα;
- Ήταν κάποιος από την οικογένεια ναυτικός ή έκανε πολλά ταξίδια;
- Ήταν κάποιος από την οικογένειά σας τραγουδιστής, ηθοποιός ή καλλιτέχνης;
- Ήταν κάποιος από την οικογένειά σας σπουδαγμένος; π.χ γιατρός, δικηγόρος κτλ;

5min

Κλείσιμο εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του εργαστηρίου ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.

5min





ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 3- ΤΑΞΙΔΙΑ

Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες μας θυμούνται ταξίδια που έχουν κάνει σε Ελλάδα ή εξωτερικό. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι μέσα από τις διηγήσεις τους να μιλήσουν για ταξίδια που έχουν κάνει, για μεταφορικά μέσα που έχουν χρησιμοποιήσει, για εμπειρίες που έχουν, για αγαπημένες πόλεις ή χώρες.

Υλικά εργαστηρίου

- ένας χάρτης της Ελλάδας
- ένας παγκόσμιος χάρτης
- Μεγάλα φύλλα χαρτί
- μαρκαδόροι
- βιβλία με φωτογραφίες πόλεων
- post it
- χαρτιά A4
- τάμπλετ

Προτεινόμενα τραγούδια

- Ασπρα κόκκινα κίτρινα μπλε
- Σαμιώτισσα
- Κερκυραία
- Μ' αεροπλάνα και παπώρια

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Ταξίδι στο χάρτη (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Παροιμίες για ταξίδια και περιοχές (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα III-Ονομα , ζώο, χώρα (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα IV- Παιχνίδι- Ποια πόλη ποια χώρα; (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα V- Συζήτηση για διάφορα ταξίδια, πόλεις και χώρες (5'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)

Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σήμερα θα μιλήσουν για περιοχές, χώρες και πόλεις που έχουν επισκεφθεί είτε για αναψυχή, είτε για δουλειά, είτε για άλλο λόγο.

Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με κάποιο νησί ή περιοχή (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)

5min

Δραστηριότητα I-Ταξίδι στο χάρτη

Οι εμψυχωτές τοποθετούν στον τοίχο ένα χάρτη της Ελλάδας και έναν Παγκόσμιο χάρτη. Στην συνέχεια, ρωτούν τους ηλικιωμένους που έχουν γεννηθεί και που έχουν ταξιδέψει.

Κάθε φορά που ένας ηλικιωμένος λέει κάποια χώρα ή περιοχή, οι εμψυχωτές τη σημειώνουν σε ένα post it και την τοποθετούν αντίστοιχα στον κατάλληλο χάρτη. Ανάλογα με την πόλη ή την χώρα οι εμψυχωτές λένε κάποια τραγούδια ή παροιμίες ή ζητάν από τους ηλικιωμένους να τους πουν κάποια σχετική ιστορία.

Υλικά:

-χάρτης Ελλάδας

-χάρτης Παγκόσμιος

10min

Δραστηριότητα II-Παροιμίες για ταξίδια και περιοχές

Οι εμψυχωτές λένε στους ηλικιωμένους διάφορες παροιμίες σχετικές με ταξίδια ή περιοχές της Ελλάδας και του εξωτερικού μέχρι τη μέση τους και καλούν τους ηλικιωμένους να τις συμπληρώσουν.

Ενδεικτικές παροιμίες:

- Οποιος ζήσει θα δει, μα όποιος ταξιδέψει θα δει περισσότερα.
- Οσο τρέχω, τόσο μαθαίνω
- Πολυταξιδεμένος και πολύξερος
- Εδώ καράβια χάνονται, βαρκούλες αρμενίζουν
- Μεγάλα καράβια, μεγάλες φουρτούνες.
- Ο καλός καραβοκύρης (ο καπετάνιος) στη φουρτούνα φαίνεται
- Πολλά καράβια φεύγουνε, πολλά λιμάνια μένουν.
- Αργοκίνητο καράβι, κάθε χρόνο ένα ταξίδι
- Μικρό καράβι παίνευε, μεγάλο καθαλίκευε
- Οι πολλές γνώμες (ή οι πολλοί καραβοκύρηδες) βουλιάζουν το καράβι.

5min

Δραστηριότητα III-Ονομα ζώο χώρα

Οι εμψυχωτές προσκαλούν τους ηλικιωμένους να παίξουν όλοι μαζί το γνωστό παιχνίδι όνομα, ζώο, χώρα, τονίζοντας κυρίως τη χώρα (μπορούμε να παραλείψουμε τα άλλα δύο).

Οι εμψυχωτές λένε σε έναν ηλικιωμένο να πει την αλφαβήτα και σε έναν άλλο τον σταματήσει, λέγοντας στοπ. Ανάλογα με τη στιγμή που ο δεύτερος ηλικιωμένος λέει στοπ επιλέγουν το αντίστοιχο γράμμα και ζητάν από τους ηλικιωμένους όλοι μαζί να σκεφτούν μια χώρα από το αντίστοιχο γράμμα ως αρχικό (πχ από Γ-Γαλλία). Σε περίπτωση που ηλικιωμένοι δυσκολεύονται οι εμψυχωτές μπορούν να τους βοηθήσουν λέγοντας διάφορα στοιχεία (πχ πάνε εκεί οι ερωτευμένοι, είναι εκεί ο Πύργος του Αιφελ κτλ).

Οι εμψυχωτές γράφουν τις απαντήσεις σε ένα χαρτί.

10min

Δραστηριότητα IV-Παιχνίδι- Ποια πόλη ποια χώρα

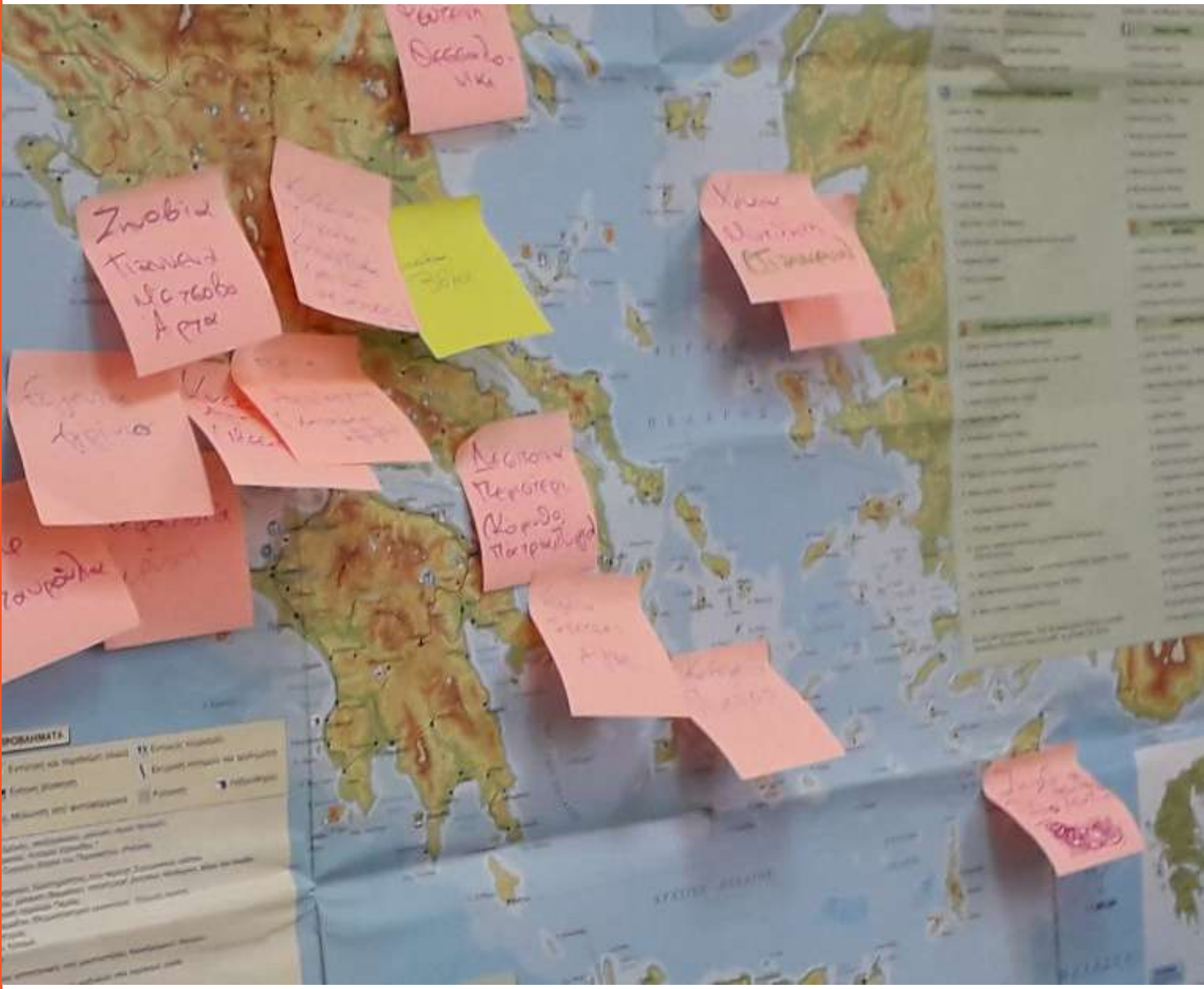
Οι εμψυχωτές δείχνουν στους ηλικιωμένους διάφορες φωτογραφίες από βιβλία ή από τάμπλετ και ρωτούν τους ηλικιωμένους αν γνωρίζουν ποια πόλη ή χώρα είναι.

10min

- Που γεννηθήκατε και σε ποιά μέρη ζήσατε μέχρι σήμερα;
- Πως ήταν τα μέρη αυτά και τι θυμάστε πιο έντονα;
- Έχετε ταξιδέψει κάπου στην Ελλάδα ή το εξωτερικό; Αν ναι που;
- Ποιο μέρος σας έχει κάνει περισσότερη εντύπωση από αυτά που έχετε ταξιδέψει; Τι σας έχει εντυπωσιάσει;
- Με ποιους ταξιδέψατε μαζί;
- Θυμάστε τα μέρη που επισκεφθήκατε εκεί;
- Θυμάστε τι αναμνηστικά αγοράσατε ή τι κουβαλούσατε μαζί σας στην πόλη αυτή;

5min

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του εργαστηρίου ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.







ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 4- ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες φέρνουν στη μνήμη τους παλιά εργαλεία, αντικείμενα, θησαυρούς κτλ. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι μέσα από τις διηγήσεις τους να μιλήσουν για αντικείμενα που σημαίνουν κάτι συναισθηματικά για αυτούς, πχ κάποιο βασικό εργαλείο της δουλειάς τους, κάποιο φυλαχτό, κάποια φωτογραφία.

Υλικά εργαστηρίου

- 15 Κάρτες αντικειμένων
- παιχνίδι "Βρές το"
- παιχνίδι "Σπίτι μου σπιτάκι μου"
- κάρτες από το παιχνίδι Dixit
- post it
- στυλό
- χαρτιά A4

Προτεινόμενα τραγούδια

- Μού φαγες όλα τα δαχτυλίδια
- Ταμπακιέρα
- Το παλιό ρολόι
- Τα γαλάζια σου γράμματα
- Η γοργόνα

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Αντικείμενα με ιστορίες (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Σταυρόλεξο/κρεμάλα με αντικείμενα (15'λεπτά)
- Δραστηριότητα III-Παιχνίδι- Βρες το (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα IV- Παιχνίδι- Σπίτι μου σπιτάκι μου (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα V- Παιχνίδι- Οι σκηνοθέτες (10'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)



Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σήμερα θα μιλήσουν για τα παλιά χρόνια, για αγαπημένα τους αντικείμενα από την δουλειά, το σπίτι τους, δώρα ή φυλαχτά από ανθρώπους που αγαπούσαν, κοσμήματα, εικόνες κτλ. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με κάποιο αντικείμενο (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)


 5min

Δραστηριότητα I-Αντικείμενα με ιστορίες

Οι εμψυχωτές δίνουν λίγες κάρτες με αντικείμενα σε κάθε ομάδα ηλικιωμένων και προτρέπουν τους ηλικιωμένους να τις κοιτάζουν και να πάρουν από μία με κάποιο αντικείμενο που χρησιμοποιούσαν και οι ίδιοι ή είχαν σα κειμήλιο ή τους θυμίζει κάτι. Αφού όλοι οι ηλικιωμένοι διαλέξουν από μια κάρτα, οι εμψυχωτές ρωτάν κάθε έναν τι του θυμίζει το αντικείμενο που διάλεξε, αν είχε ένα τέτοιο αντικείμενο στο σπίτι του, πως ήρθε στα χέρια του, πώς το χρησιμοποιούσε και άλλες αναμνήσεις που έχει γι αυτό.

Υλικά:

-15 Κάρτες αντικειμένων


 10min

Δραστηριότητα II-Σταυρόλεξο/Κρεμάλα με αντικείμενα

Οι εμψυχωτές, τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος), σχηματίζουν το σταυρόλεξο (ένα post it κάθε γράμμα). Στη συνέχεια περιγράφουν τις λέξεις του σταυρόλεξου στους ηλικιωμένους. Όταν κάποιος ηλικιωμένος βρίσκει μια λέξη τότε οι εμψυχωτές γράφουν τα γράμματα στα κατάλληλα post it.

Αντίστοιχα αντί για σταυρόλεξο οι εμψυχωτές μπορούν να παίξουν κρεμάλα με κάποιες λέξεις. Παραδείγματα λέξεων: φυλαχτό, σεντούκι, μπιζουτιέρα, δαχτυλίδι, εικονοστάσι, φωτογραφία κτλ.


 15min

Δραστηριότητα III-Παιχνίδι-Βρες το

Οι εμψυχωτές περιγράφουν το αντικείμενο που βλέπουν στην κάρτα και οι ηλικιωμένοι ψάχνουν να βρουν τι είναι. Δίνουν την κάρτα σε όποιον το βρει ή σε όποιον του θυμίζει κάτι το αντικείμενο αυτό (όπως στο εργαστήριο με τα επαγγέλματα). Οι εμψυχωτές μπορούν να δώσουν κάρτες και στους ηλικιωμένους για να περιγράψουν στους υπόλοιπους αντικείμενα που βλέπουν

Υλικά:

κάρτες με εικόνες αντικειμένων/κάρτες από παιχνίδι Dixit


 10min

Δραστηριότητα IV-Παιχνίδι- Σπίτι μου σπιτάκι μου

Εναλλαγή 1: Τοποθέτηση αντικειμένων στο σπίτι

Οι εμψυχωτές δίνουν το ταμπλό με το σπίτι σε κάθε ηλικιωμένο και εκείνος τοποθετεί τις κάρτες με τα αντικείμενα στα σωστά δωμάτια.

Εναλλαγή 2: Παιχνίδι για έως 4 παίκτες

Οι εμψυχωτές δίνουν σε κάθε παίκτη από 1 ταμπλό σπιτιού και γυρίζουν όλες τις κάρτες ανάποδα στη μέση του τραπέζιου. Με τη σειρά του, ο κάθε ηλικιωμένος σηκώνει μια κάρτα δείχνει σε όλους τι δείχνει η κάρτα και ανάλογα αν είναι άδειος ή όχι ο χώρος του σπιτιού που μπορεί να βάλει αυτή τη κάρτα την τοποθετεί μέσα ή όχι. Στη συνέχεια παίζει ο επόμενος παίκτης. Σε κάθε χώρο του σπιτιού μπορεί να τοποθετηθεί μόνο μια σχετική κάρτα. Εκείνος που θα τελειώσει πρώτος κερδίζει. Υπάρχουν πολλές εναλλαγές του παιχνιδιού ανάλογα με το πλήθος των παικτών και την λειτουργικότητα των ηλικιωμένων που μπορείτε να βρείτε στο website www.challemu.com


 10min

10_{min}**Δραστηριότητα V- Παιχνίδι- Οι σκηνοθέτες**

Στο παιχνίδι μπορούν να συμμετέχουν ομάδες των 3-6 παικτών. Οι εμπυχωτές τοποθετούν στο κέντρο του τραπεζιού το ταμπλό του παιχνιδιού και μοιράζουν στους παίκτες από 6 κάρτες με αντικείμενα, ρόλους και κινήσεις. Επίσης, τοποθετούν πάνω στο ταμπλό τις κάρτες σκηνοθεσίας.

Στο γύρο του ο κάθε παίκτης ανοίγει μια κάρτα σκηνοθεσίας πάνω στο ταμπλό και ψάχνει να βρει κάποια που να ταιριάζει με τις κάρτες που έχει στο χέρι του.

-Αν η κάρτα σκηνοθεσίας γράφει σκηνικά τότε ψάχνει για αντικείμενα

-Αν η κάρτα σκηνοθεσίας γράφει ρόλοι τότε ψάχνει να βρει ανθρώπους ντυμένους με κάποια ρούχα (πχ αστυνόμος)

-Αν η κάρτα σκηνοθεσίας γράφει κίνηση, τότε ψάχνει να βρει κάποια κίνηση

-Αν η κάρτα σκηνοθεσίας γράφει τραγούδι τότε πρέπει να τραγουδήσει ένα τραγούδι.

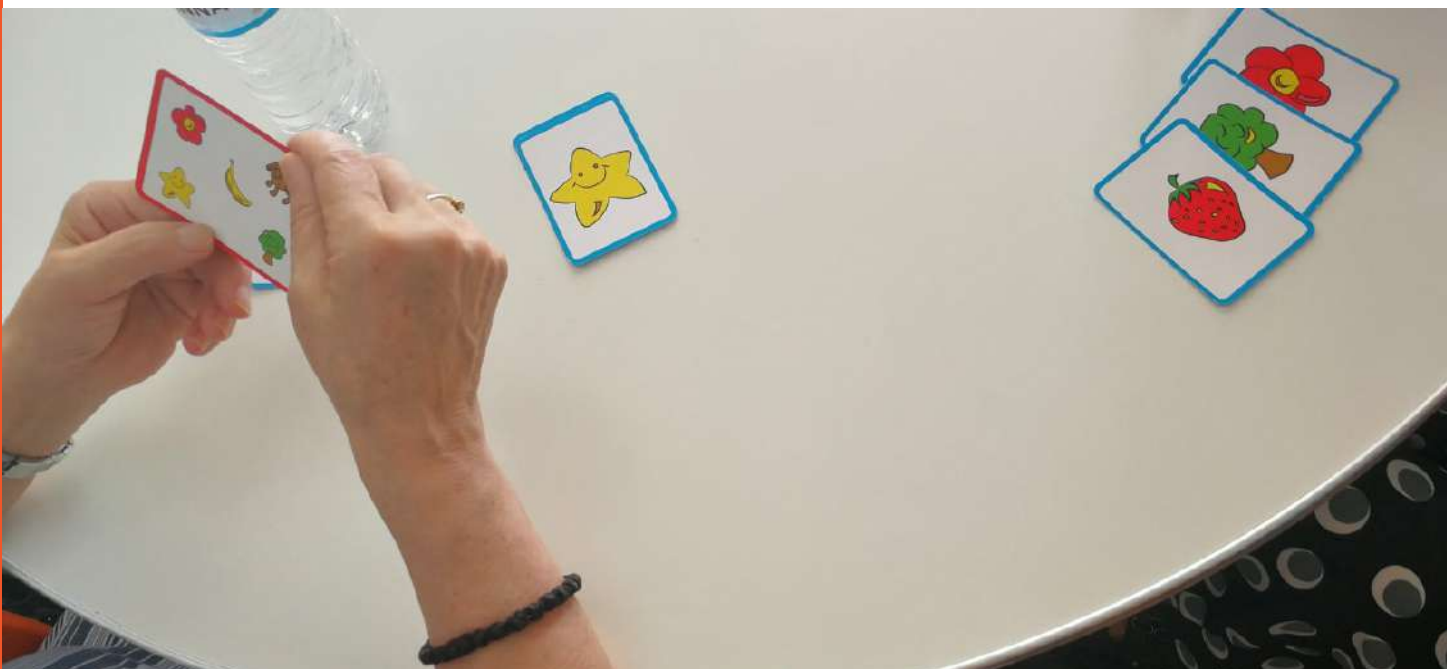
Οι παίκτες παίζουν συνεργατικά και προσπαθούν όλοι μαζί να στήσουν το σωστό σκηνικό με τις κάρτες που έχουν.

Αν κάποιος παίκτης δεν έχει την κατάλληλη κάρτα τότε τραβάει μια νέα και αν πάλι δεν έχει τότε συνεχίζει ο επόμενος παίκτης στη σειρά.

Υπάρχουν πολλές εναλλαγές του παιχνιδιού ανάλογα την λειτουργικότητα των ηλικιωμένων που μπορείτε να βρείτε στο website www.bridgeproject.eu και www.challedu.com

5_{min}**Κλείσιμο εργαστηρίου**

Οι εμπυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του εργαστηρίου ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.







ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 5- ΑΓΑΠΗ ΚΑΙ ΕΡΩΤΑΣ

Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ζωγραφίες και παροιμίες φέρνουν στη μνήμη τους τους πρώτους τους έρωτες, τους συντρόφους τους και τα αγαπημένα τους πρόσωπα. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι μέσα από τις διηγήσεις τους να μιλήσουν για τα συναισθήματά τους, για ιστορίες της ζωής τους από τα νιάτα τους, για τα πρώτα τους ερωτικά σκιρτήματα κτλ.

Υλικά εργαστηρίου

- μαρκαδόροι
- στυλό
- χαρτιά Α4
- παιχνίδι "Ανθισμένες ανθοδέσμες"
- post it

Προτεινόμενα τραγούδια

- Δυο πράσινα μάτια
- Ασπρες κορδέλες
- Εχω ένα μυστικό
- Ερωτα μου αγιάτρευτε
- Είσαι η ζωή μου
- Αστα τα μαλλάκια σου
- Το πρωί με ξυπνάς με φιλιά
- Δεν ξέρω πόσο σ' αγαπώ
- Πόσο λυπάμαι
- Ας ερχόσουν για λίγο-
- Θα σε πάρω να φύγουμε
- Λίγες καρδιές αγαπούνε σαν τη δική σου καρδιά
- Ο άνδρας που θα παντρευτώ
- Ερωτοκριτος
- Βοσκοπούλα

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Ζωγραφική- Σε έχω μέσα στην καρδιά μου (20'λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Σταυρόλεξο/κρεμάλα με θέμα το γάμο- έρωτα(15'λεπτά)
- Δραστηριότητα III-Ποιήματα και παροιμίες (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα IV- Παιχνίδι- Ανθισμένες ανθοδέσμες (15'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)

Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σήμερα θα μιλήσουν για τα παλιά χρόνια, τους πρώτους τους έρωτες, τους συντρόφους τους, το γάμο τους, τους αγαπημένους τους. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με έρωτα και αγάπη (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)

5_{min}

Δραστηριότητα I-Σε έχω μέσα στην καρδιά μου

Οι εμψυχωτές δίνουν σε όλη την ομάδα χαρτιά Α4 και μαρκαδόρους και τους προτρέπουν να ζωραφίσουν μια μεγάλη καρδιά μέσα στην οποία να γράψουν το όνομα του άντρα τους ή του έρωτά τους. Βοηθούν όσους το χρειάζονται. Οσοι ηλικιωμένοι έχουν την διάθεση μπορούν να πουν προσωπικές ιστορίες για κάποιο δικό τους έρωτα: πως γνωρίστηκαν, πόσο καιρό ήταν μαζί, αν και τότε παντρεύτηκαν και οτιδήποτε θυμούνται από την μεγάλη τους αγάπη.

Υλικά:

Χαρτιά Α4

Μαρκαδόροι

20_{min}

Δραστηριότητα II-Σταυρόλεξο/Κρεμάλα με θέμα το γάμο και τον έρωτα

Οι εμψυχωτές, τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος), σχηματίζουν το σταυρόλεξο (ένα post it κάθε γράμμα). Στη συνέχεια, περιγράφουν τις λέξεις του σταυρόλεξου στους ηλικιωμένους. Όταν κάποιος ηλικιωμένος βρίσκει μια λέξη τότε οι εμψυχωτές γράφουν τα γράμματα στα κατάλληλα post it.

Αντίστοιχα, αντί για σταυρόλεξο, οι εμψυχωτές μπορούν να παίξουν κρεμάλα με κάποιες λέξεις. Παραδείγματα λέξεων: βέρα, έρωτας, στέφανα, νυφικό, αγάπη, αρραβώνας

15_{min}

Δραστηριότητα III-Ποιήματα και παροιμίες

Οι εμψυχωτές διαβάζουν στους ηλικιωμένους αποσπάσματα ερωτικών ποιημάτων ή ιστοριών (π.χ Ρωμαίος και Ιουλιέτα, Ερωτόκριτος) και προτρέπουν τους ηλικιωμένους να μιλήσουν για κάποια ιστορία αγάπης που οι ίδιοι γνωρίζουν. Αντίστοιχα, οι εμψυχωτές μπορούν να παίξουν με τους ηλικιωμένους το παιχνίδι με τις παροιμίες. Ενδεικτικά παραδείγματα παροιμιών:

Αγάπη δίχως πείσματα δεν έχει νοστιμάδα

Ανάρια ανάρια το φιλί για νά 'χει νοστιμάδα

Από τα μάτια πιάνεται, στα χείλη κατεβαίνει, κι από τα χείλη στην καρδιά ριζώνει και δε βγαίνει

Δάγκωσε τη λαμαρίνα

Η αγάπη πύργους κυνηγά και κάστρα ρίχνει κάτω

Η αγάπη κινεί βουνά

Η αγάπη, ο βήχας και ο παράς δε κρύβονται

Καινούρια αγάπη χάνεται παλιά δε λησμονιέται

Ο έρωας χρόνια δε κοιτά

Ο έρωτας είναι τυφλός και ανοιχτομάτες πιάνει

Ο έρωτας περνάει από το στομάχι

Οποιος χάνει στα χαρτιά κερδίζει στην αγάπη

Όταν η φτώχεια μπαίνει από την πόρτα ο έρωτας φεύγει από το παράθυρο

Πες το πες το το κοπέλι, κάνει την κυρά να θέλει

Το μίσος υποχωρεί με αγάπη

10_{min}

15_{min}**Δραστηριότητα V- Παιχνίδι- Ανθισμένες ανθοδέσμες**

Στο παιχνίδι συμμετέχουν ομάδες των 3-6 παικτών. Οι εμπυχωτές τοποθετούν στο κέντρο του τραπεζιού τις κάρτες με τα λουλούδια και δίνουν σε ένα παίκτη την καρτέλα με το ανθοπωλείο.

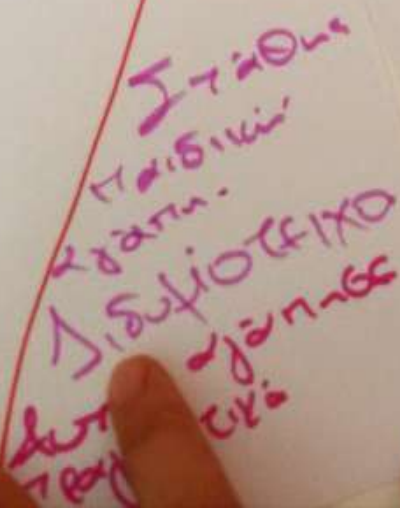
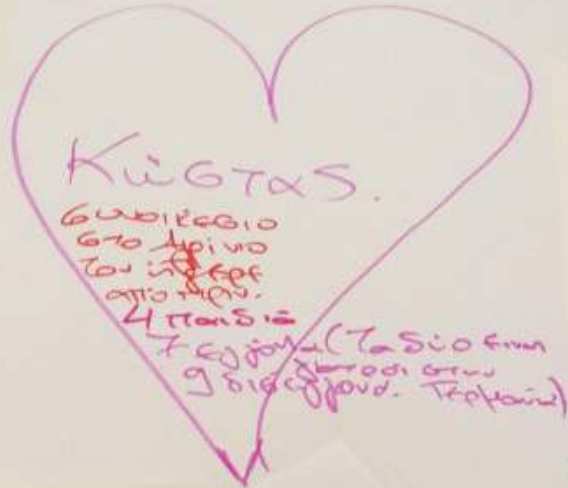
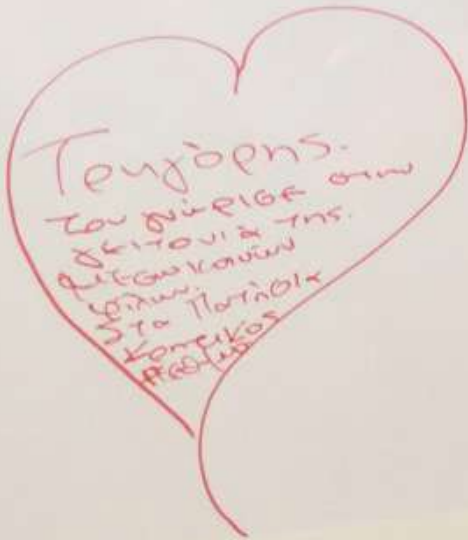
Εκείνος ανοίγει μια κάρτα με ανθοδέσμες (με 4 λουλούδια) την κοιτάει και την γυρίζει ανάποδα. Στη συνέχεια, διαλέγει κάποιο λουλούδι και το τοποθετεί στη θέση που πιστεύει ότι είναι κατάλληλη ανάλογα με την ανθοδέσμη που έχει δει. Μετά, ο δεύτερος παίκτης κοιτά την κάρτα με την ανθοδέσμη την γυρίζει και εκείνος ανάποδα και ανοίγει την καρτέλα του ανθοπωλείου. Διαλέγει ένα λουλούδι που πιστεύει ότι λείπει από την ανθοδέσμη και το τοποθετεί στη σωστή θέση. Το ίδιο συνεχίζεται και με τους υπόλοιπους παίκτες.

Υπάρχουν πολλές εναλλαγές του παιχνιδιού ανάλογα με το πλήθος των παικτών και την λειτουργικότητα των ηλικιωμένων που μπορείτε να βρείτε στο website www.bridgeproject.eu και www.challedu.com

5_{min}**Κλείσιμο εργαστηρίου**

Οι εμπυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του εργαστηρίου ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.







ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 6- ΦΑΓΗΤΟ

Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές, παιχνίδια και παροιμίες θυμούνται παλιές συνταγές, γεύσεις, τρόπους παραγωγής προϊόντων, τοπικές σπεσιαλιτέ κτλ. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να διηγηθούν ιστορίες, συνταγές, να ταξιδέψουν σε τόπους και γεύσεις του παρελθόντος και του παρόντος.

Υλικά εργαστηρίου

- Φωτογραφίες με συνταγές
- μαρκαδόροι
- στυλό
- χαρτιά Α₄
- παιχνίδι "Σπεσιαλιτέ"
- post it

Προτεινόμενα τραγούδια

- Ο πασατέμπος
- Ο χορός των μπιζελιών
- Βάλε κι άλλο πιάτο στο τραπέζι
- Ανέβα στο τραπέζι μου
- Θα σπάσω κούπες
- Στο τραπέζι που τα πίνω

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα Ι- Παιχνίδι- Σπεσιαλιτέ (20'λεπτά)
- Δραστηριότητα ΙΙ- Σταυρόλεξο/κρεμάλα με θέμα φαγητά (15'λεπτά)
- Δραστηριότητα ΙΙΙ-Παροιμίες (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα ΙV- Μάντεψε το φαγητό και τη χώρα (15'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)



Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σε αυτό το εργαστήριο θα μιλήσουν για συνταγές, τοπικά εδέσματα, φαγητά, εξωτικά φαγητά από άλλες χώρες, γεύσεις και μουσικές στο τραπέζι. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με το θέμα του (βλ. προτεινόμενα τραγούδια).

5^{min}

Δραστηριότητα I- Παιχνίδι- Σπεςιαλιτέ

Οι εμψυχωτές δίνουν σε έναν από τους ηλικιωμένους μια συνταγή και τον χρίζουν σεφ ενώ στους υπόλοιπους μοιράζουν υλικά για τη συνταγή αντίστοιχα με το αν είναι πρωινό, γεύμα ή γλυκό.

Ο πρώτος παίκτης δείχνει στον σεφ 2 υλικά από αυτά που έχει στα χέρια του. Ο σεφ ρωτάει αν κάποιο από τα δύο είναι ή όχι στη συνταγή. Αν κάποιο είναι τότε μπαίνει στο κέντρο του τραπεζιού, διαφορετικά βγαίνει από το παιχνίδι. Ο παίκτης παίρνει ίδιο αριθμό καρτών με αυτές που βγάζει (δηλαδή 2). Μετά, συνεχίζει ο επόμενος παίκτης. Το παιχνίδι διαρκεί μέχρι ο σεφ να πει ότι η συνταγή τελείωσε και έχει όλα τα απαραίτητα συστατικά. Τότε, ρωτάει στους άλλους παίκτες να μαντέψουν το όνομα της συνταγής. Αν το κάνουν κερδίζουν όλοι μαζί ως ομάδα. Υπάρχουν πολλές εναλλαγές του παιχνιδιού ανάλογα με το πλήθος των παικτών και την λειτουργικότητα των ηλικιωμένων που μπορείτε να βρείτε στο website www.bridgeproject.eu και www.challemdu.com

Υλικά:

Παιχνίδι "Σπεςιαλιτέ"

15^{min}

Δραστηριότητα II-Σταυρόλεξο/Κρεμάλα με θέμα το φαγητό

Οι εμψυχωτές τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος) σχηματίζουν το σταυρόλεξο (ένα post it κάθε γράμμα). Στη συνέχεια, περιγράφουν τις λέξεις του σταυρόλεξου στους ηλικιωμένους. Όταν κάποιος ηλικιωμένος βρίσκει μια λέξη, τότε οι εμψυχωτές γράφουν τα γράμματα στα κατάλληλα post it.

Αντίστοιχα, αντί για σταυρόλεξο, οι εμψυχωτές μπορούν να παίξουν κρεμάλα με κάποιες λέξεις. Παραδείγματα λέξεων: χερίσια (μακαρόνια), φακόπιτα (Ζαγορίου), Λακάνη (Ρόδος), Μπουγάτσα (Θεσσαλονίκη), Κουζούνι (μάνι), Μπουρμπουριστοί κοχλιοί (Κρήτη) κτλ

15^{min}

Δραστηριότητα III-Παροιμίες

Οι εμψυχωτές λένε στους ηλικιωμένους μισές παροιμίες και τους ζητούν να συμπληρώσουν την υπόλοιπη παροιμία. Παραδείγματα παροιμιών:

Αμα βρεις φαί, φάε. Αν βρεις ξύλο φύγε.

Απραγος στο ζύμωμα, στραβά κουλούρια πλάθει.

Απ' όσα λες κυρά μου, χορτασμένη είναι η κοιλιά μου.

Βράζει στο ζουμί του

Για να ζυμώσεις το πρωί, αποβραδής κοσκίνισε.

Δεν έχει ψωμί αυτή η δουλειά.

Εμείς ψωμί δεν έχουμε κι η γάτα πίτα τρώει.

Εμείς ψωμί δεν έχουμε... Τον ξένο τι τον θέμε;

Εφαγε τον αγλέουρα....

Κάποιος φούρνος γκρεμίστηκε.

Εφαγε τ' άντερά του.

Μπουκιά και συχώριο.

Ο νηστικός καρβέλια ονειρεύεται.

Ο χορτάτος το νηστικό δεν τον πιστεύει.

Οποιος βαριέται να ζυμώσει πέντε μέρες κοσκινίζει.

Οποιος χορταίνει ύπνο, δε χορταίνει ψωμί.

Περί ορέξεως κολοκυθόπιτα.

Σαν σκλάβος δούλευε και σαν αφέντης τρώγε.

10^{min}

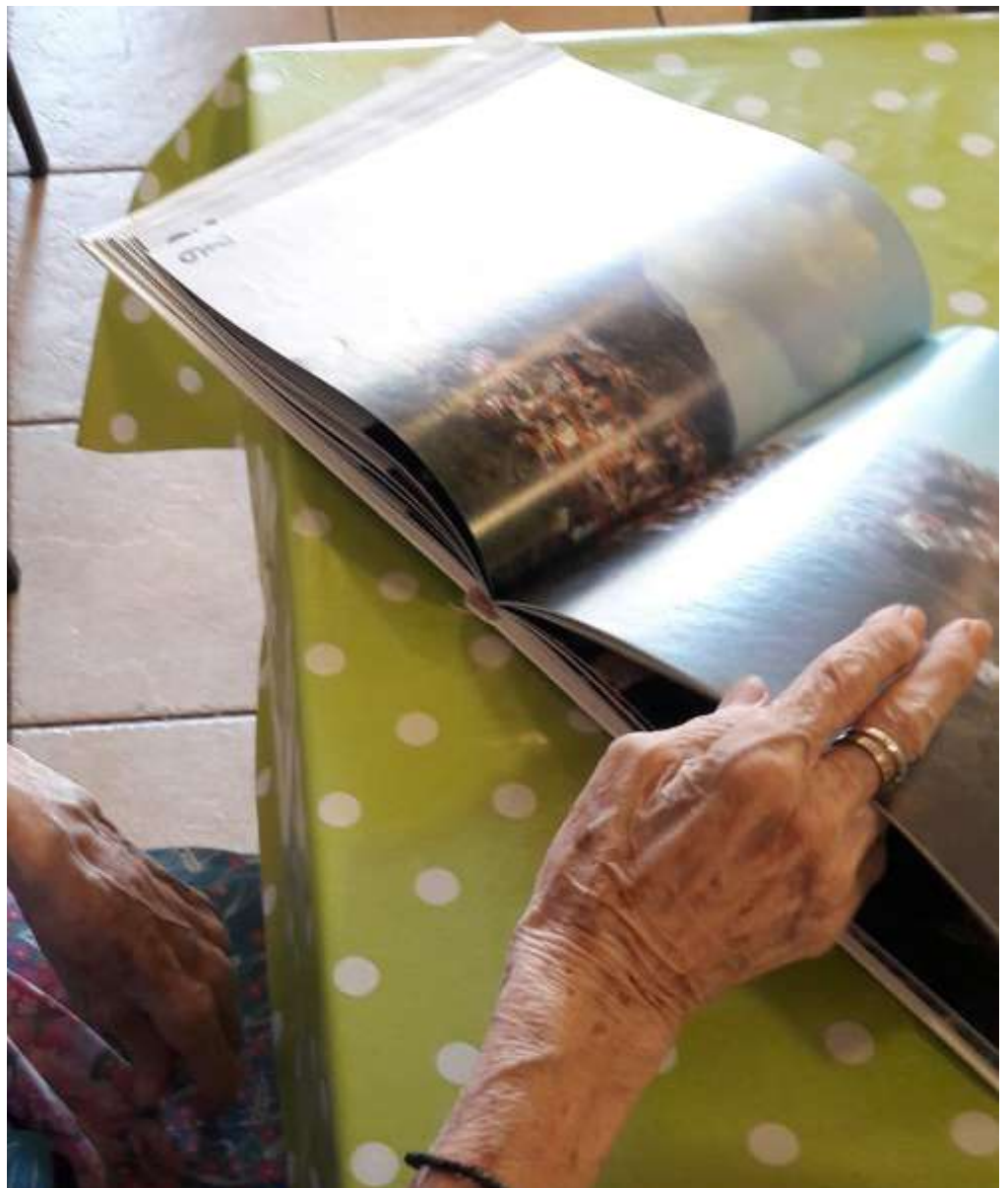
Τ' αγόρασε για ένα κομμάτι ψωμί.
Των φρονίμων τα παιδιά πριν πεινάσουν μαγειρεύουν.
Φάγαμε ψωμί κι αλάτι.
Του κρέμασαν το κουτάλι.
Του ήρθε λουκούμι.
Τρώγοντας έρχεται η όρεξη.

15_{min}**Δραστηριότητα V- Μάντεψε το φαγητό και τη χώρα**

Οι εμψυχωτές κρατούν στα χέρια τους εικόνες από παραδοσιακά φαγητά από όλο τον κόσμο. Οι εμψυχωτές παρουσιάζουν τις συνταγές στους ηλικιωμένους και εκείνοι πρέπει να μαντέψουν πως λέγεται το πιάτο και ποιας χώρας είναι εθνικό φαγητό.

5_{min}**Κλείσιμο εργαστηρίου**

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του εργαστηρίου ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.







ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 7- ΜΥΘΟΙ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ιστορίες, παροιμίες, εικόνες, θυμούνται παλιές ιστορίες και μύθους από την περιοχή καταγωγής τους, τους τόπους που έχουν επισκεφθεί κτλ. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να διηγηθούν τις δικές τους ιστορίες και αναμνήσεις από μύθους, παραμύθια και παραδόσεις που γνωρίζουν

Υλικά εργαστηρίου

- Μύθοι και παραμύθια
- κάρτες "Μια φορά και έναν καιρό"
- κάρτες Dixit
- μαρκαδόροι
- στυλό
- χαρτιά A4
- post it

Προτεινόμενα τραγούδια

- Ο Μενούσης
- Ήτανε μια φορά
- Ερωτόκριτος
- Παραμυθάκι μου
- Ένα μύθο θα σας πω
- Τα ψεύτικα τα λόγια τα μεγάλα

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5' λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Διήγηση μύθων (20' λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Μάντεψε το παραμύθι (10' λεπτά)
- Δραστηριότητα III- Φτιάξε ένα παραμύθι (20' λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5' λεπτά)

Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου

Οι εμπυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σήμερα θα μιλήσουν για μύθους, παραμύθια και παραδοσιακές ιστορίες από διάφορες περιοχές της Ελλάδας. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με τους μύθους και τα παραμύθια (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)

5^{min}

Δραστηριότητα Ι- Διήγηση μύθων

Οι εμπυχωτές διαλέγουν μια ιστορία-μύθο και την διαβάζουν ή την αφηγούνται στους ηλικιωμένους. Στη συνέχεια, κάνουν μια συζήτηση μαζί τους για ιστορίες ή μύθους που γνωρίζουν οι ίδιοι από τους τόπους καταγωγής τους ή άλλες περιοχές της Ελλάδας

20^{min}

Παράδειγμα 1: *Λίμνη Βεγορίτιδα- Μακεδονία: Λέγεται ότι η λίμνη δημιουργήθηκε εξαιτίας της αθλεψίας μιας κόρης, η οποία δεν σφράγισε το στόμιο του πηγαδιού με αποτέλεσμα να πλημμυρίσουν το χωριό και ο κάμπος και να δημιουργηθεί η λίμνη.*

Παράδειγμα 2: *Λίμνη Βουλιαγμένης-Αττική: Το μυστήριο της λίμνης της Βουλιαγμένης ξεκινά ακόμα και από το όνομά της, καθώς ονομάστηκε έτσι όταν η κορυφή του σπηλαίου κατακρημνίστηκε. Χρονολογικά, η δημιουργία της τοποθετείται στο 2000 π.Χ. και για πρώτη φορά συμπεριλαμβάνεται στις διηγήσεις του Παυσανία. Τότε επονομαζόταν ως «Ζωστήρ». Κατέχει ιδιαίτερη σημασία καθώς συνδέεται με τον μύθο της Λητούς και τη γέννηση των θεϊκών διδύμων, Απόλλωνα και Αρτέμιδος. Λέγεται ότι ονομάστηκε έτσι καθώς στην προσπάθειά της εγκύου Λητούς να ξεφύγει από την οργή της θεάς Ηρας και πιστεύοντας ότι είχε έρδει η ώρα να γεννήσει, έβγαλε τη ζώνη της και την πέταξε στην περιοχή.*

Παράδειγμα 3: *Λίμνη Ορεστιάδα (Καστοριά)-Μακεδονία: Σύμφωνα με τους τοπικούς μύθους, στο βόρειο τμήμα της πόλης της Καστοριάς, ανάμεσα στους βράχους και στη λίμνη υπάρχει ένα ξεχωριστό σπήλαιο, που ονομάζεται το «Σπήλαιο του Δράκου» και συνοδεύεται από έναν πανέμορφο μύθο. Λέγεται ότι κάποτε, στη σπηλιά αυτή βρισκόταν το απόρθητο άντρο ενός τρομερού δράκου, ο οποίος προστάτευε και την είσοδο του χρυσωρυχείου στο κέντρο του βουνού. Ο ιδρυτής της πόλης, ο Κάστορας, ήθελε να περιηγηθεί στα βάθη της σπηλιάς μαζί με τον δίδυμο αδερφό του Πολυδεύκη καθώς και τον πεθερό του. Φοβούμενος, όμως, τον δράκο, ανέθεσε ένα δύσκολο άθλο σε οποιονδήποτε ήταν αρκετά γενναίος να εισέλθει στο επικίνδυνο σπήλαιο και να σκοτώσει τον δράκο για να αποκτήσει τον θησαυρό που έταζε ο βασιλιάς. Ένας δυνατός άνδρας εμφανίστηκε και υποσχέθηκε στον βασιλιά να εκπληρώσει τον λόγο του. Εισήλθε στο σπηλαιώδες άντρο και έσφαξε τον δράκο. Όταν πλέον το τρομερό θηρίο κείτονταν νεκρό, ο βασιλιάς και οι άνδρες προχώρησαν μέσα στην άβυσσο του σπηλαίου. Εφθασαν σε ένα σημείο όπου τους πλημμύρισε το σκοτάδι και οι δάδες που κρατούσαν έσβησαν. Τότε, μια χθόνια φωνή ακούστηκε που απείλησε τους παρευρισκόμενους ότι θα έβρισκαν δυστυχία αν κρατούσαν τη λάσπη στα χέρια τους. Μερικοί, αγνοώντας τα λόγια της φωνής, γέμισαν τις χούφτες τους, ενώ άλλοι έμειναν άπραγοι. Όταν τελικά βγήκαν στο φως της ημέρας από τα έγκατα της γης και αντίκρισαν τα χέρια τους, ήταν γεμάτα με υγρό χρυσό!*

Παράδειγμα 4: *Λίμνη Τριχωνίδα- Αιτωλοακαρνανία: Σύμφωνα με τον θρύλο που κυκλοφορούσε στην περιοχή το 1890 και πήρε διαστάσεις προσελκύοντας αρκετούς κυνηγούς μυστηρίων και θρύλων, στα βαθιά νερά της ζούσε ένα τρομακτικό πλάσμα, το οποίο με τις κραυγές του τρόμαζε τους κατοίκους. Λέγεται, μάλιστα, ότι το πλάσμα της λίμνης δεν εντοπίστηκε ποτέ, ενώ οι περισσότερες μαρτυρίες συγκλίνουν στο ότι το τέρας της λίμνης που ανάστατωνε τον πληθυσμό, ήταν ένας γιγάντιος βάτραχος*

Παράδειγμα 5: Μεγάλη & Μικρή Πρέσπα- Μακεδονία: Σύμφωνα με το μύθο, οι λίμνες Μεγάλη και Μικρή Πρέσπα που βρίσκονται σε κοντινή απόσταση η μία με την άλλη, δημιουργήθηκαν από ένα τέρας, το οποίο τρομοκρατούσε τους κατοίκους της γειτονικής Οχρίδας και αναποδογύριζε τις βάρκες τους. Τότε, ο Άγιος Ναούμ, ο προστάτης της περιοχής, προκειμένου να σώσει τους κατοίκους από το σατανικό τέρας το γκρέμισε στα βράχια. Ως αποτέλεσμα της πτώσης του τέρατος δημιουργήθηκε ένα ρήγμα στο βουνό και το νερό της Οχρίδας χύθηκε προς την άλλη πλευρά, δημιουργώντας τη Μεγάλη και τη Μικρή Πρέσπα.

Παράδειγμα 6: Στυμφαλία-Πελοπόννησος: Η λίμνη Στυμφαλία κατέχει εξέχουσα σημασία στην αρχαία ελληνική μυθολογία καθώς παρουσιάζεται ως η θρυλική τοποθεσία του έκτου άθλου του ήρωα Ηρακλή. Σύμφωνα με το μύθο, στην περιοχή της λίμνης ζούσαν και τρομοκρατούσαν τους κατοίκους οι τρομακτικές Στυμφαλίδες Ορνιθες, ανθρωποφάγα πτηνά με χάλκινα ράμφη. Ο Ηρακλής, τότε, με τη βοήθεια της θεάς Αθηνάς, κατάφερε να αποπροσανατολίσει τα ανθρωποφάγα πτηνά και να τα σκοτώσει με τα βέλη του.

Παράδειγμα 7: Λίμνη Μελισσάνη-Κεφαλονιά: Σύμφωνα με το μύθο, η συγκεκριμένη σπηλιά αποτελούσε το ιερό του θεού του δάσους, Πάνα. Κάποτε, η νύμφη Μελισσάνη ερωτεύτηκε τον θεό που υπηρετούσε, όμως ο Πάνας την απέρριψε και η νύμφη αυτοκτόνησε μέσα στα νερά του σπηλαιού, δίνοντας το όνομά της σε αυτήν τη θαυμαστή τοποθεσία της Κεφαλονιάς.

Παράδειγμα 8: Ο μύθος της «Κρασοπαναγιάς»: Σύμφωνα με τον τοπικό μύθο, πριν από πολλά χρόνια, ένας ναυτικός ξεκίνησε ένα ταξίδι με προορισμό το λιμάνι του Πειραιά. Είχε φορτώσει στη βάρκα του βαρέλια με κρασί, με σκοπό να τα πουλήσει στην Αθήνα. Φτάνοντας στη χερσόνησο των Μεθάνων, τον έπιασε μεγάλη τρικυμία. Προσευχήθηκε στην Παναγία και έκανε τάμα, αν έβγαине ζωντανός από την ξαφνική θαλασσοταραχή, θα έχτιζε ένα εκκλησάκι στο δυτικότερο άκρο των Μεθάνων. Ο ναυτικός σώθηκε και έχτισε το εκκλησάκι. Λέγεται, μάλιστα, ότι αντί να ανακατέψει το χώμα με νερό, για να χτίσει τα θεμέλια της εκκλησίας, το ανακάτεψε με κρασί.

Παράδειγμα 9: Γέφυρα των Σερβίων στην Κοζάνη "Νεραιδογέφυρα": Σύμφωνα με το θρύλο, η ονομασία του χωριού προέρχεται από τις Νεράιδες που εμφανίζονταν στους πρώτους πρόσφυγες της περιοχής που ήρθαν από την Σεβάστεια του Πόντου. Τα ξωτικά της λαϊκής φαντασίας διέσχιζαν το λοφίσκο έξω από το παλαιό χωριό και παρουσιάζονταν μόλις γινόταν η δύση του ηλίου. Σύμφωνα με μια άλλη εκδοχή, όταν οι νέοι του χωριού περνούσαν την γέφυρα, οι Νεράιδες του ποταμού τους προέτρεπαν να πέσουν μέσα στα νερά και να τις συναντήσουν. Αυτό, εξάλλου, λέει και η παράδοση για τις πανέμορφες «νηρηίδες» της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας που απήγαγαν εκείνους που ερωτεύονταν

Δραστηριότητα II- Μάντεψε το παραμύθι

Οι εμψυχωτές μοιράζουν σε κάθε ομάδα με ηλικιωμένους 4 με 5 κάρτες από το παιχνίδι Dixit και τους λένε το τίτλο ενός παραμυθιού ή ενός μύθου που ταιριάζει με μια από αυτές, όπως για παράδειγμα: Κοκκίνοσκουφίτσα. Οι ηλικιωμένοι πρέπει να βρουν ποια κάρτα κατά τη γνώμη τους είχε στο μυαλό του ο εμψυχωτής όταν έλεγε κοκκίνοσκουφίτσα.

Στη συνέχεια, οι εμψυχωτές ζητούν από όσους ηλικιωμένους θέλουν να πάρουν μια κάρτα και να περιγράψουν κάποιο μύθο ή παράδοση ή ιστορία από την περιοχή τους.

Υλικά:

κάρτες από παιχνίδι Dixit

10_{min}

Δραστηριότητα III-Φτιάξε ένα παραμύθι

Οι εμψυχωτές μοιράζουν κάρτες από το παιχνίδι "Μια φορά και έναν καιρό.." ζητώντας από έναν ηλικιωμένο να ξεκινήσει να λέει μια ιστορία της φαντασίας του με τη λέξη που αναγράφεται στην κάρτα του. Οι εμψυχωτές σταματούν τον ηλικιωμένο κάποια στιγμή από την αφήγηση και ζητούν από τον αμέσως επόμενο ηλικιωμένο να συνεχίσει την ιστορία εντάσσοντας σε αυτή τη λέξη από τη δική του κάρτα. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να συμπληρώσει και ο τελευταίος ηλικιωμένος την ιστορία χρησιμοποιώντας μέσα σε αυτή τη δική του λέξη.

Υλικά:

κάρτες από παιχνίδι "Μια φορά και έναν καιρό.."

20_{min}

Κλείσιμο εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του εργαστηρίου ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.

5_{min}





ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 8- ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ

Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ζωγραφίες, παιχνίδια και παροιμίες θυμούνται ιστορικά γεγονότα της εποχής τους αλλά και παλαιότερων εποχών. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να διηγηθούν ιστορίες του παρελθόντος που έχουν σχέση με ιστορικά γεγονότα.

Υλικά εργαστηρίου

- κορδέλα
- φωτογραφίες με ιστορικά γεγονότα
- μαρκαδόροι
- στυλό
- χαρτιά Α4
- post it
- τάμπλετ

Προτεινόμενα τραγούδια

- Σαράντα παλικάρια
- Χρυσοπράσινο φύλλο
- Το ακορντεόν
- Ο αετός
- Να τανε το 21

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5' λεπτά)
- Δραστηριότητα Ι- Ιστορική γραμμή (20' λεπτά)
- Δραστηριότητα ΙΙ- Σταυρόλεξο/κρεμάλα με θέμα την ιστορία (15' λεπτά)
- Δραστηριότητα ΙΙΙ- Παροιμίες και ιστορικές φράσεις (15' λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5' λεπτά)



Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου

Οι εμπυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σήμερα θα μιλήσουν για μύθους, παραμύθια και παραδοσιακές ιστορίες από διάφορες περιοχές της Ελλάδας. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με την ιστορία της Ελλάδας (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)

5min

Δραστηριότητα I- Ιστορική γραμμή

Οι εμπυχωτές τοποθετούν με την ταινία στο τοίχο μια κορδέλα. Στα χέρια τους έχουν διάφορες φωτογραφίες από διαφορετικές εποχές και ιστορικές περιόδους που έζησαν οι ηλικιωμένοι. Τις μοιράζουν στα τραπέζια των ηλικιωμένων και τους ζητούν να διαλέξουν ανά ομάδα την πιο παλιά εικόνα κατά τη γνώμη τους. Στη συνέχεια, παίρνουν μια μια τις φωτογραφίες που διάλεξαν οι ομάδες και ρωτούν όλους τους ηλικιωμένους αν θυμούνται κάτι από εκείνη την περίοδο. Σε περίπτωση που υπάρχουν αντίστοιχα τραγούδια της εποχής εκείνης ή που αναφέρονται σε εκείνη την εποχή, οι εμπυχωτές παροτρύνουν τους ηλικιωμένους να τα τραγουδήσουν όλοι μαζί. Τέλος, οι εμπυχωτές τοποθετούν τις φωτογραφίες στην σωστή χρονολογική σειρά και συνεχίζουν με τις επόμενες φωτογραφίες με παρόμοιο τρόπο.

Υλικά:

κορδέλα

φωτογραφίες από διαφορετικές εποχές

κολλητική ταινία

20min

Δραστηριότητα II-Σταυρόλεξο/Κρεμάλα με θέμα την ιστορία

Οι εμπυχωτές τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος) σχηματίζουν το σταυρόλεξο (ένα post it κάθε γράμμα). Στη συνέχεια, περιγράφουν τις λέξεις του σταυρόλεξου στους ηλικιωμένους. Όταν κάποιος ηλικιωμένος βρίσκει μια λέξη τότε οι εμπυχωτές γράφουν τα γράμματα στα κατάλληλα post it.

Αντίστοιχα, αντί για σταυρόλεξο, οι εμπυχωτές μπορούν να παίξουν κρεμάλα με κάποιες λέξεις. Παραδείγματα λέξεων: Κατοχή, Γερμανοί, Εμφύλιος, Μάχη, Επιδρομή, Απελευθέρωση, Πόλεμος, Ειρήνη, Συμμαχία κτλ

15min

Δραστηριότητα III-Παροιμίες και ιστορικές φράσεις

Οι εμπυχωτές λένε στους ηλικιωμένους μισές παροιμίες ή ιστορικές φράσεις και τους ζητούν να συμπληρώσουν την συνέχεια.

Παραδείγματα παροιμιών:

Η ιστορία επαναλαμβάνεται

Κάθε άνθρωπος γράφει τη δική του ιστορία

Παραδείγματα ιστορικών φράσεων:

Μολών λαβέ

Η ταν ή επι τας

Νενικήκαμεν

Η πόλις εάλω

Ελευθερία ή Θάνατος

Για την Ελλάδα ρε γαμώτο

Καλύτερα μιας ώρας ελεύθερη ζωή παρά σαράντα χρόνια σκλαβιά και φυλακή

Κύριοι, δυστυχώς επτωχεύσαμεν

15min

Κλείσιμο εργαστηρίου

Οι εμπυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.

5min

© LITHOGRAPHE WANKO DOBROWIEZ I N. S. ARNDT 1941





Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου εργαστηρίου, οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, ζωγραφιές και παροιμίες, θυμούνται τα σχολικά και παιδικά τους χρόνια, τους φίλους τους, τις διαμάχες που μπορεί να είχαν με κάποιους για αθώους παιδικούς λόγους κτλ. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι μέσα από τις διηγήσεις τους να μιλήσουν για τις αναμνήσεις τους, για την σχολική τους ζωή, για την έννοια της φιλίας στη ζωή τους.

Υλικά εργαστηρίου

- μεγάλο χαρτί
- μαρκαδόροι
- χαρτιά Α4
- Post it
- CD με τραγούδια
- τάμπλετ

Προτεινόμενα τραγούδια

- Τα παιδιά της γειτονιάς σου με πειράζουνε
- Δε λες κουβέντα
- Που ναι τα χρόνια
- Είμαστε αλάνια
- Παλιοπαρέα
- Που σαι Θανάση
- Ο πιο καλός ο μαθητής

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Ιστορίες από τα παλιά (15'λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Ο χάρτης της φιλίας (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα III- Παροιμίες για τη φιλία (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα IV- Σταυρόλεξο/κρεμάλα με θέμα το σχολείο (15'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)

5_{min}**Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου**

Οι εμπυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σήμερα θα μιλήσουν για τα χρόνια που ήταν παιδιά και πήγαιναν σχολείο, για τους φίλους τους, τις διαμάχες που μπορεί να είχαν στο σχολείο, τους δασκάλους τους κτλ. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με τη φιλία και το σχολείο (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)

15_{min}**Δραστηριότητα I- Ιστορίες από τα παλιά**

Οι εμπυχωτές δείχνουν στους ηλικιωμένους εικόνες από tablet ή μέσω προβολής σε τηλεόραση. Συγκεκριμένα, προβάλλονται εικόνες από τη σχολική ζωή, την αυλή του σχολείου, παιχνίδια αλλά και στιγμιότυπα από ελληνικές ταινίες π.χ χτυποκάρδια στα θρανία.

Με αφορμή τις ταινίες, τις φωτογραφίες και το οπτικό υλικό ζητούν από τους ηλικιωμένους να τους διηγηθούν ιστορίες από τα δικά τους παιδικά και σχολικά χρόνια, τα παιχνίδια που παίζαν μικροί, τους φίλους τους.

Πιθανές ερωτήσεις προς ηλικιωμένους

- Τι παιχνίδια παίζατε μικροί;
- Ποιο ήταν το αγαπημένο σας παιχνίδι στο σχολείο ή τη γειτονιά;
- Ποιοι ήταν οι συμμαθητές σας και οι φίλοι σας από τη γειτονιά ή το σχολείο; έχετε επαφή σήμερα;
- Είχατε κάποιους συμμαθητές ή παιδιά από τη γειτονιά που δε τα πηγαίνατε καλά; Τι θυμάστε από αυτά; Σας πείραζαν;
- Τί θεωρείται σημαντικό σε μια φιλία, τι χρειάζεται για να διαρκέσει; Πώς μπορεί να χαλάσει; Έχετε ακούσει για φιλίες που διαλύθηκαν; Σας έχει συμβεί;

10_{min}**Δραστηριότητα II- Ο χάρτης της φιλίας**

Οι εμπυχωτές τοποθετούν ένα μεγάλο χαρτί στον τοίχο και θέτουν έναν ομαδικό προβληματισμό για την αξία και την έννοια της φιλίας. Σε ομαδικό επίπεδο, ξεκινούν να αναζητούν λέξεις, συναισθήματα, σκέψεις γύρω από τη φιλία αλλά και συμβουλές, τις οποίες γράφουν πάνω στο χαρτί δημιουργώντας τον "Χάρτη της φιλίας".

10_{min}**Δραστηριότητα III-Παροιμίες και ιστορικές φράσεις**

Οι εμπυχωτές λένε στους ηλικιωμένους μισές παροιμίες ή ιστορικές φράσεις και τους ζητούν να συμπληρώσουν την συνέχεια.

Παραδείγματα παροιμιών:

Αγάπα το φίλο σου με τα ελλωτώματά του

Αδειανό βαρέλι, φίλο δε πιανει

Δείξε μου το φίλο σου να σου πω ποιος είσαι

Εμείς μαζί δε κάνουμε και χώρια δε μπορούμε

Εξω από μένα και ας είναι και στο φίλο μου

Κάλιο δολερό εχθρό παρά δολερό φίλο

Μη εμπιστευτείς το φίλο σου και πεις το μυστικό σου ο φίλος στο φίλο θα το πει, κι είναι κακό δικό σου

Ο καλός ο φίλος στην ανάγκη φαίνεται

Οι καλοί λογαριασμοί κάνουν τους καλούς φίλους

Οποιος έχει φίλο εκλεκτό έχει μεγάλο θησαυρό

Όταν έχει το πουγκί σου, όλοι είναι φίλοι σου

Τέτοιος φίλος τέτοια πίτα

Φάγαμε ψωμί και αλάτι

Δραστηριότητα IV-Σταυρόλεξο/Κρεμάλα με θέμα την ιστορία

Οι εμψυχωτές, τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος), σχηματίζουν το σταυρόλεξο (ένα post it κάθε γράμμα). Στη συνέχεια περιγράφουν τις λέξεις του σταυρόλεξου στους ηλικιωμένους. Όταν κάποιος ηλικιωμένος βρίσκει μια λέξη τότε οι εμψυχωτές γράφουν τα γράμματα στα κατάλληλα post it.

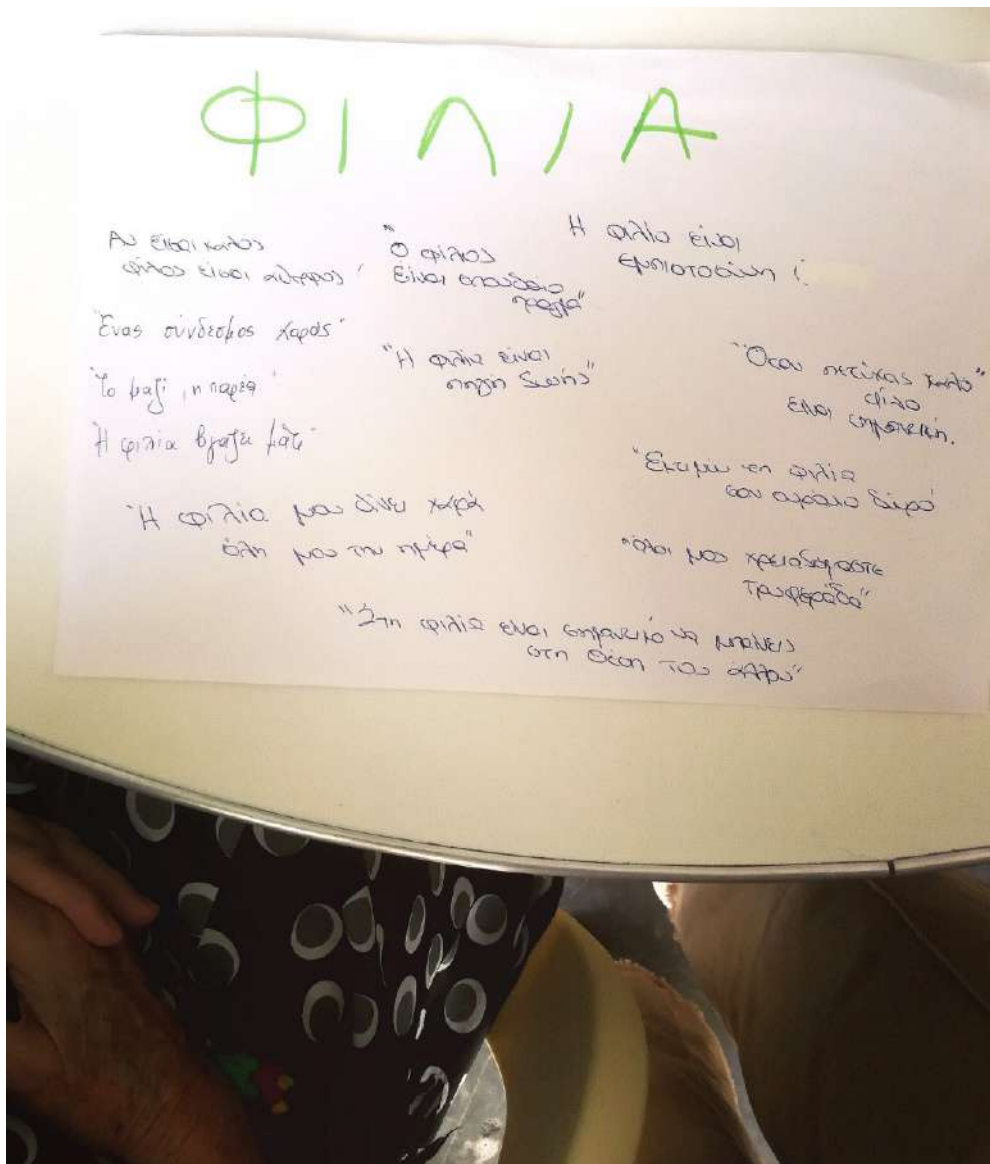
Αντίστοιχα αντί για σταυρόλεξο οι εμψυχωτές μπορούν να παίξουν κρεμάλα με κάποιες λέξεις. Παραδείγματα λέξεων: Κρυφό, Κυνηγητό, Ψείρες, Κουτσό, Αμπάριζα, Τυφλόμυγα, κτλ

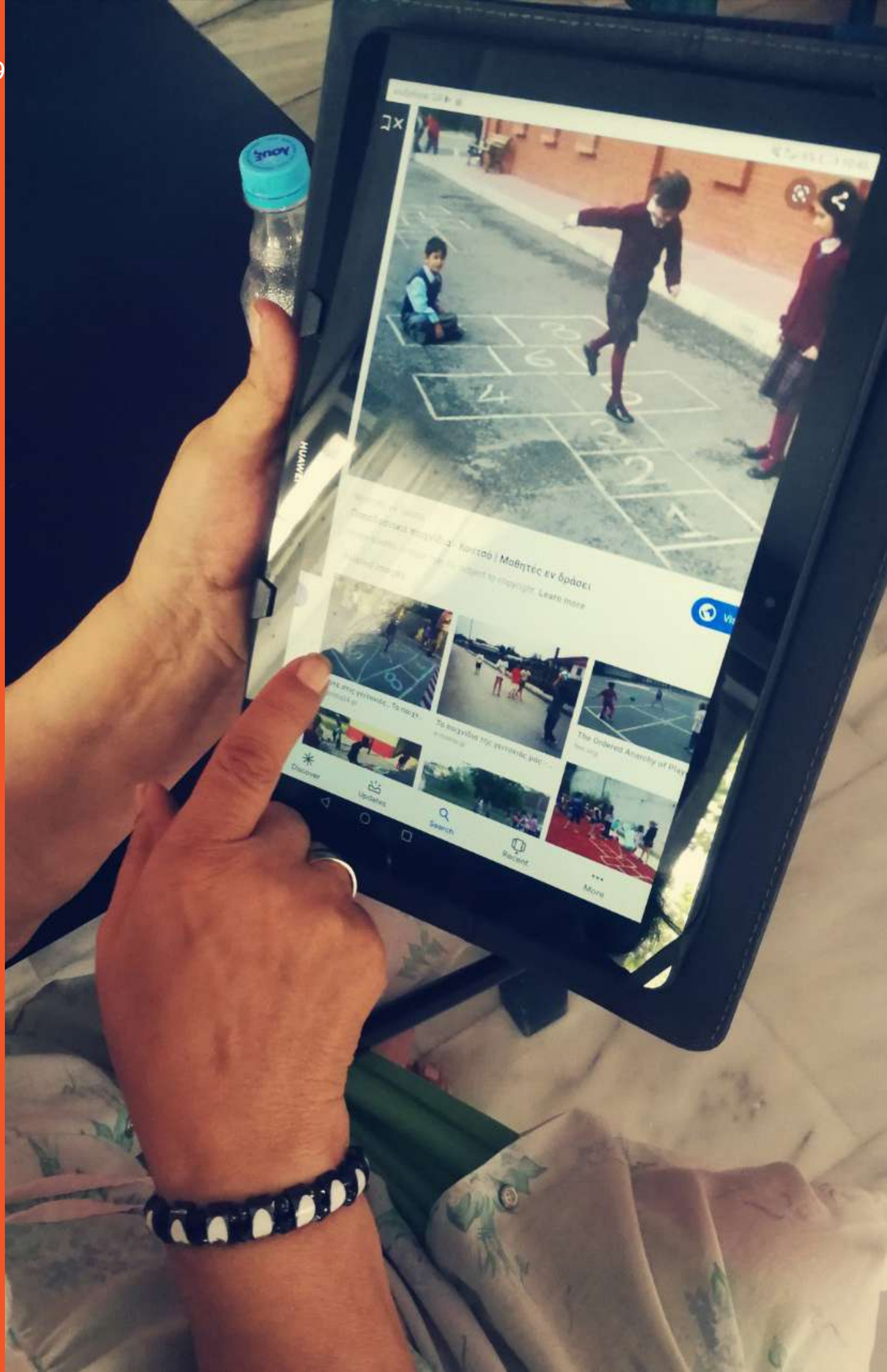
15min

Κλείσιμο εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.

5min







Περιγραφή και Στόχος εργαστηρίου

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου οι ηλικιωμένοι με αφορμή τραγούδια, σκηνές από ταινίες, από θέατρο σκιών, χορευτικές φιγούρες στο σινεμά, κινηματογραφικές ατάκες και φωτογραφίες παλιών ηθοποιών θα ανασύρουν μνήμες για τους τρόπους ψυχαγωγίας κατά τα παιδικά και νεανικά τους χρόνια. Στόχος του εργαστηρίου είναι οι ηλικιωμένοι να διηγηθούν ιστορίες για τα νιάτα τους, για τα ενδιαφέροντα και τα χόμπι τους, και για άλλα στοιχεία της ζωής τους που τους έκαναν να διασκεδάζουν και να γελάν.

Υλικά εργαστηρίου

- πρωτζεκτορας ή τηλεόραση
- συλλογή από σκηνές από ταινίες και χορούς
- μαρκαδόροι
- χαρτιά Α4
- Post it
- CD με τραγούδια
- τάμπλετ ή στικάκι

Προτεινόμενα τραγούδια

- Ασπρες κορδέλες
- Χειλάκι πετροκέρασο
- Τράβα μπρος
- Χρυσόψαρο μέσα στη γυάλα
- Ο άνδρας που θα παντρευτώ
- Λατέρνα φτώχεια και φιλότιμο
- Νιαου βρε γατούλα

Στάδια εργαστηρίου

- Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου (5'λεπτά)
- Δραστηριότητα I- Μάντεψε την ταινία (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα II- Βρες την ατάκα (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα III- Πως λένε τον τραγουδιστή; (10'λεπτά)
- Δραστηριότητα IV- Σταυρόλεξο/κρεμάλα με ηθοποιούς (15'λεπτά)
- Κλείσιμο Εργαστηρίου (5'λεπτά)

5_{min}**Εισαγωγή θεματικής εργαστηρίου**

Οι εμπυχωτές ενημερώνουν τους ηλικιωμένους ότι σήμερα θα δουν παλιές ταινίες, θα θυμηθούν τα νιάτα τους, τα χρόνια που πήγαιναν στο θέατρο και τον κινηματογράφο, την εποχή που μάθαιναν χορούς όπως το τσα τσα τσα, το ροκ εν ρολ κτλ. Το εργαστήριο θα ξεκινήσει με ένα τραγούδι που έχει σχέση με τη θεματική του εργαστηρίου (βλ. προτεινόμενα τραγούδια)

10_{min}**Δραστηριότητα I- Μάντεψε την ταινία**

Οι εμπυχωτές δείχνουν στους ηλικιωμένους μικρά στιγμιότυπα μέσω προτζέκτορα, tablet, ή μέσω προβολής σε τηλεόραση, από ελληνικές ταινίες

Παραδείγματα ταινιών: Μπακαλόγατος, Αλίκη στο ναυτικό, Δεσποινίς διευθυντής, Η χαρτοπαίχτρα, Η δε γυνή να φοβείται τον άντρα κ.ά.

Μετά ρωτούν τους ηλικιωμένους αν θυμούνται το όνομα της ταινίας και αν θυμούνται πότε και που την είδαν πρώτη φορά.

Πιθανές ερωτήσεις προς ηλικιωμένους

- Τι σας θυμίζει αυτή η ταινία;
- Θυμάστε που και με ποιόν είδατε αυτή την ταινία πρώτη φορά;
- Ποια είναι η αγαπημένη σας ελληνική ταινία; Τι σας θυμίζει και με ποιον την είδατε πρώτη φορά;
- Ποιός είναι ο αγαπημένος σας ηθοποιός; Θυμάστε κάποια ατάκα του;
- Ποιο είναι το αγαπημένο σας τραγούδι; Ποιος το τραγουδούσε;
- Τί τραγούδια χορεύατε; Σας άρεσε το χάλι γκάλι;

10_{min}**Δραστηριότητα II- Βρες την ατάκα**

Οι εμπυχωτές λένε στου ηλικιωμένους ατάκες από τον ελληνικό κινηματογράφο και τους ζητούν να πουν ολόκληρη την ατάκα. Επίσης, μπορεί να ρωτήσουν αν θυμούνται τον ηθοποιό που την έλεγε και την ταινία στην οποία αναφερόταν, ή ακόμη και άλλους ηθοποιούς που έπαιζαν στην ίδια ταινία, ή την ιστορία της ταινίας

- Παραδείγματα από ατάκες:
- Δεν την χούφτωσες;!!! Θα το μετανιωώσεις. Χούφτωσ' την, χούφτωσ' την!
 - Αυτή μέχρι και μουστάκι θα σε βάλει να ξυρίσεις. Να μου το θυμηθείς.
 - Ε, μια μου λέτε πορτοκαλάδα, μια λεμονάδα, μια σόδα. ΤΙ ΘΕΤΕ;
 - Στέλλα φύγε, κρατάω μαχαίρι.
 - Λοιπόν δεν ξέρω αν το προσέξατε, αλλά σήμερα είμαστε μια ωραία ατμόσφαιρα, είμαστε!
 - Τι θα το κάνουμε εδώ μέσα, Αμερικαν μπαρ;
 - Παθώς και μαθώς.
 - Εχω και κότερο. Πάμε μια βόλτα;
 - Οχι τόσο για μένα, για τη φουκαριάρα τη μάνα μου..
 - Ξέρεις από βέσπα;

10_{min}**Δραστηριότητα III-Πως λένε τον τραγουδιστή;**

Οι εμπυχωτές τραγουδούν ή βάζουν να παίξουν κάποια τραγούδια από παλιές ταινίες ή θέατρο. Στη συνέχεια ρωτούν τους ηλικιωμένους ποιος είναι ο τραγουδιστής ή η τραγουδίστρια που το λέει.

Ενδεικτικά ονόματα τραγουδιστών:

- Μπιθικότσης
- Βοσκόπουλος
- Καζαντζίδης
- Πουλόπουλος
- Κόκοτας
- Μοσχολιού
- Μαρινέλλα
- Γκρέυ
- Λίντα

Δραστηριότητα IV-Σταυρόλεξο/Κρεμάλα με θέμα την ιστορία

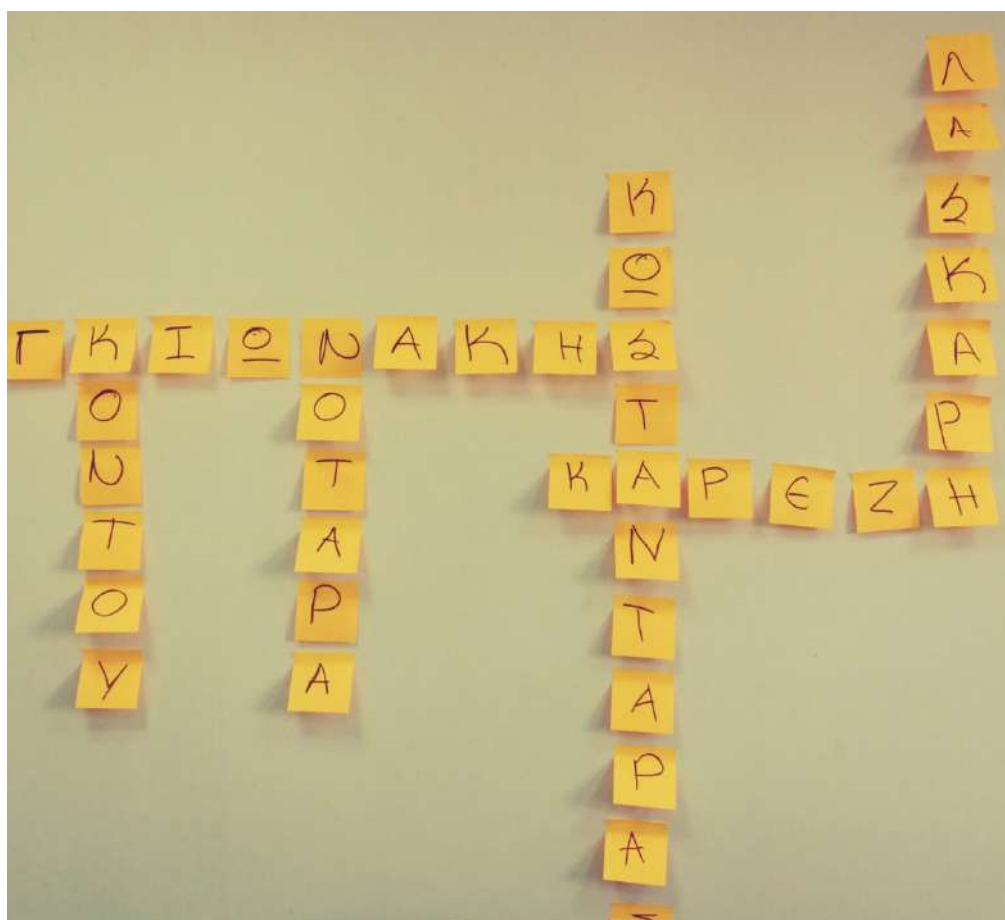
Οι εμψυχωτές, τοποθετώντας post it σε μια κατακόρυφη επιφάνεια που βλέπουν όλοι (πχ τοίχος), σχηματίζουν το σταυρόλεξο (ένα post it κάθε γράμμα). Στη συνέχεια περιγράφουν τις λέξεις του σταυρολέξου στους ηλικιωμένους. Όταν κάποιος ηλικιωμένος βρίσκει μια λέξη, τότε οι εμψυχωτές γράφουν τα γράμματα στα κατάλληλα post it.

Αντίστοιχα, αντί για σταυρόλεξο οι εμψυχωτές μπορούν να παίξουν κρεμάλα με κάποιες λέξεις. Παραδείγματα λέξεων: Βουγιουκλάκη, Βουτσάς, Καραγκιόζης, Γκιωνάκης, Ναυτικό, Ζίκος, Ταγκό, Ηλιόπουλος, Κωνσταντάρας, Χατζιαβάτης, Κολλητήρι, Μπιρικόκος, Αγλαία, Μορφονιός

15_{min}

Κλείσιμο εργαστηρίου

Οι εμψυχωτές, στο τέλος του εργαστηρίου, κάνουν έναν σύντομο απολογισμό του ρωτώντας τους ηλικιωμένους αν πέρασαν καλά και τι τους άρεσε περισσότερο. Στη συνέχεια, αποχαιρετούν την ομάδα με ένα τραγούδι.

5_{min}



Η εκπαίδευση των εμψυχωτών είναι ουσιαστικής σημασίας για την ορθή υλοποίηση του προγράμματος. Οι εμψυχωτές είναι ο ενωτικός κρίκος ανάμεσα στους ηλικιωμένους, το προσωπικό και τους μαθητές/τριες και καθηγητές. Παίζουν το ρόλο του εμψυχωτή αλλά και του facilitator στην επικοινωνία και την διάδραση.

Τα παρακάτω στοιχεία παρουσιάζουν τα κύρια στάδια εκπαίδευσης των εμψυχωτών και της υλοποίησης των εργαστηρίων. Δεν αναλύει, ωστόσο, το σύνολο των στοιχείων του κάθε παιχνιδιού και την σύνδεση των στοιχείων μεταξύ τους ούτε τους ρόλους που έχουν δοθεί σε συγκεκριμένους ηλικιωμένους ώστε να μην θιχτούν προσωπικά στοιχεία.

Στάδια εκπαίδευσης

Θεωρητική εκπαίδευση:

- Κατανόηση του σκοπού του προγράμματος
- Εκπαίδευση στις ιστορίες των παιχνιδιών
- Εκπαίδευση στη δομή του παιχνιδιού
- Εκπαίδευση στην εκπαίδευση ηλικιωμένων και προσωπικού
- Εκπαίδευση στη διαχείριση των μαθητών και μαθητριών
- Εκπαίδευση στη διαχείριση των ηλικιωμένων και προσωπικού
- Εκπαίδευση στο στήσιμο και στα υλικά του παιχνιδιού

Πρακτική εκπαίδευση:

- Δοκιμή- playtests

Κατανόηση του σκοπού του προγράμματος Μυστήριο στο Γηροκομείο

Πολύ σημαντική για την υλοποίηση του προγράμματος είναι η κατανόηση, από την πλευρά των εμψυχωτών, του σκοπού του. Παράλληλα, είναι εξαιρετικά σημαντικό να είναι κατανοητοί όλοι οι επιμέρους στόχοι για κάθε ομάδα στόχο του προγράμματος.

Ο σκοπός του προγράμματος “Μυστήριο στο γηροκομείο” και οι επιμέρους στόχοι αναλύονται διεξοδικά στο πρώτο κεφάλαιο του οδηγού.

Συνοπτικά, το “Μυστήριο στο γηροκομείο” αποτελεί ένα εκπαιδευτικό διαγενεακό πρόγραμμα που απευθύνεται σε μαθητές/τριες Α/βάθμιας και Β/βάθμιας εκπαίδευσης και έχει στόχο την ευαισθητοποίηση και αλληλεπίδρασή τους με ανθρώπους τρίτης ηλικίας, την άρση των προκαταλήψεων για αυτούς και τα γηροκομεία, την ενδυνάμωση των soft skills, την κοινωνικοσυναισθηματική τους ανάπτυξη και την ψυχαγωγία τους. Επιπλέον, οι μαθητές/τριες μπορούν να αντλήσουν πληροφορίες για επαγγέλματα που σχετίζονται με την φροντίδα της τρίτης ηλικίας και να λάβουν πληροφορίες για αυτά. Επίσης, η συμμετοχή των εκπαιδευτικών στο πρόγραμμα βοηθά στη ενίσχυση της σχέσης τους με τους μαθητές/τριες τους και στην εύρεση νέων τρόπων βιωματικής εκπαίδευσης, παιδαγωγικής και ευαισθητοποίησης μέσα από το παιχνίδι.

Ακόμη, δεδομένου ότι αναπόσπαστο κομμάτι του προγράμματος “Μυστήριο στο Γηροκομείο” αποτελούν οι ηλικιωμένοι που ζουν στις Μονάδες φροντίδας, το πρόγραμμα στοχεύει στο να βιώσουν οι άνθρωποι αυτοί μια μοναδική εμπειρία αλληλεπίδρασης με τις νεότερες γενιές, να ψυχαγωγηθούν, να ενεργοποιηθούν, να εξασκήσουν δεξιότητες στο βαθμό που μπορούν, να εκφραστούν και να νιώσουν συναισθηματική υποστήριξη μέσα από την επαφή τους με τους νεότερους.

Εκπαίδευση στις ιστορίες των παιχνιδιών

Σημαντικό είναι οι εμπυχωτές να μάθουν σε βάθος τις ιστορίες των παιχνιδιών. Το κάθε παιχνίδι είχε τη δική του εξέλιξη στο χρόνο μέσα από τα στοιχεία που δίνονταν στους μαθητές και τις μαθήτριες τόσο στην αρχή πριν την επαφή με τους ηλικιωμένους όσο και μέσα από την επικοινωνία με τους ηλικιωμένους και την συνεργασία όλης της τάξης. Οι εμπυχωτές οφείλουν να εκπαιδευτούν σε βάθος τις ιστορίες των παιχνιδιών, να μάθουν ποια στοιχεία είναι σωστά και ποια είναι λάθος, ποια στοιχεία δίνονται στην αρχή, ποια από κάθε ηλικιωμένο, ποια φανερώνονται μέσα από την συνεργασία των διαφορετικών ομάδων της τάξης και ούτω καθεξής.

Παρακάτω ακολουθούν οι βασικές ιστορίες για τα 4 παιχνίδια μυστηρίου που δημιουργήθηκαν για το κάθε γηροκομείο.

Παρακολουμέ μην διαβάσετε τις ιστορίες αν σκοπεύετε να παίξετε το παιχνίδι μελλοντικά.

ΜΕΡΟΠΕΙΟΝ ΙΔΡΥΜΑ- Τα αόρατα ίχνη

Η ιστορία στο Μερόπειο Ιδρυμα συνδέεται με την Ελληνική επανάσταση του 1821.

Ενας ιστορικός- συντηρητής, που εργάζεται στο Μουσείο Μπενάκη, ανακαλύπτει ένα νέο ντοκουμέντο που υποστηρίζει ότι η Μπουμπουλίνα έχει κρύψει μέσα στο τηλεσκόπιό της που βρίσκεται στο Μουσείο ένα κατάλογο με την προίκα της κόρης της Ελένης.

Την προίκα αυτή εικάζεται ότι είχε δώσει στον Πάνο Κολοκοτρώνη (γιο του Θεόδωρου Κολοκοτρώνη) όταν παντρεύτηκε με την κόρη της Ελένη. Ωστόσο, ο Πάνος σκοτώθηκε και η κόρη της ύστερα από έξι μήνες αφότου έμεινε χήρα (στα 17 της) παντρεύτηκε το Γρίβα. Ο Γρίβας ήθελε να πάρει την προίκα από τον Κολοκοτρώνη και έτσι σχηματίστηκαν διάφορες επιτροπές για να συναφθεί κάποια συμφωνία, η οποία ωστόσο δεν τελεσφόρησε καθώς η Μπουμπουλίνα είχε σκοτωθεί και ο Κολοκοτρώνης βρισκόταν φυλακισμένος στο Ναύπλιο.

Ο ιστορικός- συντηρητής μαθαίνει για τις εργασίες συντήρησης στο συγκεκριμένο τηλεσκόπιο και αποφασίζει ότι είναι ευκαιρία να το κλέψει για να εξετάσει αν όντως βρίσκεται κάτι μέσα σε αυτό. Για να μη το έχει ωστόσο στο σπίτι του ή στο γραφείο του και τον υποπτεφθούν, αποφασίζει να το στείλει- κρύψει στο γηροκομείο όπου πηγαίνει εθελοντικά και κρατά συντροφιά σε ηλικιωμένους κάνοντάς τους μαθήματα ιστορίας. Παράλληλα, στέλνει διάφορα δωράκια στους ενοίκους του γηροκομείου μέσα σε κάποια από τα οποία κρύβει όργανα που μπορεί να χρησιμοποιήσει για να ανοίξει το τηλεσκόπιο, να το συντηρήσει και να το κλείσει ξανά.

Πράγματι, κλέβει το τηλεσκόπιο κατά τη διάρκεια της συντήρησης, το στέλνει στο γηροκομείο, το προσωπικό το στολίζει στο σαλόνι και όταν τελειώνει τη δουλειά του το παίρνει και το επιστρέφει στο Μουσείο στο χώρο της συντήρησης. Στο μεταξύ στο Μουσείο έχουν καταλάβει την κλοπή αλλά δεν την ανακοινώνουν αμέσως στον τύπο. Ωστόσο, όταν το βρίσκουν ξανά μετά από λίγες μέρες εικάζουν πως τελικά κάπου είχε παραπέσει. Στο γηροκομείο, όμως, καταλαβαίνουν ότι λείπει το τηλεσκόπιο και ανησυχούν για το ποιος το έκλεψε.

Τα παιδιά καλούνται αρχικά να λύσουν το μυστήριο για το πως και από ποιον κλάπηκε το τηλεσκόπιο. Στη συνέχεια, προσπαθούν να δικαιολογήσουν και διάφορες άλλες εξαφανίσεις αντικειμένων και προσώπων. Τρία πρόσωπα φαίνεται να εμπλέκονται με την υπόθεση αλλά τελικά ο σωστός συνδυασμός στοιχείων οδηγεί στον ιστορικό-συντηρητή.

ΚΑΛΟΣ ΣΑΜΑΡΕΙΤΗΣ

Τα χρυσά φαντάσματα

Ιστορία

Η ιστορία στο γηροκομείο "Ο Καλός Σαμαρείτης" συνδέεται με την Αρχαία και Ρωμαϊκή ιστορία.

Τέσσερις νέοι έχουν στήσει ένα κύκλωμα αρχαιοκαπηλίας στην Κέρκυρα. Ψαρεύουν θησαυρούς αλλά, κυρίως, νομίσματα από ένα ναυάγιο στο Ιόνιο και τα πουλάνε σε συλλέκτες σε αμύθητα ποσά.

Οι νεαροί δρουν ανενόχλητοι μέχρι τη μέρα που η αστυνομία ανακαλύπτει 2 άλλους αρχαιοκάπηλους στην Κεφαλονιά που κάνουν αντίστοιχη δουλειά σε ένα άλλο ναυάγιο. Η είδηση παίρνει μεγάλες διαστάσεις και εκείνοι, θέλοντας να καλύψουν τα νώτα τους, αποφασίζουν να φύγουν από το νησί και να μεταφέρουν τα νομίσματα που έχουν συλλέξει στην Αθήνα.

Για να μπορέσουν να μη γίνουν αντιληπτοί και να αποφύγουν το έλεγχο, αποφασίζουν να κρύψουν τα νομίσματα μέσα σε μικρά αντικείμενα και να τα στείλουν ως δώρα στους ηλικιωμένους που ζουν στο γηροκομείο Καλός Σαμαρείτης, εξ' ονόματος της Σχολής που φοιτούν. Ένας εξ αυτών γνωρίζει τους ένοικους του γηροκομείου καθώς ζούσε παλιότερα εκεί ο παππούς του, ενώ όλοι έχουν επισκεφθεί το γηροκομείο μέσω της σχολής τους.

Τα δέματα δε κινούν κάποια υποψία αρχικά καθώς έχουν μέσα κάποια ευτελή μικρά δωράκια για τους ηλικιωμένους. Ωστόσο, σταδιακά κάποιοι ηλικιωμένοι διαμαρτύρονται ότι τα δώρα τους εξαφανίζονται. Το προσωπικό παρατηρεί ότι, πράγματι, κάποια αντικείμενα εξαφανίζονται για ένα διάστημα και επανεμφανίζονται. Επιπλέον, κάποια άτομα από το προσωπικό αρχίζουν να αναρωτιούνται πως οι φοιτητές από τη σχολή του Ιονίου γνωρίζουν τόσο καλά πληροφορίες για τους ηλικιωμένους από τη στιγμή που τους έχουν επισκεφθεί μια μονάχα φορά. Και τότε όλα αλλάζουν.

Τα παιδιά καλούνται να ανακαλύψουν ποιος ή ποιοι έχουν στείλει τα δέματα, για ποιο λόγο τα στέλνουν και πως γνωρίζουν τόσα πολλά για κάθε ηλικιωμένο. Στη συνέχεια, πρέπει να βρουν από που προέρχονται τα νομίσματα σε ποια εποχή ανήκουν και τι συμβαίνει με το κύκλωμα των αρχαιοκάπηλων.

Σταδιακά, διάφοροι ύποπτοι περνούν μπροστά στα παιδιά ως ύποπτοι αλλά τελικά η ομάδα 4 νέων είναι αυτή που τελικά εμπλέκονται.

Οι ταλαντούχοι**Ιστορία**

Η ιστορία στην Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου συνδέεται με την Σύγχρονη Ελληνική Ιστορία.

Δυο φίλοι φοιτητές (αγόρι-κορίτσι) αποφασίζουν να ψάξουν για τα κειμήλια των οικογενειών τους που έχουν χαθεί κατά τη διάρκεια των πολέμων (Πόντος, Κατοχή, Εμφύλιος, Δικτατορία).

Αρχίζουν και χακάρουν αρχεία από:

- στρατιωτικά έγγραφα για λάφυρα και μετακινήσεις πληθυσμών,
- αρχεία των κυκλωμάτων αγοράς και πώλησης αρχαιοκαπήλων και χρυσοθήρων
- καθώς και συλλεκτών αρχαίων και κειμηλίων.

Σύντομα, γίνονται αντιληπτοί από το κύκλωμα αρχαιοκαπήλων/χρυσοθήρων, οι οποίοι σταδιακά ψάχνουν να βρουν ίχνη τους. Τότε, το κορίτσι προτείνει να κρύψουν τα αρχεία σε μικρούς δίσκους μέσα σε θήκες CD και να τα στείλουν στο Γηροκομείο της "Κοινωνικής Μέριμνας Μοσχάτου" το οποίο γνωρίζει από τότε που πήγαινε σχολείο και το επισκεπτόταν.

Πράγματι, αντιγράφουν όλους τους καταλόγους και τα αρχεία που έχουν χακάρει και η κοπέλα πηγαίνει και αφήνει τρέχοντας το δέμα με τα CD στο γηροκομείο και φεύγει. Η υπεύθυνη που ανοίγει την πόρτα θεωρεί περίεργο το γεγονός ότι τους άφησαν μια κούτα με CD χωρίς όνομα και ακόμα πιο παράξενο το γεγονός ότι τα εξώφυλλα στα CDs μοιάζει να έχουν κάποιο κωδικό.

Οι ένοικοι, αν και απορούν σε σχέση με το ποιος ή ποια άφησε το δέμα, διασκεδάζουν με τα τραγούδια και τις μουσικές τους μέχρι τη μέρα που ένα από τα CD πέφτει κάτω, η θήκη σπάει και από μέσα εμφανίζεται μια μικρή κάρτα αποθήκευσης.

Τα παιδιά καλούνται να εξιχνιάσουν το μυστήριο, να βρουν τι κρύβουν οι κάρτες, να σπάσουν κωδικούς, να καταλάβουν τι προσπαθούν οι χάκερς και να ανακαλύψουν το δίκτυο λαθραίων πωλήσεων κειμηλίων.

Τρία πρόσωπα εμπλέκονται με την υπόθεση αλλά τελικά ο σωστός συνδυασμός στοιχείων οδηγεί στην παραπάνω ιστορία όπου ουσιαστικά οι δύο νέοι προσπαθούν να εξιχνιάσουν ένα έγκλημα παραμένοντας ασφαλείς.

ΠΑΝΑΓΙΑ Η ΕΛΕΟΥΣΑ

Οι ένοχες εικόνες

Ιστορία

Η ιστορία στο γηροκομείο “Παναγία η Ελεούσα” συνδέεται με την Βυζαντινή ιστορία.

Η κυρία Χαρούλα είναι βαριά άρρωστη και χρειάζεται να κάνει άμεσα εγχείρηση. Τα εγγόνια της αναζητούν τρόπους να κερδίσουν χρήματα.

Σκαρφίζονται ένα κόλπο για να τους δώσει άμεσα λεφτά η ασφάλεια από τα κειμήλια που κατέχει η γιαγιά τους. Κειμήλια που έχει καλέσει η ίδια να καταγράψει η εφορία βυζαντινών αρχαιοτήτων.

Τα εγγόνια καλύπτουν τις εικόνες των αγίων με άλλες εικόνες και ράβουν υφαντά σε μαξιλάρια. Βρίσκουν ένα τυχαίο γηροκομείο πολύ μακριά από τη Θεσσαλονίκη και στέλνουν τα κειμήλια ως δωρεά στο όνομα μιας πεθαμένης φίλης της γιαγιάς τους που ζούσε κοντά στο γηροκομείο.

Το γηροκομείο Παναγία η Ελεούσα δέχεται με χαρά τη δωρεά και τοποθετεί τους πίνακες και τα υφαντά σε διάφορα σημεία στο γηροκομείο και το εικονοστάσι. Τα παιδιά καταφέρνουν να πάρουν την ασφάλεια για κλοπή και η γιαγιά τους να κάνει την εγχείρηση.

Ωστόσο, μετά από μια βροχερή νύχτα και με την πρωινή υγρασία, κάποιοι γέροντες στο γηροκομείο ισχυρίζονται ότι η εικόνα ενός αγίου δάκρυσε. Το προσωπικό πηγαίνει να διαπιστώσει αν πράγματι η εικόνα δακρύζει και αποκαλύπτεται ότι πίσω από το απλό χαρτί βρίσκεται μια εικόνα υψηλής τεχνικής.

Τα παιδιά καλούνται να εξιχνιάσουν την υπόθεση και να βρουν για ποιο λόγο οι εικόνες είναι καλυμμένες, από που έχουν κλαπεί, με ποιο τρόπο και για ποιο λόγο.

Διαφορετικά πρόσωπα στοχοποιούνται στη διάρκεια της εξιχνίασης του εγκλήματος μέχρι που αποκαλύπτεται η αλήθεια για το σχέδιο που έχουν καταστρώσει τα δυο εγγόνια για να σώσουν τη γιαγιά τους.

ΚΑΛΩΣΟΡΙΣΜΑ

Μόλις φτάσουν τα παιδιά και οι καθηγητές τους στον χώρο του γηροκομείου, οι εμπυχωτές φροντίζουν να τους καλωσορίσουν με ευγένεια και ζεστασιά. Τους υποδέχονται και τους οδηγούν στο προαύλιο, τον προθάλαμο, την αίθουσα που θα αφήσουν τις τσάντες τους και θα αναλύσουν τα διάφορα στοιχεία που θα τους δωθούν. Στόχος είναι οι μαθητές και μαθήτριες καθώς και οι εκπαιδευτικοί να νιώσουν άνετα και να ετοιμαστούν για το παιχνίδι. Οι εμπυχωτές φροντίζουν να έχουν διαμοιραστεί όσο πιο ομοιόμορφα και αραιά επιτρέπουν οι συνθήκες (αίθουσα, αριθμός παιδιών) ώστε να έχουν τον απαραίτητο χώρο για το παιχνίδι.

ΣΥΣΤΑΣΕΙΣ

Αφού μαθητές/τριες και εκπαιδευτικοί έχουν καθίσει, οι εμπυχωτές ξεκινούν να συστήνονται αναφέροντας το όνομα και την επαγγελματική τους ιδιότητα. Στη συνέχεια, παρουσιάζουν με λίγα λόγια το γηροκομείο που τα παιδιά έχουν επισκεφθεί, αναφέροντας το όνομα του γηροκομείου, τον αριθμό των ηλικιωμένων που φιλοξενεί, το τρόπο λειτουργίας του, τους επαγγελματίες που απασχολεί και τον γενικό σκοπό του. Οι πληροφορίες για το γηροκομείο μπορούν να ειπωθούν εναλλακτικά και από κάποιον υπεύθυνο ή εργαζόμενο του γηροκομείου, ο οποίος μπορεί να απαντήσει και σε σχετικές ερωτήσεις των μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών.

ΓΕΝΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ



Ζητώντας την προσοχή των μαθητών, οι εκπαιδευτές επισημαίνουν τους βασικούς κανόνες που θα πλαισιώσουν το παιχνίδι. Αυτοί συνοψίζονται στα εξής:

Κανόνες υγιεινής:

Οι εκπαιδευτές μοιράζουν αντισηπτικά/αντιβακτηριδιακά μαντηλάκια σε όλους και τονίζουν πόσο σημαντικό είναι να μην έρθει σε επαφή με τους ηλικιωμένους οποιοδήποτε παιδί αισθάνεται αδιάθετο.

Ησυχία:

Οι εκπαιδευτές είναι σημαντικό να κρατάνε χαμηλούς τόνους στη φωνή ώστε να καθοδηγήσουν παρόμοια και τα παιδιά. Επιπλέον, πρέπει να επισημάνουν στα παιδιά για τη σημασία του σεβασμού και της μη όχλησης των ηλικιωμένων λόγω των φωνών ή των δυνατών φωνών.

Κίνηση στους χώρους του γηροκομείου:

Οι εκπαιδευτές τονίζουν στους μαθητές και μαθήτριες ότι η κίνηση στους χώρους του γηροκομείου γίνεται με προσοχή και πάντα με τη συνοδεία των εκπαιδευτών ή των καθηγητών. Καθοδηγούν, επίσης, τα παιδιά για τον τρόπο που μπορούν να χρησιμοποιήσουν την τουαλέτα.

Προσέγγιση των ηλικιωμένων:

Οι εκπαιδευτές ενημερώνουν τα παιδιά για τον κατάλληλο τρόπο προσέγγισης των ηλικιωμένων. Τους συμβουλεύουν να φέρονται με ήπιο και ευγενικό τρόπο, με σεβασμό στις δυσκολίες των ενοίκων. Τους παρουσιάζουν κάποιες πιθανές δυσκολίες που θα συναντήσουν όπως περιορισμένη ακοή, προβλήματα μνήμης, πεσμένη διάθεση, μειωμένη εκφραστικότητα και το πως μπορούν να αντιμετωπίσουν κάτι τέτοιο.

Συνεργασία:

Τέλος, οι εκπαιδευτές τονίζουν στα παιδιά ότι είναι απαραίτητη η συνεργασία τόσο με τους ηλικιωμένους όσο και μεταξύ τους για να επιτύχουν την επίλυση του μυστηρίου αποφεύγοντας τελείως τον ανταγωνισμό. Εξηγούν στα παιδιά ότι, παρόλο που θα χωριστούν σε ομάδες, η μια ομάδα δεν ανταγωνίζεται την άλλη. Αντίθετα, τα στοιχεία που βρίσκει η μια ομάδα βοηθούν τις άλλες και μόνο αν όλες οι ομάδες συνεργαστούν αρμονικά θα μπορέσει να βρεθεί η λύση του μυστηρίου.



ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ ΟΜΑΔΩΝ

Οι εμπυχωτές καθοδηγούν τα παιδιά ώστε να σχηματίσουν τον κατάλληλο αριθμό ομάδων μεγέθους 2-4 ατόμων. Στόχος είναι για μέχρι 25 παιδιά να δημιουργηθούν 8 ομάδες και για μέχρι 50 παιδιά να δημιουργηθούν 16 ομάδες. Οι μαθητές/τριες μπορούν να χωριστούν ελεύθερα στις ομάδες τους αρκεί να σχηματιστεί ο αναγκαίος αριθμός ομάδων για το παιχνίδι.

Στο παιχνίδι μπορούν να παίξουν και οι εκπαιδευτικοί αν το επιθυμούν σχηματίζοντας ομάδα μεταξύ τους ή με κάποια από τα παιδιά της τάξης.

Σημαντικό είναι οι εμπυχωτές να καθοδηγήσουν τα παιδιά στις θέσεις που θα καθίσουν ώστε να έχουν όλες οι ομάδες επαρκή χώρο για το παιχνίδι.



ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΓΥΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πριν την έναρξη του παιχνιδιού σημαντικό είναι να γίνει σαφές στους μαθητές και μαθήτριες ότι το παιχνίδι θα εκτυλιχθεί σε δύο γύρους. Στον πρώτο γύρο, οι μισές ομάδες θα βγουν από την αίθουσα που βρίσκονται και θα πάνε στο χώρο που βρίσκονται οι ηλικιωμένοι και θα πάρουν μαρτυρίες, ενώ οι άλλες μισές θα εργαστούν στο χώρο που βρίσκονται στα "γραφεία", όπως θα ονομάζονται στο εξής, εξετάζοντας στοιχεία. Στον δεύτερο γύρο οι ρόλοι αυτοί θα αντιστραφούν έτσι ώστε όλοι να επικοινωνήσουν σε ένα άνετο κλίμα με τους ηλικιωμένους.



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΥΠΟΘΕΣΗΣ ΜΥΣΤΗΡΙΟΥ

Ενας από τους εμπυχωτές, αφού εξασφαλίσει την προσοχή των μαθητών/τριών, ξεκινά να αφηγείται την εκάστοτε ιστορία μυστηρίου παρουσιάζοντας τα διαθέσιμα στοιχεία και δεδομένα με θεατρικό και πειστικό ύφος. Αναφέρει στα παιδιά ότι θα έχουν στη διάθεσή τους τα στοιχεία που έχουν συλλέγει από μια πρώτη έρευνα που διενεργήθηκε, τα οποία και θα βρουν είτε μέσα στους φακέλους τους, είτε στο «τραπέζι στοιχείων» με συγκεκριμένη αρίθμηση. Δείχνουν στα παιδιά πού ακριβώς βρίσκεται το τραπέζι στοιχείων στο χώρο και εξηγούν ότι οι κάρτες αποστολής υπαγορεύουν στην κάθε ομάδα ποια συγκεκριμένα στοιχεία θα χρειαστεί να επεξεργαστεί αναφέροντας την ανάλογη αρίθμηση.

ΡΟΛΟΙ ΟΜΑΔΩΝ



Οι εμπυχωτές μοιράζουν τους οκτώ ή δεκαέξι φακέλους εργαστηρίων. Κάθε ομάδα παίρνει από έναν φάκελο που ορίζει και τον ρόλο της.

Προτείνεται οι εμπυχωτές να φροντίσουν να δώσουν τους πιο απαιτητικούς ρόλους και εργαστήρια (π.χ. εργαστήριο αποκωδικοποίησης, εγγράφων, εντύπων) σε ομάδες που έχουν μεγαλύτερο αριθμό ατόμων ώστε να βοηθήσουν την τάξη να λύσει το μυστήριο. Οι ρόλοι των ομάδων είναι οι εξής:

- Ομάδα έρευνας σκηνών
- Ομάδα αποκωδικοποίησης
- Ομάδα έρευνας εντύπων
- Ομάδα έρευνας εγγράφων
- Ομάδα έρευνας τεκμηρίων
- Ομάδα γραφολογίας
- Ομάδα ήχου
- Ομάδα εικόνας
- Ομάδα Τεχνολογίας
- Ομάδα Ηλεκτρονικών ιχνών

Οι εμπυχωτές προτρέπουν τα παιδιά να διαβάσουν για ένα λεπτό το εξώφυλλο του φακέλου τους χωρίς ακόμη να τον ανοίξουν. Σημαντικό είναι κάθε ομάδα να καταλάβει τον κεντρικό σκοπό της. Επίσης, τα μέλη της κάθε ομάδας πρέπει σε κάθε περίπτωση να θυμούνται το όνομα του εργαστηρίου στο οποίο ανήκουν. Στην περίπτωση που οι ομάδες είναι 16 εξίσου κομβικό είναι να θυμούνται και το χρώμα του εργαστηρίου (πορτοκαλί ή πράσινο)





ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΦΑΚΕΛΟΥ

Οι εμπυχωτές καλούν τους μαθητές/-τριες να ανοίξουν με προσοχή τον φάκελο τους παίρνοντας με τη σειρά στα χέρια τους τις παρακάτω κάρτες:

Κάρτες/-α αποστολών/-ής:

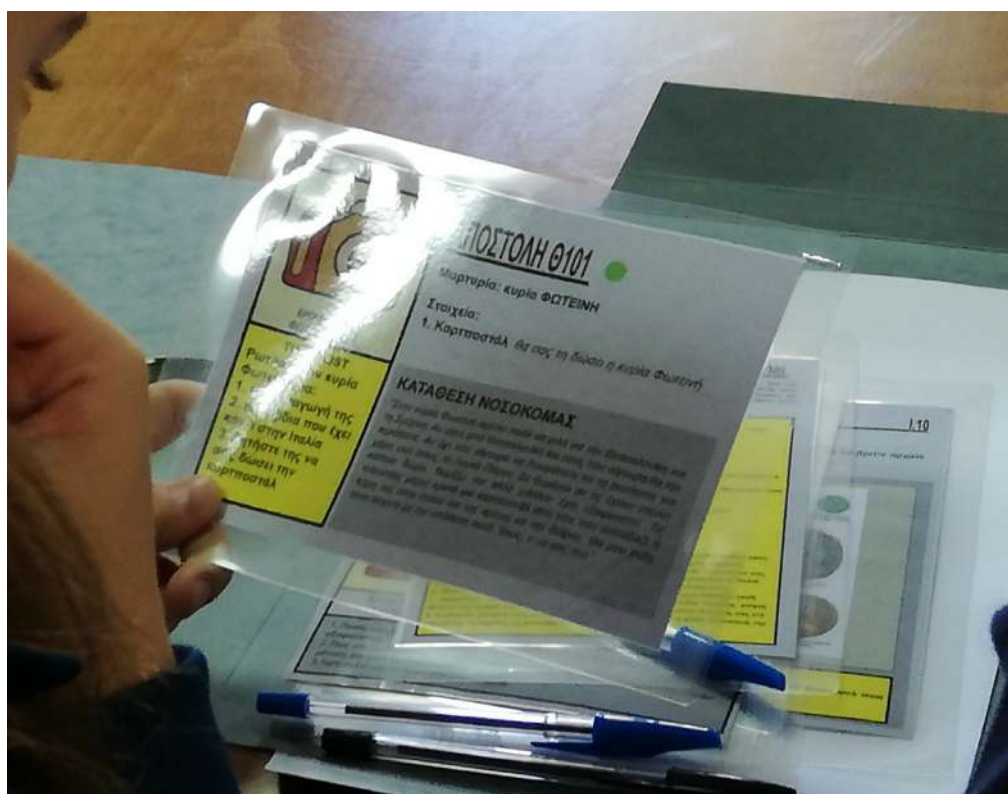
Στο πάνω μέρος της κάθε κάρτας αποστολής βρίσκεται ο τίτλος και ο αριθμός της. Στο αριστερό μέρος της υπάρχει ένα κίτρινο κουτάκι με τίτλο «to do», όπου αναφέρεται ξεκάθαρα και συνοπτικά ο στόχος της αποστολής, αυτό δηλαδή που πρέπει να φέρει εις πέρας η ομάδα.

Δίπλα από το κίτρινο κουτάκι και κάτω από τον τίτλο, αναγράφεται είτε η λέξη «στοιχεία», είτε η λέξη «μαρτυρία».

Οι ομάδες των οποίων οι κάρτες αποστολής γράφουν τη λέξη «μαρτυρία» είναι εκείνες που θα βγουν από τα "γραφεία" και θα έρθουν σε επαφή με κάποιον ηλικιωμένο, του οποίου το όνομα βλέπουν στην κάρτα.

Οι ομάδες των οποίων οι κάρτες αποστολής γράφουν μόνο τη λέξη «στοιχεία», θα παραμείνουν στο χώρο των "γραφείων" και θα εξετάσουν εκεί τα στοιχεία που περιγράφονται στην κάρτα. Τα στοιχεία αυτά θα τα βρουν είτε μέσα στους φακέλους τους, είτε στο τραπέζι στοιχείων. Στην εξέταση των στοιχείων θα τους βοηθήσουν οι κάρτες εργαλείων και τα εργαλεία που διαθέτουν. Κάθε κάρτα εργαλείων ή εξάρτημα-εργαλείο που χρειάζονται αναγράφεται στην αποστολή τους. Σε περίπτωση που υπάρχουν στο φάκελο επιπλέον εργαλεία ή επιπλέον κάρτες εργαλείων από αυτές που αναγράφονται στην αποστολή, τότε αυτά θα χρησιμοποιηθούν αργότερα από άλλη αποστολή.

Στο κέντρο της κάρτας αποστολής βρίσκεται σε γκρι πλαίσιο (σε κάποιες αποστολές) η κατάθεση κάποιου μάρτυρα που μπορεί να περιέχει βοηθητικά στοιχεία, οπότε είναι σημαντικό να τη διαβάσει η ομάδα.



Κάρτες εργαλείων:

Οι κάρτες εργαλείων έχουν συγκεκριμένη αρίθμηση στο πάνω δεξιά μέρος και υποδεικνύουν τον τρόπο και τα βήματα που θα πρέπει να ακολουθήσουν οι μαθητές/-τριες για να εκτελέσουν την αποστολή τους. Σημαντικό είναι να χρησιμοποιούνται σε κάθε αποστολή μόνο οι κάρτες εργαλείων που αναγράφονται σε αυτή, καθώς σε αντίθετη περίπτωση μπορεί η ομάδα να μπλεχτεί και να μην καταφέρει να επιτύχει την αποστολή της.

Επίσης, στις κάρτες εργαλείων αναφέρεται ο τρόπος που μπορούν οι παίκτες να χρησιμοποιήσουν τα διαφορά εξαρτήματα έρευνας.

Στο κάτω μέρος της κάρτας εργαλείων δίνονται ορισμένα «tips» για να βοηθήσουν τους μαθητές να επιτύχουν στην εκάστοτε αποστολή τους.



ΕΡΓΑΛΕΙΟ

1.9

ΑΡΧΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ

Στη καρτέλα αυτή μπορείτε να βρείτε διάφορα είδη αρχαίων γραμμάτων



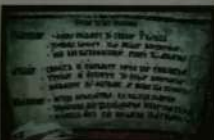
Γραμμική Α'
Χρονολογείται το 1800 - 1450 π.Χ.



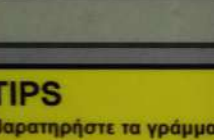
Γραμμική Β'
Χρησιμοποιήθηκε στη Μυκηναϊκή Περίοδο, από το 17ο ως τον 13ο αι. π.Χ.



Αρχαία ελληνική γραφή
Χρησιμοποιήθηκε από τον 8ο αι. π.Χ. και προέρχεται από το φοινικικό αλφάβητο. Κατά την αρχαιότητα τα γράμματα ήταν μόνο κεφαλαία και σταδιακά μπήκαν και τα μικρά. Πολυτονικό σύστημα



Ελληνιστική Κοινή γραφή
Ξεκίνησε τα χρόνια του Μεγάλου Αλεξάνδρου και κυριάρχησε από τον 3ο αι. π.Χ. στην Ρωμαϊκή και Βυζαντινή αυτοκρατορία.



Νεοελληνική γραφή
Η επίσημη αντικατάσταση της καθαρεύουσας έγινε το 1982.

TIPS
Παρατηρήστε τα γράμματα και επιλέξτε την εποχή.

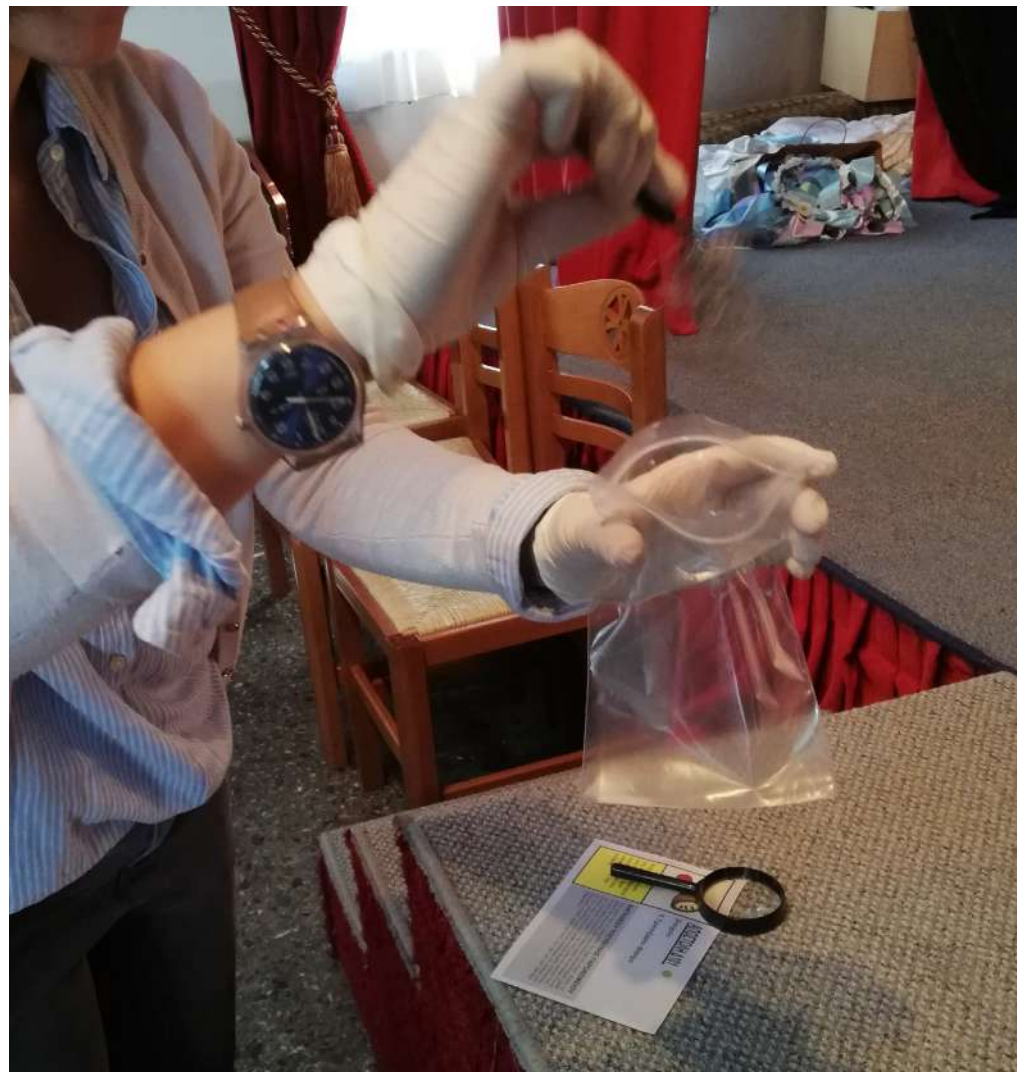
Εξαρτήματα έρευνας:

Ο φάκελος του κάθε εργαστηρίου περιέχει διάφορα αντικείμενα που θα φανούν χρήσιμα στην εκτέλεση της κάθε αποστολής. Οι εμψυχωτές εξηγούν ότι κάθε ομάδα ενδέχεται να χρησιμοποιήσει διαφορετικά εξαρτήματα έρευνας καθώς πρέπει να ανταποκριθεί σε διαφορετικές αποστολές. Τα πιθανά εξαρτήματα έρευνας είναι μεγεθυντικός φακός, τσιμπιδάκι, γάντια, διαφανή σακουλάκια, καρτελάκια σήμανσης, post-it, χαρτί μιλιμετρέ, ριζόχαρτο, μαγνητόφωνο, τάμπλετ, λάπτοπ, κόλλες Α4 για σημειώσεις, στυλό.

Κάρτα εμπιστοσύνης:

Με την συγκεκριμένη κάρτα, οι μαθητές/-τριες θα ενημερωθούν για τον κατάλληλο τρόπο προσέγγισης των ηλικιωμένων που θα συναντήσουν, πώς δηλαδή να αντιμετωπίσουν την κατάσταση και τις δυσκολίες τους. Επίσης, θα βρουν και ορισμένες ιδέες και θέματα προς συζήτηση.

Σημαντικό είναι οι εμψυχωτές παράλληλα να ενθαρρύνουν τα παιδιά να βρουν και δικές τους ιδέες για θέματα που τα ενδιαφέρουν και να μην ρωτούν τις ερωτήσεις σαν συνέντευξη.



Κάρτες ερωτήσεων:

Η κάρτα ερωτήσεων περιλαμβάνει μια κίτρινη και μια γκρι περιοχή. Στην κίτρινη περιοχή βρίσκονται οι ειδικές ερωτήσεις που αφορούν την κάθε ομάδα ξεχωριστά, ενώ στην γκρι περιοχή βρίσκονται οι γενικές ερωτήσεις που αφορούν όλη την τάξη και απαντούν στην επίλυση του μυστηρίου. Στην περίπτωση που οι ομάδες είναι δεκαέξι, τότε αντιστοιχεί μία ειδική ερώτηση σε κάθε υποομάδα του ίδιου εργαστηρίου.

Είναι πολύ σημαντικό να τονιστεί από τους εμπυχωτές ότι η κάρτα ερωτήσεων δεν θα πρέπει να απασχολήσει τα παιδιά από την αρχή του παιχνιδιού. Σταδιακά, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά θα είναι σε θέση να απαντήσουν αφού ανακαλύψουν διάφορα στοιχεία.

Στοιχεία προς έρευνα:

Εντός του φακέλου τους κάποιες ομάδες έχουν επιπλέον στοιχεία προς έρευνα. Τα στοιχεία αυτά μπορεί να είναι εξώφυλλα από εφημερίδες, φωτογραφίες από εκδηλώσεις στο γηροκομείο, δελτία τύπου της αστυνομίας, βιβλία επισκεπτών ή δωρητών, έγγραφα από ασφαλιστικές εταιρείες, κτλ.



Οι εμπυχωτές αφήνουν στα παιδιά περίπου 5 λεπτά να επεξεργαστούν το περιεχόμενο των φακέλων τους δίνοντας έμφαση στις κάρτες αποστολής και στην κάρτα εμπιστοσύνης και ρωτούν εάν υπάρχουν απορίες.



ΠΡΩΤΟΣ ΓΥΡΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μαρτυρία από ηλικιωμένους:

Στη συνέχεια, οι εμψυχωτές ζητούν στις ομάδες να δουν αν οι κάρτες αποστολής τους γράφουν τη λέξη «μαρτυρία» και αν τη γράφουν να διαβάσουν την κάρτα εμπιστοσύνης ξανά. Επειτα, τους καλούν να πάρουν την ή τις κάρτες αποστολής τους και να σηκωθούν κοντά στην πόρτα της αίθουσας ώστε να ακολουθήσουν τον ένα εμψυχωτή. Τους τονίζουν να μην πάρουν μαζί ούτε την κάρτα εμπιστοσύνης ούτε χαρτί και στυλό, ώστε να γίνει πιο φυσικά και ήρεμα για τους ηλικιωμένους η επικοινωνία.

Οι ομάδες αυτές, με τη συνοδεία ενός εμψυχωτή, περνούν στην αίθουσα όπου βρίσκονται οι ηλικιωμένοι. Ο εμψυχωτής χαιρετά τους ηλικιωμένους και τους παρουσιάζει τους μαθητές/-τριες. Στη συνέχεια, ξεκινά να συστήνει έναν έναν τους κυρίους και τις κύριες με οικειότητα και ευγένεια. Επειτα, οι μαθητές/-τριες προσεγγίζουν τον κύριο ή την κυρία που τους υπαγορεύεται από την κάρτα αποστολής τους φροντίζοντας να κερδίσουν αρχικά την εμπιστοσύνη τους, να κάνουν μια ζεστή γνωριμία μαζί τους και στη συνέχεια να αποσπάσουν τα στοιχεία που τους ζητούνται από την αποστολή. Ο εμψυχωτής είναι σε εγρήγορση ώστε να βοηθάει όπου χρειάζεται στην επικοινωνία με τους ηλικιωμένους.

Όταν όλες οι ομάδες ολοκληρώσουν τις αποστολές τους και την επικοινωνία τους με τους ηλικιωμένους τους χαιρετούν και επιστρέφουν όλοι μαζί πάντα με τη συνοδεία του εμψυχωτή στην αίθουσα των "γραφείων".

Επεξεργασία στοιχείων:

Οι υπόλοιπες ομάδες που μένουν στα γραφεία κατά τον πρώτο γύρο του παιχνιδιού ξεκινούν να επεξεργάζονται τα στοιχεία που υπαγορεύονται από τις κάρτες αποστολής. Τα στοιχεία τα συλλέγουν είτε από το τραπέζι στοιχείων ή βρίσκονται ήδη εντός του φακέλου τους. Ο εμψυχωτής είναι σε εγρήγορση ώστε να επιλύει τυχόν απορίες και δυσκολίες που συναντούν οι ομάδες κατά την επεξεργασία των στοιχείων. Ο ρόλος του είναι ιδιαίτερα βοηθητικός σε ομάδες με αυξημένη δυσκολία στις αποστολές ή με μεγάλο όγκο δεδομένων και στοιχείων όπως η ομάδα εγγράφων, ήχου, εντύπων.



ΑΝΑΦΟΡΑ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ

Στο τέλος του πρώτου γύρου και αφού έχουν επιστρέψει όλες οι ομάδες στην αίθουσα των "γραφείων", οι εμπυχωτές ζητούν από τις ομάδες που εργάστηκαν στα γραφεία να ενημερώσουν συνοπτικά τα υπόλοιπα παιδιά σχετικά με την έρευνά τους και τα ευρήματά τους. Παράλληλα, τονίζουν σε όλους ότι είναι εξαιρετικά σημαντικό να σημειώνουν και να καταγράφουν τα στοιχεία που παρουσιάζονται στις κόλλες Α4 καθώς ενδέχεται να συνδυάζονται με δικά τους στοιχεία τώρα ή στην συνέχεια του παιχνιδιού.

5min

ΑΝΤΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Προτού ξεκινήσει ο δεύτερος γύρος του παιχνιδιού, οι εμπυχωτές ζητούν από τις ομάδες να κοιτάξουν εάν στις κάρτες αποστολής τους ζητείται να δώσουν κάποιο στοιχείο που βρήκαν ή επεξεργάστηκαν ήδη σε κάποιο άλλο εργαστήριο.

5min





ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΥΡΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο δεύτερος γύρος εκτυλίσσεται ακριβώς όπως και ο πρώτος, μόνο που τώρα οι ρόλοι των ομάδων αντιστρέφονται. Οι ομάδες που πήραν μαρτυρίες από τους ηλικιωμένους τώρα παραμένουν στα "γραφεία", ενώ οι ομάδες που εργάστηκαν στα "γραφεία" θα πάρουν μαρτυρίες από τους ηλικιωμένους.



ΑΝΑΦΟΡΑ ΕΥΡΗΜΑΤΩΝ

Η δεύτερη αναφορά εκτυλίσσεται ακριβώς όπως και η πρώτη. Δηλαδή, οι ομάδες που έμειναν στα "γραφεία" περιγράφουν συνοπτικά στις άλλες ομάδες τα ευρήματα από την επεξεργασία των στοιχείων τους. Σημαντικό είναι μετά την δεύτερη αυτή αναφορά να δίνεται σε όλες τις ομάδες λίγος χρόνος να διασταυρώσουν τα στοιχεία τους ή να επανέλθουν σε αυτά με βάση τα όσα άκουσαν ώστε να μπορέσουν να βρουν λύσεις στις ερωτήσεις του μυστηρίου.



ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Στο πέρας και της δεύτερης αναφοράς, οι εμπυχωτές ζητούν από τους μαθητές και τις μαθήτριες να βρουν την κάρτα ερωτήσεων μέσα στο φάκελό τους. Στόχος κάθε ομάδας είναι να απαντήσει τις ερωτήσεις της κίτρινης περιοχής, εκείνες δηλαδή που απευθύνονται αποκλειστικά στο εργαστήριό τους. Στην περίπτωση που οι ομάδες είναι δεκαέξι, η πρώτη ερώτηση της κίτρινης περιοχής απευθύνεται στην πράσινη υποομάδα και η δεύτερη στην πορτοκαλί.

Οι εμπυχωτές ρωτούν με συγκεκριμένη σειρά τις ομάδες ώστε να επιτυγχάνεται κάποια σύνδεση μεταξύ των απαντήσεων του κάθε εργαστηρίου με τις ερωτήσεις των άλλων, ώστε να διαμορφώνεται σταδιακά η λύση του μυστηρίου. Επίσης, σε περίπτωση που η λύση της ερώτησης μπορεί να προέλθει από στοιχεία και άλλου εργαστηρίου, ειδικά αν τα παιδιά δεν απαντήσουν σωστά, ζητούν από την ομάδα που τα στοιχεία συσχετίζονται να βοηθήσουν την ομάδα που ερωτάται.



ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Μετά τις ειδικές ερωτήσεις, οι εμπυχωτές απευθυνόμενοι στο σύνολο της τάξης διαβάσουν δυνατά τις γενικές ερωτήσεις στις οποίες ζητούν απάντηση με χέρι ή δυνατά από όλους στην περίπτωση που έχει γίνει απόλυτα κατανοητή η απάντηση από το σύνολο.

Αφού έχουν απαντηθεί όλες οι γενικές ερωτήσεις, οι εμπυχωτές μπορούν να προτρέψουν κάποιον μαθητή/-τρια να αφηγηθεί την υπόθεση από την αρχή μέχρι το τέλος παρουσιάζοντας όλα τα στοιχεία που ανακαλύφθηκαν.

ΚΛΕΙΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Προτού αποχαιρετήσουν τα παιδιά και τους εκπαιδευτικούς τους, οι εμπυχωτές για να κλείσουν την επίσκεψη κάνουν τα εξής:

- Ρωτούν τα παιδιά αν πέρασαν καλά
- Μοιράζουν post-it στα παιδιά για να γράψουν κάτι που τους άρεσε ή τους έμεινε από το παιχνίδι και την επίσκεψή τους στο γηροκομείο και να το κολλήσουν στο χαρτί με το όνομα του σχολείου τους που θα βρίσκεται στον χώρο.
- Μοιράζουν στους εκπαιδευτικούς τις φόρμες αξιολόγησης.
- Πηγαίνουν με τα παιδιά να αποχαιρετήσουν σύντομα τους ηλικιωμένους και να τους δώσουν τυχόν δώρα που έχουν φέρει.

5min

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ ΟΜΑΔΑΣ

Στο τέλος όλη η ομάδα βγάζει μια φωτογραφία όπως σε κάθε escape room για να θυμάται τη μέρα!!

3min



• 3^ο Δημοτικό Μοσχάτου



ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΕΜΨΥΧΩΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΗΛΙΚΙΩΜΕΝΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ

Εκπαίδευση του προσωπικού του γηροκομείου

Το πιο σημαντικό στοιχείο για την εκπαίδευση του προσωπικού από τους εμψυχωτές είναι η εκπαίδευση στην διαρκή και συνεχή επικοινωνία και ενημέρωση για τα όσα συμβαίνουν ή πρόκειται να συμβούν στην διάρκεια του παιχνιδιού μυστηρίου και των εργαστηρίων με τους μαθητές και τις μαθήτριες. Πιο συγκεκριμένα:

- Ο υπεύθυνος του προγράμματος έρχεται σε συνεννόηση με την διεύθυνση του εκάστοτε γηροκομείου για να καθορίσουν το μέγιστο επιτρεπόμενο αριθμό μαθητών που μπορεί να δεχθεί το κάθε γηροκομείο. Οι εμψυχωτές φροντίζουν να τηρείται ο προσυμφωνημένος αριθμός μαθητών.
- Ο υπεύθυνος του προγράμματος φροντίζει για την έγκαιρη ενημέρωση της διεύθυνσης του εκάστοτε γηροκομείου για το ποια σχολεία πρόκειται να το επισκεφθούν, την ημερομηνία προσέλευσης τους και τον αριθμό των μαθητών. Σε περίπτωση ακύρωσης κάποιου σχολείου ενημερώνει και το γηροκομείο.
- Ο υπεύθυνος του προγράμματος έρχεται σε συνεννόηση με την διεύθυνση του εκάστοτε γηροκομείου για την γραμμή που θα ακολουθείται σε περίπτωση προσέλευσης μαθητών με συμπτώματα γρίπης (βήχα, συνάχι). Οι εμψυχωτές ακολουθούν αυστηρά τις κατευθυντήριες οδηγίες του γηροκομείου (π.χ συμμετοχή μαθητή/τριας με χρήση μάσκας, ή περιορισμός της συμμετοχής του στο χώρο μακριά από τους ηλικιωμένους, ή αποκλεισμός του μαθητή/τριας από το πρόγραμμα).
- Οι εμψυχωτές σε συνεργασία με τους υπεύθυνους των γηροκομείων ορίζουν τον αριθμό των μαθητών που μπορεί να εισέρχεται στον χώρο όπου βρίσκονται οι ηλικιωμένοι (π.χ σε μεγάλο αριθμό μαθητών χωρίζουν τους μαθητές της κάθε ομάδας σε επιμέρους ομάδες).
- Σε περίπτωση που υπάρχουν συγκεκριμένα ζητήματα που πρέπει να λυθούν σε συνεργασία με το γηροκομείο (π.χ καθαριότητα των χώρων που θα επισκεφθούν τα παιδιά, τοποθέτηση στοιχείων του παιχνιδιού σε διάφορους χώρους, αποθήκευση αντικειμένων που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι), οι εμψυχωτές προσεγγίζουν κάποιον υπεύθυνο και συνεργάζονται για την εύρεση λύσης.
- Ενημέρωση προσωπικού από τους εμψυχωτές για αντικείμενα που θα τοποθετήσουν σε κάποιους χώρους του γηροκομείου για τις ανάγκες του παιχνιδιού. Στόχος είναι να μην τα μετακινήσει κατά λάθος το προσωπικό πιστεύοντας ότι τα ξέχασε ή τα πέταξε κάποιος.

Επίσης, σημαντικό είναι το προσωπικό να εμπλακεί στο παιχνίδι. Όλα τα παιχνίδια που έχουν αναπτυχθεί δίνουν την δυνατότητα συμμετοχής των μελών του προσωπικού, στέλνοντας τα παιδιά να ρωτήσουν κάτι. Οι εμψυχωτές είναι υπεύθυνοι να ρωτήσουν κατά την διάρκεια διαμοιρασμού ρόλων αν κάποιος ή κάποιος από το προσωπικό θέλουν να μιλήσουν στα παιδιά στη διάρκεια του παιχνιδιού. Στην περίπτωση αυτή ενημερώνουν τα αντίστοιχα άτομα του προσωπικού για το τι πρέπει να πουν στα παιδιά. Ο ρόλος είναι πολύ απλός σε όλα τα γηροκομεία (μια φράση) και κατά τα άλλα οι ερωτήσεις που μπορεί να τεθούν από τα παιδιά έχουν να κάνουν περισσότερο για την δουλειά τους και το γηροκομείο.

Εκπαίδευση ηλικιωμένων

Το πιο σημαντικό στοιχείο στην εκπαίδευση των εμψυχωτών για την εκπαίδευση των ηλικιωμένων είναι η εκμάθηση των ρόλων του κάθε ηλικιωμένου και οι τρόποι playtesting που θα πραγματοποιήσουν μέχρι να ξεκινήσουν τα εργαστήρια με τους μαθητές και τις μαθήτριες.

Σε επόμενο κεφάλαιο περιγράφονται αναλυτικά όλα τα στάδια εκπαίδευσης των ηλικιωμένων τα οποία συνοπτικά είναι:

- Επαφή και δημιουργία εμπιστοσύνης
- Αφήγηση της ιστορίας μυστηρίου με τη μορφή παραμυθιού
- Εκμάθηση του ρόλου από κάθε ηλικιωμένο, σύνδεσή του με τη προσωπική τους ιστορία
- Δοκιμή- playtests με τους εμψυχωτές
- Δοκιμή- playtests με άτομα άγνωστα στους ηλικιωμένους

Επαφή και δημιουργία εμπιστοσύνης

Οι εμψυχωτές στο σημείο αυτό έχουν ήδη έρθει μέσα από τα εργαστήρια σε επαφή με τους ηλικιωμένους και έχουν κερδίσει την εμπιστοσύνη τους. Ωστόσο, σημαντικό είναι να εξακολουθήσουν να επικοινωνούν έστω και για λίγο στην αρχή ή στο τέλος του παιχνιδιού με τους ηλικιωμένους.

Αφήγηση της ιστορίας μυστηρίου με τη μορφή παραμυθιού

Σημαντικό είναι οι εμψυχωτές να μάθουν πολύ καλά την κάθε ιστορία μυστηρίου. Η αφήγηση της ιστορίας θα πρέπει να τους γίνει κεκτημένο μέσα από την εκπαίδευσή τους, τόσο ως αφήγηση στους ηλικιωμένους όσο και για τους μαθητές και μαθήτριες. Στην διάρκεια της αφήγησης στους ηλικιωμένους, οι εμψυχωτές οφείλουν να αφουγκραστούν τα συναισθήματα των ηλικιωμένων και να τους παρουσιάσουν την ιστορία με τρόπο που τους ενθουσιάζει και όχι που τους φοβίζει. Για αυτό το λόγο γίνεται αφήγηση και όχι διήγηση μέσα από κάποιο χαρτί.

Εκμάθηση του ρόλου από κάθε ηλικιωμένο, σύνδεσή του με τη προσωπική τους ιστορία

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού έχουν ήδη συνδέσει το κάθε στοιχείο με την προσωπικότητα, την ιστορία και τις δεξιότητες του κάθε ηλικιωμένου. Ωστόσο, οι εμψυχωτές είναι εκείνοι που "διδάσκουν" το ρόλο στους ηλικιωμένους και που σε πρώτη φάση εξετάζουν τη δυνατότητά του να αποδώσει το ρόλο του. Οι ρόλοι δεν είναι "θεατρικοί ρόλοι" που να απαιτούν κάτι από τους ηλικιωμένους. Είναι πράγματα που οι ίδιοι αγαπούν να αφηγούνται ή να μοιράζονται όπως ιστορίες για το παρελθόν τους, για το επάγγελμά τους, για τον τόπο καταγωγής τους, για την οικογένειά τους κτλ. Εν τούτοις, επειδή σε αρκετούς ο ρόλος συνδυάζεται και με κάποιο αντικείμενο, είναι σημαντικό οι εμψυχωτές να διαπιστώσουν τόσο την διάδραση των ηλικιωμένων με τα αντικείμενα, όσο και με τη δυνατότητά τους να τα μοιράζονται με τα παιδιά.

Δοκιμή και playtests με εμψυχωτές

Όπως περιγράφεται και παρακάτω, οι εμψυχωτές κάνουν πρόβες με τους ηλικιωμένους παίρνοντας οι ίδιοι τον ρόλο των παιδιών ώστε να εκπαιδεύσουν τους ηλικιωμένους στο ρόλο τους.

Δοκιμή και playtests με άτομα άγνωστα στους ηλικιωμένους

Αντίστοιχα, μέσα από τα playtests με άγνωστα στους ηλικιωμένους άτομα, εκείνοι αλλά και οι εμψυχωτές εκπαιδεύονται στον κανονικό ρόλο τους και στην επικοινωνία με άγνωστους ανθρώπους μέσα από το παιχνίδι μυστηρίου.

Κατά την διάρκεια του προγράμματος Μυστήριο στο Γηροκομείο, είναι πολύ πιθανό οι εμψυχωτές να συναντήσουν διάφορες καταστάσεις που θα πρέπει να διαχειριστούν κατάλληλα.

Μαθητές/τριες που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού, που έχουν μαθησιακές ή νοητικές δυσκολίες

Με την άφιξη της τάξης, οι εμψυχωτές ρωτούν τους καθηγητές και συνοδούς εάν υπάρχει κάποιο παιδί που να αντιμετωπίζει κάποια από τις παραπάνω δυσκολίες. Ανάλογα με την απάντηση των καθηγητών, οι εμψυχωτές από την αρχή της δράσης έχουν στο νου τους τα παιδιά αυτά προσπαθώντας να διευκολύνουν τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι συμβουλευόμενοι τους καθηγητές για τα δυνατά και τα αδύναμα σημεία του εκάστοτε μαθητή/τριας. Φροντίζουν να ενταχθεί το παιδί σε κάποιο εργαστήριο το οποίο να μην απαιτεί δεξιότητες στις οποίες είναι αδύναμο και αντίστοιχα να απαιτεί χαρακτηριστικά στα οποία το παιδί μπορεί να ανταποκριθεί. Στην περίπτωση που το παιδί δεν διαθέτει παιδαγωγό παράλληλης στήριξης, οι εμψυχωτές καλούνται να δώσουν ακόμη περισσότερη προσοχή και βοήθεια καθ' όλη την διάρκεια της δράσης ή να ζητήσουν σε έναν από τους εκπαιδευτικούς ή από τους συμμαθητές/τριες να υποστηρίξει το παιδί.

Μαθητές/τριες με δυσκολίες κοινωνικοποίησης

Από το σχεδιασμό του παιχνιδιού έχει προβλεφθεί να δωθούν σε όλους τους μαθητές/τριες οι κάρτες εμπιστοσύνης τις οποίες καλούνται από την αρχή να διαβάσουν για να πάρουν ιδέες για το πως να επικοινωνήσουν με τους ηλικιωμένους.

Οι εμψυχωτές καλούνται να είναι αρκετά παρατηρητικοί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού -και ειδικά στις φάσεις της επικοινωνίας των μαθητών/τριών με τους ηλικιωμένους- ώστε να διακρίνουν εάν κάποιο παιδί δυσκολεύεται ιδιαίτερα να να τους γνωρίσει και να συζητήσει μαζί τους. Σε αυτήν την περίπτωση, βρίσκονται στο πλευρό των παιδιών που δυσκολεύονται προσπαθώντας να διευκολύνουν την επικοινωνία και να δώσουν ροή στη συζήτηση.

Μαθητές/τριες που δεν μιλούν ελληνικά

Είναι πολύ πιθανό σε διάφορες τάξεις να έχουν ενταχθεί παιδιά άλλων εθνικοτήτων, τα οποία μπορεί να δυσκολεύονται με τα ελληνικά ή και να μην τα γνωρίζουν καθόλου. Φυσικά, τα παιδιά αυτά μπορούν να συμμετάσχουν στην δράση όπως και οι συμμαθητές τους.

Αυτό καθίσταται δυνατό έπειτα από την παρέμβαση των εμψυχωτών στον σχηματισμό των ομάδων, έτσι ώστε τα παιδιά που δυσκολεύονται με τα ελληνικά να γίνουν μέλη πιο βατών εργαστηρίων που δεν απαιτούν ιδιαίτερη ανάγνωση ή γραφή, όπως το εργαστήριο εικόνας, τεκμηρίων και έρευνας σκηνών.

Παράλληλα, προτείνεται να ενταχθούν σε ομάδες με συμμαθητές τους που γνωρίζουν αγγλικά (εάν μιλούν αγγλικά) ή που είναι πιο κοντά τους.

Οι εμψυχωτές βρίσκονται πάντα σε εγρήγορση για να διασφαλίσουν την κατανόηση του παιχνιδιού και να διευκολύνουν τη συμμετοχή αυτών των παιδιών στην δράση.

Αναστάτωση και φασαρία

Αρχικά, οι εμπυχωτές πρέπει να καταστήσουν σαφές ότι η τήρηση της ησυχίας και των χαμηλών τόνων είναι απαραίτητη για την ομαλή διεξαγωγή του παιχνιδιού, λόγω του πλαισίου λειτουργίας του γηροκομείου και των αναγκών των ηλικιωμένων.

Ωστόσο, είναι πολύ πιθανό στην πορεία της δράσης η ηρεμία να διαταραχθεί και να επικρατήσει φασαρία και βαβούρα. Οι εμπυχωτές είναι σημαντικό να βρίσκονται σχεδόν καθ' όλη την διάρκεια στο κέντρο του χώρου και να μιλούν σε κανονική ένταση, έτσι ώστε να κρατούν σταθερή την προσοχή των μαθητών/τριων χωρίς να τους αναστατώνουν αλλάζοντας θέση ή προσπαθώντας να υπερκαλύψουν τη φασαρία. Επιπλέον, είναι απαραίτητο να υπενθυμίζουν τη σημασία της ησυχίας και τις ανάγκες των ηλικιωμένων τους οποίους πρέπει να σεβαστούν οι μαθητές/τριες.

Δυσκολία διεκπεραίωσης των αποστολών

Κάποιες φορές, οι μαθητές/τριες αντιμετωπίζουν δυσκολίες κατά την εκτέλεση των αποστολών τους. Αυτό μπορεί να οφείλεται είτε στην αντικειμενική δυσκολία κάποιας αποστολής (π.χ. εργαστήριο αποκωδικοποίησης), είτε σε κάποια υποκειμενική δυσκολία των μαθητών/τριών (δεν ξέρουν ελληνικά) ή στον μεγάλο φόρτο στοιχείων προς επεξεργασία (π.χ. εργαστήριο εντύπων).

Οι εμπυχωτές βρίσκονται κοντά στους μαθητές/τριες παρέχοντάς τους τις απαραίτητες οδηγίες για την καλύτερη κατανόηση των αποστολών τους, υποστηρίζοντάς τους και δίνοντάς τους ακόμη και επιπλέον στοιχεία που θα τους οδηγήσουν στην ολοκλήρωσή τους.

Συναισθηματική επιρροή της επαφής με τους ηλικιωμένους

Κάποιες φορές, κατά την επικοινωνία των μαθητών/τριών με τους ηλικιωμένους, κάποια παιδιά μπορεί να επηρεαστούν, να συγκινηθούν ή και να αναστατωθούν συναισθηματικά με αποτέλεσμα να βαρύνουν, να λυπηθούν ή και να αρχίσουν να κλαίνε.

Αυτό μπορεί να οφείλεται είτε στην πρωτόγνωρη εμπειρία της επίσκεψης στο γηροκομείο και της διαπίστωσης της δύσκολης κατάστασης για τους ηλικιωμένους, είτε στην ενεργοποίηση κάποιου προσωπικού βιώματος των μαθητών/τριών, σχετικού με δικούς τους ανθρώπους, παππούδες και γιαγιάδες.

Σε τέτοιες περιπτώσεις, οι εμπυχωτές είναι σημαντικό να βρεθούν κοντά στο παιδί που έχει επηρεαστεί και να προσπαθήσουν να το ηρεμήσουν συζητώντας μαζί του και καθησυχάζοντάς το.

Κατά την διάρκεια του προγράμματος Μυστήριο στο Γηροκομείο, είναι πολύ πιθανό οι εμψυχωτές να συναντήσουν διάφορες καταστάσεις που θα πρέπει να διαχειριστούν κατάλληλα με τους ηλικιωμένους.

Καχυποψία ηλικιωμένων

Συχνά στην πορεία των εργαστηρίων συλλογής αναμνήσεων, οι ηλικιωμένοι μπορεί να είναι καχύποπτοι προς τους εμψυχωτές λόγω της φύσης των ερωτήσεων που τίθενται αλλά και της καταγραφής των απαντήσεων. Γι' αυτό θα πρέπει να επεξηγείται συχνά η δράση και ο στόχος των ερωτήσεων. Επίσης, τα στοιχεία που συλλέγονται θα πρέπει να καταγράφονται επιγραμματικά και όχι αναλυτικά ή ακόμα καλύτερα να καταγράφονται όταν έχει τελειώσει η συζήτηση με τον εκάστοτε ηλικιωμένο. Επιπλέον, η επεξεργασία των καταγραφών είναι καλό να γίνεται και μετά το πέρας του κάθε εργαστηρίου.

Άρνηση συμμετοχής- Επιθετικότητα/ θυμός

Κάποιες φορές, οι ηλικιωμένοι λόγω της ψυχικής κατάστασής τους μπορεί να εκφράσουν θυμό ή και επιθετικότητα. Αυτό μπορεί να γίνει λόγω του ότι δεν επιθυμούν να ερωτηθούν πάνω στις ίδιες θεματικές από τα παιδιά, επειδή δεν έχουν διάθεση εκείνη τη στιγμή να συζητήσουν ή λόγω της ασθένειάς τους. Σε κάθε περίπτωση θα πρέπει να δίνεται χρόνος στον καθένα, να συζητά ο εμψυχωτής ιδιωτικά μαζί του την ανάγκη του και τη διάθεσή του, να του προτείνει εναλλακτικές όπως την ελεύθερη συζήτηση, αλλά και να δίνεται η δυνατότητα στον ηλικιωμένο να μην συμμετάσχει ακόμα και να αποχωρήσει από τον χώρο αν αυτό είναι που επιθυμεί. Τέλος, μπορεί να δοθεί χρόνος και αν με το καιρό αλλάξει η απόφαση του ηλικιωμένου, να ενσωματωθεί με κάποιο τρόπο. Αν κάποιος έχει άρνηση συμμετοχής στο σύνολο της δράσης, τα παιδιά μπορούν απλά να τους χαιρετούν, να ρωτούν πως νιώθουν και να πηγαίνουν στους υπόλοιπους ηλικιωμένους.

Διαμάχες μεταξύ των ηλικιωμένων

Όπως σε όλες τις περιπτώσεις που άνθρωποι μένουν στον ίδιο χώρο έτσι και στην περίπτωση των ηλικιωμένων που ζουν στο γηροκομείο μπορεί να υπάρχουν διαμάχες ή τριβές μεταξύ κάποιων από αυτούς. Σε περίπτωση που κάτι τέτοιο συμβεί στην διάρκεια των εργαστηρίων, οι εμψυχωτές δε θα πρέπει να παίρνουν θέση υπέρ ή κατά κάποιου αλλά αντίθετα να συζητούν κατ' ιδίαν με τον καθένα σχετικά με το συναίσθημά του και να λειτουργούν για την εξομάλυνση της κατάστασης. Ιδιαίτερα, αν δημιουργηθεί κάποια τέτοια κατάσταση μπροστά στα παιδιά (πράγμα τρομερά σπάνιο καθώς όλοι οι ηλικιωμένοι εκείνη την ώρα απασχολούνται με την συζήτησή τους με τα παιδιά) τότε οι εμψυχωτές καλούν τα παιδιά να απομακρυνθούν από το χώρο και στη συνέχεια κατ' ιδίαν συζητάν με κάθε ηλικιωμένο την κατάσταση.

Απουσία ηλικιωμένου

Συχνά, κατά τη διάρκεια της δράσης, μπορεί ένας ηλικιωμένος να μη βγει από το δωμάτιό του. Οι εμψυχωτές πριν την έναρξη της δράσης επιβλέπουν ποιοι ηλικιωμένοι είναι παρόντες και ποιοι όχι. Σε περίπτωση που κάποιος λείπει, ρωτούν για την κατάστασή του κάποιον από το προσωπικό ή από τους υπεύθυνους νοσηλευτές ώστε να δει αν μπορεί να συμμετάσχει ή αν χρειάζεται τη συμβολή του νοσηλευτή για να μεταφερθεί στον κοινόχρηστο χώρο (π.χ άνθρωποι σε καροτσάκι). Αν υπάρχει η δυνατότητα συμμετοχής αλλά δεν υπάρχει διάθεση από μέρους του, ο εμψυχωτής επισκέπτεται τον ηλικιωμένο στο δωμάτιό του, με σκοπό να τον ενισχύσει ψυχολογικά για να συμμετάσχει στη δράση. Σε περίπτωση που τελικά δεν έρθει στη δράση, θα πρέπει οι εμψυχωτές να αναπληρώσουν τη θέση του, μεταφέροντας τις πληροφορίες για εκείνον και προτρέποντας τα παιδιά να συνομιλήσουν με κάποιον άλλο ηλικιωμένο.

Συναισθηματική φόρτιση

Σε περίπτωση που κάποιος ηλικιωμένος συγκινηθεί ή πιεστεί συναισθηματικά από κάποια ερώτηση ή γενικότερα από τη δράση, θα πρέπει ο εμψυχωτής να τον προσεγγίσει για να συζητήσει αναφορικά με τα συναισθήματά του. Θετικό είναι αν υπάρχει η δυνατότητα να εντάξει μέσα στη συζήτηση και τα παιδιά που μιλούν εκείνη τη στιγμή τον ηλικιωμένο, εφόσον εκείνα το επιθυμούν. Διαφορετικά, προτρέπει τα παιδιά να συζητήσουν με κάποιον άλλον ηλικιωμένο και ο εμψυχωτής να παραμείνει με τον ηλικιωμένο για τον υποστηρίξει συναισθηματικά.

Προοδευτική μείωση λειτουργικότητας

Αρκετοί από τους ηλικιωμένους στα γηροκομεία έχουν άνοια. Λόγω της φύσης της ασθένειας, η οποία είναι προοδευτικά εκφυλιστική, οι ηλικιωμένοι μπορούν να χάσουν σταδιακά την λειτουργικότητά τους.

Οι εμψυχωτές θα πρέπει να παρακολουθούν την νοητική κατάσταση κάθε ηλικιωμένου και αναδιαμορφώνουν ανάλογα τις ερωτήσεις αλλά και να ενισχύουν με την ενεργή τους παρουσία την επαφή του με τα παιδιά εφόσον αυτό είναι αναγκαίο. Αν οι ικανότητες του ηλικιωμένου μειωθούν πολύ, τόσο που να δυσκολεύουν τη συμμετοχή του στο παιχνίδι μέσα από το ρόλο που έχει σχεδιαστεί, τότε οι εμψυχωτές επικοινωνούν με τους σχεδιαστές και ανασχεδιάζουν το ρόλο ανάλογα με τις νέες ικανότητες του εκάστοτε ηλικιωμένου ώστε να προωθηθεί η ομαλή ένταξή του και επικοινωνία του με τα παιδιά.

Αμηχανία στις ερωτήσεις των παιδιών

Επειδή τα παιδιά είναι άγνωστα στους ηλικιωμένους ή είναι και τα ίδια συνεσταλμένα, υπάρχει κάποιες φορές δυσκολία στην επικοινωνία και αμηχανία στις ερωτήσεις των παιδιών που, χωρίς να έχει υπάρξει το βήμα γνωριμίας και ελεύθερης συζήτησης, προχωρούν στις ερωτήσεις για την αποστολή τους. Οι εμψυχωτές είναι σημαντικό να παρατηρούν αντίστοιχες καταστάσεις που φέρνουν σε αμηχανία τους ηλικιωμένους και να βοηθούν στην γνωριμία και την ανάπτυξη ελεύθερης συζήτησης μεταξύ ηλικιωμένων και παιδιών. Λειτουργεί, δηλαδή, ως συνδετικός κρίκος και συχνά ως ρυθμιστής της συζήτησης, ώστε να μπορούν και οι δύο πλευρές να εκφράζονται και να συζητούν για διάφορα θέματα. Εξαιρετικά σημαντικό είναι το να ενισχυθούν και οι ηλικιωμένοι ώστε να ρωτήσουν να μάθουν και εκείνοι για την καθημερινότητα των παιδιών αλλά και να τα συμβουλέψουν βάση των δικών τους εμπειριών. Αυτό θα τους βγάλει από τη θέση των ερωτόμενων και θα βοηθήσει και τα παιδιά να νιώσουν πιο οικεία.

Απώλεια/ καταστροφή αντικειμένων

Κάποιες φορές είτε λόγω κάποιου ατυχήματος είτε λόγω της κατάστασης κάποιο αντικείμενο μπορεί να εξαφανιστεί ή να καταστραφεί. Μερικές φορές ο ίδιος ο ηλικιωμένος στον οποίο έχει δοθεί το αντικείμενο το έχει τοποθετήσει στο δωμάτιό του, ενώ άλλες φορές κάποιος άλλος ηλικιωμένος ή και το προσωπικό μπορεί να το έχει μετακινήσει.

Καταρχήν, σημαντικό είναι να ενημερωθεί το προσωπικό για τα αντικείμενα του παιχνιδιού ώστε να μην τα μετακινούν. Παράλληλα, πρέπει να επικοινωνηθεί στους ηλικιωμένους να κρατήσουν τα αντικείμενα στον κοινόχρηστο χώρο που διεξάγεται το εργαστήριο ώστε να μπορέσουν να τα δώσουν στα παιδιά.

Σε κάθε περίπτωση το κατεστραμένο ή απωλεσθέν αντικείμενο θα πρέπει να αντικαθίσταται με ένα διαφορετικό. Ωστόσο, οι εμψυχωτές θα πρέπει να παρακολουθούν αν το αντικείμενο εξαφανίζεται κατ'εξακολούθηση ή η απώλειά του αποτελεί τυχαίο γεγονός. Στην πρώτη περίπτωση πρέπει να έρθει σε επαφή με τους σχεδιαστές ώστε να βρεθεί μια λύση που να μην περιλαμβάνει κάποιο αντικείμενο.

Δυσκολίες συνλειτουργίας του προγράμματος του γηροκομείου με το εργαστήριο-παιχνίδι μυστηρίου

Συχνά τα γηροκομεία έχουν οργανωμένα προγράμματα που αφορούν την σίτιση και την καθαριότητα των ηλικιωμένων. Τα προγράμματα αυτά μπορεί να συγκρούονται κατά περίπτωση με την παρουσία κάποιου ή κάποιων ηλικιωμένων την κατάλληλη ώρα στο παιχνίδι.

Για το λόγο αυτό είναι σημαντική η εκπαίδευση-ενημέρωση του προσωπικού του γηροκομείου ώστε να γνωρίζει την κατάσταση και την επιρροή που μπορεί να έχει κάποια αλλαγή του προγράμματος του γηροκομείου στο εργαστήριο. Στην περίπτωση που αυτό συμβεί, τότε οι εμψυχωτές καλύπτουν το κενό και στη συνέχεια μετά το πέρας του εργαστηρίου, απευθύνονται στους υπεύθυνους του γηροκομείου για να διαπιστώσουν αν αυτό ήταν μια μεμονωμένη αλλαγή ή θα συνεχίσει σε βάθος χρόνου. Αν είναι μια σταθερή αλλαγή τότε οι εμψυχωτές απευθύνονται στους σχεδιαστές για να δουν πιθανές αλλαγές στο παιχνίδι.



Τηλεφωνική επικοινωνία με τους εκπαιδευτικούς

Ενας από τους εμψυχωτές επικοινωνεί με τους εκπαιδευτικούς που έχουν κλείσει τη συμμετοχή τους στο πρόγραμμα, μια βδομάδα πριν την επίσκεψή τους στο γηροκομείο. Γίνεται η επιβεβαίωσή της επίσκεψης και τους ενημερώνει για την ημερομηνία και την ώρα έναρξης της δράσης. Ακόμη, επιβεβαιώνει τον αριθμό των μαθητών/τριών και ζητά πληροφορίες για οποιαδήποτε αλλαγή ή άλλο ζήτημα το οποίο πρέπει να ληφθεί υπόψιν.

Ο εμψυχωτής οφείλει απαραίτητα να επισημάνει ότι δεν πρέπει να προσέλθει κανένας άρρωστος μαθητής/τρια στο γηροκομείο, για την προστασία των ηλικιωμένων, διαφορετικά ενδέχεται να μην μπορέσει να συμμετάσχει στο πρόγραμμα. Οι εμψυχωτές ακολουθούν τις κατευθυντήριες οδηγίες των υπεύθυνων του εκάστοτε γηροκομείου για το αν μπορεί να μπει στο χώρο (γραφείων ή ηλικιωμένων) μαθητής/τρια με μάσκα ή να μην λάβει μέρος στο πρόγραμμα.

Ελεγχος ημερολογίου

Ολοι οι εμψυχωτές ελέγχουν από την προηγούμενη εβδομάδα το ημερολόγιο των επισκέψεων ώστε να είναι ενήμεροι για το ποια σχολεία πρόκειται να έρθουν, το ονοματεπώνυμο και το τηλέφωνο του εκάστοτε εκπαιδευτικού καθώς και τον αριθμό των μαθητών/τριών ώστε να διαμορφώσουν αντίστοιχα την αίθουσα, τους φακέλους και τα υλικά μετά τη λήξη του προγράμματος σε κάθε γηροκομείο.

Προετοιμασία φακέλων/υλικών

Είναι σημαντικό να έχουν προετοιμαστεί οι φάκελοι και τα υλικά για το παιχνίδι από την προηγούμενη εβδομάδα ώστε να είναι προετοιμασμένοι οι εμψυχωτές όσο το δυνατόν περισσότερο για την προετοιμασία των ηλικιωμένων και την υποδοχή των μαθητών. Μετά τη λήξη του εκάστοτε προγράμματος, πρέπει να τακτοποιείται το περιεχόμενο των φακέλων στην αρχική του μορφή ώστε να είναι έτοιμο για το επόμενο πρόγραμμα. Είναι απαραίτητο, επίσης, να ελέγχεται αν λείπει κάποιο αντικείμενο ή χρειάζεται ανανέωση κάποιο υλικό (π.χ αντισηπτικά μαντηλάκια, χαρτιά κ.τ.λ).

Προετοιμασία του χώρου

Οι εμψυχωτές πρέπει απαραίτητα να προσέρχονται στο γηροκομείο νωρίτερα (μισή ώρα περίπου πριν την έναρξη του προγράμματος) ώστε να προετοιμάσουν το χώρο και τους ηλικιωμένους. Πιο συγκεκριμένα:

- Γράφουν σε ένα μεγάλο χαρτί το όνομα του σχολείου και το τοποθετούν σε ένα εμφανές σημείο.
- Ελέγχουν τους φακέλους.
- Τοποθετούν σε ένα σημείο τις κάρτες αποστολών, τα αντισηπτικά μαντηλάκια, τις φόρμες αξιολόγησης εκπαιδευτικών και τα post it ώστε να είναι εύκολα προσβάσιμα σε αυτούς.
- Τοποθετούν στοιχεία προς έρευνα εντός του χώρου.
- Τοποθετούν στοιχεία προς έρευνα σε σακουλάκια και στο τραπέζι στοιχείων.
- Τοποθετούν σήματα εισόδου- απαγορευτικών για χώρους που επιτρέπεται ή δεν επιτρέπεται να μπουν οι μαθητές/τριες.

Προετοιμασία των ηλικιωμένων

Οι εμπυχωτές πηγαίνουν στο χώρο όπου βρίσκονται οι ηλικιωμένοι και φροντίζουν για τα εξής:

- Καλημερίζουν τους ηλικιωμένους και, εάν υπάρχει χρόνος, μπορούν να κάνουν και κάποια μικρή δραστηριότητα μαζί τους.
- Μοιράζουν στους ηλικιωμένους τα αντικείμενα που κρατούν.
- Θυμίζουν στους ηλικιωμένους το ρόλο τους αν χρειάζεται.

Προετοιμασία των εμπυχωτών

Οι εμπυχωτές καθώς βλέπουν το σχολείο να καταφθάνει στέκονται στην πόρτα ή βγαίνουν εκτός γηροκομείου και κάνουν τα εξής:

- Καλωσορίζουν το σχολείο.
- Επιβεβαιώνουν τον αριθμό των μαθητών/τριών και ρωτούν με ευγένεια εάν υπάρχει κάποιος μαθητής που αντιμετωπίζει κάποια δυσκολία (π.χ κοινωνικοποίησης) ώστε να το λάβουν υπόψη τους.
- Οδηγούν τους καθηγητές και τους μαθητές/τριες στην αίθουσα.
- Ζητούν από τους μαθητές/τριες να βγάλουν μπουφάν-τσάντες και να αισθανθούν άνετα στο χώρο.

Λήξη προγράμματος

Οι εμπυχωτές μετά τη λήξη του προγράμματος και τον αποχαιρετισμό του εκάστοτε σχολείου κάνουν τις εξής ενέργειες:

- Αποχαιρετούν τους ηλικιωμένους
- Μαζεύουν τυχόν σκουπίδια στο χώρο και τυχόν αντικείμενα που δεν συνέλεξαν τα παιδιά από τους ηλικιωμένους.
- Τακτοποιούν τα υλικά του παιχνιδιού και ελέγχουν αν λείπει κάποιο ή χρειάζεται κάποια διόρθωση
- Ετοιμάζουν τους φακέλους των εργαστηρίων για την επόμενη φορά ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών και καταγράφουν τυχόν ελλείψεις
- Τακτοποιούν τα στοιχεία από το τραπέζι στοίχειων
- Ενημερώνουν για τυχόν ελλείψεις και αλλαγές τον υπεύθυνο του προγράμματος

Το playtest είναι ουσιαστικά η πρακτική εξάσκηση τόσο των εμπυχωτών όσο και των ηλικιωμένων με κανονικούς παίκτες. Το στάδια της πρακτικής άσκησης είναι απαραίτητα ώστε να μπορέσουν οι εμπυχωτές να αποκτήσουν την κατάλληλη ροή στο πρόγραμμα και να δουν τυχόν σημεία και καταστάσεις που πρέπει να προσέξουν και να διαχειριστούν κατάλληλα.

Κατά την διαδικασία του playtest, οι εμπυχωτές προετοιμάζουν μόνοι τους το χώρο, τα υλικά και τους ηλικιωμένους και ακολουθούν την κανονική ροή του προγράμματος σα να φιλοξενούσαν ένα σχολείο στο γηροκομείο για το παιχνίδι μυστηρίου. Είναι θετικό οι άνθρωποι που παριστάνουν τους παίκτες να μη γνωρίζουν την ιστορία του παιχνιδιού αλλά να είναι στο χώρο της εκπαίδευσης ή του σχεδιασμού παιχνιδιών ώστε να μπορούν να δώσουν το κατάλληλο feedback στους εμπυχωτές. Η διαδικασία που ακολουθείται είναι:

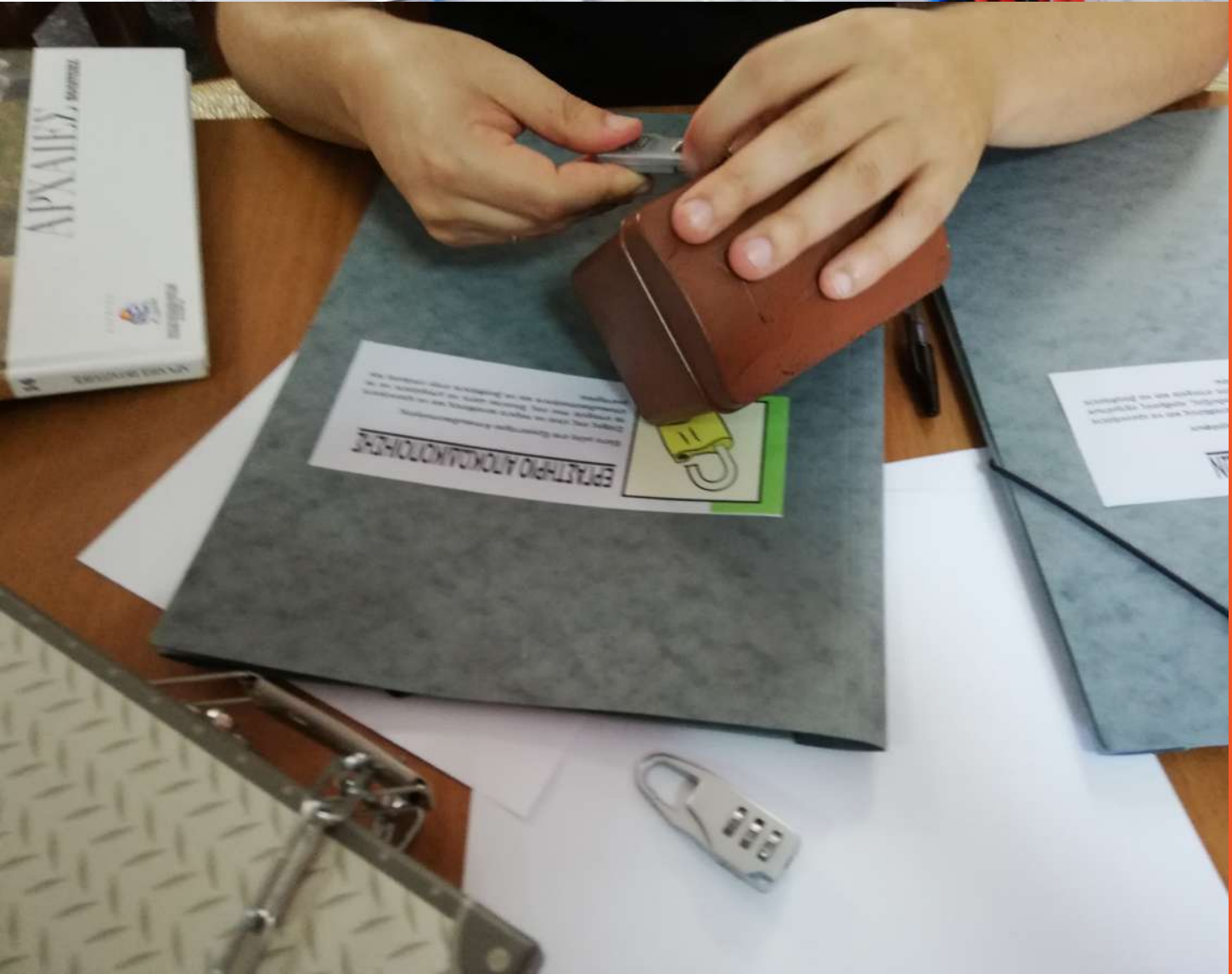
- Οι εμπυχωτές στήνουν το χώρο, προετοιμάζουν τους ηλικιωμένους, προετοιμάζουν όλα τα απαραίτητα υλικά.
- Οι playtesters, παριστάνοντας τα παιδιά, προσέρχονται στο γηροκομείο.
- Οι εμπυχωτές ακολουθούν όλη την διαδικασία του προγράμματος παιχνιδιού μυστηρίου από την αρχή ως το τέλος, δηλαδή, καλωσόρισμα, επεξήγηση κανόνων, επίσκεψη στους ηλικιωμένους, συλλογή και επεξεργασία στοιχείων, συζήτηση για τη λύση του μυστηρίου, κλείσιμο παιχνιδιού.
- Οι playtesters παριστάνοντας τα παιδιά θέτουν ερωτήσεις ή κάνουν σχόλια αντίστοιχα με τα συναισθήματά τους ώστε να βρουν ένα τρόπο διαχείρισης οι εμπυχωτές. Επίσης, ενεργούν ηθελήμένα κάποιες φορές όπως τα παιδιά πχ φεύγουν από την αίθουσα των ηλικιωμένων μόνοι τους, μιλάνε με το διπλανό τους, ζητούν τουαλέτα σε κρίσιμες στιγμές κτλ.
- Οι playtesters προσπαθούν να λύσουν πραγματικά το μυστήριο ακολουθώντας τα στοιχεία, ώστε να διαπιστώσουν τυχόν διορθώσεις που χρειάζονται είτε στην εισαγωγή του μυστηρίου είτε στα στοιχεία.

Όταν οι εμπυχωτές κλείσουν το παιχνίδι, αρχίζει η διαδικασία του feedback. Σε αυτή, όλοι οι playtesters μαζί και οι σχεδιαστές επισημαίνουν συγκεκριμένα προβλήματα που πρέπει να επιλυθούν και παρέχουν τρόπους διαχείρισης διαφόρων καταστάσεων.

Σημαντικό είναι το feedback που δίνεται στους εμπυχωτές να έχει θετικό τόνο και να προτείνει πάντα κάποια λύση ή έναν τρόπο διαχείρισης. Το έργο των εμπυχωτών είναι αρκετά δύσκολο και το πιο ουσιαστικό είναι να βρεθεί ένας τρόπος το πρόγραμμα να κυλάει ομαλά, με μια καλή ροή και χωρίς πολλές δυνατότητες δημιουργίας προβληματικών καταστάσεων.

Επίσης, στη διάρκεια του feedback μπορεί να προταθούν αλλαγές στο σχεδιασμό του παιχνιδιού για να διευκολύνει τους εμπυχωτές στην διαχείριση καταστάσεων αλλά και τους παίκτες στην επίλυση του μυστηρίου.

Το feedback αφορά αποκλειστικά στους εμπυχωτές και τους σχεδιαστές και όχι στους ηλικιωμένους καθώς το πρόγραμμα προσαρμόζεται στους ηλικιωμένους και όχι το αντίστροφο.



Η εκπαίδευση των ηλικιωμένων και του προσωπικού στο παιχνίδι μυστηρίου και σε όλες τις δραστηριότητες που θα υλοποιούνται γύρω από αυτό είναι ουσιαστικής σημασίας για την ορθή υλοποίηση του προγράμματος

Το πιο κομβικό σημείο είναι να έχει δημιουργηθεί με τους εμπυχωτές η κατάλληλη εμπιστοσύνη ώστε οι ηλικιωμένοι και το προσωπικό να αντιμετωπίσουν με θετικό τρόπο το ρόλο τους στο παιχνίδι.

Επίσης, σημαντικό είναι οι εμπυχωτές να προσαρμόσουν τους ρόλους στις ικανότητες και την λειτουργικότητα του κάθε ηλικιωμένου και να βρουν ένα τρόπο να λειτουργούν βοηθητικά και υποστηρικτικά σε αυτόν ή αυτή αν χρειαστεί.

Σε όλα τα στάδια της εκπαίδευσης των ηλικιωμένων και προσωπικού γίνονται οι κατάλληλες αλλαγές ώστε να λάβει το κάθε παιχνίδι την τελική του μορφή. Επίσης, σε περίπτωση που χρειαστεί σημαντικό είναι να γίνουν αλλαγές στη διάρκεια των εργαστηρίων παιχνιδιού μυστηρίου

Στάδια εκπαίδευσης

- Επαφή και δημιουργία εμπιστοσύνης
- Αφήγηση της ιστορίας μυστηρίου με τη μορφή παραμυθιού
- Εκμάθηση του ρόλου από κάθε ηλικιωμένο, σύνδεσή του με τη προσωπική τους ιστορία
- Δοκιμή- playtests με τους εμπυχωτές
- Δοκιμή- playtests με άτομα άγνωστα στους ηλικιωμένους

Επαφή και δημιουργία εμπιστοσύνης

Η γνωριμία και η επικοινωνία με τους ηλικιωμένους ξεκινά από το πρώτο εργαστήριο, ενώ σε κάθε νέα συνάντηση η γνωριμία αυτή αποκτά και πιο προσωπικό χαρακτήρα. Οι εμπυχωτές, μέσω των ερωτήσεων που συνδέονται με τις θεματικές των εργαστηρίων που περιγράψαμε, γνωρίζονται με τους ηλικιωμένους και αποκτούν ένα πιο συναισθηματικό και προσωπικό δέσιμο. Σημαντικό είναι οι εμπυχωτές να δίνουν προσωπικό χρόνο- στο ξεκίνημα, κατά τη διάρκεια ή στο τέλος κάθε εργαστηρίου- στον καθένα ηλικιωμένο ξεχωριστά για να μάθει τα νέα του, την ψυχική και σωματική κατάστασή του. Μέσα από τη διαδικασία του κάθε εργαστηρίου, οι εμπυχωτές και οι ηλικιωμένοι θα έρθουν σταδιακά πιο κοντά, οι εμπυχωτές θα τους γνωρίσουν καλύτερα, οι ηλικιωμένοι θα νιώσουν πιο οικεία, θα εμπιστευτούν αλλά και προΐδεαστούν θετικά για την δράση.

Παράλληλα, μέσα από τις δραστηριότητες των εργαστηρίων επιτυγχάνεται νοητική ενδυνάμωση και ενίσχυση των ηλικιωμένων, ενώ ταυτόχρονα οι εμπυχωτές βολιδοσκοπούν τις ικανότητες του καθένα, τα πράγματα που τον ευχαριστούν, τις όμορφες αναμνήσεις που έχει.

Στόχο αποτελεί το να ενταχθούν όλοι στο παιχνίδι μυστηρίου αλλά και ο ρόλος τους να ταιριάζει με την προσωπικότητα τους και τις δεξιότητές τους. Σημαντικό είναι ακόμη, να αναδυθούν τα ενδιαφέροντα και τα χαρίσματα, αλλά και κάτι ξεχωριστό που μπορεί να έχει ζήσει ή καταφέρει καθένας- όπως ταξίδια, επάγγελμα- το οποίο θα χαρεί να διηγείται ο ίδιος αλλά και να ακούν τα παιδιά. Η καταγραφή των πληροφοριών κατά τα εργαστήρια όπως και κατά τη διάρκεια της δράσης θα πρέπει να γίνεται με διακριτικό τρόπο περισσότερο ως συζήτηση κι όχι εν είδη συνέντευξης.

Αφήγηση της ιστορίας μυστηρίου με τη μορφή παραμυθιού

Οι εμπυχωτές θα αφηγούνται την υπόθεση του μυστηρίου σε μορφή παραμυθιού, ώστε να νιώσουν οικεία με την ιστορία αυτή. Πριν την αφήγηση ρωτούν τους ηλικιωμένους αν τους αρέσουν τα αστυνομικά μυθιστορήματα ή ταινίες, αν θυμούνται κάποιο βιβλίο ή κάποια ιστορία μυστηρίου. Φέρνουν κάποια παραδείγματα γνωστών ντετέκτιβ όπως ο Αστυνόμος Μπέκας, ο Ηρακλής Πουαρώ, η Μις Μάρπλ. Σταδιακά, εισάγουν στην ιστορία τους ηλικιωμένους. Σημαντικό είναι η αφήγηση της ιστορίας να γίνει με τέτοιο τρόπο που να μην δημιουργήσει φόβο στους ηλικιωμένους αλλά αντιθέτως να τη φέρει πιο κοντά τους.

Εκμάθηση του ρόλου από κάθε ηλικιωμένο, σύνδεσή του με τη προσωπική τους ιστορία

Οι εμπυχωτές θα πρέπει να φροντίσουν κάθε ηλικιωμένος να εκπαιδευτεί ώστε μέσα από το ρόλο του να ζήσει μια όμορφη εμπειρία με τα παιδιά. Ως ομάδα αφιερώσαμε αρκετό χρόνο τόσο στο κομμάτι της δημιουργίας εμπιστοσύνης μεταξύ εμπυχωτών και ηλικιωμένων όσο και στην εκπαίδευση των ηλικιωμένων. Σημαντικά είναι όλα τα βήματα εκμάθησης που ακολουθούν.

Το πρώτο πράγμα που πρέπει να δουν οι εμπυχωτές είναι αν μπορεί ο κάθε ηλικιωμένος από μόνος του και χωρίς να έχει ιδιαίτερη δυσκολία να απαντήσει κάποιες ερωτήσεις που αφορούν στον ίδιο και έχουν σχέση με την ιστορία.

Παραδείγματα τέτοιων ερωτήσεων είναι:

- Ποιο είναι το αγαπημένο σας τραγούδι;
- Από ποια περιοχή κατάγεστε;
- Πόσα παιδιά έχετε;

Επίσης, πρέπει να δουν αν έχει την δυνατότητα να απαντήσει σε κάποιες πιο πολύπλοκες ιστορίες ανάλογα με το ρόλο που του έχει δοθεί. Για παράδειγμα, σε κάποιο πιο λειτουργικό ηλικιωμένο μπορεί να έχει δοθεί ένας ρόλος μέσα από τον οποίο να λένε κάτι επιπλέον όπως, για παράδειγμα, ότι είδαν κάποια κοπέλα να κάθεται σε ένα τραπέζι και να κοιτά το λάπτοπ της. Πράγματα σαν αυτά είναι σημαντικό να τα επαναλαμβάνουν οι εμπυχωτές σε κάθε εργαστήριο τόσο εκπαίδευσης όσο και παιχνιδιού με τα παιδιά, πριν την έναρξη ώστε να τα θυμάται ο ηλικιωμένος.

Επιπλέον, σημαντικό είναι να διαπιστώσουν οι εμπυχωτές αν ο ρόλος των ηλικιωμένων το απαιτεί να δίνουν κάποια αντικείμενα. Κάποιοι ηλικιωμένοι δε θέλουν να δώσουν τα αντικείμενα που τους δίνονται από τους εμπυχωτές πίσω και είναι σημαντικό αυτό να διαπιστωθεί νωρίς ώστε να μη χρειαστεί τα παιδιά να βρεθούν σε δύσκολη θέση μη μπορώντας να πάρουν κάποιο στοιχείο.

Ο σχεδιασμός των παιχνιδιών που παρουσιάζονται στον οδηγό έχει γίνει με βάση τις ικανότητες των ηλικιωμένων, τις προσωπικές τους ιστορίες και τις αλλαγές που χρειάστηκε να γίνουν μέσα από την διαδικασία εκπαίδευσης και εργαστηρίων παιχνιδιού. Σημαντικό είναι τα παιχνίδια και οι ρόλοι να προσαρμόζονται στους ηλικιωμένους και στο χώρο του εκάστοτε γηροκομείου.

Δοκιμή με τους εμψυχωτές - play test

Αναγκαίο είναι να γίνουν πρόβες (playtests) και εκπαίδευση πάνω στις ερωτήσεις και στο τι έχουν να κάνουν οι ηλικιωμένοι για να ολοκληρωθεί η τελική διαμόρφωση των ρόλων βάση των δυνατοτήτων των ηλικιωμένων.

Σε κάθε playtest οι εμψυχωτές μπαίνουν στο ρόλο των παιδιών δημιουργώντας μια συνθήκη πρόβας, ώστε να διαφαίνεται σε τί μπορούν να ανταπεξέλθουν οι ηλικιωμένοι, πού μπορεί να δυσκολεύονται και τι αλλαγές θα χρειαστεί να γίνουν. Η προσοχή των εμψυχωτών θα πρέπει να στραφεί όχι μόνο στην ικανότητα των ηλικιωμένων για να απαντούν ερωτήσεις και στο να δίνουν τα αντικείμενα που χρειάζεται, αλλά και επιμέρους στοιχεία όπως για παράδειγμα:

- αν τα αντικείμενα παραμένουν στην κατοχή του σωστού ηλικιωμένου μέχρι να τα πάρουν τα παιδιά και δε τα παίρνει κάποιος άλλος ηλικιωμένος.

- αν τα αντικείμενα παραμένουν στο χώρο και δε τα παίρνει κάποιος ηλικιωμένος στο δωμάτιό του.

- αν τα αντικείμενα τα αναγνωρίζει το προσωπικό και δε τα μαζεύει για να είναι καθαρός ο χώρος.

- αν τα αντικείμενα είναι εύκολο να δημιουργήσουν διαπληκτισμούς στους ηλικιωμένους.

Στη διάρκεια των προβών-playtests συναντήσαμε διάφορα αντίστοιχα προβλήματα και χρειάστηκε να προσαρμόσουμε το κάθε παιχνίδι ξεχωριστά τόσο στον κάθε ηλικιωμένο όσο και στο ευρύτερο περιβάλλον του. Παραδείγμα τέτοιου προβλήματος ήταν ένα νήμα το οποίο θα έπρεπε να ξετυλίγεται από μια ηλικιωμένη και μέσα σε αυτό να υπάρχει ένα χαρτάκι αλλά το νήμα το έπαιρνε μια άλλη ηλικιωμένη και το έπλεκε. Αυτό διαπιστώθηκε στα εργαστήρια playtests και έτσι το στοιχείο άλλαξε μορφή και θέση.

Δοκιμή με άλλα άτομα πέρα από τους εμψυχωτές- playtest

Σημαντικό είναι να γίνουν playtests και εκπαίδευση με νέα και άγνωστα προς τους ηλικιωμένους άτομα ώστε να διαφανεί σε ρεαλιστικές συνθήκες η ανταπόκρισή τους. Προτείνεται την πρώτη τουλάχιστον φορά τα άγνωστα προς τους ηλικιωμένους άτομα να μην είναι παιδιά ώστε να μπορέσουν να βοηθήσουν περισσότερο στο feedback για τα παιχνίδια αλλά και στην επαφή με τους ηλικιωμένους.

Στην διάρκεια αυτών των playtests οι παίκτες μπαίνουν στο ρόλο των παιδιών δημιουργώντας μια συνθήκη πρόβας, και κάνουν τις κατάλληλες ερωτήσεις προς τους ηλικιωμένους. Στόχος είναι τόσο να δοκιμαστεί το παιχνίδι όσο και να διαφανούν πιθανά προβλήματα που δημιουργούνται στους ηλικιωμένους στο να εμπιστευτούν μέσα σε σύντομο χρονικό διάστημα τους παίκτες του παιχνιδιού και να τους δώσουν τα στοιχεία που χρειάζονται.

Επίσης, στη διάρκεια αυτών των playtests είναι σημαντικό να πάρουν το ρόλο τους και οι εμψυχωτές και να προσπαθήσουν να επιλύσουν δυσκολίες που παρουσιάζονται τόσο στους ηλικιωμένους όσο και στους παίκτες.

1. Αποκοδόκι. Αντωνίες ΒΡΑ Κεφαλονιά καταγ. Αθήνα γιατίνα Κεφαλονιά	2. Τεκμηρίων Χρύσα Κοσμήμα Καταγωγή Κτηνοτρόφος πατέρας	3. Ηγού (Ηγού - 8) αφού μετά	4. Σκητών (σκηνή) κλωστής από φρούστα κούκλας	5. Γραφολογίας Ουρανία Τρίτηχο Καταγωγή Πολυούχος	6. Εντύπων (Δελτία τύπου) Νομισματικό Αρχαιοκάπηλοι Τελωνεία	7. Εγγράφων (Βιβλ. Επισκ.) Εθελοντές 12 επισκέπτες
Αποκοδόκι Αντωνίες ΒΡΑ Κεφαλονιά καταγ. Αθήνα γιατίνα Κεφαλονιά	Τεκμηρίων Χρύσα Κοσμήμα Καταγωγή Κτηνοτρόφος πατέρας	3. Ηγού (Ηγού - 8) αφού μετά	4. Σκητών (σκηνή) κλωστής από φρούστα κούκλας	5. Γραφολογίας Ουρανία Τρίτηχο Καταγωγή Πολυούχος	6. Εντύπων (Δελτία τύπου) Νομισματικό Αρχαιοκάπηλοι Τελωνεία	7. Εγγράφων (Βιβλ. Επισκ.) Εθελοντές 12 επισκέπτες

1. Τι περιέχει το μυστικό
Το μυστικό περιέχει ένα από
τα πιο σημαντικά στοιχεία
2. Ποιους ηλικιωμένους
ήλικους ηλικιωμένους, κατανοώντας
και βοηθάει στην πρόληψη
3. Ποιους ηλικιωμένους
ήλικους ηλικιωμένους, κατανοώντας
και βοηθάει στην πρόληψη

Μου άρεσε που σιγίρασα
 με την Κυρία Σαράδα
 και αναλάβαμε τα
 ανθεκτικά μας
 & εγώ μου άρεσε
 το στο μαύρο

has αγαπάμε ♡



~~Συμμετοχή~~ ~~Συμμετοχή~~ ~~Συμμετοχή~~

1ο Συμμετοχή Συμμετοχή

ΕΝΟΤΗΤΑ 3- ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



Πριν από ένα μήνα περίπου έλαβαν στο γηροκομείο ως δωρεά ένα δέμα με ανώνυμο αποστολέα. Μέσα είχε ένα μεγάλο μπρούτζινο τηλεσκόπιο. Το τοποθέτησαν πάνω στο πιάνο το οποίο στόλιζε μέχρι πριν 3 μέρες. Κατά τους υπεύθυνους του γηροκομείου πριν 3 μέρες το τηλεσκόπιο κλάπηκε χωρίς να καταλάβει κανείς τίποτα. Οι υπεύθυνοι του γηροκομείου συνδέουν την κλοπή αυτή με την απώλεια της ομαδικής φωτογραφίες που βγάζουν με όλες τις γερόντισες το προσωπικό και τους εθελοντές κάθε χρόνο. Επίσης, ψάχνοντας στο χώρο βρέθηκε ένα κλειδωμένο κουτί και μια κάρτα που φαίνεται να οδηγεί σε κάποιο κωδικό που ίσως σχετίζεται με την υπόθεση. Οι υπεύθυνοι του γηροκομείου πιστεύουν ότι πιθανή ύποπτη είναι η Αννυ Κυρένη, μια εθελόντρια που έρχεται συχνά στο γηροκομείο για να κάνει παρέα με τις κυρίες. Είναι αθλήτρια και θα μπορούσε να το κλέψει καθώς είχε κάποια οικονομικά προβλήματα με τον αρραβωνιαστικό της που βγήκαν και στις εφημερίδες και τώρα έχει εξαφανιστεί και κανείς δε μπορεί να τη βρεί. Το βιβλίο επισκεπτών του γηροκομείου σταματάει ακριβώς στις επισκέψεις που έγιναν εκείνη τη μέρα που κλάπηκε το τηλεσκόπιο. Είχαν γίνει 3 επισκέψεις: από τον υδραυλικό, την Αννυ και τον καθηγητή ιστορίας κ Σερέκη που επίσης έρχεται εθελοντικά εδώ και μιλάει για ιστορικά γεγονότα κρατώντας παρέα στις κυρίες.

Κάποια επιπλέον στοιχεία που ίσως συνδέονται με την υπόθεση είναι ένα γράμμα προς μια κυρία που ζει στο γηροκομείο και το οποίο έχει γραφτεί από την Αννυ, κάποια ηχητικά ντοκουμέντα από τον πρώτο και τέταρτο όροφο του γηροκομείου, μια φωτογραφία μιας άλλης κυρίας με ένα δώρο που επίσης λένε ότι εξαφανίστηκε ξαφνικά, ένα περίεργο μουσικό όργανο μέσα στο οποίο βρέθηκαν κάποια φακελάκια με άσπρα κρυσταλλάκια, αλλά και δελτία τύπου της αστυνομίας, εφημερίδες με κλοπές και εξαφανίσεις, τραπεζικοί λογαριασμοί από επισκέπτες στο γηροκομείο, ποινικά μητρώα, το βιβλίο του προσωπικού.

Τα στοιχεία αυτά οδηγούν σε διάφορες υποθέσεις τις οποίες η αστυνομία δεν έχει καταφέρει να συνθέσει και να απαντήσει σε ερωτήματα όπως:

- Ποιος έστειλε το τηλεσκόπιο;
- Ποιος έκλεψε το τηλεσκόπιο και πως συνδέονται το κλειδωμένο κουτί, η εξαφάνιση της φωτογραφίας και τα υπόλοιπα στοιχεία;
- Που βρίσκονται τώρα το τηλεσκόπιο, η φωτογραφία και η εθελόντρια;
- Πως εμπλέκονται οι ένοικοι του γηροκομείου και το προσωπικό;







ΚΑΛΟΣ ΣΑΜΑΡΕΙΤΗΣ

Τα χρυσά φαντάσματα

Εδώ και κάποιους μήνες το γηροκομείο έχει λάβει αρκετά δέματα ως δώρα προς τους ηλικιωμένους ενοίκους του. Τα δέματα φαίνεται να έχουν σταλεί από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο καθώς έχουν πάνω τη σφραγίδα του Πανεπιστημίου και κάποια αρχικά από ονόματα. Αυτό που ωστόσο έχει προβληματίσει τους υπεύθυνους του χώρου είναι ότι κάποιοι ηλικιωμένοι έχουν αρχίσει να διαμαρτύρονται ότι τα δώρα τους, αν και ευτελούς σημασίας (όπως κουκλάκια, εικόνες κτλ) έχουν κλαπεί. Αρχικά, οι υπεύθυνοι δεν πίστευαν τους ηλικιωμένους καθώς έψαξαν κάποια από αυτά και τα βρήκαν σε χώρους του γηροκομείου που σπάνια πάνε οι ηλικιωμένοι. Υπέθεσαν ότι οι ηλικιωμένοι που είχαν λάβει το δώρο το πήγαν εκεί για να το κρύψουν και μετά το ξέχασαν. Ωστόσο, τελευταία, κάποια από αυτά τα δώρα δεν τα έχουν βρει και επιπλέον ψάχνοντας το χώρο ανακάλυψαν δύο κλειδωμένα κουτιά που όπως ισχυρίζονται πρώτη φορά βλέπουν. Δυστυχώς τα κουτιά εξακολουθούν να είναι κλειδωμένα αλλά μάλλον ο κωδικός τους συνδέεται με κάποια δώρα των ηλικιωμένων καθώς εμφανίστηκαν την ίδια περίοδο. Οπως άλλωστε όλα φαίνεται να συνδέονται με κάποιο τρόπο με τους ηλικιωμένους.

Κάποια επιπλέον στοιχεία που ίσως ρίξουν φως στην υπόθεση είναι το βιβλίο των επισκεπτών του γηροκομείου, το βιβλίο προσωπικού, τραπεζικοί λογαριασμοί του προσωπικού και διάφορων επισκεπτών, τα ποινικά μητρώα, κάποιες εικόνες που δείχνουν κάποια από τα δώρα και δύο ηχητικά αποσπάσματα από την αυλή και ένα δωμάτιο του γηροκομείου που θεωρούνται ύποπτα.

Τα στοιχεία αυτά οδηγούν σε διάφορες υποθέσεις τις οποίες η αστυνομία δεν έχει καταφέρει να συνθέσει και να απαντήσει σε ερωτήματα όπως:

- Ποιος στέλνει τα δώρα από το Ιόνιο Πανεπιστήμιο και τι σημαίνουν τα αρχικά γράμματα στα δέματα;
- Γιατί έχουν κλαπεί ή εξαφανιστεί κάποια από αυτά ενώ άλλα όχι και γιατί κάποια από τα δώρα επανεμφανίζονται σε σημεία που δεν πηγαίνουν συχνά οι ηλικιωμένοι;
- Τι έχουν μέσα τα κλειδωμένα κουτιά και πως συνδέονται με την υπόθεση;
- Πως συνδέονται οι ηλικιωμένοι με την υπόθεση;









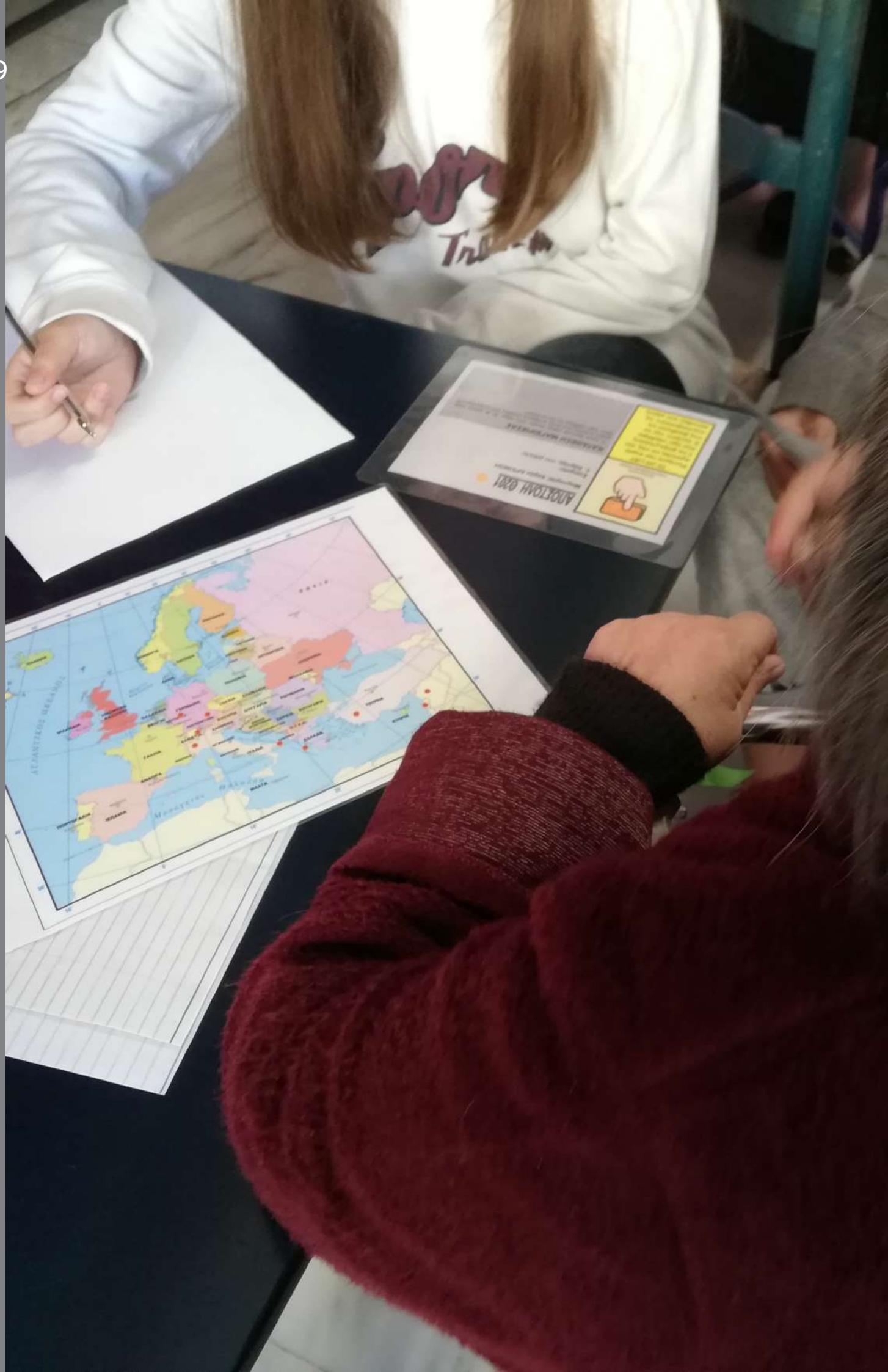
Οι ταλαντούχοι

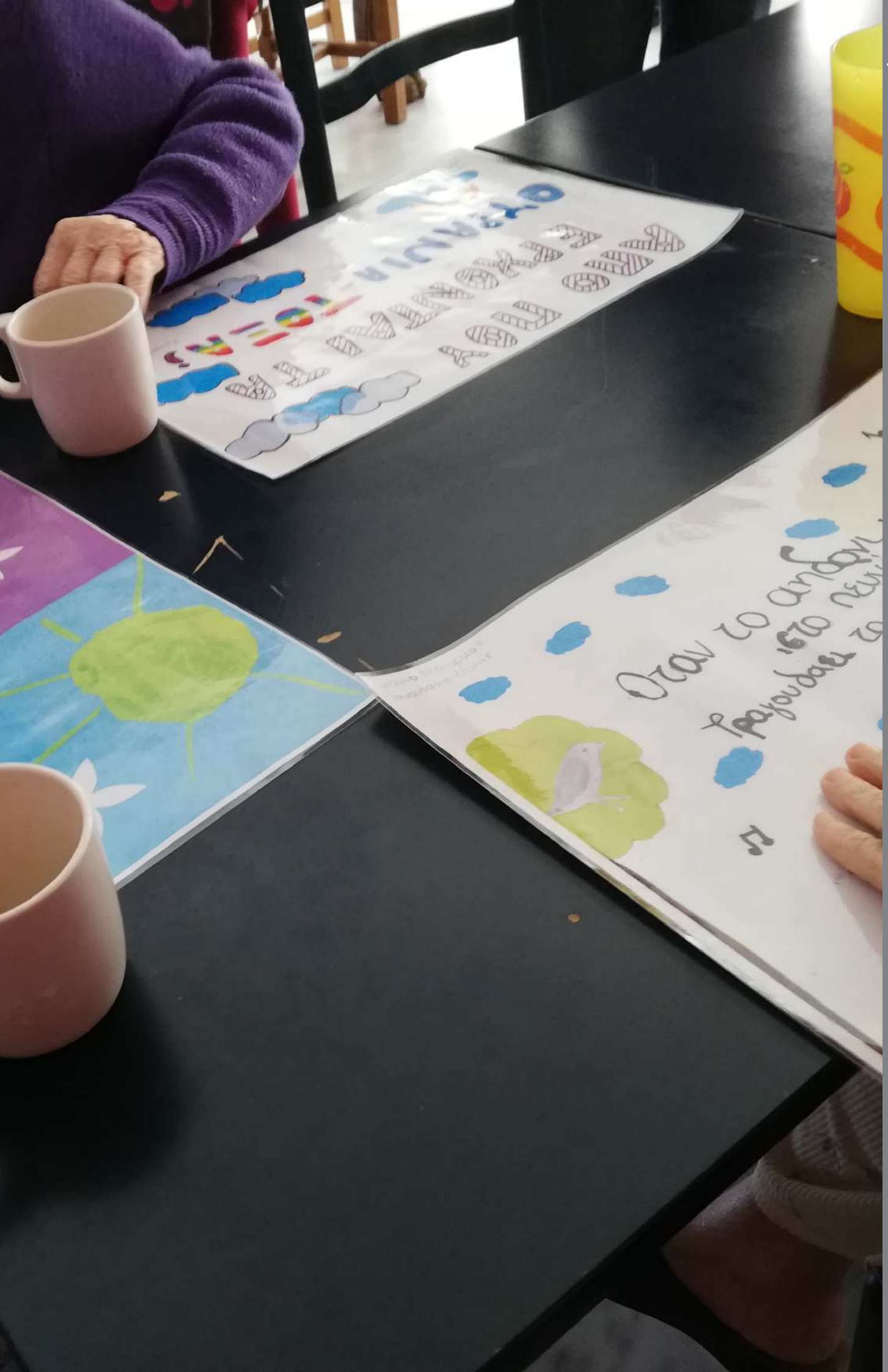
Πριν 2 εβδομάδες περίπου βρέθηκε μπροστά στη πόρτα του γηροκομείου μια κούτα γεμάτη με CD. Σύμφωνα με τους υπεύθυνους του γηροκομείου, τους χτύπησαν το κουδούνι και όταν άνοιξαν το μόνο που είδαν ήταν αυτή η κούτα. Παρόλο που δεν είχε αποστολέα την πήραν καθώς πίστεψαν ότι είναι κάποιο δέμα που τους έστειλαν ως δωρεά. Μάλιστα άνοιξαν τα CD και βρήκαν μέσα πολλά όμορφα τραγούδια. Ωστόσο, χθες το απόγευμα συνέβει κάτι που τους έβαλε σε πολλές υποψίες. Επεσε κάτω η θήκη από ένα CD, άνοιξε και πετάχτηκε από μέσα αυτή μια κάρτα SD με ένα αρχικό Σ πάνω. Στη συνέχεια, οι υπεύθυνοι έψαξαν και τα υπόλοιπα CDs και βρήκαν άλλη μια κάρτα SD με το αρχικό Π. Προσπάθησαν να δουν τι έχουν μέσα οι κάρτες αλλά είχαν κωδικό και δεν μπορούσαν να τις ανοίξουν. Παρατήρησαν, επίσης, ότι στα εξώφυλλα των CD αυτών υπήρχαν κάποια γράμματα και αριθμοί σαν κωδικοί και από πίσω στα τραγούδια κάποια γράμματα χρωματισμένα. Οι υπεύθυνοι του γηροκομείου ανησύχησαν καθώς διάβασαν στις εφημερίδες πολλά νέα για διακινήσεις παράνομων CD στην περιοχή. Ωστόσο, οι κάρτες SD με τα αρχικά καθώς και κάποια άλλα στοιχεία δεν κολλάνε πολύ με αυτή την υπόθεση.

Στοιχεία όπως τα δελτία τύπου της αστυνομίας, η κλοπή στην Διεύθυνση Ιστορίας Στρατού, το βιβλίο επισκεπτών, οι βεβαιώσεις εθελοντών, δακτυλικά αποτυπώματα σε διάφορα στοιχεία, τραπεζικοί λογαριασμοί εταιρειών που φέρεται να συνδέονται με IPs που διερευνά η αστυνομία, εφημερίδες, οδηγούν σε άλλες υποθέσεις τις οποίες δεν έχουμε καταφέρει να συνθέσουμε και να απαντήσουμε σε ερωτήματα όπως:

- Ποιος έριξε μπροστά στην πόρτα του γηροκομείου αυτό το δέμα με τα CD;
- Τι είναι αυτά τα γράμματα και νούμερα στις θήκες των CD;
- Γιατί υπάρχουν αυτά τα αρχικά στις κάρτες SD και πως εμπλέκονται οι ένοικοι του γηροκομείου;







ΠΑΝΑΓΙΑ Η ΕΛΕΟΥΣΑ

Οι ένοχες εικόνες

Πριν από 3 χρόνια, οι υπεύθυνοι του γηροκομείου έλαβαν κάποιες εικόνες και υφαντά ως δωρεά από τα ανήψια μιας κυρίας που είχε πρόσφατα φύγει από τη ζωή και ήταν εθελόντρια και δωρητής στο γηροκομείο. Τα είχαν όλα αυτά τα χρόνια μέσα στο εικονοστάσι. Πριν λίγες μέρες ωστόσο συνέβει κάτι πραγματικά περίεργο που έχει ανησυχήσει πολύ τους υπεύθυνους. Μια από τις εικόνες φάνηκε να "δακρύζει". Ωστόσο, δεν ήταν δάκρυ, τελικά, αλλά υγρασία που έκανε την εικόνα να ξεφλουδίζει και από πίσω να αποκαλύψει μιαν άλλη εικόνα. Πιο συγκεκριμένα, η εικόνα της Παναγίας κρυβόταν πίσω από τον Αγιο Ευστάθιο και η εικόνα του Χριστού πίσω από την εικόνα των Αγίων Κωνσταντίνου και Ελένης. Από το γηροκομείο φοβούνται μήπως οι εικόνες συνδέονται με κάποια κλοπή από αυτές που έγιναν πρόσφατα σε μοναστήρια και εκκλησίες. Ωστόσο, η δωρεά είχε γίνει πριν από χρόνια πράγμα που οδηγεί σε άλλες υποθέσεις.

Επίσης, κάποια στοιχεία συναινούν σε διαφορετικές κατευθύνσεις όπως, για παράδειγμα, δύο κουτιά που οι υπεύθυνοι δήλωσαν ότι δεν είχαν παρατηρήσει τόσο καιρό. Τα κουτιά είναι κλειδωμένα και πιθανώς συνδέονται με την υπόθεση. Το ένα μάλιστα έχει πάνω ένα σχέδιο με μια μαντινάδα από την Κρήτη πράγμα που ίσως συνδέει και κάποιους ηλικιωμένους με καταγωγή από εκεί.

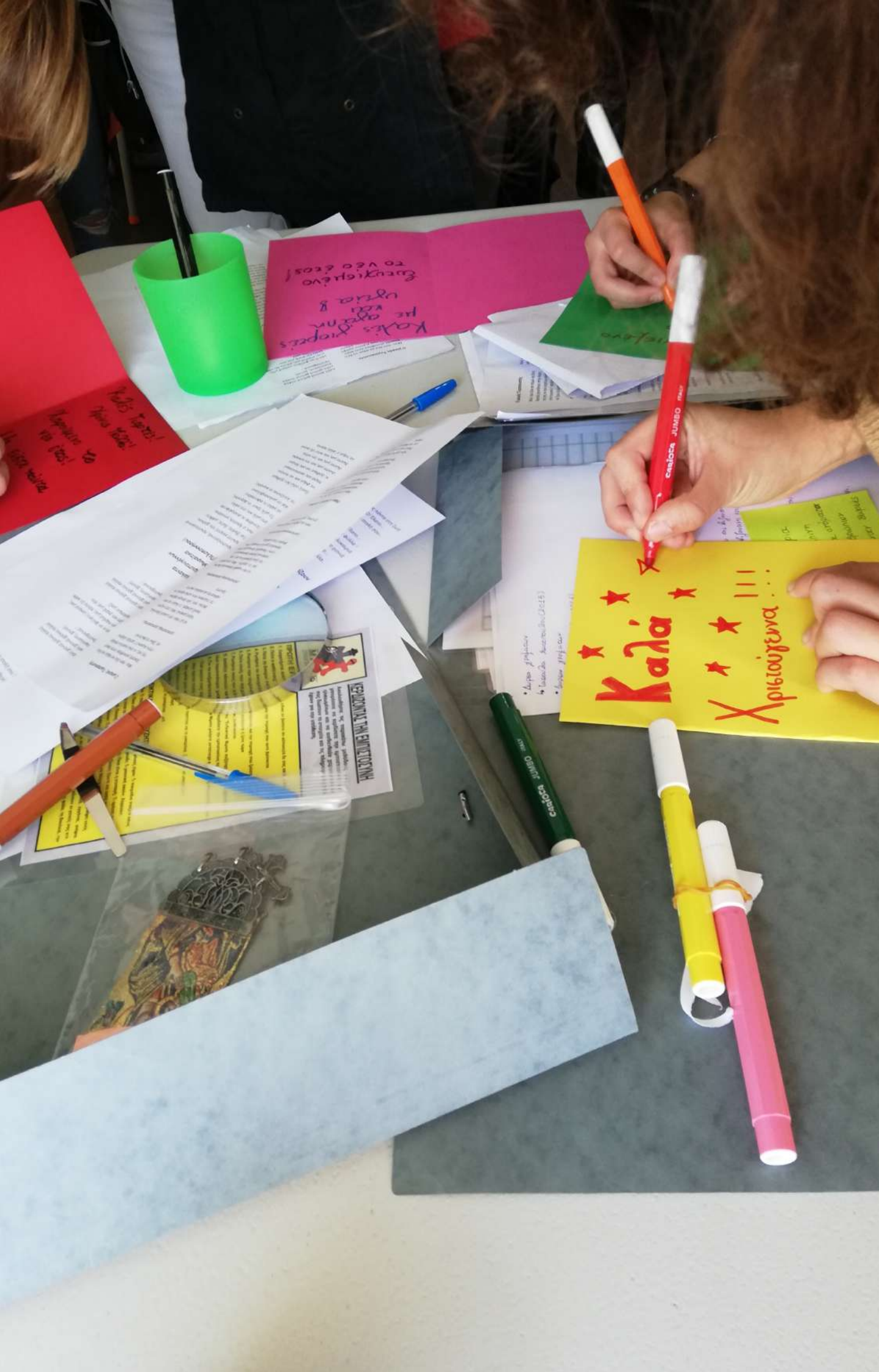
Αλλα στοιχεία που θεωρούνται σημαντικά είναι ένα σταυρόλεξο που οι υπεύθυνοι δηλώνουν ότι το έλυναν δυο νέαρά παιδιά με κάποια ηλικιωμένη κυρία, ένα υφαντό από τη δωρεά, το βιβλίο δωρεών για την προηγούμενη τετραετία (από το 2016 και μετά), κάποια ηχητικά αποσπάσματα που πιθανώς σχετίζονται με την υπόθεση, έγγραφα από ασφαλιστικές εταιρείες που έχουν δώσει αποζημιώσεις για κλοπές κειμηλίων όπως οι εικόνες και τα υφαντά, καθώς και εφημερίδες και δελτία τύπου για πρόσφατες κλοπές και παρανομίες.

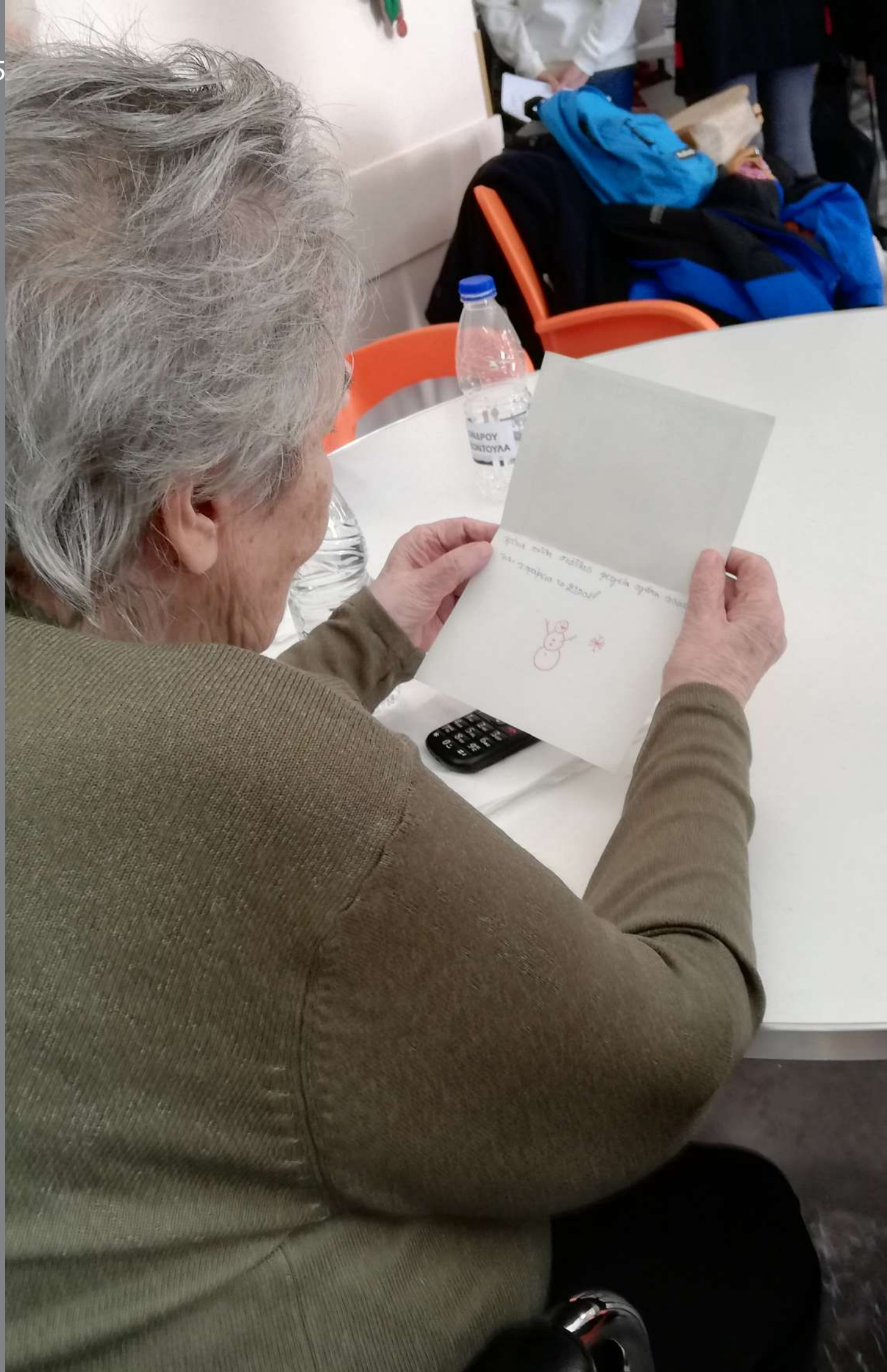
Τα στοιχεία αυτά οδηγούν σε διάφορες υποθέσεις τις οποίες δεν έχουμε καταφέρει να συνθέσουμε και να απαντήσουμε σε ερωτήματα όπως:

- Ποιοι έκαναν πραγματικά τη δωρεά στο γηροκομείο πριν 3 χρόνια και γιατί;
- Τι ήθελαν να κρύψουν κολλώντας πάνω στις εικόνες άλλες εικόνες;
- Σχετίζονται οι εικόνες και τα υφαντά με κλοπιμαία από εκκλησίες και μοναστήρια που έχουν γίνει τις τελευταίες μέρες; Η σχετίζονται με κάποια άλλη παρανομία;









ΟΜΑΔΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ





Η ΟΜΑΔΑ ΤΗΣ CHALLEDU

Η Challedu- inclusion | games | education έχει κεντρικό σκοπό την ενδυνάμωση ευάλωτων και μη ομάδων του πληθυσμού μέσω game-based μεθόδων σε συνεργασία με ειδικούς επιστήμονες ή εξειδικευμένους φορείς. Ένας από τους κύριους άξονές μας αποτελεί η **δημιουργία διαγενεακών προγραμμάτων** και η αξιοποίηση game-based μεθόδων για την τρίτη ηλικία και τους μαθητές- μαθήτριες. Χρησιμοποιούμε το παιχνίδι ως μέσο κοινωνικοποίησης, ενδυνάμωσης, ψυχαγωγίας και εκπαίδευσης για την τρίτη ηλικία, και παράλληλα ως μέσο διαπαιδαγώγησης, ανάπτυξης δεξιοτήτων και διάδρασης των μαθητών και μαθητριών της πρωτοβάθμιας (Α'/βάθμιας) και δευτεροβάθμιας (Β'/βάθμιας) εκπαίδευσης.

Με όχημα το παιχνίδι, δημιουργούμε ένα ευχάριστο περιβάλλον και με βιωματικό τρόπο πάντα σε συνεργασία με ειδικούς, κάθε ομάδα στόχου των προγραμμάτων μας ενδυναμώνει τις ικανότητές της, εμβαθύνει στις ανάγκες της και επιλύει προβλήματά της δημιουργικά και συνεργατικά. Οι δραστηριότητές μας συμπεριλαμβάνουν:

- **Ανάπτυξη κατάλληλων και ειδικά σχεδιασμένων παιχνιδιών/προγραμμάτων** που ενδυναμώνουν ευάλωτες ομάδες πληθυσμού και αναπτύσσουν δεξιότητες των μαθητών/τριών ή ενηλίκων.
- **Υλοποίηση προγραμμάτων παιχνιδιού** σε ευάλωτες ομάδες, μαθητές/μαθήτριες και ενήλικες με στόχους εκπαιδευτικούς, ένταξης ή ευαισθητοποίησης.
- **Φεστιβάλ συνδημιουργίας παιχνιδιών** για ευάλωτες ομάδες με στόχο την ευαισθητοποίηση, κοινωνικοποίηση και συμπερίληψη καθώς και τη βελτίωση ποιότητας ζωής αυτών και των φροντιστών τους.
- **Εργαστήρια capacity building** για επιστήμονες ειδικών κλάδων όπως υγείας, κοινωνικής ένταξης, εκπαίδευσης.

1. “Detective Stories” και “Farewell Anatolia-Ματωμένα Χώματα”

Παιχνίδια Μυστηρίου και ρόλων με στόχο την ανάπτυξη της αναγνωστικής κουλτούρας εφήβων και ενηλίκων βασισμένα σε λογοτεχνικά βιβλία και ήρωες.

Συνεργασία-Υποστήριξη: Αθήνα πρωτεύουσα βιβλίου 2018, Τεχνόπολη του Δήμου Αθηναίων.

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: πάνω από 400 αιτήσεις συμμετοχής, 200 συμμετέχοντες σε κάθε ένα. 100% θα ήθελαν να συμμετάσχουν ξανά σε αντίστοιχο παιχνίδι. 65% ήρθαν σε αντίστοιχο παιχνίδι ξανά.

2. Εκπαιδευτικά προγράμματα παιχνιδιού σε σχολεία εγκεκριμένα από ΙΕΠ και Υπουργείο Παιδείας

Προγράμματα με θέματα επιστήμης, προσωπικής ανάπτυξης και πολιτισμού σε σχολεία υποβαθμισμένων περιοχών της Αθήνας -μετανάστες, πρόσφυγες με έγκριση Υπουργείου Παιδείας

Συνεργασίες-Υποστήριξη: Ιδρυμα Vodafone, Ανοιχτά σχολεία, Τεχνόπολη-Βιομηχανικό Μουσείο, Δημόσια σχολεία πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: πάνω από 2800 μαθητές Α΄/θμιας εκπαίδευσης συμμετείχαν.

3. Εκπαιδευτικά προγράμματα στα Ανοιχτά σχολεία του Δήμου Αθηναίων και στην Τεχνόπολη

Summer Camp “Οι μικροί επιστήμονες”, Εργαστήριο “Πειράματα κατασκευές και παιχνίδια”, “Οι Μάγοι του Σύμπαντος”, “Female legends of Science” .

Συνεργασία: Ανοιχτά σχολεία του δήμου Αθηναίων, Τεχνόπολη

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: πάνω από 1000 μαθητές Α΄/θμιας και Β΄/θμιας εκπαίδευσης συμμετείχαν.

4. Bridge Game Jam Χαλκίδα

Φεστιβάλ δημιουργίας παιχνιδιών για ηλικιωμένους με άνοια, με συμμετοχή game-designers, επιστημόνων υγείας, φοιτητών, και της επωφελούμενης ομάδας στόχου

Συνεργασίες-Υποστήριξη: Περιφέρεια Στερεάς Ελλάδας Περιφερειακή ενότητα Εύβοιας, Εταιρεία Αλτσχάιμερ Χαλκίδας

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: 106 συμμετέχοντες, 10 παιχνίδια, 100% θα συμμετείχαν ξανά.

5. Bridge Game Jam Αθήνας-παιχνίδια γέφυρες ζωής

Συνεργασίες-Υποστήριξη : Γενική Γραμματεία Ενημέρωσης και Επικοινωνίας, Ομοσπονδία Αλτσχάιμερ Ελλάδας, Social Dynamo, Ιδρυμα Μποδοσάκη, Eurobank.

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: 304 συμμετέχοντες, 14 παιχνίδια (εκ των οποίων 7 ηλεκτρονικά), 100% θα συμμετείχαν ξανά.

6. BRIDGE - Erasmus+

Από το Σεπτ.2018 το Bridge εγκρίθηκε ως τριετές πρόγραμμα Erasmus+ σε συνεργασία 7 οργανώσεων από την Ελλάδα και το εξωτερικό με επικεφαλής την Ομοσπονδία Αλτσχάιμερ Ελλάδας.

7. ΠαίΖΟΥΜΕ μαζί χωρίς ηλικία

Διαγενεακό πρόγραμμα παιχνιδιού (με παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί στα δύο Bridge Game jam) για νέους και ηλικιωμένους που πραγματοποιείται στο χώρο της Challedu "Book Play" και σε Λέσχες φιλίες στην Αθήνα (Μεταξουργείο-Πετράλωνα).

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: 26 συμμετέχοντες, 17 εργαστήρια των 2 ωρών, 100% θέλουν το πρόγραμμα να συνεχιστεί.

8. Σεμινάριο capacity building στη "Συνδημιουργία παιχνιδιών στην τάξη"

Σεμινάριο σε καθηγητές, δασκάλους και συμβούλους εκπαίδευσης.

Συνεργασία: Β' βάθμια της Δ' Αθηνών

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: 36 καθηγητές, 3 σύμβουλοι.

9. Εργαστήριο capacity building πάνω στις "Παιγνιώδεις μεθόδους μάθησης"

Εργαστήριο σε εκπαιδευτικούς στο Ρέθυμνο Κρήτης

Συνεργασία-Υποστήριξη: Ελληνογερμανική Αγωγή, H2020 Open Schools for Open Societies

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: 16 συμμετέχοντες, 7 μέρες εργαστηρίων

98% καινοτόμα προσέγγιση, 96% βιωματική εμπειρία.

10. ABI GAMES- σχεδιάΖΟΥΜΕ και παίζΟΥΜΕ στο ΦΑΣΜΑ του ΑΥΤΙΣΜΟΥ

Φεστιβάλ δημιουργίας παιχνιδιών για παιδιά με αυτισμό και εργαστήρια μεταξύ ειδικών σχολείων, τυπικών σχολείων και φοιτητών.

Συνεργασίες- Υποστήριξη: Σημεία στήριξης, Ειδικό Νηπιαγωγείο Χαλκίδας, ΠΕ Εύβοιας.

Αποτελέσματα-Αξιολόγηση: 154 συμμετέχοντες στο φεστιβάλ, 15 παιχνίδια, 8 εργαστήρια, 1 οδηγός μεθοδολογίας.

Η Challedu εξελίσσεται συνεχώς συμμετέχοντας τους πιο δυναμικούς incubators and accelerators της Ελλάδας (HIGGS, Social Dynamo Innovathens), καθώς και σε προγράμματα ενδυνάμωσης του εξωτερικού START-Create cultural Change. Στον οργανισμό εργάζονται 5 άτομα και κάνουν την πρακτική τους 4 φοιτητές.

Συνολικά μέσα στα 2 έτη λειτουργίας μας έχουν συμμετάσχει σε δράσεις και εργαστήρια μας πάνω από 6000 παιδιά, 1000 εκπαιδευτικοί και ενήλικες, 200 ειδικοί επιστήμονες, 800 ηλικιωμένοι, 500 φοιτητές- νέοι/ες, 200 Αμεα

Με την Challedu- inclusion | games | education , συνεργάζονται 4 μονάδες φροντίδας ηλικιωμένων:

1. ΜΕΡΟΠΕΙΟΝ ΙΔΡΥΜΑ
2. Ο ΚΑΛΟΣ ΣΑΜΑΡΕΙΤΗΣ
3. ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΜΕΡΙΜΝΑ ΜΟΣΧΑΤΟΥ
4. ΠΑΝΑΓΙΑ Η ΕΛΕΟΥΣΑ

Ο κύριος στόχος των μονάδων φροντίδας ηλικιωμένων είναι να εξασφαλίσουν στα άτομα της Τρίτης Ηλικίας μία αξιοπρεπή ποιότητα ζωής σε ένα φιλόξενο, οικογενειακό, ασφαλές και ευχάριστο περιβάλλον. Στις περισσότερες από τις παραπάνω μονάδες πραγματοποιούνται προγράμματα νοητικής ενδυνάμωσης και κοινωνικοποίησης με στόχο την επικοινωνία και αποφόρτιση των ενοίκων, την ενδυνάμωση και ενεργοποίηση τους με δημιουργικό τρόπο, καθώς και τη βελτίωση των κοινωνικών τους δεξιοτήτων και τη σύνδεσή τους με την κοινότητα. Ενδεικτικά προγράμματα είναι:

- Ενδυνάμωση νοητικών λειτουργιών μέσω του παιχνιδιού (σταυρόλεξα, επιτραπέζια παιχνίδια, ασκήσεις μνήμης, προσοχής, λεξιλογίου).
- Ομάδες δημιουργικής απασχόλησης (χειροτεχνία, ζωγραφική, μαγειρική, κηπουρική)
- Ομάδες κοινωνικής συναναστροφής (συζητήσεις, φυσικοθεραπείες, χορωδία, κ.λ.π.).
- Ομάδες κοινωνικοποίησης
- Εξοδος στην Κοινότητα (μικρές ψυχαγωγικές εκδρομές σε κοντινούς προορισμούς, πολιτιστικοί περίπατοι, κ.α).
- Δυνατότητα επαφής με τη φύση με περιπάτους στον αύλειο χώρο
- Κινηματογραφικές Βραδιές
- Συντροφιά και ψυχαγωγία από ομάδες εθελοντών

ΜΕΡΟΠΕΙΟΝ ΙΔΡΥΜΑ

Η μονάδα «Μερόπειον» από το 1970 βρέθηκε κοντά στην Τρίτη Ηλικία και από τότε έως και σήμερα έχει αναλάβει την φροντίδα ηλικιωμένων γυναικών, κυρίως με άνοια, οι οποίες στερούνται βασικών πόρων. Η Μονάδα Φροντίδας Ηλικιωμένων λειτουργεί σε νεόδμητο κτίριο, στην οδό Μενελάου 96, Καλλιθέα και φιλοξενεί 33 ηλικιωμένες κυρίες, άπορες και χαμηλών εισοδημάτων.

Ο ΚΑΛΟΣ ΣΑΜΑΡΕΙΤΗΣ

Η μονάδα «Καλός Σαμαρείτης» ιδρύθηκε το 1974 και βρίσκεται στη Νέα Φιλαδέλφεια Αττικής, επί της οδού Αρτάκης 5. Είναι νομικό πρόσωπο Ιδιωτικού δικαίου ,μη Κερδοσκοπικού χαρακτήρα υπό την αιγίδα της ιεράς Μητρόπολης Νέας Ιωνίας και Φιλαδελφείας Αττικής. Η συγκεκριμένη Μονάδα φιλοξενεί 37 ηλικιωμένους .

ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΜΕΡΙΜΝΑ ΜΟΣΧΑΤΟΥ

Η μονάδα «Κοινωνική Μέριμνα Μοσχάτου» ιδρύθηκε το 1962 και προσφέρει στέγη σε 30 ηλικιωμένους άπορους και άκληρους ηλικιωμένους συνανθρώπους μας. Οι εγκαταστάσεις βρίσκονται στο Μοσχάτο, Κοραή 40.

ΠΑΝΑΓΙΑ Η ΕΛΕΟΥΣΑ

Η μονάδα «Παναγία η Ελεούσα» ιδρύθηκε το 1975 στη Νέα Ιωνία Αττικής. Είναι υπό την αιγίδα της Ιεράς Μητροπόλεως Νέας Ιωνίας και Φιλαδελφείας Αττικής. Οι εγκαταστάσεις της Μονάδας βρίσκονται επί της οδού Χρ. Μάντικα 2 και ο αριθμός ηλικιωμένων είναι 36





Το πρόγραμμα υλοποιείται με την αποκλειστική δωρεά του
TIMA ΚΟΙΝΩΦΕΛΟΥΣ ΙΔΡΥΜΑΤΟΣ

