



Co-funded by
the European Union

Μελέτες περιπτώσεων

Εκμαθησιακό Σενάριο 3 Όταν το παραμύθι ζωντανεύει



Εισαγωγή στην τοποθεσία και στους συνεργάτες

Τοποθεσία:

ΜΟΥΣΕΙΟ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ (ΜΑΟ) σε

Λιουμπλιάνα. Το ΜΑΟ είναι ένα δυναμικό ίδρυμα που λειτουργεί ως μουσείο και δημιουργικός κόμβος για την αρχιτεκτονική και το design. Είναι ένα από τα παλαιότερα μουσεία του είδους του στην Ευρώπη - που ιδρύθηκε το 1972. Το ΜΑΟ διοργανώνει εκθέσεις και διοργανώνει συλλογές στους τομείς της αρχιτεκτονικής, του ντιζάιν και της φωτογραφίας του 20ου και 21ου αιώνα. Οι συλλογές αποτελούνται από αντικείμενα, έργα και έγγραφα που διαμόρφωσαν και συνεχίζουν να διαμορφώνουν την καθημερινότητά μας και αποτελούν πηγή έμπνευσης, ιδεών, εννοιών και προκλήσεων για πολλούς ερευνητές και ενθουσιώδεις. Οι συλλογές είναι μια τράπεζα ιδεών και παρέχουν μια συλλογική μνήμη του πρόσφατου παρελθόντος μας.



Συνεργάτες:

Museum of architecture and design (MAO)



MUZEJ ZA ARHITEKTURO
IN OBLIKOVANJE
MUSEUM OF
ARCHITECTURE AND DESIGN

Fužne Senior Citizens Home



VIBORG
MUSEUM



OPW

Ofis na
nObrecha Poibil
Office of Public Works



Ομάδα 1 – Όταν το παραμύθι ζωντανεύει



Ομάδα 1:

- Συνολικά συμμετείχαν 10 συμμετέχοντες, από τους οποίους ήταν 5 ασθενείς και 5 φροντιστές. Ο χώρος εργασίας ήταν τοποθετημένος σε ένα μεγάλο δωμάτιο μέσα στο Κάστρο Fužina, οπότε δεν υπήρχε θόρυβος ή άλλοι επισκέπτες που επέτρεψαν σε εμένα και τον συνάδελφό μου να συνεργαστούμε με την ομάδα.

Icebreaker ερωτήσεις:

- Το όνομα σου;
- Αγαπημένο παιδικό παραμύθι ή ένα παραμύθι που διαβάζετε στα εγγόνια σας.
- Ποιο παραμύθι φαίνεται στην παρακάτω εικόνα;



Μαθήματα:

Χρειάζονταν λίγο χρόνο για να χαλαρώσουν.

Τους ενδιέφερε το υλικό στα τραπέζια.

Σχόλια:

Το θέμα των παραμυθιών με ενδιαφέρει γιατί διάβαζα πολύ ως παιδί.

Θυμήθηκα τα παραμύθια που διάβασα στα εγγόνια μου.



Ομάδα 1 – Όταν το παραμύθι ζωντανεύει



Ομάδα 1:

- Όταν το παραμύθι ζωντανεύει, όπου χρησιμοποιούμε την παρουσίαση και την αφήγηση στο Power point για να επαναφέρουμε στη μνήμη τους μια από τις πιο συχνές ιστορίες στη χώρα μας. Η ιστορία που χρησιμοποιήσαμε ήταν η Κοκκινোসκουφίτσα. Στη συνέχεια τους ενθαρρύνουμε να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους από την ιστορία και να μιλήσουν για άλλα παραμύθια από το παρελθόν τους.

Ακολούθησε η κατασκευή χειροτεχνιών που σχετίζονται με το παραμύθι. Έκαναν σχέδια του λύκου, της Κοκκινোসκουφίτσας και της γιαγιάς.



Ομάδα 1 Μαθήματα:

- Συνολικά το σκηνικό ήταν καλό και καλά προσαρμοσμένο για τους συμμετέχοντες. Ο φωτισμός θα μπορούσε να βελτιωθεί για να βλέπουν καλύτερα οι ασθενείς και τα τραπέζια στα οποία δουλεύαμε ήταν πολύ μεγάλα για τέτοιου είδους εργασίες.
- Μερικοί ασθενείς απόλαυσαν πολύ την αφήγηση της ιστορίας και αντέδρασαν με ενδιαφέρον για να επιστρέψουν στη λωρίδα μνήμης.
- Προσκαλέσαμε τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν με χρωματιστά μολύβια τις εντυπώσεις από την κατανόησή τους για την ιστορία που βρήκαν ευχάριστη. Σε κάποιους δεν άρεσε και πολύ, αλλά οι περισσότεροι ασχολήθηκαν με το σχέδιο και μιλούσαν ενδιάμεσα για την παιδική τους ηλικία.
- Ένας από τους συμμετέχοντες δεν ήταν εξοικειωμένος με το συγκεκριμένο παραμύθι που συζητήθηκε κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου. Αγκάλιασε την ευκαιρία να δημιουργήσει το δικό της παραμύθι και μας είπε το παραμύθι της.



Ομάδα 2 – Όταν το παραμύθι ζωντανεύει



Ομάδα 2:

- Συνολικά συμμετείχαν 10 συμμετέχοντες, από τους οποίους ήταν 5 ασθενείς και 5 φροντιστές. Ο χώρος εργασίας ήταν τοποθετημένος σε ένα μεγάλο δωμάτιο μέσα στο Κάστρο Fužina, οπότε δεν υπήρχε θόρυβος ή άλλοι επισκέπτες που επέτρεψαν σε εμένα και τον συνάδελφό μου να συνεργαστούμε με την ομάδα.

Icebreaker ερωτήσεις :

- Το όνομα σου;
- Αγαπημένο παιδικό παραμύθι ή ένα παραμύθι που διαβάζετε στα εγγόνια σας.
- Ποιο παραμύθι φαίνεται στην παρακάτω εικόνα;

Ομάδα 2:

Οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες ήταν ενεργοί στο άκουσμα της ιστορίας, αλλά ένας από αυτούς στην πραγματικότητα αποκοιμήθηκε. Και ένας από αυτούς δεν θυμόταν την ιστορία, οπότε έπρεπε να το εξηγήσουμε με περισσότερες λεπτομέρειες. Αυτός ο συμμετέχων στην πραγματικότητα δεν γεννήθηκε και δεν μεγάλωσε στη Σλοβενία και είχε διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο. Ωστόσο, ο συμμετέχων ήταν πρόθυμος να μάθει νέα πράγματα και ήταν ενεργός.



Ομάδα 2:

- Όταν το παραμύθι ζωντανεύει, όπου χρησιμοποιούμε
- Παρουσίαση και αφήγηση σε Power point για να επαναφέρουν στη μνήμη τους μια από τις πιο συχνές ιστορίες στη χώρα μας.
- Η ιστορία που χρησιμοποιήσαμε ήταν η Κοκκινοσκουφίτσα. Στη συνέχεια τους ενθαρρύνσαμε να μοιραστούν τις εντυπώσεις τους από την ιστορία και να μιλήσουν για άλλα παραμύθια από το παρελθόν τους.

Ακολούθησε η κατασκευή χειροτεχνιών που σχετίζονται με το παραμύθι. Έκαναν σχέδια του λύκου, της Κοκκινοσκουφίτσας και της γιαγιάς.

Ομάδα 2 Μαθήματα:

- Μερικοί συμμετέχοντες ήταν σε κακή σωματική κατάσταση και δεν μπορούσαν να παρακολουθήσουν πραγματικά τη δραστηριότητα ή την ιστοπαλία.
- Κάποιοι δεν ήθελαν να συμμετέχουν στο μοίρασμα και τη συζήτηση.
- Οι περισσότεροι απόλαυσαν και άνοιξαν πολλά για το παρελθόν τους και την προηγούμενη ζωή τους καθώς και την τωρινή τους.



Προκλήσεις

Λύσεις



Πτώση στην παρακίνηση

Προσπαθώντας να τους παρακινήσετε με εξατομικευμένες ερωτήσεις. Δίνοντάς τους λίγο χρόνο και χώρο.

Διάλειμμα.

Ντροπαλότητα

Μην τους πιέζετε να συμμετάσχουν αν δεν το θέλουν. Δίνοντάς τους χώρο.

Μερικοί από τους φροντιστές εξέφρασαν ότι τα εργαστήρια ήταν πολύ μεγάλα και πάρα πολλά έγγραφα.

Προσπαθήσαμε να προσαρμόσουμε τα ερωτηματολόγια στα κίνητρά τους. Ορισμένοι συμμετέχοντες δεν ήθελαν να συμμετάσχουν.

