



Co-funded by
the European Union



ΗΧΗΤΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

ΕΤΑΙΡΟΣ: CRHACK LAB FOLIGNO 4D



VIBORG
MUSEUM



OPW

Oifig na nOibreacha Poiblí
Office of Public Works



FONDAZIONE
PATRIZIO PAOLÈTTI
PER LO SVILUPPO E LA COMUNICAZIONE



Spominčica
ALZHEIMER SLOVENIA



Innovation Frontiers
Mind is the limit



CRHACK LAB F4D

Η μουσική παράγει πολύ θετικά αποτελέσματα σε άτομα με νόσο Αλτσχάιμερ. Αυτός φαίνεται να είναι ένας προνομιακός τρόπος επαφής με την καρδιά των θεμάτων. Διατηρούν ανέπαφα τις θεμελιώδεις μουσικές δεξιότητες και ικανότητες, παρά τη γνωστική επιδείνωση λόγω της νόσου. Η δραστηριότητα που προτείνεται σε αυτό το σενάριο περιλαμβάνει τη χρήση μουσικής για την τόνωση των συμμετεχόντων και την υποστήριξή τους στην ανάκτηση του ρόλου τους στην κοινωνία. Προτείνεται να εργαστείτε χρησιμοποιώντας τοπικές εκδηλώσεις όπως το Foligno και το Giostra della Quintana. Η χρήση τοπικών εκδηλώσεων ή εκδηλώσεων είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εμπλακούν οι συμμετέχοντες σε ένα κοινωνικά οικείο πλαίσιο και να τους παρακινήσετε να αισθάνονται ότι συμπεριλαμβάνονται στις κοινωνικές δραστηριότητες και αποτελούν μέρος της πόλης όπου ζουν.



Θέμα

- Κοινωνικότητα
- Συμπερίληψη
- Ιθαγένεια
- Αίσθηση του ανήκειν
- Μοιρασιά
- Μουσική

Κατάλληλη ρύθμιση για υλοποίηση

Αίθουσα μουσείου



Co-funded by
the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει απόψεις μόνο των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Είδος Δραστηριότητας

Δραστηριότητα μουσείου

Χρόνος δραστηριότητας

2 ώρες 30 λεπτά

Ψηφιακό υλικό

Βίντεο από την εκδήλωση

Φυσικό υλικό

- Χαρτί
- Καρτέλες
- Χρώματα
- Κουτιά
- Κόλλα
- Μολύβια
- Κινέζικα ξυλάκια
- Πολυστερένιο

Στόχος της δραστηριότητας

- Νιώθοντας μέρος της κοινωνίας και αναγνωρίζοντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της.
- Κάνοντας πρακτικές δραστηριότητες που διεγείρουν τη δημιουργικότητα και τη χρήση υλικών.
- Δημιουργήστε ένα προϊόν που σχετίζεται με το συμβάν και χρησιμοποιήστε το για να αφηγηθείτε την ιστορία.
- Μεταβείτε από μια κατάσταση κλεισίματος και ντροπαλότητας σε μια κατάσταση ανοιχτότητας και κοινής χρήσης.



Co-funded by
the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την παραγωγή αυτής της έκδοσης δεν συνιστά έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει απόψεις μόνο των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.

Αποτέλεσμα της δραστηριότητας

Το αποτέλεσμα είναι διπλό, ένα απτό και ένα άυλο. Το απτό είναι η δημιουργία ενός προϊόντος που συνδέεται με την ιστορία και την παράδοση που είναι το θέμα του προτεινόμενου βίντεο. Το άυλο, από την άλλη, συνδέεται με την αίσθηση του ανήκειν στην κοινωνία και στην πόλη. Αυτό διεγείρεται μέσω της «χρήσης» των χαρακτηριστικών του τόπου όπως ένα μοναδικό γεγονός ή εκδήλωση.



Όνομα δραστηριότητας	Διαδικασία	Χρόνος
Υποδοχή	Οι συμμετέχοντες καλωσορίζονται στο μουσείο. Το προσωπικό συστήνεται και τους καλωσορίζει. Σε όλους δίνεται μια κάρτα στην οποία γράφει το όνομά τους. Μετακινούνται στην αίθουσα όπου θα πραγματοποιηθεί η δραστηριότητα.	20 λεπτά
Περιήγηση στο Μουσείο	Γίνεται μια σύντομη ξενάγηση στο Μουσείο, προχωρώντας στα σημαντικά έργα για τη δραστηριότητα που πρόκειται να γίνει (στην περίπτωση του Επισκοπικού Μουσείου Foligno, πηγαίνει κανείς να θαυμάσει το ξύλινο άγαλμα του Αγίου Feliciano και το πίσω μέρος του το Duomo's Rosone, στοιχεία που συνδέονται με το Giostra της Quintana). Από εδώ μεταφερόμαστε στην αίθουσα του μουσείου όπου θα πραγματοποιηθεί η δραστηριότητα.	25 λεπτά
Παρουσίαση δραστηριότητας	<p>Οι συμμετέχοντες κάθονται στην αίθουσα (οι καρέκλες είχαν προηγουμένως τοποθετηθεί σε ημικύκλιο) εξοπλισμένο με τηλεόραση ή βιντεοπροβολέα. Παρουσιάζεται η δραστηριότητα που πρόκειται να κάνουν:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Παραμύθι του τοπικού γεγονότος (Giostra della Quintana, στην περίπτωση του Foligno). Οι συμμετέχοντες τίθενται ερωτήσεις σχετικά με την εκδήλωση και ενθαρρύνονται να δώσουν απαντήσεις/σχολιασμό. - Προβολή βίντεο της εκδήλωσης - Ένα απτό προϊόν που συνδέεται με το βίντεο - Παρουσίαση του αντικειμένου 	15 λεπτά
Προβολή βίντεο	<p>Προβάλλεται ένα βίντεο σχετικά με την εκδήλωση (Βίντεο promo του Quintana https://www.youtube.com/watch?v=J9olhW0xqzA / Tamburini https://youtu.be/LNsp2fMIH6M)</p> <p>Κατά τη διάρκεια της προβολής, γίνονται ερωτήσεις και μοιράζονται προτάσεις για να διεγείρουν τους συμμετέχοντες στη συζήτηση.</p>	15 λεπτά
Συζήτηση βίντεο	Η εστίαση είναι σε μια σημαντική στιγμή του βίντεο και αφηγείται μια ιστορία που συνδέεται με την πόλη (στην περίπτωση του Foligno, η εστίαση θα να είναι σχετικά με τη σημασία του ρόλου των ντράμερ στην εκδήλωση και τους ήχους που παράγουν).	15 λεπτά
Εργαστήριο	Οι συμμετέχοντες καλούνται να δημιουργήσουν τα δικά τους αντικείμενα που σχετίζονται με το προτεινόμενο βίντεο. Στην περίπτωση του Foligno, προτείνεται η δημιουργία τυμπάνου, χρησιμοποιώντας υλικά όπως βάζο, χαρτόνι, κόλλα κ.λπ. Με την υποστήριξη των φροντιστών τους, θα δημιουργήσουν το αντικείμενο, προσαρμόζοντάς το έτσι ώστε να εκφράζει τη δημιουργικότητα και τα συναισθήματα.	30 λεπτά
Παρουσίαση προϊόντων εργαστηρίου	Κάθε άτομο παρουσιάζει το έργο τέχνης του και εξηγεί τις λεπτομέρειες, λέγοντας γιατί έγιναν οι «στιλιστικές» επιλογές. Στην περίπτωση του Επισκοπικού Μουσείου Foligno, οι συμμετέχοντες θα κληθούν να παίξουν το τύμπανο που έχουν φτιάξει, προσπαθώντας να εκφράσουν τα συναισθήματα και τα συναισθήματά τους μέσω της μουσικής.	20 λεπτά
Συμπεράσματα και αποχαιρετισμός	Στο τέλος της συνάντησης, σε κάθε συμμετέχοντα δίνεται ένα μικρό βιβλιαράκι, στο οποίο καταγράφεται η ιστορία του γεγονότος/εκδήλωση που ήταν ο πρωταγωνιστής της συνάντησης και η εμπειρία που έγινε. Οι συμμετέχοντες θα μπορούν να πάρουν στο σπίτι τους το αντικείμενο που κατασκεύασαν ώστε να μπορούν να το ξαναχρησιμοποιήσουν σε οικιακές δραστηριότητες με τα αγαπημένα τους πρόσωπα.	10 λεπτά

