

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



## ΠΡΟΣΘΗΚΗ

### ΤΟ ADD@ME Μεικτό Πρόγραμμα Επιμόρφωσης για Νέους με Προβλήματα Όρασης

Διαμορφώθηκε κατά τη διάρκεια δοκιμών που  
έλαβαν χώρα κατά τη διάρκεια της κοινής  
εκπαίδευσης προσωπικού (C1), στη Βαρσοβία,  
31.08-4.09.2021

## Ενότητα Νο 1: Διαχείριση ομάδων και δυναμική ομάδας

1. Στη συγκεκριμένη ενότητα, προτείνουμε μεταξύ άλλων παιχνιδιών, ένα παιχνίδι με τίτλο «Έρημο Νησί». Μπορείτε να προβείτε σε μερικές παραλλαγές αυτού του παιχνιδιού, αναλόγως με την ομάδα νέων που θα έχετε κάθε φορά. Μπορείτε να προσθέσετε νέα στοιχεία ή επιλογές, για το λόγο αυτό προτείνονται τα παρακάτω τα οποία μπορεί να τα βρείτε χρήσιμα. Για παράδειγμα, μπορείτε να προετοιμάσετε εκ των προτέρων «ένα υποτιθέμενο κομμάτι γης» (π.χ. μια κουβέρτα ή ένα μεγάλο κομμάτι χαρτόνι), όπου μπορεί να πραγματοποιηθεί η δραστηριότητα. Επίσης, μπορείτε να εμπλουτίσετε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας πολλά αντικείμενα όπως φιγούρες, ρούχα, καρέκλες, τραπέζια κ.λπ. Στην ουσία, προτείνουμε τη χρήση συγκεκριμένων αντικειμένων για να παρέχετε στους συμμετέχοντες με τύφλωση την ευκαιρία να εξερευνήσουν το «νησί» και τα σχετικά αντικείμενα μέσω αφή. Αυτή η εμπειρία θα διευκολύνει τους συμμετέχοντες με τύφλωση να δημιουργήσουν μια νοητική εικόνα του νησιού και να δημιουργήσουν μια καλύτερη ιδέα για το εν λόγω μέρος. Αναμένεται ότι όταν οι τυφλοί συμμετέχοντες επιτρέπεται να αγγίξουν τα μέρη του «Έρημου Νησιού», τότε θα αισθάνονται μεγαλύτερη άνεση και ασφάλεια κατανοώντας καλύτερα τη συγκεκριμένη κατάσταση, έχοντας μια ολιστική προσέγγιση.

α) Μπορείτε να παρέχετε στους συμμετέχοντες διάφορα υλικά: π.χ. χαρτί (διαφορετικών ειδών), κόλλα, ψαλίδι, ή χρωματιστά μολύβια. Προαιρετικά μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και μια κουβέρτα, μαζί με ένα μεγάλο κομμάτι σκληρού χαρτιού για κατασκευή φιγούρων ή φυσικών ορίων για τις περιοχές του παιχνιδιού κ.λπ. Επίσης μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για να φτιάξουν ό,τι χρειάζονται στο νησί τους (ή μια βάρκα / σχέδια, αν ήθελαν να φύγουν από το νησί), κλπ.

β) Μπορείτε να ορίσετε τους κανόνες, π.χ. Όλοι οι άνθρωποι που ζουν στο νησί παραμένουν καθισμένοι ή μπορούν να επικοινωνήσουν μόνο τραγουδώντας ή ό,τι άλλο σας έρχεται στο μυαλό ή ταιριάζει με τη συγκεκριμένη δραστηριότητα.

2. Στη συγκεκριμένη ενότητα, προτείνουμε ένα παιχνίδι «Μακροχρόνια και ευτυχισμένη ζωή» – που προέρχεται από την πολωνική έκδοση του βιβλίου Klaus W. Vopel «Διαδραστικά παιχνίδια. Μέρος 3» (αριθμός παιχνιδιού 85, αρχικός τίτλος – «Interaktionsspiele, Teil 3» – ακολουθώντας ακριβώς την πρόταση του συγγραφέα αυτού του βιβλίου. Θα θέλαμε να σας προτείνουμε και την πιο ελαφριά εκδοχή αυτού του παιχνιδιού, κατάλληλη για την καθημερινή ζωή (όχι και τόσο «θεατρική»). Παρακάτω δίνεται ένα παράδειγμα:



UNIVERSITY OF  
THESSALY

- Πέτρος: Ξέρεις Μαρία, ότι δεν είμαι εναντίον σου / (ή μου αρέσεις, αν είναι έτσι γραμμένο) και σου εύχομαι τα καλύτερα, αλλά με ενοχλεί αφάνταστα όταν εσύ (ή ο τρόπος που...).

- Μαρία: Ευχαριστώ Πέτρο. Θα το σκεφτώ αυτό που μου λες (ή θα το λάβω υπόψη μου).

Στην καθημερινή ζωή, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτήν την πρώτη φράση όποτε θέλετε να δώσετε σε κάποιον μια ανατροφοδότηση που μπορεί να μην είναι ωραία για το άτομο στο οποίο περιμένει την απάντηση, αλλά να δοθεί τελικά από εσάς με ευγενικό τρόπο.



UNIVERSITY OF  
THESSALY