



DELAVNICA 2

KAKO ČUDOVIT JE SVET. PRIPRAVA ODRA

Opis aktivnosti

Cilji:

Terapija z umetnostjo je oblika psihoterapije, ki kot primarni način komunikacije uporablja umetniške medije, pri čemer glavna skrb ni ustvarjanje estetske podobe, temveč omogočanje, da se OzD spreminja in raste na osebni ravni z uporabo umetniških materialov v varnem okolju. Terapije z umetnostjo se na splošno štejejo za intervencije, ki obvladujejo napredovanje demence, zato so cilji:

- Upočasni kognitivni upad, naslavlja simptome povezane z zahtevnim psihosocialnim vedenjem;
- Izboljša kvaliteto življenja;
- Izboljša socializacijo oseb z demenco in njihovih svojcev;
- Obdelava dimenzijskih področij z likovno umetnostjo;
- Aktiviranje spominov pri OzD;
- Spodbujanje samostojnosti OzD in posledično zmanjšanje izgorelosti in obremenjenosti svojcev.
- Izboljšati medosebne odnose in pomagati pri ustvarjanju vezi.

Udeleženci:

- Osebe z blago-srednjo OzD
- Svojci
- Strokovnjaki

Kompetence, ki jih bomo vadili (svojci in strokovnjaki):

- Imeti sposobnost se sporazumevati z OzD;
- Delo v skupini;
- Sposobnost reševanja težkih ali neprijetnih situacij.
- Znanje uporabe IKT orodij;
- Podpora strokovnjakov iz CAT-ov (Terapije z umetnostjo);
- Znanje o demenci;
- Zrelost in spoštljivost;
- Želja po učenju novih stvari o terapiji z umetnostjo;



Kompetence, ki jih bomo vadili (Osebe z blago-srednjo demenco):

- nebesedni načini sporazumevanja;
- samoizražanje;
- pozornost;
- socialne spretnosti;
- prepoznavanje predmetov;
- zaznavanje prostorskega položaja predmetov;
- finomotorične sposobnosti;
- interakcija med roko in možgani, ki pomaga tudi pri razvoju koordinacije;
- Zaznavanje barve, oblike, prostora, razmerja.

Vsebina usposabljanja: Terapija z umetnostjo za osebe z demenco

- Vpliv na kognitivne, vedenjske in čustvene simptome;
- Glavne metodologije in orodja za uporabo likovne umetnosti kot terapije za OzD;
- Uporaba v domačih okoljih;
- Digitalna orodja za izboljšanje terapije z umetnostjo.

Pričakovano trajanje:

- V živo/F2F: 13 ur.
- Spletno: 4 ure.

Izvajanje

<p>DEJANJA F2F/SPLETNE</p>	<p>OPIS, ČAS IN MATERIAL</p>
<p>Otvoritev - Predstavitev udeležencev in dejavnosti</p>	<p>Korak 1.</p> <p>Najprej se vsi člani skupine predstavijo drug drugemu:</p> <p>Seznaitvena igra "Imena stolov" se izvede:</p> <p>Udeleženci se postavijo v krog, obrnjeni navznoter in vodja postane lokomotiva.</p> <p>Lokomotiva hodi po notranjosti kroga in predstavi sebe ostalim udeležencem, tako da se postavi pred njo/njega in reče: "Živjo, jaz sem Mary".</p> <p>Udeleženec, ki stoji nasproti lokomotive se predstavi nazaj: "Zdravo, jaz sem Bom".</p> <p>Mary, lokomotiva, pomovi Bobovo ime in vzklikne "Bob! Bob!". Mary se nato obrne k drugemu udeležencu in ponovi se predstavljaje.</p> <p>Trajanje: 15 minut (15 minut za predstavitev vsakega udeleženca skupini).</p> <p>Izobraževalni materiali in viri:</p> <p>Tabla za pisanje imen vseh udeležencev.</p> <p>Korak 2.</p> <p>Strokovnjaki/svojci preberejo smernice za trenerje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kako spodbuditi osebe z demenco k sodelovanju v skupinski dinamiki. - Ideje, kako pripraviti aktivnosti. .

	<p>- Kako se sporazumevati z osebami z demenco.</p> <p>Po tem strokovnjak/svojec začne z aktivnostjo, kjer udeležence vpraša, na kaj jih spominja ali opominja naslov aktivnosti (muzikal, plakat, oder, kostum itd.) ali kaj mislijo, o čem je aktivnost ... po tem pa sledi izvedba uvoda, razlaga aktivnosti.</p> <p>Dejavnost je sestavljena iz učnega gradiva za oblikovanje odra in kostumov za katero koli izbrano glasbeno predstavo.</p> <p>Trajanje: 40 minut (40 minut za branje smernic).</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Smernice za vodje: Kako pripraviti osebo z demenco, da sodeluje v skupinski dinamiki. ▪ Smernice za vodje: Nekaj idej, kako pripraviti aktivnosti. ▪ Smernice za vodje, kako se sporazumevati z osebo z demenco. ▪ Prenosni ali namizni računalnik
<p>GD. Oblikovanje odra (elementi scenografije). Ob upoštevanju vidikov, povezanih s spominom</p>	<p>Korak 1.</p> <p>Razlaga namena naloge in sprejemanje skupnih odločitev:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Določitev časa začetka/konca in pravil naloge; ▪ Predstavitev pričakovanj vodij / trenerjev / udeležencev; ▪ Odgovornosti in obljube udeležencev za doseg cilja naloge in primerjava ponudb s pričakovanji ter sprejemanje odločitev za odpravo neskladnosti, ki izhajajo iz te primerjave. ▪ Učni scenariji: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kako izbrati Scenarij; ○ Katere elemente scenarija preučiti: Ljudje, dogodek ali situacija, kraj, čas, igralci, režiser, občinstvo:

	<ul style="list-style-type: none">▪ <u>Ljudje</u>: Dogodek, ki je predmet scenarija, se zgodi osebi ali skupini. Ljudje so razdeljeni na ljudi prve in druge stopnje glede na njihovo pomembnost za dogodek.▪ <u>Dogodek ali situacija</u>: Tema je lahko vsak dogodek, ki se lahko zgodi človeku, kakršnakoli situacija, s katero se oseba lahko sreča. Zaplet izhaja iz junakovega konflikta s samim seboj ali okolico. Razvije se in doseže rezultat s podporo njegovih občutkov, kot so všečnost, želja, hrepenenje, strast, jeza, strah itd.▪ <u>Lokacija</u>: Kjerkoli na svetu se lahko izbere za lokacijo.▪ <u>Čas</u>: Ni težav pri podajanju časa v scenariju, lahko se uporabi kronološki čas, čas, ki se začne od vozlišča, čas, ki se začne od rezultata.▪ <u>Igralci</u>: V scenarijih je pogovor zelo pomemben; vplivajo na uspeh scenarija. Igralci se naličijo tako, da ustrezajo njihovi osebnosti; nosijo kostume, ki ustrezajo njihovim vlogam, in uporabljajo dodatke.▪ <u>Režiser</u>: Režiser je tisti, ki igralce vedno nadzoruje in skrbi, da povezava med dogodki ni prekinjena. Scenarij lahko doseže odrski uspeh le z dobrim režiserjem.▪ <u>Gledalci</u>: Občinstvo mora pravočasno oditi na ogled predstave; ne smejo motiti svoje okolice.▪ Preučevanje pravil in pričakovanj:<ul style="list-style-type: none">○ Kot pri vseh vrstah skupinskega dela je tudi tu treba upoštevati nekatera pravila, da bi tudi v naši delovni skupini dosegli pozitivne in zadovoljive rezultate.○ Ta pravila so značilna za to skupino, ki so jo ustvarili predlogi vseh udeležencev.○ Upoštevati čas,○ Ne motiti druge,
--	--

- Vnaprej obvestiti, če bo udeleženec na vaji odsoten,
- Kritizirati na pozitiven in sprejemljiv način, če so kritike potrebne,
- Bodite pozorni in spoštujte osebne meje.

Ta seznam se lahko razširi v skladu z mnenji udeležencev.

Trajanje: 30 minut (15 minut z udeleženci in 15 minut za sprejemanje skupnih odločitev).

Izobraževalni materiali in viri:

- Smernice za vodje: “Pravila in pričakovanja”.
- Prenosni ali namizni računalnik.

Korak 2.

Vprašanje/Odgovor/Možganska nevihta (Brainstorming);

Vprašanja in odgovori so zelo pomembni za aktivno sodelovanje udeležencev in njihovo sprejemanje projekta; poleg tega pomaga, če gradimo zaupanje med vodjo / trenerjem in udeleženci, ki na koncu predano sodelujejo.

Lahko se razpravlja o scenarij in elementih scenarija kot so npr. ljudje, dogodki ali situacije, kraji, čas. Da pridobimo mnenje udeležencev o scenariju, se pogovorimo o igralcih, režiserju, gledalcih in razdelitvi vlog. Po “možganski nevihti” lahko določimo vlogo vsakega udeleženca. Vsaka situacija mora biti obravnavana posamično, zabeležena morajo biti mnenja vsakega udeleženca.

Trajanje: 10 minut (10 minut za Vprašanja & odgovori).

Izobraževalni materiali in viri:

- Smernice za vodje: “Pravila in pričakovanja”.
- Prenosni ali namizni računalnik.

Korak 3.

Ustvarite urnik / osnutek / dnevno rutino nalogo

- Vsak udeleženec pojasni kdaj in kako dolgo lahko opravljajo določeno nalogo;
- Pripravi se tedenski/mesečni koledar.

Trajanje: 30 minut (10 minut snemanje razpoložljivosti vsakega udeleženca, 20 minut priprava koledarja).

Izobraževalni materiali in viri:

- Tablo za pisanje imen in nalog vsakega udeleženca
- Prenosni ali namizni računalnik.

Korak 4.

Ogled profesionalne produkcije predstave, narejene prej, skupaj z vsemi udeleženci in interpretacija le-te.

Trajanje: 60 minut (60 minut za ogled profesionalne produkcije predstave).

Izobraževalni materiali in viri:

- Prenosni ali namizni računalnik za prikaz videa
- Digitalna kopija izbrane predstave za predstavitev

Korak 5.

Analiza predstave:

Odgovoriti je potrebno na ta vprašanja:

- Kdo je avtor predstave?
- Kakšna je zgodba predstave?

- Kakšna je tema predstave?
- Kdo je ciljna skupina predstave?
- Kakšna je dramska logika predstave?
- Kakšen pristop je uporabljen v predstavi?
- Za kakšno vrsto predstave gre?
- Kje se zgodba predstave dogaja?
- Kdaj se zgodba predstave dogaja?
- Kakšni spori so v predstavi?
- Kakšne so tehnične podrobnosti predstave?

Trajanje: 40 minut (40 minut za spraševanje PwD in družinskih članov o vprašanjih, ki so navedena zgoraj ter pridobitev njihovih odgovorov in informiranje o temah, ki jih ne poznajo.)

Izobraževalni materiali in viri:

- Prenosni ali namizni računalnik za prikaz predstave
- Digitalna kopija izbrane predstave za predstavitev
- Tabla za pisanje odgovorov na vprašanja

Korak 6.

Analizirajo se liki v predstavi in njihova identiteta; med analizo likov se lahko postavijo ta vprašanja: kdo, kaj, kje, kdaj, zakaj, kako, itd.

Trajanje: 30 minut (30 minut pogovor o likih)

Izobraževalni materiali in viri:

- Prenosni ali namizni računalnik za prikaz predstave
- Digitalna kopija izbrane predstave za predstavitev

	<ul style="list-style-type: none">▪ Tabla za pisanje značilnosti likov <p>Korak 7.</p> <p>Vživljanje v predstavo, analiza vtisov in občutkov ter odzivov udeležencev.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Strokovnjak predstavi izbrano predstavo..▪ Nato strokovnjak / sorodnik vpraša PwAD o njihovih mnenjih o predstavljeni predstavi.▪ Strokovnjak / sorodnik motivira udeležence. <p>Trajanje: 40 minut (20 minut za predstavitev predstave in 20 minut za zbiranje povratnih informacij).</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Prenosni ali namizni računalnik za prikaz predstave▪ Digitalna kopija izbrane predstave za predstavitev▪ Tabla za zapis čustev/občutkov/odzivov udeležencev <p>Korak 8.</p> <p>Določitev komponent igre in naštevanje komponent, potrebnih za oblikovanje in uprizoritev predstave.</p> <p>Spraševanje, katere teme so jih pritegnile za ustvarjanje in postavitev predstave in zapis teh tem na tablo (scenarij, igralska zasedba, glasba, scenografija, itd.).</p> <p>Trajanje: 30 minut (30 minut pogovora o komponentah predstave).</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Tabla za zapis komponent predstave.
--	--

	<p><u>Izobraževalni materiali in viri</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Papir in pisala. ▪ Smernice za vodje: primeri izvedbe. ▪ Smernice za vodje o tem, kako se sporazumevati z osebami z demenco. ▪ Smernice za uporabo IKT
<p>PA. Razvoj glavnih elementov scenografije z več tehnikami (slikanje, kiparstvo itd.)</p>	<p>Korak 1.</p> <p>Analiza scenske postavitve predstave:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Razprava o podrobnostih, ki so prisotne v scenski postavitvi. ▪ Razprava o tem, kaj je treba storiti. ▪ Razprava o tem, kaj je mogoče storiti. <p><u>Trajanje:</u> 30 minut (20 minut z udeleženci in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave).</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc. ▪ digitalna kopija izbrane predstave. <p>Korak 2.</p> <p>Analiza glasbe v predstavi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Razprava o glasbi / pesmih / melodijah, uporabljenih v predstavi. ▪ Razprava o tem, kaj je treba storiti. ▪ Razprava o tem, kaj je mogoče storiti (peti v živo / predvajanje itd.).

Trajanje: 30 minut (20 minut z udeleženci in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave).

Izobraževalni materiali in viri:

- namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc.
- digitalna kopija izbrane predstave.
- CD predvajalnik.
- Kopijo glasbe, ki je v predstavi.

Korak 3.

Analiza osvetlitve predstave:

- Pogovor o razsvetljavi, uporabljeni v predstavi.
- Razprava o tem, kaj je treba storiti.
- Razprava o tem, kaj je mogoče storiti.

Trajanje: 30 minut (20 minut z udeleženci in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave).

Izobraževalni materiali in viri:

- namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc.
- digitalna kopija izbrane predstave.

Korak 4.

Analiza ličenja (make-upa) v predstavi:

- Razprava o ličenju, uporabljenem v predstavi.
- Razprava o tem, kaj je treba storiti.
- Razprava o tem, kaj je mogoče storiti.

	<p><u>Trajanje:</u> 30 minut (20 minut z udeleženci in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave).</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc.▪ digitalna kopija izbrane predstave. <p>Korak 5.</p> <p>Analiza plakata /brošure za predstavo:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Razprava o tem, kakšen plakat / brošura se lahko pripravi za napoved predstave.▪ Razprava o tem, kaj je treba storiti.▪ Razprava o tem, kaj je mogoče storiti. <p><u>Trajanje:</u> 30 minut (20 minut z udeleženci in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave).</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc.▪ digitalna kopija izbrane predstave. <p>Korak 6.</p> <p>Dejanski razvoj glavne scenografije s pomočjo slikarstva, kiparstva itd. Na podlagi analize in odločitev, sprejetih v zgornjih korakih.</p> <p><u>Trajanje:</u> 150 minut (10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave, 20 minut za razpravljanje o stvareh, ki jih je potrebno narediti, 3 delavnice dolge 40-minut za produkcijo).</p>
--	---

	<p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc. ▪ digitalna kopija izbrane predstave. ▪ Material za gradnjo scenografije, kot so barve, platno, glina, tkanine itd.
<p>EA. Izbor / izdelava kostuma</p>	<p>Korak 1.</p> <p>Analiza kostumov predstave</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pogovor o podrobnostih kostumov, uporabljenih v predstavi ▪ Razprava o tem, kaj je treba storiti ▪ Razprava o tem, kaj je mogoče storiti <p><u>Trajanje:</u> 30 minut (20 minut z udeleženci in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave).</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc. ▪ digitalna kopija izbrane predstave. <p>Korak 2.</p> <p>Dejanska izdelava / nabava kostumov. Na podlagi analize in odločitev, sprejetih v zgornjih korakih.</p> <p>Kostum je orodje, ki vključuje oblačila, ki lahko občinstvu odražajo razpoloženje, poklic, status, starost, spol in kulturo značaja, pa tudi vse dodatke, kot so spodnje perilo, kape, dežniki, pahljače, nakit, nogavice, čevlji itd.</p> <p>O določitvi kostumov za vsako vlogo se pogovorijo člani ekipe, ki sodelujejo v projektu, in se odločijo v skladu z mnenji udeležencev.</p>

	<p>Pri odločanju o kostumih se upoštevajo naslednje točke:</p> <ul style="list-style-type: none">● Biti mora skladen s produkcijo kot celoto, zlasti z drugimi vizualnimi elementi,● Opisati mora lik,● Ne sme zasenčiti značaja, ampak ga zaokrožiti,● Podpirati mora temo, koncept in razporeditev igre, predmet scenarija, čas, kraj itd.● Zagotavljati mora informacije,● Ustrezati mora vrsti igre,● Primeren mora biti za strukturo odra,● Ponujati mora udobje, ki igralcu / igralki omogoča enostavno izvajanje gibov telesa (teža, visoka itd.),● Biti mora primeren tako za fizično zgradbo igralca kot za značaj,● Med odrskimi prehodi ga mora biti enostavno nositi in sleči,● Mora biti trpežen, enostaven za shranjevanje in prevoz,● Njegovi stroški morajo biti znotraj določenega proračuna. <p>Glede na zgornje informacije</p> <ul style="list-style-type: none">- Določena je harmonija med kostumom in igro, ki jo je treba uprizoriti;- določijo se kostumi, ki se ujemajo z liki;- Nato se izberejo dodatki za kostume.
--	---

	<p>Za zagotavljanje kostumov in dodatkov lahko zaprosite za pomoč in podporo pri skupini, prostovoljcih, nevladnih organizacijah in občinah, lokalnih kulturnih centrih in gledališčih.</p> <p>Trajanje: 150 minut (10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku predstave, 20 minut za razpravljanje o stvareh, ki jih je potrebno narediti, 3 delavnice dolge 40-minut za produkcijo).</p> <p>Izobraževalni materiali in viri:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ namizni ali prenosni računalnik, tablica, etc. ▪ digitalna kopija izbrane predstave. ▪ Material za izdelavo kostumov, kot so tkanine, škarje, igle, sukanci itd.
<p>EA. IKT ali aplikacije, ki lahko pomagajo pri pripravi odra</p>	<p>https://www.kitchentableclassroom.com/printable-paper-doll-templates/</p> <p><u>DesignMyRoom</u></p> <p>Design My Room je brezplačna aplikacija, v kateri lahko uporabniki oblikujejo vse vrste notranjosti prostorov, hiš in dekoracijo. Igra je zelo intuitivna in vključuje veliko predlog in predmetov, kot so pohištvo, dekoracija in barve. Aplikacijo lahko uporabite za spodbujanje ustvarjalnosti PwAD za oblikovanje scenarijev in dejavnosti.</p> <p><u>Script Rehearser</u></p> <p>Ta aplikacija je uporabno orodje za pripravo in zapomnitev scenarijev predstave. Besedilo je mogoče zapisati, uvoziti iz PDF-ja ali neposredno posneti iz glasu uporabnikov. Aplikacija vključuje tudi sintetizator glasu, ki bere napisana besedila. Script Rehearser je mogoče konfigurirati tako, da podpira štiri vrste učnega sloga: Poslušajte, da aplikacija prebere ves zapis, Počakajte, da aplikacija zaustavi vsako vrstico, dokler uporabnik ni pripravljen nadaljevati, Ponovi za potrditev, ki pusti vrzel, da</p>

	<p>izgovorite vrstico, nato samodejno izgovori vrstico za potrditev in nadaljuje in nazadnje, Run, ki pusti vrzel za uporabniško besedilo.</p> <p>Aplikacija ima zelo dobre ocene, vendar je nekaj negativnih točk povezanih z napakami pri samodejnem branju besedila.</p> <p><u>MyTheater</u></p> <p>Ta aplikacija uporabnikom omogoča nastavitve in oblikovanje izvedbe avdiovizualnega umetniškega dela, ki se lahko uporablja v gledališču, kinu ali radiu. Uporabnik mora izbrati repertoar, glasbo v ozadju in zvočne učinke, da sestavi ploščo zvokov, ki je pripravljena za predvajanje natanko tako, kot je bila zasnovana za predvajanje med predstavo. Aplikacija ima različico za plačilo (0,99 €) brez oglasov in več zvočnih elementov.</p> <p>Aplikacija ima zelo pozitivne komentarje.</p> <p><u>Fashion Design Makeover</u></p> <p>Ta aplikacija je namenjena otrokom, vendar omogoča kostumografije, vključno z več dopolnili. Aplikacija vsebuje oglase in nakupe v aplikaciji.</p>
<p>Zaključek</p>	<p>Prikaz opravljenega dela med delavnico (po možnosti odprta za javnost v Dnevnem centru)</p> <p>Pripravite razstavo z opravljenimi / poskusnimi deli, slikami, kostumi, itd.</p> <p><u>Trajanje:</u> 60 minut.</p> <p><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></p> <p>Tabla.</p> <p>Prenosni ali namizni računalnik.</p>