



### DELAVNICA 3

## BITI ALI NE BITI- VAJA 1

## Cilji:

- Izboljšati kvaliteto življenja OzD.
- Izboljšati socializacijo OzD.
- Delovna vnema.
- Prepoznavanje občutkov (čustev).
- Spodbujati fizično aktivnost.
- Izboljšati neverbalno komunikacijo.
- Spodbujati njihovo osebno avtonomijo.
- Izboljšati medsebojne odnose in povezave med njimi.

## Udeleženci:

- Osebe z demenco.
- Svojci.
- Strokovnjaki.

## Kompetence, katere bodo razvijali svojci in strokovnjaki:

- Ustrezno sporazumevanje z OzD.
- Timsko delo.
- Sposobnost spopadanja s težkimi in neprijetnimi situacijami.
- Poznavanje orodij IKT.
- Podpora strokovnjakov umetniških terapij.
- Znanje o demenci.
- Zrelost in spoštljivo ravnanje.
- Pripravljenost za učenje novih stvari o dramski terapiji.

## Kompetence, katere bodo razvijale osebe z blago ali zmerno demenco:

- Pripravljenost na učenje.
- Sprejeti podporo trenerjev.
- Komunikacijske spretnosti.
- Socialne spretnosti.
- Motorične funkcije.

## Vsebine usposabljanja: Dramska terapija za osebe z demenco:

- Vpliv na vedenjske in čustvene simptome.
- Glavne metodologije in orodja za uporabo drame kot terapije za OzD.
- Uporaba v domačem okolju.
- Digitalna orodja za izboljšanje dramske terapije.

## Predvideno trajanje:

- V živo (F2F): 10 ur in 30 minut
- Spletno: 4 ure.

## Izvajanje

<p style="text-align: center;"><b>DEJANJA</b></p> <p style="text-align: center;"><b>F2F/SPLETNO</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>OPIS, ČAS IN MATERIAL</b></p>
<p><b>Začetek</b></p>	<p><b>Najprej naj strokovnjak/svojec prebere smernice za usposabljanje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kako spodbuditi OzD k sodelovanju v skupinski dinamiki.</li> <li>● Določene ideje o tem, kako pripraviti dejanja.</li> <li>● Kako se sporazumevati z OzD.</li> </ul> <p>Po tem strokovnjak/svojec začne z aktivnostjo tako, da vpraša udeležence, na kaj jih spominja oz. na kaj pomislijo ob naslovu dejavnosti (izraz, igra, pisatelj itd.) ali mnenje o vsebini dejavnosti ... po tem naredi uvod z razlago dejavnosti.</p> <p>Dejavnost zajema ustvarjanje likov predstave. Strokovnjak/svojec bi lahko povedal kratko zgodbo in udeleženci pa bi morali definirati like zgodbe. Lahko tudi uprizori kratko predstavo in določi like predstave z uporabo aplikacije <u>Draw cartoons 2</u>.</p> <p><b>Trajanje:</b> 90 minut (40 minut za branje smernic in 50 minut za uporabo aplikacije).</p> <p><b>Izobraževalni materiali in viri:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Smernice za trenerje: Kako spodbuditi OzD k sodelovanju v skupinski dinamiki.</li> <li>● Smernice za vodje: ideje o tem, kako pripraviti dejavnosti.</li> <li>● Smernice za vodje o tem, kako se sporazumevati z OzD.</li> <li>● Prenosni računalnik/namizni računalnik.</li> <li>● Draw Cartoons 2: smernice za trenerje o tem, kako ga uporabljati.</li> </ul>
<p><b>GD. Definirati like predstave.</b></p>	<p><b><u>Opis (kaj narediti)</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Iskati like.</b></li> </ul> <p>S to nalogo bi lahko odgovorili na naslednja vprašanja:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Koliko likov potrebujemo v predstavi?</li> </ul>

- Kdo je/so lik/i? Moški ali ženske? (glej predloga, ki določata like)

Strokovnjaki lahko uporabljajo aplikacijo Scribble: kids book maker za risanje likov.

**Trajanje:** 100 minut (40 minut z uporabniki in 60 minut za pripravo vsega pred in po zaključku naloge).

**Izobraževalni materiali in viri:**

- Prenosni računalnik/namizni računalnik
- Model: določitev likov.
- Smernice za trenerje: kako uporabljati aplikacijo Scribble: kids book maker.

❖ **Videz likov.**

S to nalog izpolnjujemo modele likov.

- Strokovnjak/svojec vpraša OzD o liku.  
Strokovnjak/svojec povabi OzD, da opiše osebnost lika s pridevnikom (poglejte seznam pridevnikov).
- Kako je videti on/ona? (poglejte model definiranja likov).

Strokovnjaki lahko uporabljajo aplikacijo Dollify ali Comic + Meme creator, da ustvarijo lik/e.

**Trajanje:** 140 minut (50 minut z uporabniki in 90 minut za pripravo vsega pred in po zaključku naloge).

**Izobraževalni materiali in viri:**

- Prenosni računalnik/namizni računalnik.
- Model: definiranje likov.
- Seznam pridevnikov za videz likov.
- Smernice za trenerje: kako uporabljati aplikacijo Dollify.
- Smernice za trenerje: kako uporabljati aplikacijo comic+meme creator.

❖ **Osebnost likov.**

- Strokovnjak/svojec povabi OzD, da opiše osebnost lika s pridevnikom (poglej seznam pridevnikov).
- Vesel, samozavesten, sočuten, sramežljiv, tih itd. (poglej model za definiranje likov).

	<p><b>Trajanje:</b> 60 minut (50 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku naloge).</p> <p><b><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Prenosni računalnik/namizni računalnik.</li> <li>● Seznam pridevnikov osebnosti likov.</li> <li>● Model: definiranje likov.</li> </ul>
<p><b>PA. Razvijanje besedil likov v predstavi.</b></p>	<p><b><u>Razlaga (kaj narediti)</u></b></p> <p>❖ <b>O predstavi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Strokovnjaki/svojci osebam z demenco ponovno razložijo (ali jih spomnijo) na zgodbo iz predstave.</li> </ul> <p>Lahko si jo pogledajo na računalniku, če je strokovnjak ustvaril kratko zgodbo/predstavo s tem, da je uporabljal aplikacijo <u>Draw cartoons 2</u>.</p> <p><b>Trajanje:</b> 30 minut (20 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku naloge).</p> <p><b><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Prenosni računalnik/namizni računalnik.</li> <li>● Primer zgodbe ustvarjen z aplikacijo Draw cartoons 2.</li> <li>● Aplikacija Draw cartoons 2.</li> </ul> <p>❖ <b>O likih.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- OzD o se spomnijo na like, ki so jih predhodno definirali (karte o likih). Se pogovorijo o njih.</li> </ul> <p><b>Trajanje:</b> 40 minut (30 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku naloge).</p> <p><b><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Prenosni računalnik/namizni računalnik.</li> <li>● Karta(e) o že ustvarjenem liku.</li> <li>● Slike likov.</li> <li>● Aplikaciji Dollify ali comic+meme creator.</li> </ul> <p>❖ <b>Besedila.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Strokovnjak/svojec razloži OzD, da mora napisati nekaj stavkov za like. Strokovnjak jim pove primer.</li> </ul>

	<p><b>Trajanje:</b> 20 minut (za strokovnjake/svojce 15 minut, da pripravijo vse pred in po zaključku naloge).</p> <p><b><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Prenosni računalnik/namizni računalnik.</li> <li>● Karta(e) o liku.</li> <li>● Slike likov.</li> </ul> <p>❖ <b>Stripi.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Strokovnjaki pokažejo nekatere slike likov v obliki stripa in oni lahko napišejo besedilo v oblačke stripa.</li> </ul> <p><b>Trajanje:</b> 60 minut (50 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku naloge).</p> <p><b><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Prenosni računalnik/namizni računalnik.</li> <li>● Karta(e) o liku.</li> <li>● Slike likov.</li> <li>● Model: slike likov z oblački stripa.</li> </ul>
<p><b>EA. Poskus likov.</b></p>	<p><b><u>Razlaga (kaj narediti)</u></b></p> <p>Pred začetkom strokovnjak/svojec natisne dokumente (če je to mogoče) ali projekte zgodbe in likov, da OzD lahko vidi in bere stavke.</p> <p>❖ <b>Izbira lika.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- OzD mora izbrati lik in brati njegovo/njeno besedilo med zgodbo.</li> </ul> <p><b>Trajanje:</b> 60 minut (45 minut z uporabniki in 15 minut za pripravo vsega pred in po zaključku dejanja).</p> <p><b><u>Izobraževalni materiali in viri:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Prenosni računalnik/namizni računalnik.</li> </ul> <p>❖ <b>Vrstni red.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Strokovnjak/svojec udeležencem pomaga razvrstiti like, na primer tako, da jim pove vlogo in kdaj so na vrsti.</li> </ul>

**Trajanje:** 50 minut (40 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku dejanja).

**Izobraževalni materiali in viri:**

- Prenosni računalnik/namizni računalnik.

❖ **Prvo branje.**

- Ko vsi poznajo svojo vlogo, prvič skupaj preberejo besedilo.

**Trajanje:** 50 minut (40 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku dejanja).

**Izobraževalni materiali in viri:**

- Prenosni računalnik/namizni računalnik.

❖ **Prvi poskus.**

- Strokovnjaki jim razložijo, da bodo večkrat prebrali zgodbo.
- Strokovnjak/svojec je pozoren na OzD, da pozna svojo vlogo in bere svoje besedilo brez ustavljanja.

**Trajanje:** 60 minut (50 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku dejanja).

**Izobraževalni materiali in viri:**

- Prenosni računalnik/namizni računalnik.

❖ **Naslednji poskusi.**

- Ta del je pomemben, ker udeleženci nastopajo v vlogi lika, ki so si ga izbrali.

**Trajanje:** 60 minut (50 minut z uporabniki in 10 minut za pripravo vsega pred in po zaključku dejanja).

**Izobraževalni materiali in viri:**

- Prenosni računalnik/namizni računalnik.

<p><b>EA. IKT-ji ali aplikacije, ki lahko pomagajo za razvoj lika.</b></p>	<p>Obstaja več aplikacij za Android in iOS, ki lahko podpirajo izvajanje te izkustvene dejavnosti. Glavni namen je omogočiti OzD, da lahko določi izgled lika, kaj lik naredi ali reče. Na žalost ni nobene aplikacije, ki bi zajemala vse postavke predlagane dejavnosti, zato mora strokovnjak/svojec predhodno izbrati, katera aplikacija je najprimernejša za vsako dejavnost in za značilnosti OzD.</p> <p><u>Comic &amp; Meme creator.</u> Comic &amp; Meme Creator je aplikacija za ustvarjanje akcijskih likov, čeprav je bolj namenjena za zabavno vizualno in grafično okolje. V sistemu je več kot 50 likov, značilnih za velike kot sta Marvel ali DC in jih lahko izberete za oblikovanje svoje zgodbe.</p> <p><u>Dollify</u> Ta aplikacija omogoča, da ustvarite avatarje in like na zelo popoln način, saj lahko prilagodite tudi najmanjše podrobnosti. Če potrebujete vizualni navdih, da začnete pisati podrobnosti o liku, ki ga razvijate, vam bo ta aplikacija koristna zaradi vseh njenih funkcij.</p> <p><u>Creative Movie Maker</u> Ta aplikacija omogoča ustvarjanje pravljičice in zgodbe tako, da uporabite več likov in glasbe. Pravljičica je lahko posneta in se predvaja kot film. Uporabniki so poročali, da obstajajo nekatere tehnične težave.</p> <p><u>Scribble: kids book maker</u> Aplikacija omogoča risanje likov in scenarijev neposredno iz zaslona mobilne naprave. Ta opcija združuje možnost dodajanja privzetih prizorov, likov ter besedila. Aplikacija je namenjena otrokom, vendar je lahko koristna za oblikovanje zgodb. Aplikacija stane 5, 50 €.</p> <p><u>Draw Cartoons 2</u> Ta aplikacija omogoča oblikovanje zgodb. Ne omogoča, da oblikujemo like ali avatarje, ampak zgodbe, ki vključujejo enostavne elemente na enostaven način.</p>
<p><b>Zaključek</b></p>	<p>Predstaviti dejavnost ostalim udeležencem.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pripraviti prostor.</li> <li>- Predstaviti različne like, ki so bili oblikovani, in se pogovoriti o njihovem videzu, njihovih oblekah, o njihovem delu, kje živijo ... oblikovati različna življenja likov.</li> </ul>



**Trajanje:** 50 minut.

**Izobraževalni materiali in viri:**

- Prenosni računalnik/namizni računalnik.