



EĐİTİM AKTİVİTESİ 2

DÜNYA NE KADAR DA HARİKA!

SAHNEYİ HAZIRLAMA

Etkinliğin Tanıtımı

Amaçlar:

Sanat terapisi, asıl amacın estetik görüntü oluşturmak olmadığı, Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin güvenli ve olanakları geniş bir çevrede kişisel değişim ve gelişiminin hedef alındığı ve sanatın birincil iletişim aracı olarak kullanıldığı bir psikoterapi yöntemidir. Sanat tabanlı terapiler genellikle demans hastalığının tipik belirtilerinin yönetildiği müdahaleler olarak görüldüğünden, amaçları şunları içerir:

- Bilişsel bozulmanın yavaşlatılmasına yardımcı olmak, psikososyal açıdan zorlayıcı davranışlarla ilgili semptomları ele almak;
- Hayat kalitesini artırmak;
- Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin bakımverenleriyle sosyalleşmelerini sağlamak;
- Güzel sanatları kullanarak boyut alanlarını çalıştırmak;
- Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin hatıralarını canlandırmak;
- Alzheimer ya da Demans hastası bireyleri kendi kendilerine yetmesi konusunda cesaretlendirerek bakımverenlerinin yükünü azaltmak.
- Bireyler arasındaki ilişkileri geliştirerek bağ kurmalarına yardımcı olmak.

Katılımcılar:

- Hafif-Orta Alzheimer hastası bireyler
- Akrabalar
- Profesyoneller

Eğitilecek yeterlikler (akraba ve profesyoneller):

- Alzheimer ya da Demans hastası bireylerle iletişim kurma becerisine sahip olmak;
- Bir takımda çalışmak;
- Zor ve utanç verici durumlarla başa çıkma becerisi;
- Bilişim ve İletişim Teknolojisi araçları bilgisi;
- Yaratıcı sanat terapilerindeki profesyoneller tarafından destek;
- Demans hakkında tecrübe;
- Olgunluk ve saygılı tutum;
- Sanat terapisi hakkında yeni şeyler öğrenme isteği;

Eğitilecek yeterlikler (Hafif-Orta Alzheimer hastası bireyler):

- Sözlü olmayan iletişim kanalı;
- Kendini ifade etme;
- Dikkat toplama;



- Sosyal beceriler;
- Nesne tanıma;
- Nesnelerin mekânsal konumunun algılanması;
- İnce motor becerileri;
- Koordinasyonun geliştirilmesine de yardımcı olan el-beyin etkileşimi;
- Renk, şekil, mekân, oran algısı.

Eğitim içerikleri: Alzheimer ya da Demans hastası bireyler için Sanat Terapisi

- Bilişsel, davranışsal ve duygusal semptomların üzerindeki etkiler
- Güzel sanatları, Alzheimer ya da Demans hastası bireylere terapi olarak kullanmak için temel metodolojiler;
- Ev ortamında uygulama;
- Güzel sanat terapilerini iyileştirmek için kullanılacak dijital gereçler

Tahmini süre:

- Yüz yüze: 13 saat.
- Çevrimiçi: 4 saat.

Uygulama:

FAALİYETLER YÜZ YÜZE/ONLINE	AÇIKLAMA, ZAMANLAMA VE İHTİYAÇ DUYULAN KAYNAKLAR
Açılış-Katılımcıların tanıtılması ve Etkinlik	<p>1. Adım</p> <p>İlk olarak, grup üyeleri birbirlerine kendilerini tanıtır:</p> <p>Tanışma Oyunu “İsim Zinciri” uygulanır:</p> <p>Katılımcılar bir çember oluşturarak yüzleri içeri dönük olacak şekilde durur ve moderatör etkinliği başlatan kişi olur.</p> <p>Moderatör çemberin içinde yürür ve bir katılımcı karşısında durarak kendisini tanıtır: “Merhaba, ben Ayşe.”</p> <p>Karşısında duran katılımcı da cevap olarak kendisini tanıtır: “Merhaba, ben Ahmet.”</p> <p>Ayşe, yani etkinliği başlatan kişi, Ahmet’in adını tekrarlar ve “Ahmet! Ahmet!” diyerek tezahürat başlatır. Sonra Ayşe başka bir katılımcıya gider ve ondan da kendini tanıtmasını ister.</p> <p>Zamanlama: 15 dakika (Tüm katılımcıların kendini gruba tanıtması için gereken süre)</p> <p>Eğitim malzemeleri ve kaynaklar:</p> <p>Tüm katılımcıların adlarını yazmak için bir pano</p> <p>2. Adım</p> <p>Profesyoneller/akrabalar, eğitimciler için yönergeleri okunmalıdır:</p> <ul style="list-style-type: none">- Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin Grup Dinamiği içinde işbirliği yapmasını sağlama- Faaliyetlerin nasıl hazırlanacağına dair bazı fikirler.- Alzheimer ya da Demans hastası bireylerle iletişim kurma.

	<p>Profesyoneller/akrabalar, katılımcılara etkinliğin başlığının onlarda neyi çağrıştırdığını veya hatırlattığını(bir müzikal, poster, sahne, kostüm vb.) veya etkinliğin neyle ilgili olduğunu düşündüklerini sorarak, aktiviteyi başlatırlar. Devamında da etkinliği açıklayan bir başlangıç yaparlar.</p> <p>Etkinlik, seçilen herhangi bir müzikal şov için bir sahne ve kostüm tasarlamaya yönelik öğrenme materyallerinden oluşur.</p> <p>Zamanlama: 40 dakika (Yönergeleri okumak için gerekli zaman).</p> <p>Eğitim malzemeleri ve kaynaklar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Eğitimciler için yönergeler: Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin Grup Dinamiği içinde işbirliği yapmasını sağlama▪ Eğitimciler için yönergeler: Eylemlerin nasıl hazırlanacağına dair çeşitli fikirler.▪ Eğitimciler için yönergeler: Alzheimer ya da Demans hastası bireylerle iletişim kurma yolları.▪ Dizüstü veya masaüstü bilgisayar
<p>Grup Dinamiği. Sahneyi tasarlama (Senaryo öğeleri). Anımsamaya ilişkin yönleri dikkate alma</p>	<p>1.Adım</p> <p>Görevin amacının açıklanması ve ortak kararlar verilmesi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Görevin başlama /bitiş zamanlarının ve kurallarının belirlenmesi;▪ Yöneticilerin / eğitimcilerin / üyelerin beklentilerinin kararlaştırılması;▪ Görevin amacına ulaşmak için, katılımcıların sorumlulukları ve vaatlerinin belirlenmesi ve bunların beklentilerle karşılaştırılması. Bu karşılaştırmalar sonucunda ortaya çıkan farklılıkların üstesinden gelmek için kararlar verilmesi.▪ Senaryoları inceleme:<ul style="list-style-type: none">○ Senaryo nasıl seçilir;

	<ul style="list-style-type: none">○ Senaryonun hangi unsurları incelenecek: İnsanlar, olay veya durum, yer, zaman, oyuncular, yönetmen, seyirci:<ul style="list-style-type: none">▪ <u>İnsanlar</u>: Senaryoya konu olan olay, bir kişinin veya bir grubun başına gelir. İnsanlar, olayla olan ilgilerine göre birinci ve ikinci derece olmak üzere ikiye ayrılır.▪ <u>Olay veya Durum</u>: Bir kişinin başına gelebilecek herhangi bir olay veya kişinin karşılaşılabileceği herhangi bir durum, bir tema/konu olabilir. Olay, kahramanın kendisi veya çevresiyle olan çatışmasından doğar. Olaylar hoşlanma, arzu, özlem, tutku, öfke, korku vb. duyguların desteğiyle gelişir ve sonuçlanır.▪ <u>Yer</u>: Konum olarak dünyanın herhangi bir yerinde gerçekleşebilir.▪ <u>Zaman</u>: Senaryoda zaman verme açısından sorun yoktur. Kronolojik zaman, düğümden başlatılan zaman veya sonuçtan başlatılan zaman kullanılabilir.▪ <u>Oyuncular</u>: Senaryolarda karşılıklı konuşma çok önemlidir, senaryonun başarısını etkiler. Oyuncular, canlandırdıkları kişiliğe uyacak şekilde makyaj yaparlar; rollerine uygun kostümler giyerler ve aksesuarlar kullanırlar.▪ <u>Yönetmen</u>: Oyuncuları her zaman denetleyen ve olaylar arasındaki bağlantının kopmamasını sağlayan yönetmendir. Bir senaryo ancak iyi bir yönetmenle sahne başarısına ulaşabilir.▪ <u>İzleyiciler</u>: Seyirciler oyunu izlemeye zamanında gitmeli, etrafındakileri rahatsız etmemelidirler.▪ Çalışma Kuralları ve beklentiler<ul style="list-style-type: none">○ Her grup çalışmasında olduğu gibi, çalışma grubumuzda da olumlu ve tatmin edici sonuçlar elde etmek için bazı kurallara uyulması gerekmektedir.
--	--

	<p>Bu kurallar tüm katılımcılardan gelen önerilerle oluşturulmuştur ve bu gruba özeldir. Örneğin:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Zamana uymak,○ Başkalarını rahatsız etmemek,○ Katılımcı çalışmaya katılmayacaksa önceden bilgilendirmek,○ Herhangi bir eleştiri varsa, olumlu ve kabul edilebilir bir şekilde eleştirmek,○ Kişisel sınırlara dikkat etmek ve saygı göstermek. <p>Bu liste katılımcıların görüşleri doğrultusunda uzatılabilir.</p> <p><u>Zamanlama:</u> 30 dakika (15 dakika üyelerle ve 15 dakika ortak kararlar vermek için).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Eğitimciler için rehber: "Kurallar ve Beklentiler".▪ Dizüstü bilgisayar/bilgisayar. <p>2.Adım</p> <p>Sorular/Cevaplar/Beyin Fırtınası;</p> <p>Sorular ve cevaplar katılımcıların aktif katılım sağlamaları ve projeyi benimsemeleri açısından çok önemlidir. Buna ek olarak, yönetici/eğitmen ve öğrenci arasında, katılımcıların özveriyle sonuçlanan güvenin kurulmasına yardımcı olur.</p> <p>Senaryo ve kişi, olay veya durum, yer, zaman gibi senaryo unsurları müzakere edilebilir. Katılımcıların senaryo hakkında fikirlerini almak için oyuncular, yönetmen, izleyici ve rol dağılımı tartışılabilir. Bir beyin fırtınasından sonra, çalışmadaki her bir katılımcının yeri ve görevi belirlenebilir. Her durumun tek tek ele alınması gerekir ve katılımcıların görüşleri not alınmalıdır.</p> <p><u>Zamanlama:</u> 10 dakika (Sorular & Cevaplar için 10 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Eğitimciler için rehber: "Kurallar ve Beklentiler".
--	--

<p>▪ Dizüstü bilgisayar/bilgisayar.</p> <p>3.Adım</p> <p>Görevin planını/taslağını/günlük rutinini tamamlayın.</p> <p>▪ Tüm katılımcılar bu görevde ne zaman ve ne kadar çalışabileceklerini açıklar;</p> <p>▪ Haftalık / aylık takvim hazırlanır.</p> <p>Zamanlama: 30 dakika (10 dakika her katılımcının uygunluğunu kaydetmek için, 20 dakika takvimi hazırlamak için).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</p> <p>▪ Tüm katılımcıların isimlerini yazmak için bir pano / yazı tahtası.</p> <p>▪ Dizüstü bilgisayar/bilgisayar.</p> <p>4. Adım</p> <p>Daha önce yapılan gösterinin profesyonel yapımını tüm katılımcılarla birlikte izlemek ve yorumlamak.</p> <p>Zamanlama: 60 dakika (Gösterinin profesyonel yapımını izlemek için 60 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</p> <p>▪ Gösteriyi sunmak için dizüstü bilgisayar / bilgisayar</p> <p>▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.</p> <p>5.Adım</p> <p>Gösterinin analizi:</p> <p>Aşağıdaki sorular sorulur ve cevaplanır:</p>

- Oyunun yazarı kimdir?
- Oyundaki hikaye nedir?
- Oyunun teması nedir?
- Oyunun hedef kitleleri nedir?
- Oyunun dramatik mantığı nedir?
- Oyunun yaklaşımı nedir?
- Oyunun türü nedir?
- Hikaye nerede geçiyor?
- Hikaye ne zaman gerçekleşiyor?
- Oyunun çatışmaları nelerdir?
- Oyunun teknik detayları nelerdir?

Zamanlama: 40 dakika (Demans hastası birey ve ailelerine yukarıdaki soruları sorup cevaplarını almak ve bilmedikleri konularda onları bilgilendirmek için 40 dakika.)

Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:

- Gösteriyi sunmak için dizüstü bilgisayar / bilgisayar
- Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.
- Soruların cevaplarını yazmak için bir pano / yazı tahtası

6.Adım

Gösterideki karakterler ve karakterlerin canlandırılması analiz edilir; karakterleri incelerken şu sorular sorulabilir: Kim, ne, nerede, ne zaman, neden, nasıl vb.

Zamanlama: 30 dakika (Karakterleri tartışmak için 30 dakika.)

	<p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösteriyi sunmak için dizüstü bilgisayar / bilgisayar▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.▪ Karakterlerin öne çıkan özelliklerini yazmak için bir pano / yazı tahtası <p>7.Adım</p> <p>Gösterinin zihin durumuna girmek; katılımcıların izlenimlerini, duygularını ve tepkilerini incelemek.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Profesyonel, seçilen gösteriyi sunar.▪ Profesyonel/akraba daha sonra Alzheimer ya da Demans hastası bireye sunulan gösteriyle ilgili fikirlerini sorar.▪ Profesyonel / akraba ruhu ve tutkuyu teşvik eder. <p><u>Zamanlama:</u> 40 dakika (Gösteriyi üyelere sunmak için 20 dakika ve geri bildirimlerini toplamak için 20 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösteriyi sunmak için dizüstü bilgisayar / bilgisayar▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.▪ Tüm katılımcıların hislerini/duygularını/yanıtlarını yazmak için bir pano/yazı tahtası. <p>8.Adım</p> <p>Oyunun bileşenlerinin belirlenmesi ve bir gösterinin tasarımı ve sahnelemesi için gerekli bileşenlerin listelenmesi.</p> <p>Bir gösteri tasarlarırken ve sahnelenirken katılımcıların hangi konulara eğilimli olduklarını sormak ve bu konuları tahtaya yazmak (Örneğin senaryo, oyuncu seçimi, müzik, sahne dekoru vb.)</p>
--	---

	<p>Zamanlama: 30 dakika (Üyelerle gösterinin bileşenleri tartışmak için 30 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösterinin bileşenlerini yazmak için bir pano / yazı tahtası. <p>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Kağıt ve kurşun kalem.▪ Eğitimciler için yönergeler: Bu eylemin örnekleri.▪ Eğitimciler için Alzheimer ya da Demans hastası birey ile nasıl iletişim kuracakları konusunda yönergeler.▪ Bilişim ve İletişim Teknolojisi (BİT) kullanma yönergeleri.
<p>Uygulamalı Aktiviteler.</p> <p>Çeşitli tekniklerle ana senaryo öğelerinin geliştirilmesi (resim, heykel vb.)</p>	<p>1.Adım:</p> <p>Gösterinin sahne dekorunun analizi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Sahne düzeninin mevcut ayrıntılarının tartışılması.▪ Ne yapılması gerektiğini tartışma.▪ Neler yapılabileceğini tartışma. <p>Zamanlama: 30 dakika (Üyelerle 20 dakika, çalışma öncesi ve sonrası her şeyi hazırlamak için 10 dakika)</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar/bilgisayar/tablet, vb.▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası. <p>2. Adım:</p> <p>Gösterinin müziğinin analizi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösteride kullanılan müzikleri / şarkıları / melodileri tartışma.▪ Ne yapılması gerektiğini tartışma.▪ Neler yapılabileceğinin tartışılması (canlı şarkı söyleme/ kayıttan yürütme vb.).

	<p><u>Zamanlama:</u> 30 dakika (Üyelerle 20 dakika, çalışma öncesi ve sonrası her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar/bilgisayar/tablet, vb.▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.▪ CD çalar▪ Gösteri müziğinin kopyası <p>3.Adım:</p> <p>Gösterinin aydınlatmasının analizi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösteride kullanılan aydınlatmanın tartışılması.▪ Ne yapılması gerektiğini tartışma▪ Neler yapılabileceğini tartışma <p><u>Zamanlama:</u> 30 dakika (Üyelerle 20 dakika, çalışma öncesi ve sonrası her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar/ bilgisayar /tablet, vb.▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası. <p>4.Adım:</p> <p>Gösterinin makyajının analizi:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösteride kullanılan makyajın tartışılması.▪ Ne yapılması gerektiğini tartışma
--	--

<p>▪ Neler yapılabileceğini tartışma</p> <p>Zamanlama: 30 dakika (Üyelerle 20 dakika, çalışma öncesi ve sonrası her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</p> <p>▪ Dizüstü bilgisayar/ bilgisayar /tablet, vb.</p> <p>▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.</p> <p>5.Adım:</p> <p>Gösteri için afişin / broşürün analizi:</p> <p>▪ Gösteriyi duyurmak için ne tür bir afiş / broşür hazırlanabileceğinin tartışılması</p> <p>▪ Ne yapılması gerektiğini tartışma</p> <p>▪ Neler yapılabileceğini tartışma</p> <p>Zamanlama: 30 dakika (Üyelerle 20 dakika, çalışma öncesi ve sonrası her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</p> <p>▪ Dizüstü bilgisayar/ bilgisayar /tablet, vb.</p> <p>▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.</p> <p>6.Adım:</p> <p>Yukarıdaki adımlarda yapılan analiz ve kararlara dayanarak resim, heykel vb. yollarla ana senaryonun gerçek gelişimi</p> <p>Zamanlama: 150 dakika (Çalışma öncesi ve sonrası her şeyin hazırlanması için 10 dakika, Üyelere yapılacak şeylerin</p>
--

	<p>açıklanması 20 dakika, prodüksiyon için her biri 40 dakikalık 3 seans)</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar/bilgisayar/tablet, vb.▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.▪ Sahne ortamını inşa edecek boya, kanvas, kil, kumaş vb. malzemeler <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ İnternete sahip cihazlar (dizüstü bilgisayar, bilgisayar, tablet, vb).▪ Gösteri senaryosunun kopyası▪ Eğitimciler için yönergeler: Vücut dili nasıl kullanılır?▪ Eğitimciler için yönergeler: Doğaçlama nasıl kullanılır?▪ Gösteri müziğinin kopyası▪ CD çalar / Mp4.▪ Sahne ortamını inşa edecek boya, kanvas, kil, kumaş vb. malzemeler
<p>DeneySEL Etkinlik. Oyunun kostümünün seçimi / yapımı</p>	<p>1.Adım:</p> <p>Gösterinin kostümlerinin analizi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösteride kullanılan kostümlerin detaylarının tartışılması▪ Ne yapılması gerektiğini tartışma▪ Neler yapılabileceğini tartışma <p><u>Zamanlama:</u> 30 dakika (Üyelerle 20 dakika ve çalışma öncesi ve sonrası her şeyi hazırlamak için 10 dakika.)</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p>

- Dizüstü bilgisayar/bilgisayar/tablet, vb.
- Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası.

2.Adım:

Kostümlerin oluşturulması ve tedarik edilmesi. Yukarıdaki adımlarda yapılan analiz ve kararlara dayanmaktadır.

Kostüm; karakterin ruh halini, mesleğini, durumunu, yaşını, cinsiyetini ve kültürünü izleyiciye yansıtabilecek kıyafetlerin yanı sıra iç çamaşırı, şapka, şemsiye, fan, takı, çorap, ayakkabı vb. gibi tüm aksesuarları içeren bir araçtır.

Her rol için kostümlerin belirlenmesi, projeye katılan ekip üyeleri ile görüşülerek katılımcıların görüşleri doğrultusunda karar verilir.

Kostüm karar sürecinde şu noktalar dikkate alınır:

- Prodüksiyonun bütünü özellikle diğer görsel unsurlarla tutarlı olmalı,
- Karakteri tarif etmek yeterli olmalı,
- Karakteri gölgede bırakmamalı, tamamlamalı,
- Oyunun temasını, konseptini ve ruh halini, senaryonun konusunu, zamanını, yerini vb. desteklemelidir.
- Bilgi sağlamalıdır,
- Oyun türüyle eşleşmelidir,
- Sahne yapısına uygun olmalı,
- Oyuncu / oyuncunun vücut hareketlerini (ağırlık, yüksek vb.) kolaylıkla yapmasına imkan verecek rahatlık sunmalı,
- Oyuncunun karakterine uygun olması gerektiği gibi fiziksel yapısına da uygun olmalıdır,
- Sahne geçişlerinde kolay giyilip çıkarılabilmeli,
- Dayanıklı, depolanması ve taşınması kolay olmalı,

	<ul style="list-style-type: none">• Maliyeti belirtilen bütçe dahilinde olmalıdır. <p>Yukarıdaki bilgiler ışığında,</p> <ul style="list-style-type: none">- Sahnelenecek oyun ile kostüm arasındaki uyum belirlenir.- Karakterlerle eşleşen kostümler belirlenir.- Daha sonra kostümler için aksesuarlar seçilir. <p>Kostüm ve aksesuar temini için görevli ekip, gönüllüler, STK'lar ve belediyeler, çevre kültür merkezleri ve tiyatrolardan destek talep edilebilir.</p> <p>Zamanlama: 150 dakika (Çalışma bitmeden önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika, üyelerin hangilerini tedarik edeceklerine ve hangilerini üreteceklerine karar vermeleri 20 dakika, üretim için her biri 40 dakikalık 3 seans.)</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar/bilgisayar/tablet, vb.▪ Sunmak için seçilen gösterinin dijital bir kopyası▪ Kostümleri yapmak için kumaş, makas, iğne, iplik vb. gibi malzemeler <p><u>Training Materials and Resources</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Devices with internet (laptop, computer, tablet, etc).▪ A digital copy of the selected show to present <p>Material to make the costumes such as cloth, scissors, needles, thread, etc.</p>
<p>DeneySEL Etkinlik. Bu aşamayı geliştirmede yardımcı olabilecek Bilişim ve İletişim Teknolojileri ve Akıllı Telefon Uygulamaları</p>	<p>https://www.kitchentableclassroom.com/printable-paper-doll-templates/</p> <p>DesignMyRoom (OdamaTasarla)</p> <p>Design My Room, kullanıcıların her türlü oda içi, ev ve dekorasyon tasarımını yapabilecekleri ücretsiz bir akıllı telefon uygulamasıdır. Kullanılması kolayca anlaşılabilir bir oyundur ve mobilya, dekorasyon, renkler gibi birçok şablon ve nesneyi içerir.</p>

	<p>Bu akıllı telefon uygulaması oluşabilecek senaryolar ve faaliyetlerin aşamalarını tasarlamaları için Alzheimer veya Demans hastası bireylerin yaratıcılıklarını uyarma amacıyla kullanılabilir.</p> <p><u>Script Rehearser (Senaryo Prova Edici)</u></p> <p>Bu akıllı telefon uygulaması, bir gösterinin senaryolarını hazırlamak ve ezberlemek için kullanışlı bir araçtır. Metin yazılabilir, PDF'den içe aktarılabilir veya doğrudan kullanıcıların sesinden kaydedilebilir. Akıllı telefon uygulaması ayrıca yazılı metinleri okuyan bir ses sentezleyici de içerir. Script Rehearser adlı akıllı telefon uygulaması, 4 tip öğrenme şeklini destekleyecek şekilde yapılandırılabilir: Birlikte Dinlemek (Listen Along), için akıllı telefon uygulamasının tüm senaryoyu okumasına izin vermek. Beni Bekle (Wait for me), kullanıcı devam etmeye hazır olana kadar akıllı telefon uygulaması her bir satır için duraklaması. Onay için Tekrarlama (Repeat for Confirmation); repliği söylemek için bir boşluk bırakır, sonra repliği doğrulamak için otomatik olarak repliği söyler ve bu şekilde devam eder. Son olarak; Hızlıca Gözden Geçirme (Run through), sadece kullanıcının metni için boşluk bırakır.</p> <p>Akıllı telefon uygulamasının çok iyi puanlanmış olmasına karşın metnin otomatik okunmasındaki hatalarla ilgili bazı olumsuz noktaları da var.</p> <p><u>MyTheater (Benim Tiyatrom)</u></p> <p>Bu akıllı telefon uygulaması kullanıcıların tiyatro, sinema ya da radyoda kullanılacak; görsel-işitsel sanat çalışmalarının uygulanmasını planlamalarına ve tasarlamalarına olanak tanır. Akıllı telefon uygulamasını kullanan kişi, gösteri sırasında tam olarak ne zaman çalması planlıyorsa o zaman çalacak şekilde hazır bir ses kontrol paneli oluşturmak için repertuar, arka plan müziği ve ses efektleri seçmelidir. Akıllı telefon uygulamasının reklamsız ve daha fazla ses ögesi içeren paralı bir sürümü de (0,99 €) vardır.</p> <p>Bu akıllı telefon uygulaması oldukça fazla olumlu yoruma sahiptir.</p>
--	--



	<p><u>Fashion Design Makeover (Moda Tasarımı Baştan Yarat)</u></p> <p>Bu akıllı telefon uygulaması aslında çocuklara yöneliktir ancak kıyafet tasarlanabilir, birçok da tamamlayıcı içerir. Akıllı telefon uygulaması, reklamlar ve uygulama içi satın alımlar içerir.</p>
Kapanış	<p>Etkinlik boyunca yapılan işlerin sergilenmesi (tercihen Gündüz Bakım Evlerinde halka açık şekilde)</p> <p>Yapılan/denenmiş parçalar, resimler, kostümler vb. ile bir sergi hazırlayın.</p> <p><u>Zamanlama:</u> 60 dakika.</p> <p><u>Eğitim Materyalleri ve Kaynakları:</u></p> <p>Yazı tahtası</p> <p>Laptop /bilgisayar.</p>