



EĐİTİM AKTİVİTESİ 3

OLMAK YA DA OLMAMAK! - PROVALAR 1



Etkinliğin Tanıtımı

Amaçlar:

Hedefler:

- ◇ Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin yaşam kalitesini arttırmak.
- ◇ Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin sosyalleşmesini arttırmak.
- ◇ Ruhani bilgileri üzerine çalışma.
- ◇ Hislerini ayırt etmeleri (duygular).
- ◇ Fiziksel aktiviteyi teşvik etme.
- ◇ Sözlü olmayan iletişimi geliştirme.
- ◇ Kişisel özerkliklerini teşvik etme.
- ◇ Kişilerarası ilişkileri ve bağlantılarını geliştirme.

Katılımcılar:

- ◇ Alzheimer hastası bireyler,
- ◇ Akrabaları,
- ◇ Uzmanlar.

Eğitilmek için yeterlilikler (akrabalar ve uzmanlar):

- ◇ Alzheimer ya da Demans hastası bireylerle iletişim kurma becerisine sahip olmak.
- ◇ Takım içinde çalışmak.
- ◇ Zor veya utanç verici durumlarla başa çıkma becerisi.
- ◇ Bilişim ve İletişim Teknolojisi araçları bilgisi.
- ◇ Yaratıcı Sanat Terapileri uzmanları tarafından desteklenme.
- ◇ Demans hakkında bilgi.
- ◇ Olgunluk ve saygılı tutum.
- ◇ Drama terapisi hakkında yeni şeyler öğrenmeye isteklilik.

Eğitilmek için yeterlilikler (Hafif-Orta Alzheimer hastası bireyler):

- ◇ Öğrenmeye isteklilik.
- ◇ Eğitimcilerden destek alma.
- ◇ İletişim becerileri.
- ◇ Sosyal beceriler.
- ◇ Motor işlevler.

Eğitim içeriği: Alzheimer ya da Demans hastası bireyler için Drama Terapisi:

- Davranışsal ve duygusal semptomlar üzerindeki etkileri.
- Dramayı, Alzheimer ya da Demans hastası bireylere, terapi olarak kullanmak için ana metodolojiler ve araçlar.
- Ev ortamlarında uygulama.
- Drama Terapisini iyileştirmek için dijital araçlar.

Tahmini süre:

- Yüz yüze: 10 saat 30 dakika
- Online: 4 saat.

Uygulama:

YAPILACAKLAR YÜZ YÜZE/ONLINE	AÇIKLAMA, ZAMANLAMA VE GEREKLİ KAYNAKLAR
Açılış	<p>Öncelikle tüm uzmanlar/akrabalar eğitmenler için olan rehberi okumalıdır:</p> <ul style="list-style-type: none">- Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin grup dinamiği içinde işbirliği yapmasını nasıl sağlarız.- Yapılacakların nasıl hazırlanacağına dair bazı fikirler.- Alzheimer ya da Demans hastası bireylerle nasıl iletişim kurulur. <p>Daha sonra uzman/ailesi, etkinliğin adının onlarda ne uyandırdığını veya hatırlattığını (bir ifade, oyun, yazar vb.) ya da etkinliğin ne hakkında olduğunu düşündüklerini sorarak etkinliği başlatır. Sonrasında ise etkinliği açıklayan bir giriş yapılır.</p> <p>Etkinlik bir gösterinin karakterlerini oluşturmayı içerir. Uzman/akraba kısa bir hikaye anlatabilir, hikayenin karakterlerini tanımlamalıdır ya da kısa bir gösteri oluşturabilirler ve gösterinin karakterlerine <u>draw cartoons 2</u> adlı akıllı telefon uygulamasını kullanarak karar verirler.</p>

	<p><u>Zamanlama:</u> 90 dakika (rehberi okumak için 40 dakika ve akıllı telefon uygulamasını kullanmak için 50 dakika)</p> <p><u>Eğitim Materyalleri ve Kaynakları:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Eğitimciler için rehber: Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin grup dinamiği içinde işbirliği yapmasını nasıl sağlarız.▪ Eğitimciler için rehber: Yapılacakların nasıl hazırlanacağına dair bazı fikirler.▪ Eğitimciler için rehber: Alzheimer ya da Demans hastası bireylerle nasıl iletişim kurulur.▪ Laptop/ bilgisayar.▪ Draw Cartoons 2. (eğitimcilerin bu akıllı telefon uygulamasını nasıl kullanacağına dair bir rehber)
<p>Grup Dinamiği. Gösterinin karakterlerini tanımlamak.</p>	<p><u>Açıklama (ne yapılmalı)</u></p> <p>❖ Karakterleri bulmak.</p> <p>Bu görev aşağıdaki sorular cevaplanarak yürütülebilir:</p> <ul style="list-style-type: none">- Gösteri için kaç tane karaktere ihtiyaç var?- Karakter/karakterler kim? Kadın mı, erkek mi? (Karakterleri tanımlayan şablona bakın.) <p>Uzmanlar karakterleri resmetmek için <u><i>Cribble: kids book maker</i></u> adlı akıllı telefon uygulamasını kullanabilirler.</p> <p><u>Zamanlama:</u> 100 dakika (kullanacak kişilerle 40 dakika, görevden önce ve bittikten sonra her şeyi hazırlamak için 60 dakika).</p> <p><u>Eğitim Materyalleri ve Kaynakları:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Laptop/ bilgisayar.▪ Şablon: Karakterleri tanımlama.

	<ul style="list-style-type: none">▪ Eğitimciler için yönergeler: <u>Cribble: kids book maker</u> adlı akıllı telefon uygulaması nasıl kullanılır. <p>❖ Karakter(ler)in görünümü.</p> <p>Bu görev, karakterlerin şablonlarını doldurarak gerçekleştirilir.</p> <ul style="list-style-type: none">- Uzman/ akrabası, Alzheimer ya da Demans hastası bireye karakter(ler)i , karakterin kişiliğini tanımlayan sıfatları sorar (sıfatların listesine bakın)- Karakter nasıl gözüküyor? (karakterleri tanımlayan şablona bakın) <p>Uzmanlar karakterleri oluşturmak için <u>Dollify</u> ya da <u>comic+meme creator</u> (karikatür oluşturucu) adlı akıllı telefon uygulamasını kullanabilir.</p> <p>Zamanlama: 140 dakika (kullanacak kişilerle 50 dakika, görevden önce ve bittikten sonra her şeyi hazırlamak için 90 dakika).</p> <p>Eğitim Materyalleri ve Kaynakları:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Laptop/ bilgisayar.▪ Şablon: Karakterleri tanımlama.▪ Fiziksel görünüme dair sıfatlar listesi.▪ Eğitimciler için yönergeler: <u>Dollify</u> adlı akıllı telefon uygulaması nasıl kullanılır.▪ Eğitimciler için yönergeler: <u>comic+meme creator</u> adlı akıllı telefon uygulaması nasıl kullanılır. <p>❖ Kişilik</p>
--	--

	<ul style="list-style-type: none">- Uzman/ akrabası, Alzheimer ya da Demans hastası bireye karakterin kişiliğini tanımlayan sıfatları sorar (sıfatların listesine bakın)- Mutlu, kendine güvenen, sempatik, utangaç ve sessiz, vb. (Karakterleri tanımlayan şablona bakın)- <p>Zamanlama: 60 dakika (kullanacak kişilerle 50 dakika, görevden önce ve bittikten sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p>Eğitim Materyalleri ve Kaynakları:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Laptop/ bilgisayar.▪ Kişiliğe dair sıfatlar listesi.▪ Şablon: Karakterleri tanımlama.
<p>Uygulamalı Etkinlikler Gösterideki karakterlerin metinlerini geliştirmek.</p>	<p><u>Açıklama (yapılacaklar)</u></p> <p>❖ Gösteri hakkında</p> <ul style="list-style-type: none">- Profesyonel/akraba onlara gösterinin hikayesini tekrar açıklar (veya onlara hatırlatır). <p>Profesyonel, <u>Draw cartoons 2</u> akıllı telefon uygulamasını kullanarak bir kısa hikâye/ gösteri oluşturduysa, onu dizüstü bilgisayarda / bilgisayarda izleyebilirler.</p> <p>Zamanlama: 30 dakika (kullanıcılarla 20 dakika ve görev bitiminden önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.▪ Draw Cartoons 2 akıllı telefon uygulamasıyla oluşturulmuş bir hikâye örneği.▪ Draw cartoons 2 akıllı telefon uygulaması. <p>❖ Karakterler hakkında</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Alzheimer ya da Demans hastası bireyler, yukarıda tanımladıkları karakterleri hatırlar (Karakterlerin kartları). Onlar hakkında konuşurlar. <p>Zamanlama: 40 dakika (kullanıcılarla 30 dakika ve görev bitiminden önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.▪ Halihazırda yapılmış bir karakterin kartları.▪ Karakterlerin resimleri.▪ Dollify ya da comic+meme creator akıllı telefon uygulaması. <p>❖ Metinler</p> <ul style="list-style-type: none">- Profesyonel / akraba, Alzheimer ya da Demans hastası bireylere karakterler için bazı cümleler yazmaları gerektiğini açıklar.- Profesyonel onlara bir örnek verir. <p>Zamanlama: 20 dakika (profesyonel / akraba için görev bitiminden önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 15 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.▪ Karakterlerin kartları.▪ Karakterlerin resimleri. <p>❖ Konuşma baloncukları</p> <ul style="list-style-type: none">- Profesyoneller karakterlerin bazı resimlerini “çizgi roman” gibi gösterirler ve konuşma balonlarına metinleri yazabilirler.
--	--

	<p><u>Zamanlama:</u> 60 dakika (kullanıcılarla 50 dakika ve görev bittikten önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.▪ Karakterlerin kartları.▪ Karakterlerin resimleri.▪ Şablon: Konuşma balonları olan karakterlerin resimleri.
<p>DeneySEL Etkinlik Karakterlerin provası</p>	<p><u>Açıklama (yapılacaklar)</u></p> <p>Profesyonel / akraba başlamadan önce belgeleri (varsa) yazdırır veya hikâyeyi ve karakterleri yansıtır, böylece Alzheimer ya da Demans hastası bireyler cümleleri görebilir ve okuyabilir.</p> <p>❖ Karakter seçme.</p> <ul style="list-style-type: none">- Demans hastası birey hikâye sırasında metnini okuyacak bir karakter seçmelidir. <p><u>Zamanlama:</u> 60 dakika (kullanıcılarla 45 dakika ve faaliyet bittikten önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 15 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</u></p> <p>Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.</p> <p>❖ Sıralama.</p> <ul style="list-style-type: none">- Profesyonel / akraba, karakterleri sıralamalarına yardımcı olur, örneğin onlara konumu söyleyerek (bir sayı?) <p><u>Zamanlama:</u> 50 dakika (kullanıcılarla 40 dakika ve faaliyet bittikten sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</u></p> <p>Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.</p>

	<p>❖ İlk okuma</p> <ul style="list-style-type: none">- Herkes konumunu öğrendiğinde metni bir kez okur. <p>Zamanlama: 50 dakika (kullanıcılarla 40 dakika ve faaliyet bittikten sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</p> <p>Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.</p> <p>❖ İlk prova</p> <ul style="list-style-type: none">- Profesyonel onlara hikâyeyi birkaç kez okuyacaklarını açıklar.- Bir kez profesyonel / akraba, Alzheimer ya da Demans hastası bireyin pozisyonunu bildiğini ve durmadan okuduğunu fark eder. <p>Zamanlama: 60 dakika (kullanıcılarla 50 dakika ve faaliyet bittikten önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</p> <p>Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.</p> <p>❖ Takip eden provalar.</p> <ul style="list-style-type: none">- Bu kısım, seçtiği kadın/erkek karakteri canlandırmaları gerektiği için önemlidir. <p>Zamanlama: 60 dakika (kullanıcılarla 50 dakika ve eylem bittikten önce ve sonra her şeyi hazırlamak için 10 dakika).</p> <p>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</p> <p>Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.</p>
<p>DeneySEL Etkinlik</p> <p>Karakterleri geliştirmeye yardımcı olabilecek Bilişim ve İletişim Teknolojileri (BİT) veya Akıllı Telefon Uygulamaları.</p>	<p>Bu deneysel etkinliğin uygulanmasını destekleyebilecek hem Android hem de iOS için çeşitli akıllı telefon uygulamaları vardır. Ana amaç yaratmaktır, böylece, Alzheimer ya da Demans hastası birey karakterin nasıl görünmesi gerektiğine ne yapabileceğine veya ne söyleyebileceğine karar verebilir. Maalesef, önerilen faaliyetin tüm öğelerini kapsayan tek bir akıllı telefon uygulaması yoktur, bu nedenle profesyonel /</p>

	<p>akraba, her faaliyet için hangi akıllı telefon uygulamasının en uygun olacağını ve Alzheimer ya da Demans hastası bireyin özelliklerini önceden seçmelidir.</p> <p><u>Comic & Meme creator.</u></p> <p>Comic & Meme Creator, daha çok eğlenceli bir görsel ve grafik ortama adanmış olmasına rağmen, aksiyon karakterleri yaratmaya yönelik bir akıllı telefon uygulamasıdır. Ve kendi sisteminde Marvel veya DC gibi devlerin karakteristiğine sahip 50'den fazla karakter var ve onları kahramanlar oldukları yerde kendi hikayenizi tasarlamak için seçebilirsiniz.</p> <p><u>Dollify</u></p> <p>Bu akıllı telefon uygulaması, en küçük ayrıntıyı bile özelleştirebileceğiniz için, eksiksiz bir şekilde avatarlar ve karakterler oluşturmanıza olanak tanır. Geliştirmekte olduğunuz bir karakterle ilgili detayları yazmaya başlamak için görsel bir ilhama ihtiyacınız varsa, bu akıllı telefon uygulaması tüm işlevlerinden dolayı sizin lehinize bir öneri olabilir.</p> <p><u>Creative Movie Maker</u></p> <p>Bu akıllı telefon uygulaması, birkaç karakter ve müzik kullanarak masallar ve hikayeler oluşturmanıza olanak tanır. Hikâye bir film olarak kaydedilebilir ve görüntülenebilir. Kullanıcılar tarafından bildirilen bazı teknik sorunlar olduğundan dikkatli kullanın.</p> <p><u>Cribble: kids book maker</u></p> <p>Doğrudan mobil cihaz ekranından karakterler ve senaryolar çizmenize izin verir. Bu seçenek, varsayılan sahneler, karakterler ve metin ekleme yeteneğini birleştirir. Bu akıllı telefon uygulaması çocuklara yöneliktir ancak hikayeler oluşturmak için yararlı olabilir. Bu akıllı telefon uygulaması 5.5 € 'dur.</p> <p><u>Draw cartoons 2</u></p> <p>Bu akıllı telefon uygulaması, hikayeler oluşturmak için çok kullanışlıdır. Karakterler veya avatarlar yaratmaya izin</p>
--	--



	<p>vermez, fakat basit unsurları içeren bir hikâyeye kolay bir şekilde izin verir.</p>
Kapanış	<p>Diğer kullanıcılara aktivite gösterme.</p> <ul style="list-style-type: none">- Ortamı hazırlayın.- Yaratılan farklı karakterleri gösterin ve görünüşlerinden, kostümlerinden, “işlerinden”, nerede yaşadıklarından bahsedin ... karakterlerin farklı yaşamlarını oluşturun. <p><u>Zamanlama:</u> 50 dakika.</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve kaynakları:</u></p> <p>Dizüstü bilgisayar / bilgisayar.</p>