



EĞİTİM AKTİVİTESİ 7

GÖSTERİ DEVAM ETMELİ! ÖNGÖSTERİM GÜNÜ



Etkinliğin Tanıtımı

Bu eğitimin sonunda müzikal bir gösteri sahnelese de sahnelenmese de katılımcılardan geri bildirim almak çok önemlidir. Bu eğitimin asil amacı, Alzheimer ya da Demans hastası bireyin sosyalleşmesini arttırmak, Alzheimer ya da Demans hastası bireyin akrabalarına veya bu bireylerle çalışan profesyonel kişilere Yaratıcı Sanat Terapilerinin hayat kalitesi üzerindeki önemi tanıtmak ve Yaratıcı Sanat Terapilerinin uygulanmasını desteklemek için dijital gereçleri nasıl kullanacakları konusunda bilgi vermektir.

Amaçlar:

- Dışadönüklüğü cesaretlendirmek
- Sosyal kabiliyetleri arttırmak
- Sorunsuz bir gösteri gerçekleştirmek
- Kişilerarası ilişkileri güçlendirmek ve bağlar kurmaya yardımcı olmak
- Demans hastası birey ve ailelerinin yasama sevincini arttırmak
- Demans hastası birey ve ailelerine umut vermek

Katılımcılar:

- ◇ Hafif ve orta seviyeli Alzheimer hastası bireyler
- ◇ Akrabaları
- ◇ Alzheimer ya da Demans hastası bireylerle çalışan profesyoneller

Geliştirilecek yeterlilikler (akraba ve profesyoneller):

- Farklı iletişim kanalları
- Konsantrasyon
- Sosyal beceriler
- İş birliği
- İnce motor becerileri
- Ses, renk, şekil, boşluk, oran, ritim algısı

Geliştirilecek yeterlilikler (Demans hastası birey):

- Dikkat, epizodik bellek ve yürütme işlevi dahil olmak üzere çeşitli bilişsel becerileri geliştirmek
- Uzun süreli ilgiyi arttırmak
- Sözsüz iletişimi geliştirmek
- Sosyalleşme ve aidiyet hissini arttırmak

Eğitim içerikleri:

- Sahneyi ve kostümleri hazırlama
- Akraba ve profesyoneller için roller seçme
- Isınma:
 - Senaryoyu ve karakterleri kontrol etmek ve tekrarlamak.
 - Alzheimer ve Demans hastası bireyin yetenek ve beğenilerine göre rollerini belirleme
 - Kostümlerin giyilmesi
 - Başlangıç öncesi rahatlama
- Gösteri
- Kapanış (ve kapanış sonrası parti?)

Tahmini süre:

Yüzyüze : 4 Saat

Online: 1 Saat

Uygulama:

ETKİNLİKLER YÜZYÜZE/ONLINE	AÇIKLAMA, ZAMANLAMA VE GEREKEN KAYNAKLAR
Açılış	<p>1. Adım</p> <p>Grup üyeleri birbirlerine kendilerini tanıtır:</p> <p>Uzmanlar/Akrabalar öğrencilere rehberlik edecek adımları aktarır:</p> <ul style="list-style-type: none">- Demans hastası bireyi Grup Dinamiğine nasıl dahil ederiz.- Çalışmaların nasıl hazırlanacağı hakkında fikirler.- Demans hastası bireylerle nasıl iletişim kurulur. <p>Ardından uzman/akraba etkinlik başlığının kullanıcılara ne çağrıştırdığını ya da hatırlattığını sorar (müzikal, poster, sahne, kostüm vs. ile ilgili olabilir) ya da kullanıcıların</p>

etkinliğin ne ile ilgili olduđu konusunda tahminleri sorulur. Sonrasında etkinliđi aıklayan bir uygulama yapılır.

Etkinlik, seilen mzik gsterisi iin sahne ve kostm tasarımının tasarlanmasıyla ilgili đretici materyalleri ierir.

Zamanlama: 15 dakika (rehberi okumak iin planlanan sre).

đrenme materyalleri ve kaynaklar:

- đrenciler iin rehber: Demans hastası birey Grup Dinamiđine nasıl dahil edilir.
- đrenciler iin rehber: Etkinliđin nasıl hazırlanacađı ile ilgili fikirler.
- đrenciler iin rehber: Demans hastası bireyle nasıl iletişim kurulur.
- Dizt/bilgisayar

2. Adım

Grevin amacının aıklanması ve ortak kararlar alınması:

- Bařlangı/bitiř zamanlarının ve grev kurallarının belirlenmesi;
- Yneticilerin/eđitmenlerin/yelerin beklentilerinin kararlařtırılması;
- Katılımcıların grevin hedeflerine ulařmak iin sorumlulukları konusunda vaatte bulunmaları ve bu vaatler ve beklentilerin karřılařtırılması. Bu karřılařtırma dolayısıyla ortaya ıkan farklılıklar hakkında zmsel kararlar alınması.

Zamanlama: 15 Dakika

đrenme materyalleri ve kaynaklar:

- Spiralli Defter / Yazı Tahtası
- Dizst / Masast Bilgisayar

3. Adım

Senaryoya alıřmak ve provaların gzden geirilmesi:

- Senaryodaki bireylerin, olay ya da durumların, yer ve zamanın, aktrlerin, ynetmenin deđerlendirilmesi:

- Bireyler: Senaryoda konu olan olay bireyin ya da bir grup insanın başına gelir.
- Olay ya da Durum: Olay örgüsü/ana fikir ve sonucunda ortaya çıkan hoş gitme, arzu etme, özlem, tutku, öfke, korku gibi duygular.
- Konum: Olay örgüsünün meydana geldiği konum.
- Zaman: Olay örgüsünün meydana geldiği zaman dilimi.
- Aktörler: Senaryolaştırılmış roller ve karakterler ve bu rollere uygun makyaj, kostüm, aksesuarlar.
- Yönetmen: Aktörleri denetleyerek olaylar arasındaki bağlantıların sağlandığından emin olan birey (tercihen lisanslı bir terapist ya da uzman olmalı)

Zamanlama: 30 dakika

Öğrenme materyalleri ve kaynaklar:

- Spiralli Defter/Yazı Tahtası
- Dizüstü/Masaüstü Bilgisayar
- Sunum yapmak için gösterinin dijital bir kopyası

4. Adım

Alzheimer hastası bireylere yeterliliklerine uygun rollerin dağıtılması

Zamanlama: 15 dakika

Öğrenme materyalleri ve kaynaklar:

- Spiralli Defter/Yazı Tahtası
- Dizüstü/Masaüstü Bilgisayar
- Sunum yapmak için gösterinin dijital bir kopyası

5. Adım

Akrabalar ve uzmanların, beğeni ve yeterliliklerine uygun rollerin dağıtılması

<p><u>Zamanlama:</u> 15 dakika</p> <p><u>Öğrenme materyalleri ve kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Spiralli Defter/Yazı Tahtası▪ Dizüstü/Masaüstü Bilgisayar▪ Sunum yapmak için gösterinin dijital bir kopyası <p>6. Adım</p> <p>Gösterideki her bir karaktere gerekli kostüm ve makyajın belirlenmesi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Gösteride kullanılan kostümler hakkında detayların tartışılması▪ Gösteride gerekli makyaj hakkında konuşulması <p><u>Zamanlama:</u> 15 dakika</p> <p><u>Öğrenme materyalleri ve kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü/Masaüstü Bilgisayar ya da Tablet ve benzeri▪ Sunum için seçilen gösterinin dijital bir kopyası <p>7. Adım</p> <p>Gösterideki her bir karakterle ilgili şarkı, nağme ve melodilere geri dönülmesi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ İlgili şarkıların prova edilmesi. <p><u>Zamanlama:</u> 30 dakika</p> <p><u>Öğrenme materyalleri ve kaynakları:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü/Masaüstü Bilgisayar ya da Tablet ve benzeri▪ Sunum için seçilen gösterinin dijital bir kopyası <p>8. Adım</p> <p>Gösterideki her bir karakterle ilgili danslar hakkında bilgilerin tazelenmesi</p> <ul style="list-style-type: none">▪ İlgili dansların prova edilmesi

	<p><u>Zamanlama:</u> 30 dakika</p> <p><u>Öğrenme materyalleri ve kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü/Masaüstü Bilgisayar/Tablet ve benzeri▪ Sunum için seçilen gösterinin dijital bir kopyası <p>9. Adım</p> <p>Sahnenin hazırlanması:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sahneyi katılımcılara yardımcı olabilecek şeyleri de ekleyerek hazırlayın.• Sahnenin bulunacağı yeri hazırlayın ve alanı belirleyin.• Seçilen tüm gereçleri sahneye yerleştirin.• Gerekli olması halinde, kullanıcılara nerede durmaları gerektiğini yapışkanlı notlarla gösterin.• Herkesin konuşma için kullanacağı bir mikrofonlu bir nokta belirleyin.• Kullanıcılara mikrofon kullanımında yardımcı olacak ya da sıralarını hatırlamaları için onlara mikrofonu doğrultacak bir asistan belirleyin.• Bir suflör atayın ya da senaryonun yazılı olduğu kağıtlar hazırlayın.• Seçilen dansın sergilendiği bir videoyu büyük bir ekrana yansıtın.• Şarkının sözlerinin yazılı olduğu kağıtlar bulundurun.
<p>Deneysel Etkinlik. Oyunun son hali seyirciye açık sergilenir.</p>	<p><u>Açıklama (yapılacaklar)</u></p> <p>1. Adım</p> <p>Başlamadan önce gevşeme: <i>Katılımcılar gösteri başlamadan 45 dakika önce alana gelirler. Vardıklarında hepsi yapılmalı.</i></p>

	<ul style="list-style-type: none">• Daha özgüvenli ve rahatlamış hissetmelerine yardımcı olabilecek aktiviteler:• Nefes egzersizleri,• Gösteriden birkaç şarkıyı söylemek,• Uzmanların ne yapmaları gerektiği ile ilgili yönlendirmeler yapmak için yanlarında olacağını katılımcılara hatırlatmak. <p>2. Adım</p> <ul style="list-style-type: none">• Açık Gösteri• Gösteri seyirciye sunulur.• Sunucu seyirciye gösterinin senaryo ya da kullanıcılar tarafından uygulanan unsurlar gibi bazı bölümlerini açıklayabilir; onlara da nasıl uygulayacaklarını anlatabilir. <p>3. Adım</p> <ul style="list-style-type: none">• Gösteri• Gösteri başlar, aktörler sahneye gelir...• Sunucu gösteriyi koordine eder ve Alzheimer hastası bireylerin rollerini sergilemelerine yardımcı olur. <p><u>Öğrenme materyalleri ve kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">○ Kağıt yaprakları○ Gerekli olduğunda görselleri, manzara ya da fotoğrafları perdeye yansıtmak için PowerPoint... <p>Zamanlama: 2 saat (yönetici hazırlığı yapar)</p>
<p>Gösterinin gelişmesine yardımcı olabilecek BİT ya da Akıllı Telefon uygulamaları</p>	<p>Görselleri, manzara ya da fotoğrafları perdeye yansıtmak için PowerPoint (uygulanabilir ya da gerekliyse)</p> <p>YouTube, müzik dinlemek için gereken bağlantılar ya da özel efektleri kullanmak için internet...</p> <p>Hoparlör (uygulanabilir ya da gerekliyse)....</p>

	<p>Ses sistemi (uygulanabilir ya da gerekliyse)....</p> <p>Kamera (uygulanabilir ya da gerekliyse)....</p> <p>İnternet yayını (uygulanabilir ya da gerekliyse)....</p>
Kapanış	<p>Bu eğitimin sonunda bir müzik gösterisi sergilense de sergilenmese de, en önemli nokta katılımcılardan geri bildirim alabilmektir. Ana fikir Alzheimer hastası bireylerin sosyalleşmesini iyileştirmek; akrabaları, uzmanları ve Alzheimer hastası bireyleri, Yaşam Kalitesi için Yaratıcı Sanat Terapilerinin önemini göstererek ve onları, akraba ve uzmanların katılımıyla Yaratıcı Sanat Terapilerinin uygulanmasında destek veren Dijital gereçlerin nasıl kullanılacağı konusunda bilgilendirerek teşvik etmektir..</p> <p>Eğitimci katılımcılar için ufak atıştırmalıklar hazırlayabilir. Ek olarak, gösteri yaptıklarını belirten sertifikalar hazırlanabilir.</p> <p>Sertifikaya grup fotoğrafı koyulabilir..</p> <p>Deneyimlerin karşılıklı paylaşımı için atölye düzenlenmesi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Her bir bireye birer kağıt parçası vererek gösterinin onlara nasıl hissettirdiğiyle ilgili bir kelime yazmalarını isteyin.• Her bir katılımcı kendi kağıdı bir diğerine gösterip açıkla.• İşin sonuçlarını ortaya koymak için kelimeleri bir araya getirin.• Kapanış etkinliği olarak katılımcılardan çizim yapmalarını, şarkı söylemelerini ya da dans etmelerini isteyen (birer birer ya da iki kişilik gruplar halinde olabilir)