



EĐİTİM AKTİVİTESİ 1

BEKLE, HAZIR, MOTOR!

Etkinliğin Tanıtımı

Amaçlar:

- Demans hastası bireylerin yaşam kalitesini artırmak
- Yaratıcı sanat terapilerinin yaşam kalitesine etkisi hakkında bu grubu bilinçlendirmek/teşvik etmek
- Yaratıcı sanat terapilerinin uygun davranışsal ve duygusal sonuçlar oluşturması için nasıl uygulanacağı konusunda bilgi, prensipleri ve prosedürleri aktarmak
- Yaratıcı sanat terapilerinin uygulanmasını desteklemek için dijital gereçlerin nasıl kullanılacağı konusunda bilgi, prensipleri ve prosedürleri aktarmak
- Bakım merkezlerinin dışındaki dijital gereçlerle desteklenen demans hastası bireylerin yaratıcı sanat terapilerinin uygulanmasına akrabaların katılımıyla sosyalleşmelerinin iyileştirilmesi

Katılımcılar:

- Hafif-orta derecede Alzheimer'a veya başka demansa sahip bireyler
- Demans hastası bireylerin akrabaları
- Demans hastası bireylerle çalışan profesyoneller
- Yaratıcı sanat terapilerini bilen profesyoneller

Eğitilecek yeterlikler (akrabalar ve profesyoneller)

- Demans hastası bireylerle iletişim kurma becerisine sahip olmak
- Zor veya utanç verici durumlarla başa çıkma becerisi
- Bir takım halinde çalışmak
- Yaratıcı sanat terapisi profesyonellerinden destek
- Demans hastası bireyler hakkında bilgiye sahip profesyonellerden destek
- Demans bilgisi
- Olgunluk ve saygı dolu bir tutum
- Drama terapisi hakkında yeni şeyler öğrenmeye istekli olmak
- Bilişim ve iletişim teknolojisi araçları hakkında yeni şeyler öğrenmeye istekli olmak

Eğitilecek yeterlikler (Hafif-orta derecede Alzheimer'a sahip olan bireyler, Alzheimer ya da demans hastası bireyler)

- Öğrenmeye istekli olmak



- Dikkat eğitimi
- Hafıza eğitimi
- Hikaye anlatma becerisi
- Anılar hakkında konuşmak
- Yeni hikayeler yaratabilme becerisi
- Grup çalışması eğitimi
- Sosyal beceriler: renk, şekil, uzay, oran algısı

Eğitim içerikleri: Alzheimer ya da demans hastası bireyler için drama terapisi

- Bilişsel, davranışsal ve duygusal semptomlar üzerine etkiler
- Alzheimer ya da demans hastası bireylere drama terapisi kullanmak için temel metodolojiler ve araçlar
- Ev ortamında uygulama
- Kurum ortamında uygulama
- Drama terapisini geliştirmek için dijital araçlar

Tahmini süre:

- Yüz yüze 8 saat 30 dakika
- Online 3 saat

Uygulama:

ÇALIŞMA YÜZ YÜZE/ONLİNE	AÇIKLAMA, GEREKLİ ZAMAN VE KAYNAKLAR
Açılış	<p>Öncelikle, profesyoneller ve akrabalar eğitimciler için hazırlanmış rehberi okumalıdır:</p> <ul style="list-style-type: none">- Alzheimer ya da Demans hastası birey grup dinamiğinde yer almaya nasıl ikna edilir- Çalışmaların nasıl hazırlanacağına dair bazı fikirler- Alzheimer ya da Demans hastası bireyle nasıl iletişim kurulur <p>Bunun ardından profesyoneller ve akrabalar aktiviteye Alzheimer ya da demans hastası bireye ne yapacaklarını düşündüklerini ya da aktivitenin ne olabileceğini sorarak başlarlar. Bunun ardından profesyoneller aktiviteyi açıklayan bir giriş yaparlar.</p> <p>Bu aktivite kamishibai adı verilen bir drama hikaye anlatma yöntemidir. Kamishibai japon sokak tiyatrosu ve hikaye anlatımının bir formudur. Bizim durumumuzda, katılımcılar fotoğraf yardımıyla özgürce hikaye anlatabilecekler. Her katılımcı kendi hikayesini anlatabilecektir. Böylelikle, katılımcıların üstünde bir senaryo ezberleme yükü olmayacaktır. Etkinlik sanat terapisi üzerinde uzman ve demans hakkında bilgisi olan bir uzman tarafından yürütülecektir.</p> <p><u>Zamanlama:</u> 15 dakika (rehberin okunup sunulması için)</p> <p><u>Eğitim malzemeleri ve kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Eğitimciler için rehber: Alzheimer ya da Demans hastası bireyler Grup Dinamiğine katılmaya nasıl ikna edilir• Eğitimciler için rehber: Etkinliklerin nasıl hazırlanacağına yönelik fikirler

	<ul style="list-style-type: none">• Eğitimciler için rehber: Demans hastası bireylerle nasıl iletişim kurulur• Eğitimciler için rehber: Kamishibai/hikaye anlatımı için nasıl resimler oluşturulacağına dair bir örneği ya da resimlerin nasıl olacağına dair bir örnek• Laptop/bilgisayar• İnternet bağlantısı• Projektör
<p>Grup Dinamiği. Oyunumuzun/ şovumuzun ne hakkında olacağına birlikte karar vermek</p>	<p><u>Ne yapılacağına dair açıklama:</u></p> <ul style="list-style-type: none">- <u>Akrabaların katılımı: Katılımcının özürsüzlük durumuna bağlı olarak profesyonel ya da akraba daha az ya da daha çok rol alabilir</u>- <u>Bazen katılımcılar karar vermek veya bir şeyler seçmek için desteğe ihtiyaç duyabilirler.</u>- <u>Profesyoneller ya da akrabalar onlara işleri kolaylaştırmak için ipuçları verebilirler. (Eğitmen rehberleri için “ipuçları ve öneriler” kısmına bakınız.)</u> <p><u>Zamanlama:</u> 30 dakika (20 dakika + rehberi okumak için 10 dakika)</p> <p><u>Eğitim Malzemeleri ve Kaynaklar</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Eğitimciler için rehber: “İpuçları”- Laptop/bilgisayar- Beyaz tahta- Kamishibai için çerçeve <p>Öncelikle Alzheimer ya da Demans hastası bireylerin yakın hissettiği farklı konular hakkında konuşabiliriz. Örneğin: çocukluk, iş, aile, memleket, okul zamanların, gençlik zamanı hobileri vs.</p> <ul style="list-style-type: none">- Eğitimci katılımcılara bir gösteri yapılacağını ve bunun için bir hikaye gerekli olduğunu açıklar- Eğitimci 3 tane seçenek olduğunu açıklar: yaratmak, seçmek ya da ikisi de. Bu seçeneklerden birini seçmeliyiz.

- Katılımcılara bu seçeneklerin ne anlama geldiğini açıklayın. Yani profesyoneller katılımcılara “yaratmanın” birlikte hikaye uyduracağımız, “seçmenin” (profesyonelin yönlendirmesi altında), profesyonelin daha önceden hazırladığı hikayelerden birini seçmek anlamına geldiğini açıklar.

Zamanlama: 30 dakika (Katılımcılarla birlikte 20 dakika ve etkinlik öncesi ve bitiminde hazırlık için kullanmak üzere 10 dakika)

Eğitim malzemeleri ve kaynaklar:

- Örneklerle her 3 seçeneğin sunumu (eğer uygulanması mümkünse)
- Laptop/bilgisayar
- Beyaz tahta
- Kamishibai için çerçeve
- Diğer kamishibai malzemeleri

Hep birlikte ne istediğimize karar verelim: seç, yarat, ya da ikisi birlikte (karıştırın)

Gösterinin konusunu seçme: eğitimciler katılımcıların yakın hissettiği, onlarda belli hisler uyandıran, onları iyi hissettiren hikayeler vs. hakkında konuşmalı. Eğitimci katılımcıları bu konu seçme işlemi sırasında yönlendirir. Eğitimci bütün önerilen konuları beyaz tahtaya yazar ve katılımcılar bir tanesini birlikte seçerler veya eğitimci en çok bahsedilen konuyu seçer. Seçim eğitimci ve katılımcılar arasında bir anlaşmaya varılarak yapılmalıdır.

- *Eğitimci katılımcılara seçilen konu hakkındaki fikirlerini sorar.*
- *Fikirleri tahtaya yazın ki katılımcılar bunları görebilsin ve okuyabilsin.*
- Bunun ardından oylama yapılabilir ve eğitimci her oylanan konunun yanına ‘+’ işareti koyar
- Birlikte seçilen konunun unsurlarını (bağlantılar, duygular...) ve bunları nasıl ifade edeceklerini gösterirler.

	<p>Varolan bir hikayeyi seçmek: Katılımcılar eğitmen tarafından önerilen hikayelerden birini seçerler</p> <ul style="list-style-type: none">• Eğitmen önceden bazı hikayeler hazırlar. Bu hikayeler katılımcıların genç olduğu zamanlardan olsun ki katılımcılar bunlara karşı bir bağ hissedebilsin.Örneğin: https://www.naplesisterlibraries.org/kamishibai-theater-and-book/ https://www.amazon.com/Kamishibai-Story-Theater-Picture-Telling/dp/1591584043• Katılımcılar profesyonelin yönlendirmesi altında bir hikayeyi seçerler – profesyonel hikayenin bütün başlıklarını tahtaya yazar ve katılımcılar en çok tercih ettiklerine oy verirler. <p><u>Alzheimer hastası bireyin anılarına dayanan benzersiz/yeni bir hikaye oluşturmak:</u> kullanıcılar başkalarıyla paylaşmak istedikleri anılarını hikaye anlatımı yoluyla düşünürler.</p> <ul style="list-style-type: none">• Uzman kişi, katılımcıları onlar için anlamlı olan ve onları mutlu eden bir anılarını anlatmaları için teşvik eder.• Uzman bütün anıları beyaz tahtaya yazar.• Bütün katılımcılar anılarını dile getirdikten sonra, uzman kişi bu anıların belli bir düzende olduğu bazı senaryolar hazırlar ve katılımcılar en çok tercih ettikleri senaryoyu oylar. <p>Karışım: katılımcılar kendi hikayelerini varolan bir hikayeye birleştirir.</p> <p>Zamanlama: 135 dakika (45 dakikalık 3 seans halinde)</p> <p>Eğitim Materyalleri ve kaynaklar:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Bütün seçenekler hakkında ne düşündüklerini ya da seçeneklerle ilgili fikirleri yazabilmek için tahta.▪ Seçeneklerin sunumu.
<p>Grup dinamiği. Ekibi belirlemek. Oyundaki rollerimizi tanımlamak. Sanatla</p>	<p><u>Eğer var olan bir hikayeyi seçmeye karar verirsek:</u></p> <p>Çalışmalara hikaye seçimi kararı verildikten sonra (uzmanın veya akrabaların yardımıyla) başlanabilir. Uygulanacak adımlar şu şekildedir:</p>

İlgili gerçekten neyi seviyorum?

- Katılımcılar en çok tercih ettikleri konuya zaten karar vermişlerdi (önceki bölümde). Uzman ve Alzheimer hastası kişi karar verilen konu hakkında konuşurlar. (hikayenin konusu hakkında sorular sorarlar). Örneğin:
 - Hikayede kimler yer alıyor?
 - Hikaye nerede geçiyor?
 - Hikaye hangi zamanda geçecek?
 - Hikayedeki en sevdikleri an nedir?
- Çizim aksesuarlarının ve kağıtların kullanıcılara dağıtımı yapılır.
 - Uzman, katılımcılara anılarını çizmelerinin çok faydalı olacağını açıklar.
- Kimin hikayenin hangi bölümünü çizeceği ve sonrasında o bölümü açıklayacağı kararı verilir.
 - Uzman, hangi katılımcının hikayenin hangi bölümünü kağıda çizmek istediğinin konuşulduğu bir sohbet ortamı yaratır. Uzman her katılımcıya hikayelerini neyle çizmek istediklerini sorar (sulu boya, pastel boya, kuru boya vb.)
- Hikayenin çizimi yapılır (uzmanın ya da akrabaların gözetimi altında). Uzmanlar/ akrabalar katılımcıların kafalarının karıştığını fark ederlerse onları cesaretlendirirler. Uzmanlar/akrabalar, katılımcıların hikayedeki kendi bölümlerinin özünü korumalarına yardımcı olurlar.
- Katılımcılar, kamishibai prensiplerine uygun olarak hikaye anlatma yoluyla çizimlerini açıklarlar.

Her katılımcı kendi çiziminin arkasında yatan hikayeyi diğerlerine anlatır. Uzmanlar/ akrabalar burada katılımcının kafasının karıştığını fark ederlerse yardımcı olup onu devam etmeye teşvik edebilirler. Uzman hikayenin en başta belirledikleri sırada ilerlediğinden emin olur.

Zamanlama: 45 dakika

Eğitim Materyalleri ve kaynaklar:

- Dizüstü bilgisayar ya da bilgisayar.
- Projektör.
- Kağıt sayfalar.
- Çizim aksesuarları.
- Kamishibai ekipmanı.

Eğer drama için bir hikaye yaratmaya karar verirsek:

Karar verildikten sonra (uzmanın veya akrabaların yardımıyla) projeye başlanabilir. Adımlar şu şekildedir:

- Hikayenin temasını seçmek
Katılımcılar en çok tercih ettikleri konuya zaten karar vermişlerdi (önceki bölümde). Örneğin: çocukluk. Uzman belirlenen konu hakkında sorular sorabilir. Mesela:
 - Neler olmuştu?
 - Yanınızdaki kim vardı?
 - Neredeydiniz?
 - Hikayedeki rolünüz neydi?
 - İyi zaman geçirmiş miydiniz?
- Çizim aksesuarlarının ve kağıtların kullanıcılara dağıtımını yapar.
Uzman, katılımcılara anılarını çizmelerinin çok faydalı olacağını açıklar.
- Kimin hikayenin hangi bölümünü çizeceği ve sonrasında o bölümü açıklayacağı kararı verilir.
 - Uzman, hangi katılımcının hikayenin hangi bölümünü kağıda çizmek istediğininin konuşulduğu bir sohbet ortamı yaratır. Uzman her katılımcıya hikayelerini neyle çizmek istediklerini sorar (sulu boya, pastel boya, kuru boya vb.)
- Hikayenin çizimi yapılır (uzmanın ya da akrabaların gözetimi altında).
Uzmanlar/ akrabalar katılımcıların kafalarının karıştığını fark ederlerse onları cesaretlendirirler. Uzmanlar/akrabalar, katılımcıların hikayedeki kendi bölümlerinin özünü korumalarına yardımcı olurlar.

Katılımcılar, kamishibai prensiplerine uygun olarak hikaye anlatma yoluyla çizimlerini açıklarlar. Her katılımcı kendi çiziminin arkasında yatan hikayeyi diğerlerine anlatır. Uzmanlar/ akrabalar burada katılımcının kafasının karıştığını fark ederlerse yardımcı olup onu devam etmeye teşvik edebilirler. Uzman hikayenin en başta belirledikleri sırada ilerlediğinden emin olur.

Zamanlama: 135 dakika (45 dakikalık 3 seans halinde)

Eğitim Materyalleri ve kaynaklar:

- Dizüstü bilgisayar ya da bilgisayar.

	<ul style="list-style-type: none">▪ Projektör.▪ Kağıt sayfalar.▪ Çizim aksesuarları.▪ Kamishibai ekipmanı. <p>Kullanıcıların yeteneklerini ve isteklerini göz önünde bulundurmak:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Tiyatro performansı yapma süreci boyunca, uzmanlar kullanıcıların farklı yetenekleri ve tercihleri olduğunu dikkate almalıdır▪ Uzmanlar kullanıcılara uygun olan metoda uyum sağlamalıdır. Kuklalar, şarkı yoluyla açıklama gibi metodlar kullanılabilir. <p>Hiçbir kullanıcıyı herhangi bir şey yapmaya zorlamayız. (örneğin eğer çizim yapmaktan hoşlanmayan biri varsa onları hikaye anlatma kısmına ya da sevecekleri başka bir kooperasyon yoluna yönlendiririz).</p>
<p>Uygulamalı etkinlikler. BEKLE, HAZIR, MOTOR! Kadronun belirlenmesi.</p>	<p>Kamishibai hikaye anlatma metodunun uzmanlar tarafından temsilinin yapılması.</p> <ul style="list-style-type: none">● Uzmanlar bir kısa hikaye anlatımı sergilerler böylece kullanıcılar Kamishibainin nasıl bir şey olduğunu gözlemleyebilirler.● Uzmanlar katılımcıları yarım daire şeklinde oturmaya davet eder böylece herkes Kamishibai'yi görebilir.● Uzman kısa bir hikaye hazırlar ve katılımcılara kamishibai tiyatoru şeklinde anlatır böylece katılımcıların onların hikaye anlatımının neye benzemesi gerektiğini görürler.● Uzman katılımcılara onların da kendi hikayelerini benzer bir şekilde sunacaklarını söyler. <p>Eğer var olan bir hikayeyi seçerlerse:</p> <ul style="list-style-type: none">● Uzman hikayeyi anlatıma uygun olacak şekilde sıraya koyar ve düzenler. Uzman bölümlerin yazılı olduğu kağıtların arkasına o bölümü kim anlatacaksa onun ismini yazar. Böylece o bölümü anlatacak kişinin sırası geldiğinde uzman kişi katılımcıya yardımcı olabilir.

- Her kullanıcı belli bir resmin yanında durup onun hikayesini anlatır. Bir sonraki kullanıcı ise ondan sonra gelen yeni resmi anlatır. Bu da uzmanın, resmin hikayesini anlatacak kişiyi diğerlerinin önüne çıkmaya davet etmesi anlamına gelir. Eğer katılımcı bundan hoşlanmazsa, oturduğu yerden de anlatabilir.
- Akrabalar ve uzmanların rolü kullanıcıları hikaye anlatım süreci boyunca cesaretlendirmektir. Eğer katılımcının kafası karışırsa ya da nasıl devam edeceğini bilemezse ona yardımcı olmaları gerekir.

Eğer yeni bir hikaye yaratmaya karar verirlerse:

- Uzmanlar çizimlerini alır ve onları daha önceden kararlaştırılan sıraya göre dizerler. Uzman kişi resimlerin arkasına o resmi çizen katılımcının ismini yazar böylece o resmin sırası geldiğinde anlatacak olan katılımcıyı anlatmaya teşvik edebilir.
- Her katılımcı belli bir resmin yanında durup o resmin hikayesini anlatır. Bir sonraki kullanıcı ise ondan sonra gelen yeni resmi anlatır. Bu da uzmanın, resmin hikayesini anlatacak kişiyi diğerlerinin önüne çıkmaya davet etmesi anlamına gelir. Eğer katılımcı bundan hoşlanmazsa, oturduğu yerden de anlatabilir.
- Akrabalar ve uzmanların rolü kullanıcıları hikaye anlatım süreci boyunca cesaretlendirmektir. Eğer katılımcının kafası karışırsa ya da nasıl devam edeceğini bilemezse ona yardımcı olmaları gerekir.

Zamanlama: 90 dakika (45 dakikalık 2 seans halinde)

Eğitim Materyalleri ve kaynaklar:

- Dizüstü bilgisayar ya da bilgisayar.
- Projektör.
- Kağıt sayfalar.
- Çizim aksesuarları.
- Kamishibai ekipmanı.

<p>Deneyisel Etkinlik</p> <p>Senaryonun hikayesini anlatma. Neyin gösterisini yapmak istiyoruz?</p>	<p>Kamishibai tiyatro ilkesine göre hikâye anlatıcılığı</p> <ul style="list-style-type: none">• Herkes, önceden hazırlanmış veya üzerinde karar kılınmış hikâyenin birer sayfasını temsil eder. Profesyoneller kendi kısmını anlatması için her bir kişiyi hikâye anlatımına çağırır.• Profesyoneller ve akrabalar, hikâyenin kendi kısmını sunması için katılımcıları cesaretlendirir. Eğer katılımcılar söyleyeceğini unutma veya kafa karışıklığı gibi durumlar yaşarlarsa, onlara yardımcı olabilirler. Profesyoneller veya akrabalar hikâyeyi başlatabilir ve katılımcının devam etmesi için onu yüreklendirebilirler. Profesyoneller motive edici sözcükler kullanarak destek gösterebilirler.• Profesyoneller, katılımcılar sayfaları çeviremediğinde veya hikâyeyi devam ettirmekte zorlandıklarında onlara yardım etme sorumluluğundadır. Profesyoneller, katılımcının ifade etmek istediği her şeyi söylediğinden emin olmalıdır. Son olarak profesyoneller, eğer hikâye karmaşılaşmaya başladıysa ve istenmeyen duygular gösterilmeye başlanmışsa, katılımcıyı durdurması gerektiğini bilmelidir.• Süre: 30 dakika <p><u>Eğitim malzemeleri ve kaynaklar:</u></p> <ul style="list-style-type: none">▪ Dizüstü veya masaüstü bilgisayar.▪ Projeksiyon cihazı.▪ Hikâyenin yazılı olduğu kağıtlar▪ Kamishibai ekipmanları.
<p>Deneyisel Etkinlik. Hikâye anlatıcılığıyla senaryo geliştirmeye yardımcı olabilecek Bilişim ve iletişim teknolojileri veya Akıllı telefon uygulamaları. Örneğin internet siteleri, BUBBLR, PUPPET PALS HD</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=v6URceEr_zc</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=O_Uqic0n49M&t=458s</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=idD7Qbcqvw4</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VK_CYU6KN8</p> <p>Nasıl Çizilir? – Kolay Dersler: Bu telefon uygulaması bir dizi çizim dersi videosu içerir.</p> <p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.artelplus.howtodraw&hl=en</p> <p>Microsoft Paint, Microsoft Windows'un tüm sürümlerinde bulunan basit bir tarama grafik düzenleyicisidir.</p>



	<p>Kamishibai resimlerinin örnekleri şu adreste bulunabilir:</p> <p>https://www.pinterest.es/hrgarey/kamishibai/</p> <p>Kamishibai hikayelerinin örnekleri şu adreste bulunabilir:</p> <p>http://www.kamishibai.com/store/stories.html#Princess</p> <p>(bunlar satın alınabilir)</p> <p>Kamishibai örnekleri (İspanyolca)</p> <p>http://kamishibai.educacion.navarra.es/kamishibais/descargar-kamishibais/</p>
Kapanış	<p>Güzel yürütülmüş bir etkinliği kutluyoruz</p> <p>Tüm katılımcılara emekleri için teşekkür ediyoruz. Onları güzel iş çıkardıkları için kutluyor ve geçirdiğimiz hoş ve eğlenceli zamanı düşünüyoruz.</p> <p>Eğitmenler katılımcılar için küçük atıştırmalıklar hazırlayabilir. Bununla birlikte, katılımcıların atölye çalışmalarında bulunduğu bir göstergesi olarak sertifika hazırlayabilirler.</p>