

Özgüven Hazine Avı

Konu	Zihinsel Engelli Bireylerde Öz Güvenin Artırılması
Hedef Kitle (Grup Kişi Sayısı, Katılımcı Profili)	Zihinsel ve/veya engeli olan bireylerin bakıcıları
Süre	1 saat
Öğrenme Hedefleri	<ol style="list-style-type: none">1. Öz güveni etkileyen faktörleri belirlemek2. Olumlu ve güçlendirici bir ortam oluşturmak3. Kendini ifade etmeyi ve yaratıcılığı teşvik etmek4. Topluluk duygusunu beslemek5. İlerlemeyi takip etmek ve başarıları kutlamak
Hazırlık	<ol style="list-style-type: none">1. Araştırma ve Danışma:<ul style="list-style-type: none">• Zihinsel engeli olan bireylerle çalışma deneyimi olan uzmanlara, psikologlara, terapistlere ve bakıcılara danışın.2. Oyunlaştırma Tasarımı ve Geliştirilmesi<ul style="list-style-type: none">• Görsel olarak çekici ve kullanıcı dostu bir oyun alanı tasarlayın• Bu aracın temasıyla uyumlu ve özgüven gelişimini teşvik eden etkileşimli etkinlikler, mini oyunlar ve zorluklar oluşturun.3. Pilot Uygulama ve Geri Bildirim:<ul style="list-style-type: none">• Bu aracın etkinliğini ve katılımcıların memnuniyetini optimize etmek için geri bildirimleri analiz edin ve gerekli düzenlemeleri yapın.4. Tanıtımını Yapma:<ul style="list-style-type: none">• Bu aracın bakıcılar, engellilik alanını destekleyen kuruluşlar ve ilgili topluluklar arasında tanıtımını yapmak için bir pazarlama ve sosyal yardım planı hazırlayın.

<i>Malzemeler</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Saha veya Açık Alan: Oyun, etkinliklerin düzenlenebileceği ve katılımcıların serbestçe hareket edebileceği uygun bir saha veya açık alan gerektirir.2. Aktivite İstasyonları: Sahada her biri farklı bir gücü veya yeteneği temsil eden çeşitli istasyonların kurulması. Gerekli spesifik materyaller her istasyondaki faaliyetlerin niteliğine bağlı olacaktır.<ul style="list-style-type: none">• Hayatta Kalma İstasyonu: Koniler, engeller, çeviklik merdiveni, topalar, fasulye torbaları, bayrak copları, kronometre ve uygun spor aktiviteleri için gerekli her türlü ekipman.• Picasso İstasyonu: Boya, fırça, tuval, çizim kağıtları, keçeli kalemler, renkli kalemler, müzik aletleri, taşınabilir hoparlörler gibi sanat malzemeleri ve eşarp veya kurdele gibi dans malzemeleri.• Joker & Harley Quinn İstasyonu: Bulmaca setleri, takım oluşturma oyunları, masa oyunları, işaret kartları veya iletişim panoları gibi iletişim yardımcısı ve grup etkinlikleri ve görüşmeler için gerekli diğer materyaller.3. Tabelalar ve Talimatlar: Her aktivite istasyonu için, aktivitelerin amacını ve talimatlarını açıklayan görsel olarak çekici ve net tabelalar veya posterler oluşturun. Bu, katılımcıların her istasyonun hedeflerini ve kurallarını anlamalarına yardımcı olur.4. Ödüller ve Tanınma: Katılımcıların başarılarını ve güçlü yönlerini takdir etmek ve kutlamak için sertifikalar, madalyalar, kurdeleler veya rozetler hazırlamak. Bunlar oyunun sonundaki ödül töreninde sunulabilir.5. İlk Yardım Çantası: Oyun sırasında herhangi bir küçük yaralanma veya kaza durumunda hazır bulundurulacak, iyi stoklanmış bir ilk yardım çantasının bulundurulması.6. İkramlar ve Atıştırmalıklar: Katılımcıların oyun boyunca susuz kalmamasını ve enerji kazanmasını sağlamak için su, sağlıklı atıştırmalıklar ve içecekler sağlanmasının dikkate alınması.
<i>Oyunun Akışı/Tanımı</i>	<p>Oyunun Adı: Öz Güven Hazine Avı</p> <p>Öz Güven hazine avı, zihinsel engeli olan bireylerin benzersiz güçlü yönlerini ve yeteneklerini keşfetmelerine ve kutlamalarına yardımcı olmak için tasarlanmış ilgi çekici ve etkileşimli bir saha oyunudur. Oyun, öz güveni ve ekip çalışmasını teşvik eden ve zihinsel engeli olan bireylerin benzersiz yeteneklerini kutlayan dinamik ve kapsayıcı bir saha oyunu sağlar. İlgi çekici aktiviteler ve olumlu pekiştirme yoluyla bu oyun, kendini keşfetmeyi, güven oluşturmayı ve başarı duygusunu teşvik eder.</p>

Oynanış:

1. **Takım Oluşumu:** Katılımcılar, zihinsel engelli bireyler ve onların bakıcılarından oluşan takımlara ayrılır. Ekipler, işbirliğini ve karşılıklı desteği teşvik edecek çeşitli yetenek ve güçlü yönlere sahip olabilir.
2. **Güçlü Yön İstasyonları:** Sahada her biri farklı bir güç veya yeteneği temsil eden çeşitli aktivite istasyonları kurulur. Bu istasyonlar fiziksel aktiviteleri, problem çözme zorluklarını, yaratıcı görevleri veya iletişim egzersizlerini içerebilir.
3. **Dönüşümlü Oyun:** Takımlar istasyonlar arasında dönüşümlü olarak her bir istasyondaki aktivitelere katılır. Her istasyon belirli bir gücü veya yeteneği vurgulamak ve geliştirmek için tasarlanmıştır. Örneğin:
 - **Survivor İstasyonu:** Katılımcılar bayrak yarışları, engelli parkurlar veya uyarlanmış sporlar gibi fiziksel uygunluğu ve koordinasyonu teşvik eden eğlenceli fiziksel aktivitelere katılırlar.
 - **Picasso İstasyonu:** Katılımcılar, yaratıcı ifadeyi ve özgüveni teşvik etmek için sanat projeleri, müzik ve dans etkinlikleri veya drama egzersizlerine katılırlar.
 - **Joker ve Harley Quinn İstasyonu:** Katılımcılar bulmacaları çözmek, ekip oluşturma faaliyetlerini tamamlamak veya grup tartışmalarına katılmak, iletişim becerilerini ve ekip çalışmasını geliştirmek için birlikte çalışırlar.
4. **Güçlü Yönlerin Tanınması:** Her istasyonda bakıcılar ve ekip üyeleri, zihinsel engelli bireylerin gösterdiği güçlü yönleri tanıyıp kabul ederek olumlu destek sağlar. Bireysel çabaların ve başarıların teşvik edilmesi ve kutlanması vurgulanır. Katılımcılar oyun boyunca bakıcılarından yapılandırılmış geri bildirimler alacaklar.
5. **Ekip Düşüncesi ve Tartışması:** İstasyonlar tamamlandıktan sonra ekipler, bakıcıların kolaylaştırıcılığında yansıtıcı bir tartışma için bir araya gelir. Katılımcılar deneyimlerini paylaşıyor, kişisel güçlü yönlerini vurguluyor ve etkinliklerin kendilerini nasıl güçlenmiş ve güvende hissettirdiğini ifade ediyorlar. Bakıcılara, bakıcı-çocuk ilişkilerinde nasıl iyi iletişim yolları oluşturabilecekleri konusunda gözlemciler tarafından bir liste veriliyor.
6. **Ödül Töreni:** Oyun, her katılımcının benzersiz güçlerinin ve katkılarının takdir edildiği bir ödül töreniyle sona erer. Bireysel başarılarını takdir etmek ve büyümelerini kutlamak için sertifikalar, madalyalar veya kurdeleler sunulur.

<p><i>Çözümleme / Yansıma</i></p>	<p>"Özgüven hazine avı" oyunu, zihinsel engelli bireylerin özgüvenini geliştirmek ve yeteneklerini kutlamak için benzersiz ve ilgi çekici bir yaklaşım sunar. Çeşitli aktivite istasyonlarının bir araya getirilmesi ve güçlü yönlerin tanınmasına ve geliştirilmesine odaklanılması yoluyla oyun, katılımcıların yeteneklerini sergilemeleri ve güven oluşturmaları için bir platform sağlar.</p> <p>Öz güven hazine avı oyununun en güçlü yönlerinden biri kapsayıcılığa yaptığı vurgudur. Aktiviteleri farklı yeteneklere uyum sağlayacak şekilde tasarlayan oyun, tüm katılımcıların aktif olarak katılımında bulunabilmesini ve katkıda bulunabilmesini sağlar. İstasyonlar, fiziksel, yaratıcı veya işbirliğine dayalı farklı güçlü yönlere hitap ederek bireylerin üstün oldukları ve kendilerini güçlenmiş hissettikleri alanları bulmalarına olanak tanıyor.</p> <p>Oyun aynı zamanda katılımcılar arasında ekip çalışmasını ve işbirliğini de teşvik ediyor. Hem bakıcıları hem de zihinsel engelli bireyleri oyuna dahil ederek bir dostluk ve destek duygusu yaratır. İşbirliğine dayalı meydan okuma istasyonu, iletişim ve problem çözme becerilerini teşvik ederek işbirliği ruhunu ve karşılıklı saygıyı teşvik eder.</p> <p>Oyunun bir diğer olumlu yönü de tanınma ve kutlamaya odaklanmasıdır. Oyunun sonundaki ödül ve takdir töreni, katılımcıların başarılarının ve güçlü yönlerinin takdir edilmesi için bir fırsat sağlar. Kamuoyunun bu tanınması, öz güveni artırır ve her bireyin benzersiz yeteneklere ve sunabileceği katkılara sahip olduğu fikrini güçlendirir.</p> <p>Öz güven hazine avı oyunu, katılımcıları konfor alanlarından çıkıp yeni ilgi alanlarını keşfetmeye teşvik eder. Aktivite istasyonlarının çeşitliliğini sağlayarak bireyleri farklı deneyimlerle tanıştırıyor ve onları yeni şeyler denemeye teşvik eder. Bu kişisel gelişime, ufukların genişlemesine ve gizli yeteneklerin keşfedilmesine yol açabilir.</p> <p>Oyunla ilgili göz önünde bulundurulması gereken hususlardan biri, etkinliklerin farklı yeteneklere sahip katılımcılar için uygun olmasını sağlamak amacıyla dikkatli planlama ve uyarılma ihtiyacıdır. Herkesin tam olarak katılabilmesini ve başarıyı deneyimleyebilmesini sağlamak için, bireysel ihtiyaçları karşılayacak uygun destek ve değişikliklerin sağlanması önemlidir.</p> <p>Genel olarak, öz güven hazine avı oyunu, zihinsel engeli olan bireylerde benlik saygısını arttırmak için güçlü bir araçtır. Destekleyici ve kapsayıcı bir ortam yaratarak, güçlü yönleri kutlayarak ve işbirliğini teşvik ederek oyun, olumlu bir kişisel imajı, kişisel gelişimi ve başarı duygusunu teşvik eder. Bireylerin yeteneklerini tanımalarını, dayanıklılıklarını geliştirmelerini ve benzersiz güçlerini benimsemelerini sağlar.</p>
---------------------------------------	--

<i>Tematik / Teorik Girdi</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Kendi Kaderini Belirleme Teorisi: Kendi Kaderini Tayin Kuramı (KKBT), motivasyon ve refahta özerkliğin, yeterliliğin ve ilişkililiğin önemini vurgular. Oyun, katılımcıların faaliyetleri üzerinde seçim yapmalarına ve kontrol sahibi olmalarına olanak tanıyarak, beceri geliştirme ve ustalık için fırsatlar sunarak ve ekip çalışması ve işbirliği yoluyla bağlantı ve aidiyet duygusunu teşvik ederek Kendi Kaderini Belirleme ilkelerini birleştirir.2. Güçlü Yönlere Dayalı Yaklaşımlar: Pozitif psikoloji ve güçlü yönler dayalı yaklaşımlardan yararlanan oyun, katılımcıların güçlü yönlerini belirlemeye ve kullanmaya odaklanır. Oyun, benzersiz yetenekleriyle uyumlu ve yeteneklerini sergileyen etkinlikler tasarlayarak, zihinsel engelli bireylerin güçlü yönlerini fark etmelerine ve kutlamalarına, olumlu bir öz algıyı geliştirmelerine ve öz güvenlerini artırmalarına yardımcı olur.3. Deneyimsel Öğrenme: Deneyimsel öğrenme teorisi, bireylerin en iyi doğrudan deneyimler ve yansıtma yoluyla öğrendiğini öne sürer. Oyun, katılımcıların aktif olarak katılmalarına ve kendi deneyimlerinden öğrenmelerine olanak tanıyan uygulamalı aktiviteler sağlar. Her aktiviteden sonraki veya oyunun sonundaki düşünme süreleri, katılımcıları güçlü yönleri, başarıları ve gelişim alanları hakkında düşünmeye teşvik eder, daha derin öğrenmeyi ve kişisel farkındalığı kolaylaştırır.4. Kapsayıcılık ve Erişilebilirlik: Oyun, katılımcıların farklı ihtiyaçlarını ve yeteneklerini dikkate alarak kapsayıcılık ve erişilebilirlik ilkelerini benimsemelidir. Bu, etkinliklerin farklı fiziksel, duyuşsal veya bilişsel yeteneklere uygun hale getirilmesini, alternatif iletişim yöntemleri sağlanmasını ve oyun ortamının tüm katılımcılar için erişilebilir ve destekleyici olmasını sağlamayı içerebilir.
<i>Değerlendirme</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Katılımcı Geri Bildirimi: Oyuna katılan hem katılımcılardan hem de bakıcılardan geri bildirim toplayın (ör. anketler, bilgilendirme)2. Gözlemler ve Katılım Düzeyleri: Katılımlarını, coşkularını ve aktif katılımlarını değerlendirmek için oyun sırasında katılımcıları gözlemleyin. Katılım düzeylerini, başkalarıyla etkileşimlerini ve faaliyetlerden genel olarak keyif aldıklarını izleyin.3. Bakıcı ve Akran Geri Bildirimi: Oyunu ve oyunun katılımcılar üzerindeki etkisini gözlemleyen bakıcılardan ve akranlardan geri bildirim alın. Gözlemleri ve

	<p>içgöröleri, katılımcıların özgüvenindeki, sosyal etkileşimlerindeki veya genel durumlarında deęişiklikleri fark edebilecekleri için oyunun etkililięi hakkında daha geniş bir perspektif sağlayabilir.</p>
<p><i>Öneri/Eęitmen için Ek Bilgi</i></p>	<ol style="list-style-type: none">1. Katılımcıları Tanıyın2. Olumlu ve Destekleyici Bir Ortam Yaratın3. Açık Talimatlar Sağlayın4. Düşünmeyi ve Tartışmayı Teşvik Edin5. Yapıcı Geribildirim Sağlayın6. Akran Öğrenmesini ve Mentorluğu Teşvik Edin7. Başarıları Kutlayın8. Geri Bildirim Alın ve Oyunu Sürekli İyileştirmeye çalışın