

Özel Çocuđu Olan Anneler İin
Oyun Tabanlı Öğrenme

OYUN KİTİ



*learning for mothers
with special kids*



Co-funded by
the European Union

İÇİNDEKİLER



- **Oyun Tabanlı Öğrenme Nedir?..... 2**
- **Bölüm 1: Özbakım Araçları 5**
- **Bölüm 2: Dijital Beceriler Araçları.....19**
- **Bölüm 3: Özgüven Araçları 25**
- **Bölüm 4: Sağlık ve Fiziksel Aktivite Araçları 44**
- **Proje Hakkında..... 52**

Oyun Tabanlı Öğrenme Nedir?



Oyunların, yaşı veya yeteneği ne olursa olsun bireyleri cezbetme ve motive etme yetenekleri uzun zamandır bilinmektedir. Oyuna dayalı öğrenme, doğru bir şekilde kullanıldığında engelli bireyler için dönüştürücü bir yaklaşım olabilir ve öğrenmenin ve büyümenin teşvik edici ve eğlenceli bir yolunu sunabilir. Bakıcılar, oyunun gücünden yararlanarak yalnızca beceri gelişimini kolaylaştırmakla kalmayıp aynı zamanda güçlenme ve öz değer duygusunu da geliştiren anlamlı deneyimler yaratabilirler.

Oyun temelli öğrenmenin en önemli faydalarından biri özgüveni artırma yeteneğinde yatmaktadır. Engelli bireyler için, özgüvenlerini etkileyebilecek benzersiz zorluklarla karşılaşmak yaygındır. Bakıcılar, oyunları günlük yaşamlarına entegre ederek başarı ve başarıya yönelik fırsatlar sunabilir ve refahlarının diğer alanlarına da yayılan güçlü bir güven temeli oluşturabilirler. Oyun temelli öğrenme sayesinde bireyler başarı duygusunu deneyimleyebilir, engelleri aşabilir ve sanal dünyanın ötesine geçen olumlu bir benlik algısı geliştirebilirler.

Ayrıca oyun temelli öğrenme, engelli bireylere yönelik sağlık sonuçlarının iyileştirilmesinde önemli avantajlar sunmaktadır. Geleneksel sağlık hizmetleri uygulamaları bazen klinik ve tarafsız hissedebilir, bu da hastaların katılımını ve kendi bakımlarına aktif katılımlarını sürdürmeyi zorlaştırır. Oyunlar ise sağlık deneyimini interaktif ve sürükleyici bir yolculuğa dönüştürme potansiyeline sahip. Bakıcılar, oyun unsurlarını bir araya getirerek tedavi planlarına uyumu teşvik edebilir, sağlıklı alışkanlıkları teşvik edebilir ve hastalar, bakıcılar ve sağlık uzmanları arasında daha iyi iletişimi kolaylaştırabilir.

Günümüzün dijital çağında, engelli bireylerin topluma tam katılımı için dijital becerilere sahip olmak şarttır. Oyun temelli öğrenme, dijital okuryazarlığı ve yeterliliği geliştirmek için değerli bir araç olarak hizmet edebilir. Etkileşimli oyunlar aracılığıyla bireyler, problem çözme, karar verme ve uyum sağlama gibi kritik dijital becerileri geliştirerek dijital ortamda özgüven ve bağımsızlıkla gezinmelerini sağlayabilir. Bakıcılar, oyun tabanlı öğrenmeyi benimseyerek sevdiklerini dijital dünyada aktif katılımcılar olma konusunda güçlendirebilir, iletişim, eğitim ve kişisel gelişim için yeni yollar açabilir.

Son olarak oyun temelli öğrenme, engelli bireylerin sağlık ve fiziksel aktivite düzeylerini önemli ölçüde etkileyebilir. Bakıcılar, hareketi ve egzersizi teşvik eden oyunları birleştirerek sağlıklı ve aktif bir yaşam tarzını teşvik edebilir. Oyun görünümüne bürünen fiziksel aktiviteler sadece egzersizi keyifli hale getirmekle kalmıyor, aynı zamanda bireylerin motor becerilerini, koordinasyonunu ve genel refahını geliştirme fırsatları da sunuyor. Oyuna dayalı öğrenme yoluyla bakıcılar, fiziksel aktivite ile olumlu bir ilişki kurabilir, bu da uzun vadeli sağlık yararlarına ve yaşam kalitesinin artmasına yol açabilir.



BÖLÜM-1

○○○○

ÖZ-BAKIM BECERİLERİ ARAÇLARI

1

ÇAMAŞIR SEPETİ

KONU	Fiziksel Aktivite , Öz Bakım
HEDEF KİTLE (GRUP KİŞİ SAYISI, KATILIMCI PROFILI)	Hedef grup fiziksel veya zihinsel engeli olan kişilerdir. Tüm yaş gruplarına uygundur. Oyun bireysel olarak oynanabilmektedir.
SÜRE	15-20 dakika
ÖĞRENME HEDEFLERİ	<ul style="list-style-type: none">- Çocuğa, kirli çamaşırları çamaşır sepetine koyma alışkanlığının kazandırılması- Çocuğun odasının düzeninde kişisel sorumluluğunun teşvik edilmesi
HAZIRLIK	-Çamaşır sepetini salona veya konforlu odaya çıkarabilirsiniz. Çocuğun kirli çamaşırlarını atabileceği alanı hazırlayın.
MALZEMELER	- Bir çamaşır sepeti ve çamaşırlar
OYUNUN AKIŞI/TANIMI	<ul style="list-style-type: none">-Çamaşır sepetini geniş bir alana çıkarın-Çocuğun odasındaki kirli çamaşırları toplayın ve sırayla çamaşır sepetine sepet atmalarını isteyin.-Yanında durun ve kaçırıldığı çamaşırları tekrar atmasını isteyin.-Bu oyunla çocuk hem kirli kıyafetlerin çamaşır sepetine atılması gerektiğini öğreniyor hem de keyifli vakit geçiriyor.

1

ÇAMAŞIR SEPETİ

ÇÖZÜMLEME / YANSIMA

-Çocuğa bu oyunun onun için yeterince iyi ve eğlenceli olup olmadığını sorun. Bu tür oyunlardan sonra çocuğun davranışlarını takip edin. Çocuk kendi sorumluluğunu ve öz bakımını almaya başladıysa bu tür etkinlikleri uygulamaya devam edin.

-Çocukla, kendi ihtiyaçlarını karşılamanın ne kadar kolay ve eğlenceli olabileceği ve kişisel bakımın önemi hakkında konuşun.

TEMATİK / TEORİK GİRDİ

DEĞERLENDİRME

ÖNERİ/EĞİTMEN İÇİN EK BİLGİ

2

ÇARKIFELEK

KONU	Öz Bakım
HEDEF KİTLE (GRUP KİŞİ SAYISI, KATILIMCI PROFİLİ)	5-14 yaş arası zihinsel engelli veya fiziksel sorunları olan çocuklar
SÜRE	30 dakika
ÖĞRENME HEDEFLERİ	-Öz bakım becerilerini öğrenmek. Farklı öz bakım becerilerinde kullanılan nesnelere tanıma.
HAZIRLIK	-Ebeveyn/bakıcı, oyunun hedeflerini, içeriğini ve duygusal deneyimlerini anlamak için çocuktan önce oyunu oynamalıdır.
MALZEMELER	-Renkli karton, raptiye, kalem, boya, resim kartları
OYUNUN AKIŞI/TANIMI	<ul style="list-style-type: none">- Dönebilen bir tekerlek oluşturulur. Tekerleğin üzerinde 10 adet şerit olacaktır.- Her parçanın üzerine kişisel bakım becerisini ilgilendiren nesnenin adını yazın.- Çocuklar sırayla direksiyonu çevirir. Ortaya çıkan parçada çocuğun nesneyi nasıl kullandığını görselleştirmesi istenir.

2

ÇARKIFELEK

ÇÖZÜMLEME/YANSIMA

- Bu oyun senin için eğlenceli miydi?
- Size gelen objelerden en çok hangisini kullanıyorsunuz?
- Bu nesnelere evinizde var mı?
- Oyun sırasında hangi duyguları yaşadınız?
- Oyun bu duyguları anlamana ve yönetmenize nasıl yardımcı oldu?
- Herhangi bir zorlukla karşılaştınız mı? Nasıl başa çıktınız?
- Sizin için en anlamlı olan herhangi bir karakter veya durum var mıydı? Neden?
- Oyunun gerçek hayattaki durumlarda size nasıl yardımcı olabileceğini düşünüyorsunuz?

TEMATİK / TEORİK GİRDİ

Öz bakım becerilerinin neler olduğunu (Hangi beceri hangi durumlarda kullanılır?) bilmek ve bu becerileri günlük yaşamda kullanabilmek

DEĞERLENDİRME

Oyunu oynayan çocuklardan ve onların deneyimlerini gözlemleyen ebeveynlerden ve bakıcılardan geri bildirim toplayın.

ÖNERİ/EĞİTMEN İÇİN EK BİLGİ

1. Katılımcıları Tanıyın
2. Olumlu ve Destekleyici Bir Ortam Yaratın
3. Açık Talimatlar Sağlayın
4. Düşünmeyi ve Tartışmayı Teşvik Edin
5. Başarıları Kutlayın

3

MISKET SALLAMA

KONU	Öz Bakım
HEDEF KİTLE (GRUP KİŞİ SAYISI, KATILIMCI PROFİLİ)	7-14 yaş arası zihinsel engelli veya fiziksel sorunları olan çocuklar
SÜRE	30 dakika
ÖĞRENME HEDEFLERİ	<ul style="list-style-type: none">- Kaba motor fonksiyon gelişimi- Öz bakım becerilerinin geliştirilmesi
HAZIRLIK	<ul style="list-style-type: none">- Öncelikle oyunun bakıcılara ve engelli çocuğu olan ailelere anlatılması- Bakıcıların ve ailelerin oyunu denemeleri rica olunur
MALZEMELER	<ul style="list-style-type: none">- Renkli tebeşir, oyuncak bebek, diş fırçası, bağcıklı ayakkabı, tarak, misket
OYUNUN AKIŞI/TANIMI	<ul style="list-style-type: none">- Uzman yere tebeşirle iç içe 6 halka çizer- Her halkanın içine bir nesne koyar- Çocuklardan belli bir mesafeden misketi sırasıyla halkanın içine yuvarlamaları istenir.- Misket hangi halkada duruyorsa, o nesnenin oyuncak bebek üzerinde kullanılması istenir.

3

MISKET SALLAMA

ÇÖZÜMLEME/YANSIMA

Oyunun sonunda;
- Bu oyun eğlenceli miydi?
- Misketi yuvarlamak senin için zor oldu mu?
- Misket istediğiniz halkada durabildi mi?
- Halkanın içindeki objeleri günlük hayatınızda tek başınıza kullanabiliyor musunuz?

TEMATİK / TEORİK GİRDİ

Özellikle fiziksel engeli olan çocukların motor becerilerinin daha iyi geliştirilmesi ve bu becerilerin kullanılması amacıyla uygulanabilir.

DEĞERLENDİRME

Oyunu oynayan çocuklardan ve onların deneyimlerini gözlemleyen ebeveynlerden ve bakıcılardan geri bildirim alın

ÖNERİ/EĞİTMEN İÇİN EK BİLGİ

1. Katılımcıları Tanıyın
2. Olumlu ve Destekleyici Bir Ortam Yaratın
3. Açık Talimatlar Sağlayın
4. Düşünmeyi ve Tartışmayı Teşvik Edin
- 5- Başarıları Kutlayın

4

DUYGUSAL BINGO

KONU	Öz Bakım
HEDEF KİTLE	Zihinsel engeli olan kişiler ve onların bakıcıları
SÜRE	40'-60'
ÖĞRENME HEDEFLERİ	<p>Duygusal Farkındalık: Katılımcılar hem kendilerindeki hem de başkalarındaki çeşitli duyguları tanıma ve tanımlama yeteneklerini geliştireceklerdir.</p> <p>Duygusal Anlama: Katılımcılar, duyguların nedenlerini, tetikleyicilerini ve etkilerini keşfederek duyguların yaşamın doğal bir parçası olduğunu ve yoğunluk ve süre açısından farklılık gösterebileceğini öğreneceklerdir.</p> <p>Empati Geliştirme: Katılımcılar, başkalarının deneyimlediği duyguları tanımayı ve anlamayı öğrenerek empatiyi geliştireceklerdir.</p> <p>Kendilerini başkalarının yerine koyarak, onların bakış açılarını ve duygularını dikkate alarak empati kurma kapasitesini geliştirecekler.</p> <p>İletişim Becerileri: Duyguları etkili bir şekilde ifade etme ve tanımlama yoluyla, katılımcılar kendi duygularını ifade etme ve başkalarının duygusal deneyimlerini aktif bir şekilde dinleme pratiği yapacaklardır.</p> <p>Kendini Düşünme: Katılımcılar öz değerlendirmeyle meşgul olacak, kendi duygusal ortamlarını keşfedecek ve duygusal refahlarına dair içgörü kazanacaklar.</p> <p>Olumlu Benlik Algısı: Oyun süresince katılımcılar özsaygılarını artıracak ve duygularına ilişkin olumlu bir öz algı geliştireceklerdir. Tüm duyguların geçerli olduğunu ve bunları kabul edip sağlıklı bir şekilde ifade etmenin önemli olduğunu öğrenecekler.</p> <p>Başa Çıkma Stratejileri: Katılımcılar zorlu duygularla baş etmenin etkili yollarını öğrenecek ve öz bakım tekniklerinden oluşan bir repertuar geliştirecekler.</p> <p>Kapsayıcılık ve Saygı: Katılımcılar, kabul ve destek ortamı yaratarak başkalarının duygularına değer vermeyi ve kabul etmeyi öğreneceklerdir.</p>
MALZEMELER	- Renkli tebeşir, oyuncak bebek, diş fırçası, bağcıklı ayakkabı, tarak, misket

4

DUYGUSAL BINGO

HAZIRLIK

Her karesi farklı bir his veya duygu içeren 4x4 ölçüsünde bingo kartları oluşturun. Kartları katılımcıların yeteneklerine ve farklı duygulara aşinalıklarına göre özelleştirin. Oyun sırasında seslenmek üzere bir dizi duygu kartı veya duygu listesi hazırlayın.

AKIŞ / AÇIKLAMA

Oyun Kurulumu:

Bingo kartlarını her oyuncuya dağıtın ve oyunun kurallarını ve amacını açıklayın.

Duygu Çağrısı:

Bakıcı veya belirlenen oyuncu, rastgele bir duygu kartı seçer veya verilen listeden bir duyguyu seslendirir. Duyguları tüm oyunculara okur veya gösterirler.

Eşleştirme:

Oyuncular bingo kartlarında karşılık gelen duyguyu ararlar. Kartlarında eşleşen bir duygu varsa, o kareyi bir işaretleyici veya çip kullanarak kapatır veya işaretlerler.

Bingo:

Bir sırayı (yatay, dikey veya çapraz olarak) tamamlayan ve "Bingo!" diye bağırarak ilk oyuncu turu kazanır (Alternatif olarak, oyuncuların bingo kartlarındaki tüm kareleri kapatmayı hedeflediği tam karartma için de oynayabilirsiniz).

Düşünme ve Tartışma:

Bir tur kazanıldıktan sonra, çağrılan ve eşleşen duygular üzerinde düşünmek için bir dakikanızı ayırın. Konuşmayı ve duygusal anlayışı geliştirmek için oyuncuları duygularla ilgili kişisel deneyimlerini veya hikayelerini paylaşmaya teşvik edin.

Oyunun Devamı:

Bingo kartlarını sıfırlayın ve ek turlar oynamaya devam ederek farklı oyuncuların duygularını dile getirmesine olanak tanıyın

4

DUYGUSAL BINGO

ÇÖZÜMLEME / YANSIMA

Keşfedilen oyun deneyimi ve duygular üzerine düşünmek için bir grup tartışması düzenleyin. Katılımcıları oyun sırasında nasıl hissettiklerini, edindikleri bilgileri veya karşılaştıkları zorlukları paylaşmaya teşvik edin. Günlük yaşamda duygusal farkındalığın, empatinin ve farklı duyguları tanımanın ve anlamının rolünü tartışın.

TEMATİK / TEORİK GİRİŞ

Duygusal Zekâ: "Duygular Bingo" oynayarak katılımcılar, farklı duyguları tanıma ve tanımlama yoluyla duygusal zekâ becerilerini geliştirme ve uygulama fırsatına sahip olurlar.

Bilişsel-Davranışçı Terapi (BDT): Bingo kartlarındaki duyguları aktif olarak arayarak ve eşleştirerek katılımcılar, duygusal farkındalıklarını artıran ve bilişsel çarpıtmalara meydan okuyan bilişsel süreçlere dahil olurlar.

Kişi Odaklı Yaklaşım: Bingo kartlarının özelleştirilmesi ve oynanıştaki esneklik, katılımcıların özel ihtiyaçlarına ve aşinalıklarına hitap ederek kapsayıcılık ve bireyselleştirilmiş katılım sağlar.

Empati Geliştirme: Katılımcılar, eşleşen duygularla ilgili kişisel deneyimleri tartışarak kendilerini başkalarının yerine koyma, empati ve bakış açısı kazanma becerilerini geliştirme konusunda pratik yapabilirler.

Sosyal Öğrenme Teorisi: Katılımcılar birbirlerinin belirli duygularla ilgili tepkilerini, deneyimlerini ve hikayelerini gözlemleyebilir ve bunlardan öğrenebilirler. Bu gözlem ve paylaşım süreci, duygusal kelime dağarcığının genişletilmesine ve duygulara ilişkin anlayışlarının derinleşmesine yardımcı olabilir.

4

DUYGUSAL BINGO**DEĞERLENDİRME**

Katılımcı Geri Bildirimi: Katılımcılardan oyunu oynama deneyimlerine ilişkin geri bildirim toplayın. Bu gayri resmi konuşmalar, anketler veya anketler yoluyla yapılabilir. Keyif düzeylerini, algılanan faydalarını ve iyileştirme önerilerini sorun.

Duygusal Farkındalık: Oyunun katılımcıların duygusal farkındalığı ve anlayışı üzerindeki etkisini değerlendirin. Oyun sırasında duyguları daha fazla tanıma ve tanımlama gösterip göstermediklerini ve bu bilgiyi gerçek hayattaki durumlarda uygulayıp uygulayamadıklarını gözlemleyin.

Empati Geliştirme: Oyunun katılımcılar arasında empatiyi geliştirmedeki etkinliğini değerlendirin. Başkalarının duygularıyla bağlantı kurma, anlayış gösterme ve oyunda keşfedilen duygularla ilgili kişisel deneyimleri paylaşma becerilerine dikkat edin.

Sosyal Etkileşim: Oyun sırasında katılımcılar arasındaki sosyal etkileşimin kalitesini ve derinliğini değerlendirin. Aktif dinleme, empati ve destekleyici iletişimin kanıtlarını arayın. Olumlu sosyal etkileşim, oyunun anlamlı bağlantıları kolaylaştırdığını ve topluluk duygusunu geliştirdiğini gösterir.

Bakıcı Geri Bildirimi: Bakıcılardan, katılımcıların duygusal farkındalıklarında, iletişimlerinde ve sosyal becerilerinde fark ettikleri değişikliklere ilişkin gözlemleri ve algıları konusunda geri bildirim isteyin. Bakıcılar, oyunun katılımcıların refahı ve günlük işleyişi üzerindeki etkisine ilişkin değerli bilgiler sağlayabilir.

**EĞİTMENLER İÇİN
İPUÇLARI/EK
BİLGİLER**

Bireysel İhtiyaçlara Uyum Sağlayın.
Düşünmeyi Teşvik Edin.
Empati ve Anlayışı Geliştirin.
Tetikleyicilere Dikkat Edin.
Duygusal Başa Çıkma Stratejilerini Güçlendirin

5

DOĞRULUK MU CESARET Mİ

KONU	Öz Bakım
HEDEF KİTLE	Oyun zihinsel engeli olan yetişkin bireyler için tasarlanmıştır. 2 ila 30 kişi arasında oynanabilir.
SÜRE	Oyun 45 dakika - 1 saat arasında sürer.
ÖĞRENME HEDEFLERİ	Oyunun amacı: 1. Öz bakımı artırmak. 2. Sosyalleşmeyi geliştirmek.
HAZIRLIK	Bu oyuna katılanlar için rahat bir alan hazırlayın. Öz Bakım Cesaret veya Doğruluk Kartlarını oluşturun. “Eğitimciler için İpuçları/ Ek Bilgiler” başlığı altındaki soruları kullanabilir veya kendi fikirlerinizi ekleyerek bunları ihtiyaçlarınıza/hedeflerinize göre uyarlayabilirsiniz.
MALZEMELER	1. Bir madeni para 2. Çeşitli zorluklar ve sorular içeren “Cesaret” ve “Gerçek” kartları 3. Puanları takip etmek için bir not defteri veya puanlama sayfası

5

DOĞRULUK MU CESARET MI**OYUNUN
AKIŞI/TANIMI**

1. "Cesaret" ve "Doğruluk" kartlarını önceden hazırlayın ("İpuçları/Eğitmenler için Ek Bilgiler" bölümündeki soruları kullanabilirsiniz) "Cesaret" kartları öz bakım zorluklarını içermeli ve "Gerçek" kartları düşündürücü sorular içermelidir.
2. Oyuncuları toplayın ve oyunu yönlendirecek bir moderatör seçin.
3. Her oyuncu sırayla yazı tura atarak "Cesaret" kartını mı yoksa "Doğruluk" kartını mı seçeceğini belirler.
4. "Cesaret" kartı seçerlerse, kartta açıklanan öz bakım mücadelesini tamamlamaları gerekir. Mücadeleyi başarıyla tamamlarlarsa 10 puan kazanırlar. "Cesaret" meydan okumalarına örnekler şunlar olabilir:
 - Kendinize değerinizi ve öz sevginizi vurgulayan içten bir mektup yazın.
 - Sevdiğiniz birini arayın ve onun için neden önemli olduğunuzu açıklamasını isteyin.
5. "Doğruluk" kartını seçerlerse karttaki soruya veya ifadeye yanıt vermeleri gerekir. Anamlı tartışmalara yöneltin veya öz değerlendirme yaptırın. Düşünceli bir cevap verirlerse 10 puan kazanırlar. "Doğruluk" sorularına/ifadelerine örnekler şunlar olabilir:
 - "Psikologdan yardım istemek zihinsel sağlığa faydalı mıdır? Doğru mu Yanlış mı?"
 - "Kendinizde en çok takdir ettiğiniz şey nedir ve neden?"
6. Moderatör her oyuncunun puanlarını bir puanlama tablosunda takip etmelidir.
7. Oyuncular sırayla oynar ve oyun, bir oyuncu 200 puan toplayıp kazanan oluncaya kadar devam eder.
8. Açık tartışmaları ve paylaşımı artırmak için, oyuncuların "Gerçek" kartlarına verdikleri yanıtları grupta tartışmalarına izin verin. Bu, destekleyici ve besleyici bir atmosferi sağlayabilir.
9. Oyun pozitifliğe ve kişisel gelişime odaklanmalı, dolayısıyla oyuncuların birbirlerinin tepkilerine karşı saygılı ve duyarlı olmalarını sağlayın.

5

DOĞRULUK MU CESARET MI

ÇÖZÜMLEME / YANSIMA	<p>Oyunun sonunda katılımcılar ve moderatör bir daire oluşturarak oyunda nasıl hissettiklerini ve ne öğrendiklerini aşağıdaki soruları sorarak konuşabilirsiniz.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Kendiniz veya gruptan başka biri için yeni bir şey fark ettiniz mi? -Oyun sırasında duygularınız nelerdi? - "Öz Bakım Cesaret mi Gerçek mi" oyunu sırasında ilk kez bir şey yaptığınız oldu mu? -Bu deneyimden hangi değerli içgörülerini veya dersleri çıkardın? -Bu oyunu sevdi mi? Daha sık oynamak istediğiniz bir oyun mu ve neden?
TEMATİK / TEORİK GİRDİ	<p>İsteğe bağlı olarak oyunun sonunda moderatörün öz bakım hakkında bilgi vermesi ve oyun boyunca kişisel bakımı geliştirmek için hangi yolların izlenmesi gerektiği anlatılabilir.</p>
DEĞERLENDİRME	<p>Çözümleme/yansıma kısmına dahildir.</p>
ÖNERİ/EĞİTMEN İÇİN EK BILGI	<p>Cesaret Soruları:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cesaret: Yakın bir arkadaşını ya da aile üyeni ara ya da mesaj at, hayatındaki destekleri için minnettarlığını ifade et. 2. Cesaret: Kendi hakkında sevdiğin üç şeyi yaz ve bunları gruptaki insanlarla paylaş. 3. Cesaret: Rahatlama egzersizi ya da derin nefes alma tekniği dene ve sonrasında nasıl hissettiğini açıkla. 4. Cesaret: Üstesinden geldiğin kişisel bir zorluğu paylaş ve bunun sana nasıl güç kattığını açıkla. 5. Cesaret: Bir süredir konuşmadığın biriyle iletişim kur ve zihinsel sağlık yolculuğun hakkında açık bir konuşma yap. <p>Doğruluk Soruları:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Doğruluk: Psikologa veya danışmana başvurmanın, zihinsel sağlık sorunlarıyla başa çıkmak için yardımcı olabileceği doğru mudur? Görüşünü açıkla. 2. Doğruluk: Öz bakımın iyi bir zihinsel sağlık için gerekli olduğuna inanıyor musun? Neden ya da neden değil? 3. Doğruluk: Zihinsel sağlıkla ilgili ilginç veya bilgilendirici bulduğun bir gerçeği ya da istatistiği paylaş. 4. Doğruluk: Zihinsel iyi oluşunuza olumlu etkisi olan belirli bir hobi veya etkinlik var mı? Nasıl yardımcı olduğunu açıkla. 5. Doğruluk: Zihinsel sağlık zorlukları hakkında açıkça konuşan ve sizi nasıl etkilediğini anlattığına inandığınız bir ünlü isim adı verebilir misiniz?



BÖLÜM-2



DİJİTAL BECERİ ARAÇLARI

1

KENDİMDE SEVDİĞİM ŞEY

KONU	DİJİTAL BECERİLER
HEDEF KİTLE	Bakıcılar ve özel ihtiyaçları olan çocuklar.
SÜRE	1 saat 30 dakika
HEDEFLER	<p>Engelli bir çocukla avatar oluşturmak, onların özgüvenini artırmanın, kendini ifade etmeyi teşvik etmenin ve Yaratıcılığı teşvik etmenin harika bir yoludur.</p> <p>Hayal ve oyun dünyasında kendilerini ve benzersiz deneyimlerini temsil eden bir karaktere sahip olmalarını sağlar.</p> <ul style="list-style-type: none">- KİMLİKLERİNİ KEŞFETMEK,- HAYAL EDİCİ OYUNLARA KATILMAK,- GÜVENİ ARTIRIN VE DAHA İYİ BİR ÖZSAYGININ GELİŞTİRİLMESİNE YARDIMCI OLMAK,- YARATICILIĞI GELİŞTİRMEK- ÖZGÜVEN VE İYİMSERLİĞİ ARTIRMAK
MALZEMELER	Bilgisayar (Laptop), İnternet Bağlantısı, Yazıcı, Kurşun Kalem, Kağıt.

1

KENDİMDE SEVDİĞİM ŞEY

AKIŞ/
ANLATIM

1.Çocuğa danışın: Çocukla konuşarak ve onları sürece dahil ederek başlayın. Onlara avatarlarının nasıl görünmesini istedikleri, hangi özellik veya aksesuarları istedikleri ve avatarlarının ne tür kişilik veya özelliklere sahip olması gerektiği hakkında sorular sorun.

2.Bir Platform veya Ortam seçin: Bu, dijital bir avatar oluşturma aracı, bir çizim veya boyama yazılımı veya hatta kağıt, keçeli kalem ve renkli kalem gibi geleneksel sanat malzemeleri olabilir. Çocuğun rahat edebileceği bir ortam seçin.

3.Fiziksel Özellikleri Seçin: Avatarın fiziksel özelliklerini seçmek için çocukla birlikte çalışın. Bunlar saç rengi, göz rengi, ten tonu, yüz özellikleri ve giyim gibi özellikleri içerebilir. Çocuğu yaratıcı olmaya ve kendini özgürce ifade etmeye teşvik edin.

4. Engelli Temsilciliğini dahil edin: örneğin, çocuk tekerlekli sandalye kullanıyorsa avatarın tekerlekli sandalyeye sahip olduğundan emin olun veya çocuk işitme cihazı kullanıyorsa bunları avatarın kulaklarına yerleştirin.

5.Aksesuar ve Sahne Malzemesi Ekleyin: Çocuğun ilgi alanlarını veya hobilerini yansıtması için avatara aksesuar veya sahne malzemesine eklemesine izin verin. Bu bir müzik aleti, bir evcil hayvan ya da çocuğun hoşlandığı bir şeyi temsil eden herhangi bir eşya olabilir.

6. Bir Kişilik Seçin: Çocuğunuzla avatarının ne tür bir kişiliğe veya özelliklere sahip olmasını istediğini tartışın. Bir süper kahraman mı, bir maceracı mı, bir bilim adamı mı yoksa arkadaş canlısı bir karakter mi? Çocuğu, hayran olduğu veya avatarında somutlaştırmak istediği nitelikler hakkında düşünmeye teşvik edin.

7. Çevreyi Tasarlayın: Avatar için bir ortam veya arka plan oluşturmayı düşünün. Bu büyülü bir orman, fütüristik bir şehir ya da çocuğun heyecan verici bulduğu herhangi bir ortam olabilir. Çevre, çocuğun yaratıcı oyunlara katılmasına yardımcı olabilir.

8.Yaratıcı Sürece Katılın: İster çizim yaparak, ister dijital araçları kullanarak veya fiziksel malzemelerle el işçiliği yaparak avatari çocukla birlikte oluşturun. Bu işbirliği süreci bir bağ oluşturma deneyimi olabilir.

9. Avatari adlandırın: Çocuğunuzdan avatari için bir isim bulmasını isteyin. Bu, çocuk ile eseri arasında daha güçlü bir bağlantı kurulmasına yardımcı olabilir.

10.Oynamayı Teşvik Edin ve Kutlayın: Avatar oluşturulduktan sonra çocuğun yaratıcılığını kutlayın ve onu yeni karakteriyle yaratıcı oyunlara katılmaya teşvik edin. Avatar hikaye anlatımının, oyunların ve çeşitli aktivitelerin bir parçası olabilir.

11.Güncelleme ve Gelişme: Çocuğun ilgi alanları ve tercihleri değiştikçe avatari de zamanla gelişebileceğini unutmayın. Çocuk büyüdükçe avatari yeniden gözden geçirmeye ve güncellemeye açık olun.

12.Avatarın çıktısını alın ve sık sık görebileceği bir yere asın.

1

KENDİMDE SEVDİĞİM ŞEY**ÇÖZÜMLEME/YANSIMA**

1. Çocukları nasıl güçlendiririz ve kendilerini bildiğimiz harika insanlar gibi hissetmelerine nasıl yardımcı oluruz?
2. Çocuğumun güçlü yönleri nelerdir Avatar, çocuğunuza her gün güçlü yönlerinin neler olduğunu ve ne kadar muhteşem olduklarını hatırlatmanızı sağlar.

TEMATİK/TEORİK GİRDİ

En büyük hayranı olun! Benlik saygısını artırmak için çocuklarımıza onların en büyük hayranı olmayı öğretmeliyiz. Bu, sahip oldukları yeteneklere Odaklanmaları gerektiği anlamına gelir. Benlik saygısı düşük olduğunda, çocuğunuzun ne kadar harika bir insan olduğunu, sahip olduğu beceri ve yetenekleri unutmak kolaydır.

ÖĞRETMEN İÇİN İPUÇLARI

Tüm üyelerden bir karakter oluşturup yazdırmalarını ve evi asmalarını isteyin

2

GARTIK TELEFON

KONU	DİJİTAL BECERİLER
HEDEF KİTLE	Oyun en az 4 kişilik bir grup için tasarlanmıştır. Yaş: 10 yaş üstü İdeal olanı: hafif zihinsel engelli ve üzeri. Tüm üyeler resim yapmak için ellerini kullanabilmelidir
SÜRE	15 dakika ile 1 saat arası
HEDEFLER	<ul style="list-style-type: none"> - sosyalleşme (ekip oluşturma) -Akıllı telefonda yazma ve çizim yapma - internet bağlantısı kurma -İnternet Tarayıcısı Kullanmak / Bir Web Sitesine Erişmek -Mesaj gönderme ve alma (bu durumda davet bağlantısı)
HAZIRLIK	Çok fazla hazırlığa gerek yok. Oyun, kesintisiz, sessiz bir odaya, ideal olarak herkesin rahatça oturabileceği sandalyelere ihtiyaç duyar. Katılımcıların internet bağlantısı yoksa, kolaylaştırıcı tarafından sağlanması gerekecektir.
MALZEMELER	Her katılımcının bir akıllı telefona ihtiyacı vardır, aksi takdirde oyun oynanamaz. internet bağlantısı

2

GARTIK TELEFON

AKIŞ

Talimatlar: - Herkes akıllı telefonunu alsın, internete bağlansın ve tarayıcınızı açsın
-<https://garticphone.com/> adresine gidin, adınızı girin ve Başlat'a basın

Kolaylaştırıcı: Davet Et'e tıklayın ve davet bağlantısını tüm katılımcılara gönderin. Herkesin katılmasını bekleyin ve Başlat'a basın

- Görev basit: bir kelime, bir kavram, herhangi bir şey yazın. İkinci kişinin kelimenizi /konseptinizi çizmesi gerekecek. Üçüncü kişinin çizimi bir kelime/kavramla tanımlaması gerekecektir. Bir sonraki kişi ikinci kelimeyi çizecektir. Ve böyle devam ediyor.
-Her turun bilgisayar tarafından belirlenen bir zamanlayıcısı vardır. Her turun sonunda her kelimeyi ve sonraki her çizimi görebileceksiniz. Bu sayede fikirlerin zaman içinde nasıl değiştiğini, olayların nasıl yanlış yorumlandığını görebileceksiniz.

ÇÖZÜMLEME/YANSIMA

Bu aracın ana fikri, fikirlerin farklı insanlar tarafından nasıl yorumlandığını, bariz şeylerin nasıl kolayca yanlış yorumlanabileceğini ve başkalarıyla nasıl net bir şekilde iletişim kurulacağını anlamaktır. Sizin için açık olan, başkaları için açık olmayabilir.

Bir daire oluşturun ve etkinliği tartışın:

- Telefonu kullanmayla ilgili bir sorun mu var?
- Bir bozulma modeli fark ettiniz mi?
- Çiziminizi neden anlamadıklarını düşünüyorsunuz?
- Aynı resmi tekrarlamak zorunda kalsanız nasıl çizerdiniz?



BÖLÜM-3



ÖZSAYGI ARAÇLARI

1

DUYGU-DANS!

KONU	Özsaygı
HEDEF KİTLE	Zihinsel engeli olan bireyler ve onların yakınları/bakıcıları
SÜRE	30' - 50'
HEDEFLER	<p>Duygu Tanıma: Katılımcılar, belirli şarkılar ve hareketlerle duyguları tanımayı ve algılamayı öğrenerek duygusal zekalarını ve anlayışlarını geliştirmeleri sağlanacaktır.</p> <p>Kendini İfade: Oyun, katılımcıları duygularını hareket ve dans yoluyla ifade etmeye teşvik eder, böylece kendini ifade etme becerilerini geliştirirler ve duygularını sözel olmayan yollarla iletmeyi öğrenirler.</p> <p>Vücut Farkındalığı ve Kontrolü: Katılımcılar vücutlarının nasıl hareket ettiğini anlamayı, koordinasyon geliştirmeyi ve fiziksel yeteneklerini tanımlayabilme duygusunu kazanmayı öğrenebilirler.</p> <p>Özgüven: Oyun aracılığıyla katılımcılar kendilerini özgürce ifade etme fırsatı bulurlar ve benzersiz hareketleri için olumlu geri bildirim alarak bireyselliklerini değerlendirmeyi öğrenirler ve düşüncelerini paylaşma konusunda rahat hissederler.</p> <p>Öz-yansıma: Her dansın ardından yapılan konuşmalar, katılımcıların duygularını, hareket ve duygular arasındaki bağlantıyı ve etkinlik sırasında nasıl hissettiklerini düşünmelerine olanak tanır.</p> <p>Yaratıcılık: Oyun, katılımcıları farklı duyguların hareketsetel yorumlarında yaratıcı olmaya teşvik eder. Bu, hayal gücünün ve ifade yöntemlerinin yelpazesini genişletir.</p> <p>Eğlence: Oyunun temel amacı katılımcılara keyifli bir deneyim sunmaktır.</p>
HAZIRLIK	<p>Evde belirlediğiniz bir alanı temizleyin ve dans aracılığıyla duygularını yansıtacak olan katılımcılar için yeterli ve güvenli bir alan sağladığınızdan emin olun.</p> <p>Daha sonra farklı duyguları harekete geçiren canlı ve enerjik şarkılardan oluşan bir çalma listesi oluşturun. Farklı müzik türlerinden şarkıları seçerek farklı tercihlere hitap edin ve çeşitli bir deneyim sunun. Katılımcıların yaşları ve kültürel geçmişlerini göz önünde bulundurarak uygun müzikleri seçmeye çalışın.</p> <p>Dans sırasında gözlemlenmek istediğiniz duyguları bir liste oluşturun ve her duyguyu çalma listenizdeki belirli bir şarkıyla eşleştirin. Kapsamlı bir deneyim sunmak için birden fazla duyguyu içermeyi düşünün. Her şarkıyla ilişkilendirilen duyguyu tanımlayan özel unsurları belirlemek için her şarkıyı önceden dinleyin.</p> <p>Etkinlik sırasında elde etmek istediğiniz sonuçları ve geliştirmek istediğiniz becerilere karar verin, böylece katılımcıları etkin bir şekilde yönlendirebilirsiniz. Duygu dansı sırasında katılımcılara nasıl rehberlik edeceğinizi düşünün.</p> <p>Her dansın ardından fikir alışverişlerini ve yansımaları nasıl kolaylaştıracağınızı düşünün. Katılımcıların duygu keşiflerini ve yaptıkları hareketler hakkında düşüncelerini ve hislerini paylaşmaya teşvik etmek için açık uçlu sorular hazırlayın.</p>

1

DUYGU-DANS!

MALZEMELER

Duygu dansı etkinliği için ihtiyacınız olan malzemeler:

1. Müziği çalmak için bir cihaz (akıllı telefon, tablet, bilgisayar).
2. Gerekirse sesi yükseltmek için hoparlörler.
3. Farklı duyguları temsil eden şarkılardan oluşan bir çalma listesi

AKIŞ/TANIM

1.Alanı Hazırlama

- Evde etkinlik için belirlenmiş bir alanı temizleyin.
- Alanın güvenli olduğundan ve katılımcıların serbestçe hareket etmeleri için yeterli yer sağladığından emin olun.
- İsteğe bağlı görsel yardımcılar, aparatları veya alanı daha eğlenceli ve etkileyici hale getirecek düzenlemeleri yapın.

2.Katılımcıları Toplama ve Tanıtım

- Katılımcıları belirlenen alanda toplayın.
- Etkinliği tanıtarak amacın hareket ve dans yoluyla farklı duyguları keşfetmek olduğunu açıklayın.

3.Duyguların Tanıtımı

- Farklı duyguların kavramını tanıttın ve her duygunun belirli bir şarkıyla ilişkilendirileceğini açıklayın.
- Keşfedecekleri duyguların kısa bir açıklamasını yapın.

4.İsınma

- Hareket için katılımcıları hazırlamak için kısa bir ısınma yapın.
- Esnekliği sağlamak ve sakatlıkları önlemek için basit esneme egzersizleriyle katılımcıları yönlendirin.

5.Duygu Keşfi

- İlk duyguyla ilişkilendirilen şarkıyı çalın.
- Katılımcıları hareketleriyle bu duyguyu özgürce ifade etmeye yönlendirin.
- Farklı hareket biçimlerini göstererek katılımcıları duygunun kendilerine özgü yorumlarını keşfetmeye teşvik edin.

6.Geçiş ve Yeni Duygu

- Her şarkıdan sonra bir sonraki duyguyu söyleyin ve ilişkilendirilen şarkıyı çalın.
- Katılımcıları hareketlerinin yeni duyguya geçmesini ve yeni duyguyu dans yoluyla ifade etmesini sağlayın.
- Duyguların temasına uygun şekilde kendi yorumlarını özgürce keşfetmelerine izin verin.

7.Serbest Dans Aralıkları

- Duygu ile ilişkilendirilen şarkıları serbest dans aralıkları için sıraya koyun.
- Bu aralıklarda katılımcılar belirli bir duyguya odaklanmadan hareket edebilirler.
- Kendi duygularını özgürce ifade etmelerini ve müziğin tadını çıkarmalarını sağlayın.

8.Ceşitli Duygular ve Müzik

- Hareket yoluyla farklı duyguları keşfetmeleri için farklı duyguları temsil eden şarkıları çalmaya devam edin.
- Çeşitli bir deneyim sunmak için müzik hızı, türü ve yoğunluğunda değişiklikler yapın.

9.Sonuç ve Yansıma

- Dans partisini herkesi son bir çemberde toplayarak sonlandırın.
- Genel deneyimi değerlendirin, özgürlüklerini ifade etmenin neşesini vurgulayarak hareketin ve dansın duygular üzerindeki olumlu etkisinden bahsedin.
- Katılımcılara etkinlik sırasında deneyimledikleri herhangi bir içgörüyü veya hissi paylaşma fırsatı verin.

1

DUYGU-DANS!

ÇÖZÜMLEME /
YANSIMA

1. Tüm katılımcılarla bir çember oluşturun, açık iletişim ve etkin dinleme için bir alan yaratın.
2. Katılımcılara dans sırasında keşfettikleri farklı duygular hakkındaki düşünce ve hisselerini paylaşmalarını isteyerek çözümlenmeye başlayın. Deneyimlerini ve etkinlik sırasında kazandıkları içgörülerini açıklamaya teşvik edin.
3. Katılımcıların hareketlerini belirli duygularla nasıl ilişkilendirdikleri üzerine bir tartışma yönetin. "Dansınız aracılığıyla ne şekilde sevinç veya heyecanı ifade ettiniz?" / "Belirli bir duyguyu hareketle ifade etmek size zor mu geldi? Bu konuda nasıl üstesinden geldiniz?" gibi sorular sorun.
4. Katılımcıları dans partisi sırasında keyif aldıkları kişisel anıları veya anları paylaşmaya davet edin. Belirli hareketlerden, şarkılardan veya duygulardan öne çıkanları konuşmaya teşvik edin.
5. Dans partisi sırasında ve sonrasında katılımcıların hissettikleri hakkında bir konuşma başlatın. "Hareket aracılığıyla duygularınıza daha fazla bağlı hissettiniz mi?" / "Dans aracılığıyla farklı duyguları ifade etmek sizi nasıl hissettirdi?" gibi sorular sorun.
6. Etkinliğin nasıl özgür ifadeyi teşvik ettiğini ve katılımcıların özsaygısı üzerindeki etkisini konuşun. Katılımcıları etkinliğin onlara daha fazla özgüven kazanmalarına veya benzersiz ifadelerine daha çok bağlanmalarına yardımcı olup olmadığını düşünmesini sağlayın.
7. (İsteğe bağlı) Birbirlerinin çabalarını ve hareketlerini desteklemenin ve takdir etmenin önemini vurgulayın. Dans partisi sırasında oluşturulan olumlu ortamı tartışın ve bu ortamın herkesin deneyimine nasıl katkı sağladığını konuşun.
8. Katılımcılara aktif katılımları ve duygularını hareket aracılığıyla keşfetme isteklilikleri için teşekkür edin. Kendilerini ve birbirlerini katkıları için takdir etmeye teşvik edin.

TEMATİK /
TEORİK
GİRDİ

ifade Sanatları Terapisi: İfade hareketiyle katılımcılar içsel duygularına erişebilir, gerilimi azaltabilir ve öz-otorite hissi kazanabilirler.

Duyusal Bütünleme: Amaçlı hareketle katılımcılar duyusal bilgiyi bütünleştirebilir, beden farkındalığını artırabilir ve öz düzenleme becerilerini geliştirebilirler.

Bedensel Biliş: Bedensel hareket aracılığıyla katılımcılar öz farkındalık ve öz ifadeyi teşvik edilerek fiziksel eylemleri ve duygusal durumları arasında doğrudan bir bağlantı kurabilir.

Kendi Belirleme Kuramı: Bu araç, katılımcıların duygularını keşfetmeleri, kendilerini otonom bir şekilde ifade etmeleri ve hareket yeteneklerinde bir yeterlilik hissi geliştirmeleri için güvenli ve destekleyici bir ortam sağlar.

Olumlu Psikoloji: Neşeli ve ifade dolu hareketler yapan katılımcılar olumlu duygular deneyimleyebilir ve direnç oluşturabilir, genel olarak pozitif bir zihniyet ve özsaygı geliştirebilirler.

Kişi Merkezli Yaklaşım: Bu teori, katılımcıların kendilerini özgürce ifade edebilecekleri, özsaygı ve öz kabulü artıracabilecekleri kapsayıcı ve yargısız bir ortamı teşvik eder.

(İsteğe Bağlı) Sosyal Öğrenme Kuramı: Dans partisi sırasında diğerlerinin hareketlerini ve ifadelerini gözlemleyerek katılımcılar duygularını ifade etmenin yeni yollarını öğrenebilir ve paylaşılan deneyimler aracılığıyla bir aidiyet ve bağlantı hissi geliştirebilirler.

1

DUYGU-DANS!

DEĞERLENDİRME

Gözleme Dayalı Değerlendirme: Bakıcılar ve kolaylaştırıcılar, dans partisi oturumları sırasında katılımcıları gözlemleyerek aktif katılımlarını ve genel keyif alışlarını değerlendirebilirler. Faaliyet boyunca katılımcıların vücut dilinde, yüz ifadelerinde ve enerji seviyelerinde herhangi bir değişikliği not alabilirler.

Öz Değerlendirme Ölçüleri: Katılımcılara oyunu oynatmadan önce ve sonra bireysel değerlendirme veya anketler uygulanabilir. Bu ölçüler, özsaygı, duygusal refah ve katılımcıların duygularını hareket aracılığıyla ifade etme yeteneklerine dair algılarını değerlendirebilir.

Bakıcı Geribildirim: Bakıcılar veya aile üyeleri, dans oturumları dışında katılımcıların özsaygısında, duygusal ifadesinde veya genel refahlarında gözlemlenen herhangi bir değişiklik hakkında geri bildirimde bulunabilirler. Gözlemlerini, deneyimlerini ve katılımcıların günlük yaşamlarında fark ettikleri olumlu etkileri paylaşabilirler.

(İsteğe Bağlı) Grup Tartışmaları ve Yansımalar: Her dans partisi oturumu sonrasında katılımcıları grup tartışmalarına ve yansıtıcı oturumlara dahil etmek, düşüncelerini, duygularını ve deneyimlerini ifade etmelerine olanak tanır. Bu nitel geri bildirim, aracın algılanan faydalarına ve katılımcıların özsaygılarına ve duygusal refahlarına olan etkisinin kendi değerlendirmelerine dair içgörüler sağlayabilir.

Uzun Vadeli Takip:

Dans oturumlarının tamamlanmasının ardından belirli aralıklarla takip değerlendirmeleri yapmak, oyun katılımcıların özsaygısı üzerindeki etkilerinin sürdürülebilirliği hakkında içgörüler sağlayabilir. Bu, kendi bildirim ölçülerinin tekrar uygulanmasını veya uzun vadeli değişiklikleri ya da devam eden faydaları keşfetmek için görüşmeler yapmak olabilir.

ÖNERİ/EĞİTMEN
İÇİN EK BILGI

Hareketleri ve talimatları katılımcıların yeteneklerine uyacak şekilde uyarlayın. Basit dil ve görsel ipuçları kullanarak net ve açık talimatlar verin. Herkesin etkin bir şekilde katılım sağlayabileceği ve başarı deneyimleyebileceği hareketler için değişiklikler veya alternatifler sunun.

Etkinlik boyunca sık sık motivasyon ve olumlu pekiştirme sunun. Katılımcıların çabalarını ve başarılarını kutlayın, hareketleri ve ifadeleri hakkında spesifik geri bildirimlerde bulunun. Bu, motivasyonlarını artıracaktır.

Her katılımcının farklı ihtiyaçlarına dayalı bireyselleştirilmiş destek sunmaya hazır olun. Bu, fiziksel yardım sağlama, ek sözlü ipuçları verme veya herkesin etkinliğin tadını çıkarması için kişiselleştirilmiş değişiklikler yapmayı deneyin.

(Grup uygulaması için) Katılımcıların kendilerini yargılanma korkusu olmadan ifade edebildikleri güvenli ve kapsayıcı bir ortam oluşturun. Tüm katılımcılar arasında saygı, kabul ve kapsayıcılığı vurgulayarak olumlu ve destekleyici bir atmosfer sağlayın.

Duygu Listesi:

1. Mutluluk , 2. Üzüntü, 3. Öfke, 4. Korku, 5. Sürpriz, 6. Tikslenme
7. Aşk, 8. Sevinç, 9. Heyecan, 10. Kaygı, 11. Memnuniyet
12. Suçluluk, 13. Utanç, 14. Pişmanlık, 15. Minnettarlık, 16. Kısırcaçlık
17. Umut, 18. Gurur, 19. Yalnızlık, 20. Empati, 21. Sempatı, 22. Şefkat, 23. Karışıklık

2

TOPLUMDA BİR GECE

KONU	Özsaygı
HEDEF KİTLE	Grup Büyüklüğü: Zihinsel engeli olan 10-15 yetişkin için tasarlanmıştır. Aileler için önerilir.
SÜRE	45 dakika - 1 saat arasında
HEDEFLER	Oyunun amacı: 1. Benlik saygısını artırmak. 2. İşbirliğini geliştirmek 3. Sosyalleşmeyi geliştirmek. 4. Toplumdaki damgalamanın oyunlaştırılması
HAZIRLIK	1. Oyun alanını 10-15 sandalyeyle hazırlayın. 2. Standart bir oyun kağıdı destesine ihtiyacınız olacak. 3. "Basit vatandaşları" temsil eden 5 basit karakter kartı oluşturun (örneğin kupalardan 8'i, maçolardan 2'si, sineklerden 9'u, karolardan 10'u, kupalardan 4'ü). 4. "Cadı" olarak 2 karakter kartı ekleyin (örneğin, kırmızı cadı olarak kalp kraliçesi ve siyah cadı olarak maço kraliçesi). 5. "Psikolog" olarak 1 karakter kartı ekleyin (ör. kırmızı kalpli kral). 6. "Psikiyatrist" olarak 1 karakter kartı ekleyin (örn. siyah maço jokeri). 7. Son olarak, "damga" olarak 1 karakter kartı kullanın (örn. kalp asi).
MALZEMELER	Oyun kağıdı 10-15 sandalye
AKIŞ/TANIM	1. Giriş: Moderatör, oyunun hikayesini ve kurallarını açıklamaya başlar. Katılımcılar, gece vakti bir toplumda, her biri birer oyun kartı tarafından temsil edilen eşsiz güçlere sahiptir. Ancak, kimse birbirinin karakterini bilmemeli. 2. Karakter Atama: Oyun kartları rastgele olarak katılımcılara dağıtılır ve karakterleri gizli tutulmalıdır. Bir psikolog, olumlu şeyleri ifade edebilen bir psikiyatrist, ve stigmaya çalışan iki cadı (kırmızı cadı ve siyah cadı) bulunmaktadır. 3. İlk Tur: Katılımcılar gözlerini kapatır. Moderatör, cadıları ve stigmaya ortaya çıkarmak için karakterlerin hareketleriyle ilgili bir hikaye anlatır. Bu tur, psikolog ve psikiyatristin onları tanımlamasına yardımcı olur. 4. Oyun Hedefi: Hedef, vatandaşların (psikolog ve psikiyatrist ile birlikte) cadıları ve stigmaya tanımlayarak ortaya çıkmadan önce ortadan kaldırmaktır. Katılımcılar, rollerini açığa çıkarmadan olumlu özellikleri ve süper güçleri paylaşmak zorundadır. 5. Tahmin ve Strateji: Kimse birbirinin rollerini bilmediği için, katılımcılar diğerlerinin söylediklerine dayanarak tahmin yapmak zorundadır. Herhangi olumsuz veya şüpheli yorumlar, cadıları veya stigmaya işaret edebilir. 6. Zafer Koşulları: Eğer psikolog bulunursa, oyun biter ve vatandaşlar süper güçlerini kaybeder.

2

TOPLUMDA 1 GECE

**ÇÖZÜMLEME /
YANSIMA**

- Oyundan sonra katılımcıları bir daire şeklinde toplayıp hislerini ve içgörülerini tartışın.
- Oyunun yararlı olup olmadığını ve herhangi bir iyileştirme gerekip gerekmediğini keşfedin.

**TEMATİK /
TEORİK GİRDİ**

isteğe bağlı olarak moderatör, benlik saygısı ve kişinin toplumdaki benzersizliğini nasıl koruyacağı hakkında bilgi verebilir.

DEĞERLENDİRME

Değerlendirme, oyun sonrasındaki yansıma ve tartışmaya dahil edilir.

**ÖNERİ/EĞİTMEN
İÇİN EK BİLGİ**

Katılımcıların süper güçlerini savunmalarının ve birbirleri hakkında olumlu şeyler ifade etmelerinin önemini vurgulayın.

3

KAPSAYICI ÇÖPÇÜ AVI

KONU	Özsaygı
HEDEF KİTLE	Farklı türde engelleri olan bireyler, bakıcıları veya destek personeli
SÜRE	Yaklaşık 2 saat
HEDEFLER	<ul style="list-style-type: none"> ● Katılımcılar arasında sosyal etkileşimi ve katılımı teşvik etmek. ● Bakıcılar ve engeli olan bireyler arasında ekip çalışmasını ve işbirliğini teşvik etmek. ● Problem çözme ve iletişim becerilerini geliştirmek. ● Kapsayıcı bir ortamda başarı ve eğlence duygusunu teşvik etmek.
HAZIRLIK	<ul style="list-style-type: none"> ● Tekerlekli sandalye erişimine uygun ve tüm katılımcılar için uygun bir yer seçin. ● Her grupta engeli olan bireylerin ve bakıcıların yer almasını sağlayacak şekilde gruplar oluşturun. ● Seçilen konumla ilgili çöpçü avı öğelerinin veya ipuçlarının bir listesini hazırlayın. ● Tüm katılımcıların gerekli hareketlilik yerlerine sahip olduğundan emin olun. ● Bakıcılara oyunun hedefleri ve aktif katılımın önemi hakkında bilgi verin
MALZEMELER	<ul style="list-style-type: none"> ● Çöpçü avı öğelerinin veya ipuçlarının listesi ● Yazma materyalleri ● Zamanlayıcı veya kronometre
AKIŞ/TANIM	<ul style="list-style-type: none"> ● Tanışma ve Tanıtım (15 dakika) ● Tüm katılımcıları bir araya getirin ve oyunun konseptini tanıttın. ● Takım çalışmasının ve dahil etmenin önemini açıklayın. ● Takım Oluşturma (10 dakika) ● Katılımcıları takımlara ayırın, her grupta engeli olan bireylerle birlikte bakıcıları da içerecek şekilde bir karışım sağlayın. ● Avcılar (45 dakika) ● Her takıma avcılık öğeleri veya ipuçları listesini dağıttın. ● Av süresi için bir zaman sınırı belirleyin. ● Takımları bir araya gelerek öğeleri bulmaları veya ipuçlarını çözmeleri konusunda teşvik edin. ● Değerlendirme ve Yansıma (30 dakika) ● Avdan sonra tüm katılımcıları toplayın. ● Deneyimi tartışın ve katılımcılardan düşünce ve duygularını paylaşmalarını isteyin ● Karşılaşılan zorluklar ve elde edilen başarılar üzerine düşünmelerini sağlayın ● Dahil etmenin, takım çalışmasının ve iletişimin önemini vurgulayın. ● Ödüller ve Kapanış (10 dakika) ● Her takımın çabalarını ve başarılarını tanıyın ve kutlayın. ● Atölyeyi dahil olmanın ve işbirliğinin değerini vurgulayarak sonlandırın.

3

KAPSAYICI ÇÖPÇÜ AVI

ÇÖZÜMLEME /
YANSIMA

Oyunun ardından aşağıdaki soruları değerlendirin:

- Katılımcılar ekip olarak birlikte çalışmayı nasıl deneyimlediler?
- Oyun katılım duygusunu ve sosyal etkileşimi teşvik etti mi?
- Çöpçü avı sırasında gözlemlenen belirli zorluklar veya başarılar var mıydı?
- Bu oyunda öğrenilen dersler hem engeli olan bireyler hem de onların bakıcıları için günlük hayata nasıl uygulanabilir?

TEMATİK /
TEORİK GİRDİ

Fikir/öneri:

<https://nerdandnurturer.blogspot.com/2014/03/an-accessible-birthday-party.html>

DEĞERLENDİRME

ÖNERİ/EĞİTMEN
İÇİN EK BILGI

Bu atölye, engeli olan bireyler ve onların bakıcıları için destekleyici ve olumlu bir ortam yaratırken kapsayıcılığı, takım çalışmasını ve sosyal etkileşimi eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde teşvik etmek için tasarlanmıştır.

4 ÇİÇEK

KONU	Sosyal beceriler, özgüvenin artırılması
HEDEF KİTLE	Fiziksel veya zihinsel engeli olan 15-20 kişi ile oynanabilir.
SÜRE	45 dakika
HEDEFLER	Yeni bağlantılar, kabullenme, özgüven
HAZIRLIK	4 adet büyük kağıt, tahta kalemleri oyundan önce hazırlanmalı.
MALZEMELER	Büyük kağıt ve tahta kalemleri
AKIŞ/TANIM	<p>Katılımcıların 2 veya daha fazla gruba bölünerek birbirleri ile konuşmaları ve ortak noktaları bulmaları gerekiyor. Her soruya tek tek yanıt vermeliler. Aşağıdaki sorular örnek olarak kullanılabilir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sevdiğim 3 şey sevmediğim 3 şey İstediğim 3 şey Korktuğum 3 şey vb.
ÇÖZÜMLEME / YANSIMA	<p>Oyun senin için nasıldı?</p> <p>Kendiniz hakkında veya başkaları hakkında yeni bir şey öğrendiniz mi?</p> <p>Yansıma:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Etkinliği beğendin mi?' -Ne kolay/zordu?

5

OYUN HAMURU MANDALA

KONU	Öz bakım, öz güven
HEDEF KİTLE	Bakıcılar, zihinsel ve fiziksel engelli kişiler, her yaş grubu, her büyüklükteki grup
SÜRE	30 dakika
ÖĞRENME HEDEFLERİ	<ul style="list-style-type: none"> - Ellerinle bir şeyler yaratmak -Yaratıcılığın geliştirilmesi - Farklı bir şey yapmak - Rahatlamanın kolay bir yolu
HAZIRLIK	Her katılımcı için oyun hamuru hazırlayın
MALZEMELER	Oyun hamuru
OYUNUN AKIŞI/ TANIMI	<p>Bu, mandala terapisi yoluyla oynaması kolay bir el işi oyunudur; her yaş grubu veya engellilik türü için, özellikle kör veya otistik kişiler için ve aynı zamanda elleriyle egzersiz yapması gereken kişiler için uygundur. Bu oyunun amacı bir rahatlama anı yaratmak, gün içinde biriken stresten uzaklaşmak ve duyuşal içgüdülerinizin birincil duyuların ötesine geçebileceği uygun bir alan yaratmaktır.</p>
ÇÖZÜMLEME / YANSIMA	<p>Değerlendirme alımı zorunlu değildir, ancak kullanıcıya mandalaları hakkında sorular sorabilirsiniz:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mandala yapımı sırasında neler hissettiler? - Hoşlarına gitti mi? - Bunu günlük bir alışkanlık haline getirmek mi istiyorlar? - Yararlı olduğunu düşünüyorlar mı? -İlgili diğer sorular

6

HAZINE AVI

KONU	Zihinsel Engelli Bireylerde Öz Güvenin Artırılması
HEDEF KİTLE	Zihinsel ve/veya engeli olan bireylerin bakıcıları
SÜRE	1 saat
ÖĞRENME HEDEFLERİ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Öz güveni etkileyen faktörleri belirlemek 2. Olumlu ve güçlendirici bir ortam oluşturmak 3. Kendini ifade etmeyi ve yaratıcılığı teşvik etmek 4. Topluluk duygusunu beslemek 5. İlerlemeyi takip etmek ve başarıları kutlamak
HAZIRLIK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Araştırma ve Danışma: Zihinsel engeli olan bireylerle çalışma deneyimi olan uzmanlara, psikologlara, terapistlere ve bakıcılara danışın. 2. Oyunlaştırma Tasarımı ve Geliştirilmesi: 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: Bu aracın etkinliğini ve katılımcıların memnuniyetini optimize etmek için geri bildirimleri analiz edin ve gerekli düzenlemeleri yapın. 4. Tanıtımını Yapma: Bu aracın bakıcılar, engellilik alanını destekleyen kuruluşlar ve ilgili topluluklar arasında tanıtımını yapmak için bir pazarlama ve sosyal yardım planı hazırlayın.

6

HAZINE AVI

MALZEMELER

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.
 - Hayatta Kalma İstasyonu: Koniler, engeller, çeviklik merdiveni, toplar, 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..

6

HAZINE AVI

OYUNUN
AKIŞI/TANIM

Oyunun Adı: Öz Güven Hazine Avı

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.

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 yönleri temsil eder.
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.
- 5.5. 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 güçlendirmiş ve güvende hissettirdiğini ifade ediyorlar. Bakıcılara, bakıcı-çocuk ilişkilerinde nasıl iyi iletişim yolları oluşturabilecekleri konusunda gözlemciler tarafından bir liste veriliyor.
- 6.6. 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.

6

HAZINE AVI

ÇÖZÜMLEME / YANSIMA

"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.

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.

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.

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.

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.

Oyunla ilgili göz önünde bulundurulması gereken hususlardan biri, etkinliklerin farklı yeteneklere sahip katılımcılar için uygun olmasını sağlamak amacıyla dikkatli planlama ve uyarlama ihtiyacıdır. Herkesin tam olarak katılabilmesini ve başarıyı deneyimleyebilmesini sağlamak için, bireysel ihtiyaçları karşılayacak uygun destek ve değişikliklerin sağlanması önemlidir.

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.

6

HAZINE AVI

**TEMATİK /
TEORİK GİRDİ**

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.

DEĞERLENDİRME

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 içgörülerini, katılımcıların özgüvenindeki, sosyal etkileşimlerindeki veya genel durumlarındaki değişiklikleri fark edebilecekleri için oyunun etkililiği hakkında daha geniş bir perspektif sağlayabilir.

**ÖNERİ/EĞİTMEN
İÇİN EK BILGI**

1. Katılımcıları Tanıyın
2. Olumlu ve Destekleyici Bir Ortam Yaratın
3. Açık Talimatlar Sağlayın
4. Düşünmeyi ve Tartışmayı Teşvik Edin
5. Yapıcı Geribildirim Sağlayın
6. Akran Öğrenmesini ve Mentorluğu Teşvik Edin
7. Başarıları Kutlayın
8. Geri Bildirim Alın ve Oyunu Sürekli İyileştirmeye Çalışın

7 DAHİL EDİCİ MÜZİK KOLTUKLARI

KONU	Özgüven
HEDEF KİTLE	Zihinsel engelli çocuklar, yaklaşık 15 çocuk
SÜRE	20 dakika
ÖĞRENME HEDEFLERİ	Uyarlanan oyunun amacı, zihinsel engelli çocuklar için olumlu ve kapsayıcı bir deneyim sağlarken sosyal etkileşimi, sıra alma, dinleme becerilerini ve kaba motor gelişimini teşvik etmektir.
HAZIRLIK	<p>Oyun Alanını Kurun: Temiz ve açık bir alanda sandalyeleri dışarıya bakacak şekilde bir daire şeklinde düzenleyin.</p> <p>Katılımcıların rahatça hareket edebilmeleri için yeterli alan olduğundan emin olun. Sandalye sayısı katılımcı sayısından bir eksik olmalıdır.</p> <p>Duyu Dostu Bir Ortam Yaratın: Çocukların duyuusal ihtiyaçlarını göz önünde bulundurun ve ortamda uygun ayarlamalar yapın.</p> <p>Aydınlatmanın çok parlak veya loş olmadığından emin olun, dikkat dağıtıcı gürültüyü en aza indirin ve sakin ve düzenli bir alan sağlayın. Gerekirse çocukların oyun alanında gezinmesine yardımcı olmak için görsel ipuçları veya işaretler kullanın.</p> <p>Müziği Uyarlayın: Katılımcılar için sakinleştirici, tanıdık ve keyifli olan uygun müziği seçin. Enstrümantal parçalar veya sabit ritimli şarkılar kullanmayı düşünün. Bazı çocuklar için bunaltıcı veya dikkat dağıtıcı olabilecek müziklerden kaçının.</p> <p>Görsel Destekler Hazırlayın: Katılımcıların oyun talimatlarını anlamalarına ve takip etmelerine yardımcı olacak görsel destekler geliştirin. Müzik durduğunda bir sandalyenin yanında oturmak veya ayakta durmak gibi oyunun adımlarını gösteren resimli kartlar veya yazılı ipuçları oluşturun. Kolay başvuru için bu görselleri belirgin bir şekilde görüntüleyin.</p> <p>Duyusal Destekleri Toplayın: Faydalanabilecek çocuklar için çeşitli duyuusal destekleri hazır bulundurun. Bunlar arasında kıpır kıpır oyuncaklar, ağırlıklı kucak yastıkları veya duyuusal yastıklar bulunabilir. Oyun sırasında ek duyuusal girdiye veya düzenlemeye ihtiyaç duyan çocuklara bu destekleri sunun.</p> <p>Destek Personelini Eğitin: Eğer destek personeli veya gönüllüler varsa, onlara oyunu etkili bir şekilde nasıl kolaylaştıracakları konusunda eğitim verin. Çocukların özel ihtiyaçları, yapılan uyarlamalar ve katılım ve katılımı teşvik etmeye yönelik stratejiler hakkında bilgi paylaşın. Sabrın, esnekliğin ve kişiselleştirilmiş desteğin önemini vurgulayın.</p> <p>Beklentileri İletin: Oyunun hedeflerini ve beklentilerini katılımcılara ve ilgili yetişkinlere veya destek personeline açıkça iletin. Uyarlanan kuralları, görsel desteklerin kullanımını ve sırayla hareket etmenin ve akranlarıyla olumlu ve kapsayıcı bir şekilde etkileşim kurmanın önemini açıklayın.</p>

7

DAHİL EDİCİ MÜZİK KOLTUKLARI

OYUNUN
AKIŞI/TANIM

- Katılımcı sayısından bir eksik sandalye olacak şekilde, dışarıya bakan bir sandalye çemberi oluşturun.
- Müziği Değiştirin: Sabit bir ritim sağlayan ve bunaltıcı olmayan, sakinleştirici veya tanıdık bir müzik seçin.
- Elemeyi Kaldır: Müzik durduğunda bir sandalyeyi kaldırmak ve katılımcıları elemek yerine, katılımcıları "dışarıda" olma baskısı olmadan oturarak veya ayakta durarak sandalyenin yanında bir yer bulmaya teşvik edin.
- Basitleştirilmiş Talimatlar: Görsel destek ve modelleme kullanarak açık, basit ve tekrarlanan talimatlar sağlayın.
- Sosyal Etkileşim: Katılımcıları, oyun sırasında akranlarını selamlamak, basit sohbetlere katılmak veya gülümsemeleri ve cesaretleri paylaşmak gibi birbirleriyle etkileşime girmeye teşvik edin.

ÇÖZÜMLEME
/ YANSIMA

Oyun Deneyimi Üzerine Düşünün:

- Katılımcılara oyun sırasında nasıl hissettiklerini sorarak başlayın. Onları oyunla ilgili düşüncelerini ve duygularını paylaşmaya teşvik edin.
- Oyunun genel atmosferini ve kapsayıcılığını tartışın. Katılımcılara etkinlik sırasında kendilerini dahil edilmiş, desteklenmiş ve saygı duyulduğunu hissedip hissetmediklerini sorun.

Bireysel Başarıları Tartışın:

- Oyun sırasındaki bireysel başarıları ve çabaları takdir edin ve kutlayın. Katılımcılara kişisel başarılarını veya üstesinden geldikleri zorlukları paylaşma fırsatı verin.
- Katılımcıları, iyi sportmenlik, sıra alma veya dinleme becerileri sergiledikleri örnekleri vurgulamaya teşvik edin.

Sosyal Etkileşimi Keşfedin:

- Oyun sırasında sosyal etkileşim hakkında bir tartışmayı kolaylaştırın. Katılımcılara akranlarıyla nasıl etkileşim kurduklarını ve iletişim kurmak ve işbirliği yapmak için hangi stratejileri kullandıklarını sorun.
- Katılımcıları, oyun sırasında akranlarını destekleme veya teşvik etme konusundaki olumlu deneyimlerini paylaşmaya teşvik edin.

Uyarlamalar Üzerine Düşünün:

- Oyuna yapılan uyarlamaları ve bunların etkilerini tartışın. Katılımcılara görsel desteklerin, basitleştirilmiş talimatların veya duyuşsal ayarlamaların oyunu daha iyi anlamalarına ve oyuna daha iyi katılmalarına yardımcı olup olmadığını sorun.
 - Belirli uyarlamalar hakkında geri bildirim toplayın ve daha fazla iyileştirme veya değişiklik için öneri isteyin.
5. Öğrenme Noktalarını Belirleyin:
- Katılımcıları oyun sırasında uyguladıkları ve geliştirdikleri beceriler üzerinde düşünmeye teşvik edin. Sıra almanın, dinlemenin, talimatları takip etmenin ve sosyal etkileşimin önemini tartışın.
 - Katılımcıları, geliştiklerini hissettikleri becerileri ve bu becerileri diğer ortamlarda nasıl uygulayabileceklerini belirlemeye teşvik edin.

6. Geri Bildirim Toplayın:

- Katılımcılara oyunla ilgili geri bildirimlerini paylaşma fırsatı verin. En çok neyden keyif aldıklarını, nelerin geliştirilebileceğini ve gelecekteki uyarlamalar ya da çeşitlemeler için herhangi bir önerileri olup olmadığını sorun.

7. Temel Mesajları Güçlendirin:

- Katılımın, ekip çalışmasının ve olumlu sosyal etkileşimlerin önemini vurgulayarak oyundan öğrenilen temel mesajları ve dersleri özetleyin.

7

DAHİL EDİCİ MÜZİK KOLTUKLARI

TEMATİK /
TEORİK
GİRDİ

1. Dahil Etme Teorisi: Oyun, yetenekleri veya engelleri ne olursa olsun tüm bireylerin katılımını teşvik eden katılım ilkesine dayanmaktadır.
2. Öğrenme için Evrensel Tasarım (ÖET): ÖET, tüm bireylerin farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için çoklu temsil, ifade ve katılım araçları sağlamayı amaçlayan bir çerçevedir.
3. Sosyal İçerme: Sosyal içerme teorisi, engelli bireylerin akranlarıyla engeller olmadan katılabileceği ve etkileşimde bulunabileceği ortamlar yaratmanın önemini vurgulamaktadır.
4. Bilişsel Katılım: Uyarlanmış sandalye oyunu, talimatları takip etmek, karar vermek ve eylemleri öngörmek de dahil olmak üzere bilişsel katılım için bir fırsat sağlar.
5. Olumlu Pekiştirme: Övgü, teşvik veya küçük ödüller gibi olumlu pekiştirme stratejilerinin dahil edilmesi, zihinsel engelli çocukları oyuna aktif olarak katılmaları ve başarıyı deneyimlemeleri için motive edebilir ve destekleyebilir.

DEĞERLENDİRME

1. Participant Engagement: Evaluate the level of engagement and active participation of the children during the game.
2. Accessibility and Adaptations: Assess the effectiveness of the adaptations made to the traditional musical chairs game.
3. Social Interaction: Assess the impact of the game on social interaction among the participants.
4. Support and Guidance: Evaluate the effectiveness of the support provided to the children during the game.
5. Continuous Improvement: Use the evaluation process to identify areas for improvement and make any necessary adjustments to the game design.

ÖNERİ/
EĞİTMEN
İÇİN EKBİLGİ

Olumlu ve Destekleyici Bir Ortam Yaratın: Katılımcıların kendilerini güvende ve desteklenmiş hissettikleri, hoş karşılanan ve yargılayıcı olmayan bir atmosfer oluşturun. Onları motive etmek ve güçlendirmek için olumlu takviye, teşvik ve övgü kullanın.

Talimatları Uyarlayın ve Basitleştirin: Bilgileri daha küçük, yönetilebilir adımlara ayırın ve basit ve anlaşılır bir dil kullanın. Anlamayı geliştirmek için resimler veya diyagramlar gibi görsel yardımcıları kullanmayı düşünün. Eğitim boyunca önemli bilgileri tekrarlayın ve güçlendirin.

Çoklu Duyusal Yaklaşımları Kullanın: Öğrenmeyi kolaylaştırmak için birden fazla duyuyu harekete geçirin. Farklı öğrenme tarzlarına hitap etmek ve çeşitli uyarılar sağlamak için uygulamalı etkinlikleri, görsel yardımcıları, işitsel ipuçlarını ve harekete dayalı alıştırmaları birleştirin.

Açık ve Yapılandırılmış Talimatlar Sağlayın: Önemli noktaları vurgulayarak beklentileri ve talimatları açıkça iletin. Anlamayı geliştirmek için görsel ipuçlarını, jestleri ve gösterileri kullanın. Katılımcılara talimatları işlemeleri ve yanıt vermeleri için yeterli zaman verin.

Uygulama Takviyesi ve Tekrar: Öğrenmeyi güçlendirmek için tekrarlayan uygulamaları kullanın. Katılımcılara yeni edinilen beceri veya bilgileri gözden geçirmeleri ve uygulamaları için fırsatlar sunun. Güven oluşturmak ve performansı artırmak için yapıcı geri bildirim ve güçlendirme sağlayın.

Aktif Katılımı Teşvik Edin: Eğitim oturumu boyunca aktif katılımı ve dahil olmalarını teşvik edin. Katılımı ve akran etkileşimini teşvik etmek için etkileşimli etkinlikleri, tartışmaları ve grup çalışmasını ekleyin. Faaliyetleri katılımcıların yeteneklerine ve ilgi alanlarına göre düzenleyin.

Bireyselleştirin ve Farklılaştırın: Her katılımcının benzersiz güçlü yönlerini, ihtiyaçlarını ve öğrenme stillerini tanıyın ve bunlara uyum sağlayın. Eğitim materyallerini, tempoyu ve zorluk düzeyini bireysel yeteneklere uyacak şekilde ayarlayın. Gerekliğinde ek destek veya değişiklikler sağlayın.

Sosyal Etkileşimi ve İşbirliğini Teşvik Edin: Katılımcıların akranlarıyla etkileşime girmeleri, sosyal becerileri ve ekip çalışmasını geliştirmeleri için fırsatlar yaratın. İletişimi, sıra almayı, paylaşmayı ve başkalarının fikirlerine ve bakış açlarına saygı duymayı teşvik edin.

Sabır ve Esneklik: Yaklaşımınızda sabırlı, anlayışlı ve esnek olun. Katılımcılara bilgileri işlemeleri, yanıt vermeleri veya görevleri tamamlamaları için ekstra zaman tanıyın. Eğitim stratejilerinizi bireysel ilerleme ve ihtiyaçlara göre uyarlayın.

Geri Bildirim Alın ve Düşünün: Deneyimlerini ve ihtiyaçlarını anlamak için katılımcılardan, ailelerinden ve destek personelinden düzenli olarak geri bildirim alın. Eğitim yöntemleriniz üzerinde düşünün ve geri bildirim ve gözlemlere dayanarak ayarlamalar yapın.



BÖLÜM-4



SAĞLIK VE FİZİKSEL AKTİVİTE ARAÇLARI

1

DANS VE BOYAMA

KONU	Takım çalışması/işbirliği ve fiziksel aktivite
HEDEF GRUP	Hedef grup fiziksel veya zihinsel engeli olan kişilerdir. Tüm yaş gruplarına uygundur. En az 2 oyuncu bulunmalıdır.
SÜRE	45 dakika
HEDEFLER	<ul style="list-style-type: none">- Oyuncular arasındaki işbirliği- Yeni dans gösterileri- Tüm vücudun hareket etmesini sağlamak- Yaratıcı resim becerilerini geliştirmek
HAZIRLIK	<ul style="list-style-type: none">- Katılımcılara dans ve boyama oyununun kurallarının anlatın.- Çocuk sayısına göre kağıtlı sunum tahtalarını/kağıtları ve boya kalemlerini masanın üzerinde hazırlayın.- Oyun için uygun ve daha geniş bir alan düzenleyin.- Çocukların oyun sırasında çizeceği bir nesne seçin.- Dans için bir çalma listesi hazırlayın.
MALZEMELER	Büyük Kâğıt (Flipchart kâğıdı) Masa Renkli kalem Hoparlör (Müzik için gerekli herhangi araç)
AKIŞ/TANIM	<ul style="list-style-type: none">-Katılımcılar masanın etrafına dizilir.- Eğitmen müziği çaldığında katılımcılar dans ederek masanın etrafında dönerler, müzik durduğunda ise önlerindeki kağıt ve kalemi kullanarak daha önce verilen belirli bir nesneyi çizmeye başlarlar.-Müzik tekrar çalmaya başladığında katılımcılar boyama aletlerini bırakır ve masanın etrafında tekrar dans ederler. Müzik durduğunda resmi kağıtlara çizmeye devam ederler.-Masadaki tüm resimler tamamlanana kadar oyun devam eder.- Katılımcılar birbirlerini tebrik eder ve tüm resimler duvara asılır.

1

DANS VE BOYAMA

YANSITMA	Eđitmen katılımcılara ařađıdaki soruları sorar. - Oyun s¼recinde nasıl hissettiniz? Őimdi nasıl hissediyorsunuz? - Ekip olarak alıřırken nasıl hissettiniz?
TEMATIK /TEORIK GIRDİ	
DEĐERLENDİRME	Ařađıdaki sorular sorulabilir: - Oyunun sizin iin olumlu ve olumsuz yanları nelerdir? - Bu oyun hakkındaki duygularınızı tek bir kelimeyle aıklayın. - Bu t¼r oyunları daha ok oynamak ister misin?
EK BILGI	

2

ÇUBUK KAPMACA

KONU	Fiziksel Aktivite
HEDEF GRUP	Zihinsel veya bedensel engeli olan çocuklarla oynanabilir. Cocukların yaş grubu 8 ve üzeri olabilir.
SÜRE	30 dakika
HEDEFLER	- Tepki süresini, hızı, refleksleri ve dikkati geliştirmek ve arttırmak.
HAZIRLIK	- Cocuklardan bir daire oluşturmalarını ve çubukları her birine vermelerini isteyin.
MALZEMELER	- Cubuk
AKIŞ/TANIM	- Her çocuk elinde bir sopa tutarak bir daire oluşturur. -Onlarla oynayan eğitmen, ebeveyn veya bakıcı, ısıklık veya alkış gibi bir işaret verir. -Daha sonra herkes elindeki sopayı bulunduğu yere bırakır ve bir adım geri çekilir. -Sopa yere değmeden yanındaki kişi sopayı yakalamaya çalışır. -Oyun, tüm oyuncular sopaları yakalayınca kadar devam eder.
YANSITMA	-Oyun sırasında nasıl hissettiniz? -Sopayı yakalamak için herhangi bir strateji geliştirdiniz mi? -Oyun, tüm oyuncular sopaları yakalayınca kadar devam etti, takım olarak çalıştınız mı? Stratejiniz neydi?
DEĞERLENDİRME	- Oyun sırasında ve sonrasında çocukları gözlemleyin. Duygularını 1 kelimeyle açıklamalarını isteyin.

3

BİR HİKAYE ANLAT

KONU	Fiziksel Aktivite
HEDEF GRUP	1 - 15 kişi Görme bozukluğu olan kişiler (kör insanlar) Cocuklar ve yetişkinler
SÜRE	5 - 15 dakika
HEDEFLER	-Braille alfabesini öğrenmek (Braille dokunsal bir okuma ve yazma sistemidir. Görme engelli ve görme engelli kişilere yazının kapısını açar.) - Hayal gücünü geliştirmek. - Görme yetisini kaybeden kişilere yardım etmek.
HAZIRLIK	1. Braille dilinde basit kelimeler içeren kartlar hazırlayın. Kelimeler: cam, el, bot, çiçek, ev, pizza, hayalet, yastık, hummer, araba, diş, makas, köpek, kedi, deniz, güneş, bulut, bot, metro, tren, bisiklet, insan, yatak, tuvalet, gözlük, otobüs, ağaç, tekerlek, tekne, kitap, meyve suyu, dondurma, tavuk, çorba, kalem, kalem, yol, nehir, göl, buz, buhar, yün, aşağı, çamaşır makinesi, televizyon, mikrodalga, fırın, tava, kettle, pot, plaka, bıçak, kaşık, çatal, kapı, çatı, duvar, inek, domuz, şişe, kamera, sırt çantası, tablo, sandalye, cep, ayrılmak, mum, uçak, tişört, yıldız, ay, gökyüzü, hesap makinesi, havlu, battaniye, yıldırım, . . . 2. Zamanlayıcı
MALZEMELER	Braille alfabesiyle yazılan kartonlar, oyun alanı.
AKIŞ/TANIM	Oyun 1: 1. Her oyuncuya 5 kart dağıtılır. 2. Oyuncunun yapışkan notlardaki kelimeleri kullanarak bir hikaye anlatması gerekir Oyun 2: 1.Oyuncular daire şeklinde oturmalıdır. 2. İlk oyuncu desteden ilk kartı alır ve kartta yazılı olan ilk ögeyi kullanarak hikayeyi anlatmaya başlar. 3.Sıradaki oyuncular kart çekerek hikayeye devam ederler. 4.Oyuncuların hikayenin her bölümü için 10 saniyesi vardır.
YANSITMA	1. Bu oyunun amacını açıklamak. 2. Birlikte Braille alfabesiyle yeni kelime öğrenmek
TEMATİK/TEORİK BILGI	1. Braille hakkında genel bilgi. 2. Braille alfabesindeki kitaplar

3

BİR HİKAYE ANLAT

DEĞERLENDİRME

Katılımcılara etkinlikle ilgili fikirlerini sorun, neyi sevip neyi sevmediklerini tartışın, onlara ne hissettiklerini sorun.

ÖNERİ/EĞİTMEN İÇİN EK BILGI

1. Belki ülkenizde bu oyun için hazır kit vardır.
2. Karton kartı kendiniz hazırlamak mümkün, sadece kalın kartona ihtiyacınız var:
3. kartonu havluya koyun
4. arka tarafa kalemle noktalar çizin.
5. Harflerin aynadaki gibi ters çevrilmesi gerektiğini unutmayın!

4

SADECE DANS

KONU	Fiziksel engellilik (körlük, görme bozukluğu) Fiziksel aktivite
HEDEF GRUP	1 - 15 kişi Görme bozukluğu olan kişiler Cocuklar ve yetişkinler için uygundur.
SÜRE	En az 2 dakika
HEDEFLER	Görme engeli olan bireyler için vücut koordinasyonunun geliştirilmesi. Motor becerilerin geliştirilmesi.
HAZIRLIK	Müziği seçin ve sesli rehber hazırlayın
MALZEMELER	Hoparlör, müzik, oyun alanı
AKIŞ/TANIM	Oyuna basit hareketlerle (sadece bacaklarla) başlanmalıdır. Hareketlerin yönünü belirtmek için saat sistemi kullanıyoruz Komutları açıklayın: “Sağ 12” - sağ ayaklar öne çıkar; “Sağ 3” - sağ ayak sağa adım atar; “Sağ 6” - sağ ayaklar geri adım atar; “Sağ 9” - sağ ayak sola adım atar; “Sol 12”; “Sol 3”; “Sol 6”; “Sol 9”. 2. Müziği açın 3. Sesli yönerge açın veya komutları kendiniz anons edin.
ÇÖZÜMLEME / YANSIMA	1. Oyunun amacını betimlemek. 2. Katılımcıların isteği üzerine müziğin değiştirilebilmesinin konuşulması. 3. El hareketleri veya olası herhangi bir karmaşık hareketi ekleme olasılığının konuşulması.

4 SADECE DANS

TEMATİK / TEORİK GİRDİ

1. dans stilleri dersi
2. müzik tarzları dersi

DEĞERLENDİRME

Katılımcılara etkinlikle ilgili fikirlerini sorun, neyi sevip neyi sevmediklerini tartışın, onlara ne hissettiklerini sorun.

ÖNERİ/EĞİTMEN İÇİN EK BİLGİ

1. Oyun eğlence amaçlı veya rekabet amaçlı oynanabileceği gibi enerji verici olarak da kullanılabilir.
2. Oyunu daha da zorlaştırmak için kol hareketlerini eklemek mümkündür.
3. Oyuna profesyonel dans öğretmeni eşliğinde dans atölyesi şeklinde devam edilebilir.

PROJE HAKKINDA

....



Based

*learning for mothers
with special kids*

Proje Tanımı

Proje Adı: Özel Çocuđu Olan Anneler İin Oyun Tabanlı Öğrenme
Program: Erasmus+ Ana Eylem 2 - Yetiřkin Eđitiminde İřbirliđi
Ortaklıđı

Koordinatör: EBAGEM

Süre : 28.02.2022 – 27.08.2023

Proje Ortakları:

ADAPTO-Romanya

FEIO-Polonya

Mersin Valiliđi

IASIS-Yunanistan

Genel ama

Engellilik alanında sivil ve kamu kuruluřları arasında Yetiřkin Eđitimi alanında daha kapsayıcı ve sürdürülebilir iřbirliđinin sađlanması.

Özel Hedefler;

- Yetiřkin Eđitimcilerinin engellilik alanında oyun temelli öğrenme yöntemlerini uygulamaya yönelik metodolojik kapasitelerini artırmak
- Aile eđitimine neře ve bilgi kazandırmak için Bakıcıların / annelerin oyun yeterliliđini artırmak.

“Özel Çocuđu Olan Anneler için Oyun Temelli Öğrenme” projemiz, özel çocuđu olan annelerin ve/veya yanında engelli birey bulunan yakınlarının/bakıcılarının ihtiyalarına cevap vermek amacıyla oluřturuldu. Oyunlařtırma metodolojisinin seilmesinin temel nedeni kapsayıcı ve dinamik yaklařımıdır. Oyunlařtırılmıř öğrenme, oyun tasarımıının temel kavramlarının uygulanması yoluyla eđitimi çocukların sıkıcı bulduđu bir řeyden keyif aldıkları bir řeye dönüřtürür. Bu herkes için bir çözüml deđildir ancak öğrenme güçlüđu olan çocuklara performanslarını geliřtirmek ve akranlarıyla aralarındaki başarı farkını daraltmak için ihtiya duydukları motivasyonu, bađlamı ve desteđi sađlayabilir.





@game.based



Game Based Learning For
Mothers with Special Kids



*learning for mothers
with special kids*

www.gamingwithoutbarriers.net



Co-funded by
the European Union



Based

*learning for mothers
with special kids*

"Bu proje Erasmus+ Programı kapsamında Avrupa Komisyonu tarafından desteklenmektedir. Burada yer alan içerik yazarın görüşlerini yansıtmaktadır ve bu görüşlerden Avrupa Komisyonu ve Türkiye Ulusal Ajansı sorumlu tutulamaz."



Co-funded by
the European Union