

## UYARLANABİLİR SIMON Diyor

<b>Tema</b>	Öz Saygı, Dahil etme ve Erişilebilirlik
<b>Hedef Grup (Grup Büüklüğü, Katılımcı Profili)</b>	Zihinsel engeli olan insanlar, yaklaşık 30 kişi
<b>Süre</b>	20 dakika
<b>Öğrenme hedefleri</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bilişsel Beceri Geliştirme : Oyun gelişim ve dikkat, konsantrasyon, hafıza ve sıralama gibi bilişsel iyileştirme yeteneklerini teşvik eder.</li><li>2. Sosyal Etkileşim ve İşbirliği : Oyun katılımcılar arasında sosyal etkileşim , sıra alma ve işbirliğini teşvik eder.</li><li>3. Özgüven ve Özsaygı: Oyun talimatları başarılı şekilde takip eden ve katılan katılımcıların özgüvenini ve özsaygısını artırabilir.</li><li>4. Duygusal Düzenleme : Oyun bireyler için pratik duygusal düzenleme ile dürtü kontrol fırsatları sağlar.</li><li>5. Odak ve Dikkat : Oyunun etkileşimli doğası ve talimatları dikkatle dinleme gerekliliği sayesinde katılımcıların belirli bir göreve odaklanma ve dikkatlerini sürdürme yeteneklerini geliştirir.</li><li>6. Dahil Etme ve Kabul Etme: Oyunu zihinsel engelli bireyler için uyarlayarak, öğrenme hedefi aynı zamanda dahil etme, kabul etme ve anlama duygusunu geliştirmeyi de içerir.</li></ol>
<b>Hazırlık</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Talimatları ve Eylemleri Uyarlayın: Talimatları basitleştirin ve karmaşık eylemleri daha küçük, yönetilebilir adımlara bölün.</li><li>2. Görsel Destekler: Katılımcıların gerçekleştirmeleri gereken eylemleri anlamalarına ve hatırlamalarına yardımcı olmak için işaret kartları, görsel programlar veya görsel yönlendirmeler gibi görsel destekler hazırlayın.</li><li>3. İletişim Destekleri: Katılımcıların ihtiyaçlarına göre uygun iletişim desteklerini sağlayın.</li><li>4. Oyun Öncesi Açıklama: Oyuna başlamadan önce kuralları ve uyarlamaları açık ve katılımcıların anlayabileceği şekilde açıklayın.</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Rekabetçi Olmayan Bir Ortam Yaratın: Oyunun odak noktasının rekabetten ziyade katılım, keyif ve kişisel başarı olduğunu vurgulayın.</li><li>6. Duyusal Hususlar: Katılımcıların sahip olabileceği duysal hassasiyetleri dikkate alın.</li><li>7. Esnek Yaklaşım: Esnek olun ve katılımcıların ihtiyaçlarına duyarlı olun ve gerekirse oyunu gerçek zamanlı olarak uyarlayın.</li></ol>
<b>Malzemeler</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Görsel Destekler: Anlamayı ve iletişimi geliştirmek için görsel destekler oluşturun.</li><li>2. Donanım ve Nesneler: Talimatları daha somut ve ilgi çekici hale getirmek için oyun komutlarıyla ilgili donanım ve nesnelere ekleyin.</li><li>3. Duyusal Öğeler: Katılımcıların rahatlatıcı veya teşvik edici bulduğu duysal öğeleri birleştirmeyi düşünün.</li><li>4. Alan ve Güvenlik Ekipmanı: Oyun alanının katılımcılar için güvenli ve erişilebilir olduğundan emin olun.</li></ol>
<b>Akış / Açıklama</b>	<p>Adaptive Simon Says, özellikle zihinsel engelli bireyler için tasarlanmış kapsayıcı ve ilgi çekici bir oyundur. Klasik "Simon Says"nın değiştirilmiş bir versiyonudur." oyunu, katılımcıların benzersiz yeteneklerine ve ihtiyaçlarına göre uyarlanmıştır.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Bu oyunda oyuncular, liderin (Simon) verdiği bir dizi komutu takip eder ve karşılık gelen eylemleri gerçekleştirir. Amaç, talimatları dikkatle dinlerken Simon'ın hareketlerini doğru bir şekilde taklit etmektir. Oyun, bilişsel becerileri, talimatları takip etmeyi, motor gelişimi, iletişimi, sosyal etkileşimi teşvik etmeye ve olumlu ve kapsayıcı bir ortamı teşvik etmeye odaklanır.</li><li>• Oyun, kuralların ve uyarlamaların açıklanmasıyla başlar ve tüm katılımcıların talimatları anlamasını sağlar. Anlamaya yardımcı olmak için yazılı talimatlar içeren ipucu kartları veya eylemleri temsil eden resimli kartlar gibi görsel destekler sağlanır. Sözlü talimatlar görsel ipuçları ve gösterimlerle basitleştirilmiş ve güçlendirilmiştir.</li><li>• Oyun boyunca katılımcılar dikkatle dinlemeye, talimatları işlemeye ve eylemleri yeteneklerinin en iyisine göre uygulamaya teşvik edilir. Olumlu pekiştirme, katılımcıların çabalarını takdir etmek ve kutlamak, özgüvenlerini ve motivasyonlarını artırmak için kullanılır. Oyun işbirliğini, sırayı almayı ve herkesin başarılı olabileceği destekleyici bir atmosfer yaratmayı vurguluyor.</li><li>• Uyarlanabilir Simon Says, katılımı ve anlayışı geliştirmek için görsel yardımları, iletişim araçlarını ve isteğe bağlı duysal unsurları (örneğin: ..... ) birleştirir . Talimatları daha somut ve etkileşimli hale getirmek için komutlarla</li></ul>

	<p>ilgili aksesuarlar ve nesnelere kullanılabilir. Her eylemin süresini veya genel oyun süresini belirtmek için bir zamanlayıcı veya kronometre kullanılabilir. Gülen yüzler veya belirteçler gibi görsel geri bildirim araçları, eylemlerin başarıyla tamamlandığının görünür şekilde tanınmasını sağlar.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Oyun, bireysel ihtiyaçlara uygun ayarlamalarla güvenli ve erişilebilir bir ortamda oynanır. Gerekliğinde kişiselleştirilmiş yardım, yönlendirme veya ipuçları sağlamak için destek personeli veya gönüllüler mevcuttur. Oyunun hızı ve zorluk seviyesi, katılımcıların yeteneklerine göre ayarlanabilir, böylece herkes için kapsayıcı ve eğlenceli bir deneyim sağlanır.</li><li>• Adaptive Simon Says yalnızca bilişsel, motor ve sosyal becerileri geliştirmeyi hedeflemez, aynı zamanda katılım, kabul ve anlayış duygusunu da geliştirir. Oyunu zihinsel engelli bireylerin özel ihtiyaçlarına göre uyarlayarak destekleyici ve kapsayıcı bir ortamda büyüme, öğrenme ve eğlence fırsatı yaratır.</li></ul>
<b>Bilgilendirme / Yansıma</b>	<p>- "Simon Says"ın engelli insanlar için uyarlanmasına ilişkin bilgi almak, sonuçlar, zorluklar ve deneyimlerden öğrenilen dersler üzerinde düşünmemize olanak tanır. Uyarlanmanın etkililiğini değerlendirme ve gelecekteki uygulamalar için gerekli düzenlemeleri yapma fırsatı sağlar.</p> <p>1. Olumlu Sonuçlar:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Geliştirilmiş Katılım: Uyarlama, engelli bireylerin oyuna aktif olarak dahil edilmesini sağlamayı başardı. Görsel desteklerin, basitleştirilmiş talimatların ve olumlu pekiştirme stratejilerinin kullanılması, katılımın ve katılımın artmasına katkıda bulundu.</li><li>• Beceri Geliştirme: Katılımcılar bilişsel yetenekler, talimatları takip etme, motor beceriler, iletişim ve sosyal etkileşim dahil olmak üzere çeşitli becerileri geliştirme fırsatlarına sahip oldular. Uyarlanan oyun, tekrarlanan uygulamalar ve bireyselleştirilmiş destek yoluyla bu alanlarda ilerlemeyi kolaylaştırdı.</li><li>• Katılım ve Kabul: Uyarlama, katılımcıların kendilerini değerli, saygı duyulan ve kabul edilmiş hissettikleri kapsayıcı bir ortam yarattı. Aidiyet duygusunu güçlendirdi ve farklı yeteneklere sahip bireyler arasında sosyal etkileşimi teşvik etti.</li></ul> <p>2. Duyusal Hususlar: Duyusal hassasiyetler katılımcılar arasında farklılık gösteriyordu ve oyun ortamının dikkatli bir şekilde değerlendirilmesini ve uyarlanmasını gerektiriyordu. Duyusal uyarım ve düzenleme arasında bir denge</p>

	<p>sağlamak zorluydu ancak optimum etkileşim için gerekiyordu.</p> <p>3. Bireyselleştirme Anahtardır: Her katılımcının benzersiz ihtiyaçlarını ve yeteneklerini tanımak ve ele almak çok önemlidir. Oyunu talimatları, destekleri ve tempoyu kişiselleştirecek şekilde uyarlamak, genel deneyimi ve öğrenme sonuçlarını geliştirir.</p> <p>4. İşbirliği ve Geribildirim: Katılımcılardan, ailelerinden ve bakıcılardan girdi ve geri bildirim almak.</p>
<p><b>Tematik / Teorik Giriş</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Oyuna Dayalı Öğrenme: Oyuna dayalı öğrenme teorileri, beceri geliştirme ve öğrenme için eğlenceli ve eğlenceli aktivitelerin kullanılmasının önemini vurgulamaktadır.</li> <li>2. Duyusal Bütünleme Teorisi: Duyusal bütünleme teorisi, bireylerin katılımı ve düzenlenmesinde duysal işlemenin önemini kabul eder.</li> <li>3. Sosyal Öğrenme Teorisi: "Simon Says"ın uyarlaması, sosyal etkileşimi, sıra almayı ve işbirliğini vurgulayarak sosyal öğrenme teorisini benimsiyor.</li> <li>4. Bilişsel Gelişim Teorileri: Oyun, Piaget'nin bilişsel gelişim teorisi ve Vygotsky'nin sosyokültürel teorisi gibi bilişsel gelişim teorileriyle uyumludur.</li> <li>5. Uygulamalı Davranış Analizi (ABA): ABA ilkeleri, uyarlanmış oyunda olumlu pekiştirme, teşvik stratejileri ve bireyselleştirilmiş desteklerin kullanımını konusunda bilgi sağlayabilir. .</li> </ol>
<p><b>Değerlendirme</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Öğrenme Çıktıları: Oyun için belirlenen öğrenme hedeflerine ulaşıp ulaşılmadığını değerlendirin. Katılımcıların hafıza, dikkat, sıralama ve problem çözme gibi bilişsel becerilerdeki ilerlemesini değerlendirin.</li> <li>2. Geribildirim ve Memnuniyet: Katılımcıların, ailelerinin, bakıcılarının ve destek personelinin oyuna bakış açılarını anlamak için geri bildirim toplayın.</li> <li>3. Kapsayıcılık ve Erişilebilirlik: Uyarlanan oyunun kapsayıcılığı ve erişilebilirliği ne ölçüde desteklediğini değerlendirin.</li> <li>4. Bağlantı ve Katılım: Katılımcılar arasındaki bağlantı ve katılım düzeyini ölçün. Oyun boyunca ilgi, coşku ve aktif katılım düzeylerini gözlemleyin.</li> </ol>
<p><b>Eğitmenler için İpuçları/Ek Bilgiler</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sosyal Etkileşimi Destekleyin: Katılımcıları birbirleriyle etkileşime ve iletişim kurmaya teşvik edin.</li> <li>2. İzleyin ve Ayarlayın: Katılımcıların katılım, anlayış ve rahatlık düzeylerini sürekli olarak gözlemleyin.</li> <li>3. Oyunu Bireysel Yeteneklere Göre Uyarlayın: Her katılımcının yeteneklerine göre oyunun zorluk seviyesini ve temposunu değiştirin.</li> <li>4. Düşünün ve Geri Bildirim Alın: Oyundan sonra deneyim üzerinde düşünün ve katılımcılardan, ailelerinden veya destek personelinden geri bildirim isteyin.</li> </ol>