



Erasmus+



OYUN TABANLI ÖĞRETİM DISPLAY

DEZAVANTAJLI ÖĞRENCİLERE YÖNELİK ÖĞRENME VE ÖĞRETME FAALİYETLERİNDE YENİLİK GELİŞTİRİLMESİ

DEVELOPMENT OF INNOVATION IN
PLAY-BASED LEARNING AND
TEACHING ACTIVITIES FOR
DISADVANTAGED STUDENTS

PROJE KILAVUZ KİTABI

Project No: 2016-1-TR01-KA201-034212





PROJE ORTAKLARI



Konevi İşitme Engelliler
Okulu



Üstün Değişim
Özel Eğitim ve
Rehabilitasyon Merkezi



Instituto Hispano
Americano de la Palabra



Istituto dei
Sordi di Torino



CITY UNIVERSITY
LONDON
The City
University



THE UNIVERSITY OF
WARWICK
The University
Of Warwick



ÖNSÖZ

“Beşikten mezara kadar ilim öğreniniz.” Bu söz, insanın ve toplumun gelişmesinde, belki de, tek yolun ilim olduğunu göstermektedir. Müreffeh ve muasır bir toplumun temeli ilimdir, bilgidir. Bilgi, nesilden nesile geliştirilerek aktarılırsa, sonraki nesiller öncekilerden aldığı bayrağı daha yukarı çıkaracaktır. Temel soru da burada ortaya çıkmaktadır. Bütün pedagoglar bilginin bireylerde kalıcı etkilerinin yolunu araştırmakla meşguldür. Yani; temel bilgiye ulaşmak, bu bilginin kalıcı veolumlu etkisini oluşturmak nasıl olacaktır?

Ezbere dayalı bir bilginin, insana yeni bilgiler öğrenmede pek de yararının olmadığı artık kabul görmüş bir gerçektir. Bilgiyi edinmesi gereken birey; arama, araştırma, ortam oluşturma gibi temel çalışmalardan kaçmaktadır. “Neden kaçmaktadır?” Çünkü eğlenceli değildir. “Peki, bilgi nasıl eğlenceli olabilir?” sorusu bu kitabın hareket noktasını oluşturmaktadır.

Elinizdeki bu kitap, ASLA BİR OYUN KİTABI DEĞİLDİR. Bu kitap, bir eğitim materyalidir. Her biroyunun, eğitsel bir amacı ve hedefi vardır. Oynayarak ve eğlenerek öğrenme, oyun ve etkinliklerimizin temelini oluşturmaktadır. Okulumuz ve proje ortaklarımız, işitme engelli bireylere eğitim veren kurumlardır. Busebeple, kitabımıza engellilerin penceresinden bakarak bu oyunları hazırladık. Bazı oyunlar öğretmenlerimizceyeni yazılmış; bazıları ise mevcut olan oyunların eğitim açısından değişiklikler yapılarak engellilere göre yeniden düzenlenmiş halidir. Bu oyun ve etkinlikleri okuyan kişi, bunların her öğrenciye uygulanabileceği sonucuna ulaşacaktır.

Bu kitap; büyük oranda okulumuz Konevi İşitme Engelliler İlkokulu ve Ortaokulunda görev yapan eğitimcilerin ürünüdür. Yine bu kitap; okulumuzun sahibi olduğu Avrupa Birliği Erasmus+ projesi kapsamında yapılan etkinliklerin bir araya getirilmesi ile meydana getirilmiştir. 2016 Erasmus+ 2016-1-TR01-KA201-034212no’lu “Dezavantajlı Öğrencilere Yönelik Oyun Tabanlı Öğrenme ve Öğretme Faaliyetlerinde Yenilik Geliştirilmesi” başlıklı projede yer almaktadır.

Projenin ortakları; Konevi İşitme Engelliler İlkokulu, Üstün Değişim Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi, Instituto HispanoAmericano de la Palabra (İspanya), Istitutodei Sordidi Torino (İtalya), The City University (İngiltere) ile The University Of Warwick (İngiltere)’dir.

Kitabın oluşmasında, okulumuzun eğitim ordusunun büyük bir emeği vardır. Başta proje koordinatörü Musa TUNÇ olmak üzere hepsine gönül dolusu teşekkür ediyorum. Ayrıca; Üstün Değişim Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi yöneticisi Ali ARNAS, İtalya, İspanya ve İngiltere’den proje ortağımız olan kurum ve kurumlarda görevli, emeği geçen eğitimcilere de hem büyük katkıları hem de uyumlu çalışmaları sebebiyle teşekkürlerimi sunuyorum. Proje kapsamında okulumuzda görev yapan öğretmenlerimiz; proje konusu faaliyetlere katılmak için İtalya, İspanya ve İngiltere’ye hareketlilikler gerçekleştirmiş, toplantı ve çalışmalara katılmışlardır. Tabi bu ülkelerden proje ortağı kurum temsilcileri de; diğer ortakları, Konya’mızı ve okulumuzu ziyaret etmişlerdir. Bütün bu hareketliliğin tek amacı, daha iyiyi bulma arayışından başka bir şey değildir.

2017 yılı Eylül ayında okulumuza müdür olarak atandığımda böylesi güzel ve büyük bir projeyi hazır buldum. Bu proje, önceki okul müdürü Mustafa BAHAR tarafından başlatılmış, belirli bir aşamaya getirilmişti. Göreve başladık-tan sonra yardımlarını hiç esirgemeyen, ne zaman lazım olsa her türlü yanımda olduğunu hissettiğim kardeşim, dostum, Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi Genel Sekreter Yardımcısı Mustafa BAHAR’a hassaten teşekkür ediyorum.

30.11.2018
Süleyman ÇAĞMAN

PROJE ÖZETİ

Bu proje; işitme engellilere, oyunla akademik ve sosyal becerilerin kazandırılmasını hedeflemektedir. Projemiz, işitme engelli öğrencilere oyun temelli öğrenme ve öğretim etkinlikleri açısından özel eğitim okulları için yenilikçi fırsatlar geliştirmektedir. Proje için; farklı ülkelerden, gönüllüleri, özel eğitim okullarını ve ailelerini, öğrencileri, üniversiteleri ve sosyal destek gruplarını bir araya getirdik. Projemiz yoğun öğrenme/öğretme etkinlikleri içermektedir. Bu kapsamda; özel eğitim öğretmenlerinin, işitme engellilerin ve ailelerinin eğitimlerini kapsayan bir projedir. Bu çalışmadan elde edilen bulgularla, doğrudan veya dolaylı olarak, işitme engelli bireylerle çalışan eğitim kuruluşları ile öğrencilerin, üniversitelerden akademisyenlerin, öğretmenlerin, rehabilitasyon hizmeti veren kurumların yararlanması beklenmektedir.

Proje; üç kısa süreli ortak personel eğitimi, proje toplantıları ve çalıştayları içermektedir. Proje ile işitme engelliler alanında çalışan saha uzmanlarına, özel eğitim öğretmenlerine belli bir program çerçevesinde eğitim verilmiştir. Katılımcı özel eğitim öğretmenleri için, proje hedefleri doğrultusunda bir program hazırlanarak eğitim verilmiştir. Bu eğitimler daha çok uygulama olarak yapılmıştır. Katılımcı akademisyenler ve uzman eğitimciler, kendi alanlarında katılımcılara eğitim vermişlerdir.

Proje çıktılarında; İngilizce, Türkçe, İtalyanca ve İspanyolca dillerinde işaret dili talimatlarıyla seçilen 110 oyun temelli öğrenme ve öğretme kitabı hazırlanmıştır. Oyun kitabı; web tabanlı ve indirilebilir, işitme engelliler için erişilebilir, etkileşimli ve çok dilli bir çalışma olmuştur. Proje; röportajlar, anketler, doküman analizi, bilimsel rapor analizi kullanarak eylem araştırması metodolojisi kullanılmıştır. Proje ortaklarımızdan akademisyenler, işitme engelli öğrenciler için oyun tabanlı öğrenme ve öğretme faaliyetlerinin etkinliğini inceleyerek nitel ve nicel araştırma biçimlerinde eylem araştırmaları yapmışlardır. Bu çalışmalar ayrıntılı olarak proje web sayfamızdan (http://konevideafschool.net/oyun_tabanli.html) erişilebilir.

Proje ile yapılan çalışmalar sonucu, işitme engelli öğrencilerin, özel eğitim öğretmenlerinin ve ailelerinin bir takım içinde, öğrenme deneyimini artırmak için yenilikçi yollar geliştirmiştir. Buna ek olarak, oyuna dayalı etkinlikler, öğretmen-öğrenci etkileşimleri sırasında duygusal ve pozitif psikolojik sonuçlara katkı sağlaması, öğrenci ve öğretmen için bir eğlence yelpazesi olması beklenmektedir. Bu projenin bir kazanımı olarak, özel eğitim okullarının kapasite ve başarısını artırması beklenmektedir. Bu oyun kitabı ile eğitim kurumlarının hizmet kapasitelerini geliştirmek; işitme engelliler alanında diğer profesyonellerle uluslararası işbirliği ağırlaştırulmuştur.

Hazırladığımız bu oyun kitabında yer alan oyunların bir kısmı öğrencilerimizle oynanırken videoya çekildi. Bu videolar Türk işaret dili ve uluslararası işaret dili eklenerek yine web sitemizde yayınlanmıştır. Bu videolara kitaptaki karekod okutularak da ulaşılabilir.

Yeni videolar çekildikçe, web sitemizden yayın yapmaya devam edeceğiz. Tüm oyunlar, eğitim amaçlı kullanıldığı sürece ücretsiz olarak izlenebilir ve indirilebilir.

PROJE FAALİYETLERİMİZ

(01/09/2016–28/02/2019)

TARİH	FAALİYETLER	KURUM
MART 2018	Ara konferans hazırlıkları Oyunların eğitsel değeri ve amaçlarının gözden geçirilmesi.	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. MerkeziIstituto Dei Sordi Di Torino Istituto HispanoAmericano De La PalabraThe City UniversityThe University Of Warwick
NİSAN 2018	Projemizin son hareketliliği için İngiltere Coventry de bulunan Worwick Üniversitesi'nde 16-20 Nisan 2018 tarihlerinde eğitim ve seminer çalışmaları yaptık.	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. MerkeziIstituto Dei Sordi Di Torino Istituto HispanoAmericano De La PalabraThe City UniversityThe University Of Warwick
MAYIS 2018	Proje yönetim ekibi ve katılımcı öğretmenlerle toplantısı Web sayfası güncellemeleri Konferans çıktılarının değerlendirilmesi ve web sayfası, facebook ve diğer sosyal medya araçları üzerinden paylaşılması	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
HAZİRAN 2018	Belirlenen oyunlarla ilgili çocuklarla çekimlerinin yapılması Çekimi yapılan oyunların işaret diline göre metnlerinin hazırlanması Oyun kitabı hazırlanma ekibinin çalışması	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. Merkezi
TEMMUZ 2018	Çocuklarla çekilen videolara eklenmek üzere işaret dili videolarının çekilmesi	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
AĞUSTOS 2018	Proje çıktılarımızı içeren oyun kitabı ve derginin hazırlanması Tercümelerin yapılması Çekimleri yapılan videoların montaj çalışması	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
EYLÜL 2018	Taslak kitabın oluşturulması. Proje kapsamında elde edilen bilgi ve deneyimler öğrencilerle ve velilerle paylaşıldı. Proje çıktılarımızı içeren kitap hazırlanması Web sayfası güncellemeleri.	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
EKİM 2018	Oyun kitabı ve oyun videolarının web sayfası, Youtube ve EBA üzerinden yayınlanması. Okulumuza davet edilen uzmanlar vasıtasıyla proje içeriğine uygun olarak öğretmen ve öğrencilere yönelik seminer çalışmaları düzenlendi Taslak kitabın web sayfası üzerinden yayınlanması.	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
KASIM 2018	Proje makale yazımı Makale tercümelerinin yapılması Mail ve diğer iletişim yöntemleriyle kitap hakkında eleştirilerin alınması	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. MerkeziIstituto Dei Sordi Di Torino Istituto HispanoAmericano De La PalabraThe City UniversityThe University Of Warwick
ARALIK 2018	Kitap ve broşür basımı, dağıtımı Final konferansı hazırlıkları	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. Merkezi
OCAK 2019	Final konferansının yapılması Web sayfası güncellemeleri	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. Merkezi
ŞUBAT 2019	Final raporunun hazırlanması. Web sayfası güncellemeleri	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu

PROJE FAALİYETLERİMİZ

(01/09/2016–28/02/2019)

MART 2018	Ara konferans hazırlıkları Oyunların eğitsel değeri ve amaçlarının gözden geçirilmesi.	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. MerkeziIstituto DeiSordiDiTorino IstitutoHispanoAmericano De La PalabraTheCityUniversityTheUniversity Of Warwick
NİSAN 2018	Projemizin son hareketliliği için İngiltere Coventry de bulunan Worwick Üniversitesi'nde 16-20 Nisan 2018 tarihlerinde eğitim ve seminer çalışmaları yaptık.	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. MerkeziIstituto DeiSordiDiTorino IstitutoHispanoAmericano De La PalabraTheCityUniversityTheUniversity Of Warwick
MAYIS 2018	Proje yönetim ekibi ve katılımcı öğretmenlerle toplantısı Web sayfası güncellemeleri Konferans çıktılarının değerlendirilmesi ve web sayfası, facebook ve diğer sosyal medya araçları üzerinden paylaşılması	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
HAZİRAN 2018	Belirlenen oyunlarla ilgili çocuklarla çekimlerinin yapılması Çekimi yapılan oyunların işaret diline göre metinlerinin hazırlanması Oyun kitabı hazırlanma ekibinin çalışması	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. Merkezi
TEMMUZ 2018	Çocuklarla çekilen videolara eklenmek üzere işaret dili videolarının çekilmesi	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
AĞUSTOS 2018	Proje çıktılarımızı içeren oyun kitabı ve derginin hazırlanması Tercümelerin yapılması Çekimleri yapılan videoların montaj çalışması	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
EYLÜL 2018	Taslak kitabın oluşturulması. Proje kapsamında elde edilen bilgi ve deneyimler öğrencilerle ve velilerle paylaşıldı. Proje çıktılarımızı içeren kitap hazırlanması Web sayfası güncellemeleri.	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
EKİM 2018	Oyun kitabı ve oyun videolarının web sayfası, Youtube ve EBA üzerinden yayınlanması. Okulumuza davet edilen uzmanlar vasıtasıyla proje içeriğine uygun olarak öğretmen ve öğrencilere yönelik seminer çalışmaları düzenlendi Taslak kitabın web sayfası üzerinden yayınlanması.	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu
KASIM 2018	Proje makale yazımı Makale tercümelerinin yapılması Mail ve diğer iletişim yöntemleriyle kitap hakkında eleştirilerin alınması	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. MerkeziIstituto DeiSordiDiTorino IstitutoHispanoAmericano De La PalabraTheCityUniversityTheUniversity Of Warwick
ARALIK 2018	Kitap ve broşür basımı, dağıtımı Final konferansı hazırlıkları	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. Merkezi
OCAK 2019	Final konferansının yapılması Web sayfası güncellemeleri	Konevi İşitme Engelliler İlkokuluÖzel Ustun Değişim Özel Eğitim Ve Reh. Merkezi
ŞUBAT 2019	Final raporunun hazırlanması. Web sayfası güncellemeleri	Konevi İşitme Engelliler İlkokulu

OYUNLAR

	Oyun Adı	Eğitsel Değeri ve Amacı	Öğretmen
1	Şeker Kapma	Kelime dağarcığını geliştirir. Dikkat süresi uzar.	Arife SERİN
2	Renkli Kuleler	1-10 arasında sayıları pekiştirir. Ritmik sayar. Renkleri pekiştirir. Örüntü yapma becerisini geliştirir.	Musa TUNÇ
3	Kovayı Doldur	Grupla hareket etme becerisini geliştirir.	Gamze AYDIN
4	Adam Asmaca	Öğrencilerin kelime dağarcığını geliştirir. Öğrencilerin kelimeleri doğru yazma becerilerini geliştirir.	Mustafa ŞIRALI
5	Kim Farklı?	Ritmik sayar. Kelime dağarcığını pekiştirir. Kelimelerin işaretlerini doğru yapar. Hafızasını güçlendirir. Hızlı düşünme becerisini geliştirir.	Musa TUNÇ
6	Aç Kapıyı Bezirgan Başı	İhtime engelli öğrencilerin kelime hazinelerini artırır. Kavramları öğrenir. Gördüğü yada yaşadığı olayı 5-6 cümle ile metin halinde anlatır.	Meryem YAMAN UYSAL
7	Kurt Baba	Öğrencilerin bacak kaslarının gelişimine yardımcı olur. Dikkat becerisini geliştirir. Renkleri işaretiyle beraber öğrenir. Takım çalışması ile beraberliği öğrenir.	Melek TANGÜNER
8	Beni Yönlendir	Kelime dağarcığını geliştirir. Yön kavramını geliştirir. Eşleme becerisini geliştirir. Mantık yürütme becerisini geliştirir.	Şerife YILDIRIM
9	Sağlık için Doğru Besin	Besinleri tanır. Sağlıklı beslenmenin önemini kavrar.	Faruk YENİÇULHA
10	Çarpımlar Kıyasıya Çarpıyor	Çarpım tablosunu ezberler.	Ayşegül GÜLEÇ
11	Gölgeyi Bul	El, kol, ayak koordinasyonunu geliştirir. Hızlı düşünme kabiliyetini geliştirir. Gölge kavramını öğrenir. Farklı gölgeleri ayırt edebilir.	Esem DERYAL
12	Resimli Kelime Hafıza Oyunu	Kelime dağarcığını geliştirir. Yön kavramını geliştirir. Hafıza becerisini geliştirir. Mantık yürütme becerisini geliştirir. Fiziksel koordinasyonu geliştirir. Odaklanmayı ve dikkati geliştirir.	Fatih GÖNÜL
13	Benim Ülkem	Yurdumuzun siyasi haritasında illerin yerini öğrenir.	Mustafa BAHAR
14	Hacı Yatmaz	Öğrendiği meyve, sebze, hayvan isimleri veya sayıları pekiştirir. Hafıza geliştirir. Sıra alma davranışı geliştirir. Hızlı hareket edebilme becerisini geliştirir.	Arife SERİN
15	Yarım Bütün Oyunu	Öğrencilerin bacak kaslarının gelişimine yardımcı olmak. Dikkat becerilerini geliştirir. Yarım, bütün kavramını öğretir. Sistematiik düşünme becerisini geliştirir.	Melek TANGÜNER
16	Bir - On	Rakamları tanır, tanımlar, ayırt eder. Öğrendiği rakamları pekiştirir. 1'den 10'a kadar ritmik sayar. Sıra olma davranışı kazanır.	Mustafa BALLI
17	Çiçek Oyunu	Çevresindeki canlıları tanır. Canlıların yaşama hakkı olduğunun farkına varır.	Faruk YENİÇULHA
18	Donma Oyunu	Kendini ifade etme becerilerini geliştirir. Düzgün cümle kurma becerilerini geliştirir.	Gamze AYDIN
19	Ben Kimim?	Dikkatini toplar. Hızlı düşünme becerisini geliştirir. Kelime dağarcığını pekiştirir. Kelimelerin işaretlerini doğru yapar.	Musa TUNÇ
20	Örümcek Ağı	İleri ritmik sayar. Geri ritmik sayar.	Arife SERİN
21	Eşleme	Derste öğrendiklerini pekiştirici çalışmalarla kalıcı hale getirir. Çarpım tablosunu zihinden yapar. Toplama işlemini zihinden yapar. Çıkarma işlemini zihinden yapar.	Meryem YAMAN UYSAL
22	Dokun, Bil ve Eşle Oyunu	Dikkat becerisini geliştirir. Oyunlarda nesne kontrolü gerektiren hareketleri etkili kullanılmasını öğrenir. Zihnini canlandırır. İşlem becerisini geliştirir.	Melek TANGÜNER
23	Sayılar	Ritmik sayma becerilerini geliştirir.	Faruk YENİÇULHA
24	Top Kimi Seçti?	1'den 10'a kadar ritmik sayar. Rakamları tanır. Kendini ifade etme becerilerini geliştirir.	Fatıma SULA
25	Renkli Daireler	Renkleri tanır. Yazı, renk eşleme yapar.	Şerife YILDIRIM

26	Top Sürme	El kol ayak koordinasyonunu geliştirir. Hızlı düşünme kabiliyetini geliştirir.	Esem DERYAL
27	Bom Bom	5'in katlarını öğrenir.	Ayşegül GÜLEÇ
28	Yeryüzü Şekilleri Hafıza Kartları	Yeryüzü şekillerini ve isimlerini kavrar. Kelime dağarcığını artırır. Hızlı düşünme kabiliyetini geliştirir.	İnci ÇOKGEZER
29	Bul Topla	Bedensel gelişimini sağlar. Canlı ve cansız varlıkları ayırt eder. Takım çalışması ile beraberliği öğrenir.	Şerife ARGUN GÜNAYDIN
30	ABC Oyunu	Söylenen sesle başlayan nesneleri bulur.	Gamze AYDIN
31	Zıtlasma Benimle	Kelimeler arası anlam ilişkilerini kavrar. Zıt anlamlı kelimeleri kavrar. Dikkatini bir noktaya vermenin önemini kavrar. Hızlı ve doğru karar vermeyi kavrar.	Sezer ORDU
32	Yüzen Balıklar	El göz koordinasyonunu geliştirir. Renklerle verilen farklı örüntüleri tamamlar. İnce motor becerilerini geliştirir. Ana renkleri tanır.	Gamze AYDIN
33	Uçan Top	Renk kavramını pekiştirir.	Arife SERİN
34	Hangisi Yok?	Kavramları öğrenir. Dikkat becerisini geliştirir. Süreye karşı kendisi ile yarışır.	Melek TANGÜNER
35	Renkler ve Şekiller	Renkleri tanır. Şekilleri tanır.	Emel ÖZAYDIN
36	Bahçedeki Yılanlar	İleri doğru birer ritmik sayar.	Faruk YENİÇULHA
37	Atom	Sayıları okur. Sayılara uygun grup oluşturur. Grupla hareket etme becerisini geliştirir.	Şerife YILDIRIM
38	Güneşin Komşuları	Gezegenleri ve isimlerini kavrar. Uzak ve yakın kavramlarını kavrar güneş sistemini kavrar.	Esem DERYAL
39	Kapışılan Fareler	Çarpım tablosunu ezberler.	Ayşegül GÜLEÇ
40	Kızma Birader	Kelimeleri düzgün yazar.	Mustafa BAHAR
41	Resmimi Takip Et	Dikkat ve algısını geliştirir. Görsel hafızasını geliştirir. Grupla çalışma becerisini geliştirir. İnce motor becerilerini geliştirir.	Gamze AYDIN
42	Dört İşlem	Dikkatini toplar. Hızlı düşünme becerisini geliştirir. Dört işlem becerisini geliştirir.	Musa TUNÇ
43	Artan Sayılar	Sayıları tanıma, Sayıları toplama, Sayıları zihinden toplama	Arife SERİN
44	Meyve Tabağı	Kelime ve kavramları öğrenir. Dikkat ve konsantrasyonu sağlar. Takım çalışması ile beraberliği öğrenir. Topluluğu gruplandırır.	Melek TANGÜNER
45	Patates Ekme	Nesne kontrolü gerektiren hareketleri yapar. İki yada daha fazla hareket becerisini içeren basit kurallı oyunlar oynar. Oyunda basit stratejileri ve taktikleri oyun kuralları doğrultusunda kullanır.	Faruk YENİÇULHA
46	Sayı Sepeti	Sayıları tanır. Sayıları okur.	Şerife YILDIRIM
47	Koşan Kelimeler	Okuduğunu anlar. Okumayı geliştirir. Okuduğu kelimelerden cümle oluturur ve cümleleri doğru sıralar. Hızlı ve pratik hareket eder.	Arife SERİN
48	Tatmadan Bul Oyunu	Tatları tanır. Dikkat becerisini geliştirir. Zihinden düşünme becerisini geliştirir. Eleştirme yapmalarını sağlar.	Melek TANGÜNER
49	Hımbıl	Yazı resim eşleme ilişkisini geliştirir. Hızlı düşünme kabiliyetini geliştirir. Meyve isimlerini ve resimlerini kavrar.	Esem DERYAL
50	Fare Kapanı	Çarpım tablosunu ezberler.	Ayşegül GÜLEÇ
51	Bil Bakalım	Meyveleri tanır, ayırt eder.	Mustafa BAHAR
52	Hadi Yakala	Odaklanma becerisini geliştirir. Renkleri ayırt eder. Sesi fark eder.	Üstün Değişim-Sibel DERE ZAMAN
53	Eller Nerede?	Yönerge alır. Yönergeye uyar. Kalın ses - ince ses ayırt eder. Sağ el ve sol el kavramını pekiştirir.	Üstün Değişim-Zeynep AYDIN
54	Sayalım Atalım	Rakam sayı ilişkisi kurar. Verilen sayı kadar ilgili hareket yapabilir.	Üstün Değişim-Semiha YAVUZ
55	Hareketli Şekiller	Şekil- renk ilişkisi kurabilir. Problem çözebilir. Büyük motor kaslarını etkin kullanabilir.	Üstün Değişim-Sibel DERE ZAMAN
56	Hayvan Yürüyüşü	Ritim ve hareket eşleştirmesi yapabilir.	Üstün Değişim-Sibel DERE ZAMAN

57	Bowling Oyunu	El göz koordinasyonunu sağlar. Problem çözme becerisini geliştirir.	Üstün Değişim-Zeynep AYDIN
58	Desen Oluştur	El göz koordinasyonunu geliştirir. Dikkat ve odaklanma becerisini geliştirir.	Üstün Değişim-Zeynep AYDIN
59	Eş Sesler	Ses farkındalığı sağlar. Aynı/farklı kavramları güçlendirir. Dikkat ve odaklanma becerisini sağlar. Sesleri ayırt eder.	Üstün Değişim-Zeynep AYDIN
60	Kelime Tamamlama- ca	Çocuklarda harf, hece ve kelime bilgisini geliştirir.	Üstün Değişim-Sibel DERE ZAMAN
61	Pipetle Kağıt Taşıma	Nefes kontrolü sağlar. Denge kontrolü sağlar.	Üstün Değişim-Sibel DERE ZAMAN
62	Ritim Taklidi	Sıralama becerisi geliştirir. Dikkat becerisi geliştirir. Sesleri ayırt eder.	Üstün Değişim-Sibel DERE ZAMAN
63	Tombala	Kelime ses farkındalığı sağlar. Dikkat ve eşleme becerisi sağlar.	Üstün Değişim-Semiha YAVUZ
64	Toplar Hedefe	Renkleri ayırt eder. Süreyi yeterli kullanır. Eşleme becerisini geliştirir. Dikkat becerisini geliştirir.	Üstün Değişim-Semiha YAVUZ
65	Gürültülere Dikkat Ediniz	İşitsel yeteneklerini geliştirir. Görüntü-ses eşleştirme becerilerini geliştirir. İşbirliği yapabilme becerilerini geliştirir.	İtalya-Marianna LUCA
66	Şeffaf Top	Hareket reflekslerini geliştirir. İşaret dilinde iletişim için spon-tanlık ve alışkanlığını geliştirir.	İtalya-Marianna LUCA
67	Telsiz İşaretler	İşaret dilini kavrar. İşaret dilinde tekrar yapar. İşaretleri ve cümle yapısını anlar.	İtalya-Marianna LUCA
68	Pandomim	İşitsel yeteneklerini geliştirir. Dikkat becerilerini geliştirir. Görüntü-ses eşleştirme becerilerini geliştirir.	İtalya-Enrico DOLZA
69	Nesneler	Dikkat becerisini geliştirir. Dil becerilerini geliştirir. Konsantra-syonu geliştirir. Kavrama ve gözlem yeteneğini geliştirir.	İtalya-Luisa ACCARDO
70	Renkli Yumurtalar	İş birliği kurar. Dikkat becerisini artırır. Motor faaliyetlerini pekiştirir. Matematik becerilerini geliştirir.	İtalya-Marianna LUCA
71	Mini Pinpon	Dikkat becerilerini artırır. Motor faaliyetlerini güçlendirir. Konsantrasyon sağlama becerisini geliştirir.	İtalya-Marianna LUCA
72	Üst Alt	Dikkat becerisini kuvvetlendirir. Motor faaliyetlerini güçlendirir. Konsantrasyon becerisini geliştirir. Kavrama yeteneğini geliştirir.	İtalya-Marianna LUCA
73	Yüz ve Eller	Dil becerilerini zenginleştirir. Konsantrasyon becerilerini artırır. Kavrama yeteneğini geliştirir. İfadeleri zenginleştirir.	İtalya-Carolina CAROTTA
74	Yüz İfadeleri	Kavrama ve gözlem yeteneğini geliştirir. Sözlü olmayan ifade becerisini geliştirir. Yaratıcılık yeteneği kazanır.	İtalya-Marianna LUCA
75	Seyahat	Sözsüz ifade becerisini geliştirir. Yaratıcılık kazanır. İşitme en-gelli bireylere işaret dili dışında kendilerini ifade etme becerisi kazandırır.	İtalya-Marianna LUCA
76	Beş İleri, Üç Geri	Dikkat becerilerini geliştirir. Matematik becerilerini geliştirir. Konsantrasyon yeteneğini geliştirir.	İtalya-Marianna LUCA
77	Üzerinde Ne Var?	Semantik alanları geliştirir. Hafızasını geliştirir.	İspanya-Inés NOGALES
78	Kaz Oyunu	Renk ve rakamları öğrenir, tanır. Taklit yapma becerisi kazanır. Oyun sırasını anlar, saygı duyar.	İspanya-Inés NOGALES
79	Zar İçinde Zar	Seçili konu hakkındaki işaret kelimelerini bilir ve tanır (örnek: hayvanlar). İşareti, uygun resme veya fotoğrafa bağlar. Seçili kelimenin işaretlerini kullanır.	İspanya-Rosa LÓPEZ
80	Kayıp Heceler	Hece sayısına göre değişik kelimeleri bilir ve tanımlar. Hece sayısına göre sınıflandırır.	İspanya-Mar PİRİZ
81	Bu Ne Dağınıklık!	İşaret dilinin temel yapısını öğrenir.	İspanya-Leixuri ZUBİ-ZARRETA
82	Hazine Avı	İşaret dili yardımı ile sesleri tanır.	İspanya-Leixuri ZUBİ-ZARRETA
83	Kesir Dominoları	Görsel dikkat ve becerileri kazanır. Kesir bilgilerini güçlendirir.	İspanya-Alejandra GARCÍA
84	Süpürge	Zihinden toplama çıkarma işlemi yapar.	İspanya-Sara CRESPO
85	Ne Biliyorum?	Sözcük dağarcığını güçlendirir. Hafızasını geliştirir.	İspanya-Judit FERNÁN-DEZ

86	Sayı Bombası	Rakamları ve grafiksel sembolleri birleştirir.akıldan basit matematik işlemleri yapar. Rakamları ve basit talimatları sesle tanır.	İspanya-Carmen DURÁN
87	Çifti Var mı?	Görsel becerileri gelişir. İfadeler işaretler ve yüz mimiklerini anlar.	İspanya-Pilar ALONSO
88	Sıraya Girme	Seçilen konuya göre işaret kelimelerini bilme ve tanır (örnek: hayvanlar). Uzamsal hafızayı geliştirir. (Seçilen kelime ile ilgili olarak sağ-sol-merkez-yukarı-aşağı)	İspanya-Sara CRESPO
89	Nefesim Kuvvetli	Hızlı toplama işlemi yapar.	Ayşegül GÜLEÇ
90	Komik Kafa	Duyu organlarının yerini kavrar. Hızlı düşünme kabiliyetini geliştirir.Dikkat geliştirme becerisini artırır.	Esem DERYAL
91	Sayı Oluşturma	Dikkat becerisini geliştirir. Hafızasını canlandırır. Takım çalışması ile beraberliği öğrenir. Sayıları kavrar. Sayıların okunuşlarıyla yazılışını eşleştirir.	Melek TANGÜNER
92	Yattı-Kalktı Oyunu	Hızlı düşünme kabiliyeti geliştirir. Kelime dağarcığını artırır. Bildiği kelimeleri pekiştirir. Hafıza geliştirir.	Arife SERİN
93	Bil Bakalım	Hayvanları tanır. Seslerin farkına varır.	Üstün Değişim-Semiha YAVUZ
94	Kart Oyunları	El - göz koordinasyonunu geliştirir. Gördüğü resimleri oluş sırasına göre sıralar. Zamanı doğru kullanmayı bilir.	Gamze AYDIN
95	Düşün, Bil, Bul Oyu- nu	Öğrencilerin bacak kaslarının gelişimine yardımcı olur. Dikkat becerisini geliştirir. Oyunlarda nesne kontrolü gerektiren hareketleri etkili kullanılmasını öğrenir. Takım çalışması ile beraberliği öğrenir. Zihinden hesap yapabilme yeteneğini geliştirir ve zihni canlandırır. İşlem becerisini geliştirir.	Melek TANGÜNER
96	Simit	Meyve, sebze, nesne vb. ismini söyler.	Arife SERİN
97	Ağırlıkla Dengede Kalma	Öğrenci ağır - hafif kavramının farkına varır. Tahmin etme becerilerini geliştirir.	Gamze AYDIN
98	Cümle Kuruyorum	Dikkatini toplar. Anlamli cümle kurabilir. Doğru cümle kurabilir.	Musa TUNÇ
99	Birleştir Bizi	Kurallı ve anlamlı cümleler kurar. Kurallı ve devrik cümleler arasında farkları kavrar.	Sezer ORDU
100	Noktadan Üçgene	Hızlı düşünme becerisini geliştirir. Geometrik şekilleri öğrenir.	Gamze AYDIN
101	Coğrafi İşaretler	Şehrin simgesel ürünleri ve yapılarının eşlemesi yapar.	Mustafa BAHAR
102	Ekmeğin Öyküsü	Resim-cümle eşleme yapar. Resimleri olay kurgusuna göre sıralar. (Ekmeğin yapımı)	Şerife YILDIRIM
103	Harfleri Koşuyor	Kelimelerin doğru yazılışını öğrenir.	Meryem YAMAN UYSAL
104	Konuşan Resimler	Kurallara uygun cümle kurar. Kurallara uygun cümle yazar.	Arife SERİN
105	Mikrop	Öğrenciler temizliğin önemini kavrar. Hastalıkların sebebinin mikroplar olduğunu farkına varır.	Faruk YENİÇULHA
106	Sıcak-Soğuk	Ders araç-gereçlerini yazar, okur.Okuma – yazma becerisini geliştirir.Sözel dilini geliştirici çalışmalar yapar.	Fatıma SULA
107	Uçan Balonlar	Kurallı cümle kurar.	Gamze AYDIN
108	Trafik Işıkları	Renkleri nesnelerle eşleştirir. Trafik ışıklarını öğrenir.	Melek TANGÜNER
109	Eşini Bul	Toplamları 20 olan sayı çiftini bulur.	Ayşegül GÜLEÇ
110	Deve Cüce	Dikkatini toplar. Hızlı düşünme becerisi geliştirir. Kelime dağarcığını pekiştirir.	Musa TUNÇ
111	İsim Şehir	Öğrenilen kelimelerin akılda kalıcılığının artırır. Kelimeleri uygun gruptandırma yapar. Doğru toplama yapar.	Mustafa ŞIRALI
112	Çarşıya Gittim	Meyve, sebze isimlerini söyler. Hafıza becerisini kuvvetlendirir.	Arife SERİN
113	Resim Kapmaca	Yazı – resim eşleme becerisini geliştirir. Hızlı düşünme kabiliyeti geliştirir. Kelime dağarcığını artırır. Bildiği kelimeleri pekiştirir.	Arife SERİN

İŞİTME ENGELLİLERDE OYUN YAKLAŞIMLARI

Mustafa Bahar,

Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Karaman, mustafabahar968@gmail.com,

Musa Tunc,

Konevi İşitme Engelliler okulu Selçuklu Konya, muti.musa@gmail.com,

Enrico Dolza,

Istituto dei Sordi di Torino viale san pancrazio 65 Pianezza Italy, direzione@istitutosorditorino.org

Carmen Serrano Durano,

Colegio Gaudem, ES30 - Comunidad de Madrid Spain, carmen.duran@gaudem.es,

Orhan Ahmet Şener,

Selçuk Üniversitesi Spor bilimleri Fakültesi orhansener42@hotmail.com

Bu çalışmanın amacı öğretmenlerin kullandıkları farklı oyun temelli öğrenme yaklaşımları inceleyerek işitme engelli ilköğretim okulu öğrencilerinin ihtiyaçlarına açıklık getirebilmektir.

Bu çalışma 2016-2017 Eğitim Öğretim yılında Konya ilinde eğitim veren bir işitme engelliler ilköğretim okulundan 3 sınıf seçilerek yapılmıştır. Bu sınıflar özellikle öğretmenler ve okul idarecileri tarafından tespit edilmiştir.

Eğitim öğretim yılının başında veriler toplanmış, yaklaşık 4 ay oyun temelli öğrenme eğitimi devam etmiş bitiminde tekrar öğretmenlerle yapılan röportajlar ve sınıf içi gözlemler uygulanarak veriler toplanmıştır. Her sınıfta toplamda 50-60 saat arası gözlemler yapılarak notlar tutulmuştur. Toplanan bilgiler DISPLAY (oyun tabanlı öğrenme yöntemi) proje ekibinin uzman araştırmacıları tarafından değerlendirilmiştir.

Sonuç olarak; akademik, sosyal ve duygusal yetilerin gelişimi açısından oyun tabanlı yaklaşımların daha derin ve bilimsel olarak araştırılması gerekliliği tespit edilmiştir.

Anahtar kelime : işitme engelli, oyun tabanı, öğretim, gelişme

Makalenin tamamına http://konevideafschool.net/oyun_tabanli.html adresinden ulaşabilirsiniz.



İŞİTME ENGELLİLERDE OYUN DİZAYNI

Mustafa Bahar,
Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Karaman, mustafabahar968@gmail.com,
Musa Tunc,

Konevi İşitme Engelliler okulu Selçuklu Konya, muti.musa@gmail.com,
Enrico Dolza,

Istituto dei Sordi di Torino viale san pancrazio 65 Pianezza Italy, direzione@istitutosorditorino.org
Carmen Serrano Durano,

Colegio Gaudem, ES30 - Comunidad de Madrid Spain, carmen.duran@gaudem.es,
Orhan Ahmet Şener,

Selçuk Üniversitesi Spor bilimleri Fakültesi orhansener42@hotmail.com

Bu çalışmanın amacı işitme engelliler adına; oyunların ne şekilde dizayn edilmesi gerektiğini araştırmak ve sonuçlarını ortaya koymaktır.

Bu çalışma Konya ilinden seçilen işitme engelliler ilk öğretim okulunda 7-15 yaş arası 45 öğrenci üzerinde yapılmış ayrıca 11 özel eğitim öğretmeni, 12 branş öğretmeni ve öğrenci velilerinden veri toplanmıştır. İşitme engelliler adına hazırlanan ve uygulanan oyun temelli aktiviteler analiz edilmiştir (okuma-dikkat-hafıza gelişimleri).

Bu kapsamdaki işitme engellilerin ihtiyaçlarını anlamak için; işitme engelli ilkököl öğrencilerinden, özel eğitim öğretmenlerinden ve ailelerden eğitim öğretim yılı başında ve 4 ay sonrasında toplanan bilgiler DISPLAY (oyun tabanlı öğrenme yöntemi) proje ekibinin uzman araştırmacıları tarafından değerlendirilmiştir.

Sonuç olarak işitme engellilerde okumaya karşı belli oranda dikkat eksikliği vardır ki uzun süre aynı okuma metnine odaklanmaları oldukça zordur. Genelde, işitme engelliler herhangi bir geri dönüş olmadan tüm oyun türlerinde uzun süre bekletilmemelidir. Oyunlarda bu nedenden dolayı görsel uyarıcılar sürekli yer almalıdır. Ayrıca animasyonların ekranda bulundukları konum önemlidir ki işitme engelliler dikkatlerini dağıtmamalıdır. Tek seferde tek iş verilmesi gereken işitme engelliler, işiten akranları gibi aynı anda birkaç işi yapmakta oldukça zorlandıkları gözlenmiştir.

Anahtar kelimeler: dikkat, oyun, hafıza, işitme engelli

Makalenin tamamına http://konevideafschool.net/oyun_tabanli.html adresinden ulaşabilirsiniz.



Oyun tabanlı öğrenme

Dr. DimitraHartas

Doçent

Warwick Üniversitesi

Erasmus+ Projesi: Oyun tabanlı öğrenme

Oyun nedir?

- 1.Oyun doğası itibariyle güdülenir; çocuk başkaları tarafından zorlanmadan veya desteklenmeyen herhangi bir faaliyette bulunmak ister;
- 2.Oyun kendi "vasıtası" ve "iki uçlu"; hedef odaklı olmayan bir davranıştır;
- 3.Oyun kurallara dayalı değildir; oyun kuralları olan oyunlardan ayrılır;
- 4.Oyun sırasında, çocuklara nesnelere kendi anladıklarını empoze ederler ("Bu nesnelerle ne yapabilirim?");
- 5.Oyun gerçeklik içermez: Nesneler dönüştürülür ve bağlamın dışına çıkartılır (ör; bir karton parçası "sihirli bir ayna" haline gelir) ve insanlarmecazi kimlikleri varsayar (ör; 4 yaşındaki birisi Prens olur).

Oyun türleri

- Serbest ve yetişkinlere yönelik oyun – yapının derecesi ve yetişkinler tarafından verilen destek seviyesi ve doğrultu;
- İç mekan/ dış mekan;
- Teknolojiyi kullanarak veya kullanmadan, özellikle akıllı telefonlar ve Ipadler. Dijital oyun, özellikle teknolojinin gençlerin hayatı ve refah üzerindeki etkisi (örneğin; sosyal medya) göz önüne alındığında ilgi çekicidir.

Serbest ve rehberli oyun

- Serbest oyun, genellikle çocuklara yönelik, gönüllü, içten güdümlü ve zevkli olan oyun olarak tanımlanır.
- Rehberli oyun, oyunun içine ek öğrenme fırsatlarını dahil etmek ya da genişletmek için bir miktar yetişkin katılımının olduğu oyun etkinlikleridir (örneğin; amaçlı olarak çerçevelenmiş oyun).

Bununla birlikte, bir ayrım da oyun etkinliği üzerinde kimin kontrolü olduğuyla ilgilidir: hem öğretmenler hem de öğrenciler oyun üzerinde kontrol sahibi olsun diye diğerleri karşılıklı yönlendirilenler olarak adlandırılırken kasıtlı olarak planlanan oyunlar gibi öğretmen yönlendirmeyi yapmaktadır.

Net bir ayrım?

- Serbest oyun, karşılıklı yönlendirilen oyun ve öğretmen tarafından yönlendirilen oyun arasındaki ayrım, farklı oyun tabanlı öğrenme türleriyle ilgili büyüyen literatürü incelemek için yararlıdır. Ancak, yapılması her zaman kolay değildir.
- Farklı gelişim seviyelerinde hangisinin daha uygun olduğuna karar vermek kolay değildir.

Oyun ve çocuk çıktıları üzerine araştırma

- Oyun temelli öğrenme alanı nispeten yenidir ve çocukların a) gelişimsel çıktıları (ör; dil, sosyal ve duygusal gelişim, sosyal biliş) ve b) akademik öğrenmelerini artırmak için oyunun boyutlarını (ör; yetişkin rehberlik seviyeleri) saptamak için daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir.

Oyun ve öz düzenleme

- Oyun vasıtasıyla, çocuklar:
- İçlerindeki fikirleri somut gerçeklikten ayırırlar: bir nesnenin normal anlamını değiştirirler, böylece zihinsel semboller referans aldıkları gerçek nesnelerden ve eylemlerden ayırırlar.
- Çocuklara, eylemlerini yönlendirecek dürtüden ziyade düşünceye güvenmeleri konusunda yardım edilir. Vygotsky, taklit senaryolarının toplumsal kurallara uymaya destek olduğunu belirtmiştir. Hayal oyununda, küçük çocuklar, örneğin hasta bir bebeğe bakmanın kurallarını yerine getirirken kendi hareketlerine kendi istekleriyle kısıtlama koyarlar.

Oyun ve yürütücü işlevi

- Oyun yürütme işlevini destekler (çalışma hafızasını, engelleyici kontrolü ve görev taleplerine uyan esnek bir dikkat kaymasını ve zihinsel bir planı kapsar): 2 ve 6 yaş arasında hızla gelişen bu temel bilişsel işlemler, çocukların akranlarıyla ve yetişkinlerle işbirliği yapmalarını ve zorlu görevlere devam edebilmelerini ağlayan kompleks öz düzenleyici kabiliyetlerin temelini oluşturur.

Oyun ve sosyal yetkinlik

- Numara oyunu, çocukların kendi kendilerini düzenlemelerine, stresle başa çıkmalarına ve duyguları hakkın-
da konuşmalarına imkan sağlayarak çocukların sosyal yetkinliğini artırır. Bu artan sosyal yetkinlik, daha düşünceli
davranışlar, samimiyet, uyuşmazlıkların çözümü ve akranların kabulü ile ilişkilidir.

Oyun ve zihin teorisi

- Oyun vasıtasıyla zihin geliştirme teorisi hakkında çalışmalar yapılmış ve küçük çocukların numaranın zihin-
sel eylem içerdiğini düşünüp düşünmedikleri açık olmasa da numara yetenekleri ile zihin becerileri teorisi arasında
bir ilişki tespit edilmiştir. Oyunda problem çözme üzerine çalışan Wyverve Spence, birlikte oyun ile problem çözme
arasında tek yönlü bir ilişkiden ziyade karşılıklı bir ilişki olduğunu belirtmiştir.

Rehberli ve rehbersiz oyun

- Öğretmenler tarafından belirlenen hedeflere kıyasla daha açık uçlu bir rol oynamaya başlayan okul önce-
si çocuklar, davranışlarını düzenlemek için sıklıkla kullanılan daha fazla özel konuşma yapmışlardır. Alt alta üst
üste oyunu, çocukların fiziksel davranışlarını, orta derecede stresli koşullar altında, ancak güvenli ve ilgi çekici bir
bağlamda kendi kendine düzenlemelerine imkan verir.

Oyunun önemi

- Birçok okul öncesi sınıfında, çocuk aktif oyun süresi kısaltılmıştır, çünkü akademik beceri hazırlığına ver-
ilen önem arttıkça oyunun önemi de en aza inmiştir. Oyun tabanlı öğrenme, küçük çocukların bilişsel gelişimini
desteklemek için, özellikle bilişsel derinlik için gerekli olan düşünme becerileri için mükemmel bir ortam sağlar.
Araştırmada elde edilen kanıtlar, oyunun bu gelişimi artırmadaki rolüne bağlı olduğundan, ilk oyun temelli öğren-
menin kapsamını ve uzun vadeli bilişsel etkilerini araştırmak için sağlam ve uzun vadeli çalışmalara ihtiyaç vardır
(Bergen, 2018).

Oyun araçsal mıdır?

- Oyun bir bitirme aracı mıdır (ör; öğrenme)? Oyun, amacı kendi başına öğrenme ya da belirli bir öğrenme
türüne ulaşma (fonetik öğrenmek) olduğunda bile, çocuk gelişimi için muazzam derecede faydalı olabilir.
İstenmeyen sonuçlar: oyun öğrenme faaliyetlerinden ayrılmalı mı?
- Oyun pahasına akademik eğitimi yükselten erken çocukluk dönemi programlarının, özellikle düşük SES'li
çocuklar arasında dikkat ve davranış düzenlemesini öğrenme ve azaltma motivasyonunu düşürdüğü tespit edilm-
iştir.
- İlk yıllardaki pratisyenler küçük çocukları öğrenme temelli oyunlara dahil etmeli midir?

Farklı çocuklar için oyun

- Engellilik, yoksulluk / dezavantajlı geçmiş gibi çeşitli profillerde ihtiyaçları olan çocukların ihtiyaçlarını
karşılama için oyun temelli etkinliklerin kullanımına ilişkin çok az araştırma yapılmıştır.

Rehberli oyun ve engellilik

- Engelli çocuklar için, örneğin; yetişkinlere yönelik oyunlarda ciddi iştme bozukluğu kabul edilebilir, çünkü
bilişsel, fiziksel ve sosyal gereksinimler ile çocuk profilleri arasındaki uyumsuzluktan dolayı tipik olarak gelişmek-
te olan çocuklarla oyunu bir zorluk olarak görebilirler, bu nedenle yetişkin rehberliğini memnuniyetle karşılarlar.
Ayrıca, bazı kültürlerde engelli çocuklar için oyun oynamak, çocukların görünmez olması ya da aile için bir utanç
kaynağı olması nedeniyle önyargı ve damgalanmadan ötürü zor olabilir.

Rehberli oyun ve dezavantaj

- Yoksulluk içinde büyüyen çocuklar, akranlarıyla daha fazla zaman geçirme, yapılandırılmamış oyuna katıl-
ma ve yapılandırılmış faaliyetlerde daha az yer alma eğilimindedir. Ancak, dil ve sosyal beceriler gibi okula hazırlık
için gerekli becerileri geliştirmek için yetişkinlere yönelik oyunlardan yararlanabilirler.

Rehbersiz oyun ve engellilik / dezavantaj

Makalenin devamı için proje web sayfamızı ziyaret edebilirsiniz,

Proje web sayfamız: http://konevideafschool.net/oyun_tabanli.html

Oyuna Dayalı Öğrenme

Akademik, Toplumsal ve Duygusal Sonuçlar

Kathryn Mason & Gary Morgan

Londra Şehir Üniversitesi

Genel Bakış

Oyun, bilişsel, dilsel ve sosyal yönlerini keşfetmeleri, geliştirmeleri ve test etmeleri için bir fırsat sağlayan ve her çocuğun hayatının vazgeçilmez bir parçasıdır. Küçük çocuklar oyun vasıtasıyla çevrelerindeki dünyaları keşfederler ve bu onların iletişimsel, bilişsel, fiziksel, sosyal ve duygusal refahlarının gelişmesi için çok önemlidir (Ginsburg, 2007).

Genellikle 'oyun' olarak düşündüğümüz şeyin varlığı, çocuğun ilk yaşının sonuna ve ikinci yaşının başlangıcına doğru gözlemlenebilir (Fein, 1981). Ancak, oyun davranışlarının öncüsü, çocuklar bebekken anne ve babalarıyla yaşadıkları deneyimlerle başlar (örneğin; beslenme, uyumak, giyinmek ve banyo gibi rutinler sırasında). Çocukların ilk "oyun arkadaşları" anne ve babalarıdır. İlk anne-baba-çocuk oyun etkileşimleri, çocuğun gelecekteki zihinsel sağlığı ve refahı (Sroufe 1996) ile sosyal gelişimleri (Vibbert ve Bornstein 1989) için kritik öneme sahip olan bağlanma gelişimi için bir bağlam sunduğundan önemlidir. İki yaşından itibaren, çocukların oyunları karakterleri ve farklı rolleri benimsemeleriyle ve başka şeyleri göstermek için giderek daha yaratıcı bir şekilde nesneleri kullanmalarıyla oyunları gelişim gösterir ve bu da ikinci ve üçüncü yaşlarda hayal edilen nesnelerin keşfedilmesinin yolunu açar (Fein 1981). Daha sonra, diğer çocukları ve yetişkinleri oyun arkadaşı olarak kabul ettikleri için bu beceriler daha karmaşık bir hal alır (Westby 1991).

Oyun, iletişimsel, sosyal ve bilişsel becerilerin gelişimini desteklediği gibi, araştırmalar da dilin, bilişsel ve toplumsal çevrelerin çocukların dahil olduğu oyun sıklığı ve tipi üzerinde etkisinin olduğunu ortaya koymuştur (Brown & Watson, 2017). Dil gelişimi ve iletişim becerilerinin oyun becerilerinin ortaya çıkmasıyla ilişkili olduğu ve karşılıklı oyun durumlarında diğer çocuklarla olan ilişkiyi etkilediği için, dilsel ve bilişsel gelişim üzerinde etkisi bulunan atipik gelişimi (otizmlili veya başka gelişimsel bozukluğu olanlar gibi) normal gelişimi olan çocuklar üzerinde farklı oyun davranışları gösterebilir (e.g. Muzyoka, 2015). Anne ve babası işiten, işitme engelli olarak doğmuş birçok çocuk dil ediniminde bir gecikme yaşar ki bu sonrasında gelişimlerinin diğer yönlerini de etkiler (Hall, Inge-Marie, Bortfeld, & Lillo-Martin, 2016). Bazı araştırmalar, işiten ve işitme engelli çocukların oyun davranışlarını karşılaştırmış ve de serbest oyunun ve yapılandırılmış oyunların işitme engelli çocuklar için bir müdahale aracı olarak kullanılmasını araştırmıştır.

İşitme Engelli Çocuklarla Yapılan Çalışmalar

İşitme engelli çocuklarda oyunu irdeleyen araştırmalar 1970'lerden bu yana ilgi çekmektedir ki bunlarda odak çocukların dil becerileri ile oyun arasındaki ilişkiler olmuştur. Bu ilk çalışmaların büyük çoğunluğu, işitme engelli ve işiten çocuklar arasındaki oyun davranışı ve tarzı ile ilgili yüksek oranda bir örtüşme olduğunun altını çizmiştir (Gregory & Mogford, 1983; Bornstein ve diğerleri, 1999). Bununla birlikte, başka çalışmalar da anne ve babası da işitme engelli olan, işitme engelli çocuklar ile anne ve babası işiten, işitme engelli çocuklar arasında önemli bir fark olduğunu ortaya koymuştur. Örneğin,

Spencer ve diğerleri (1990), işitme engelli ailelerin işitme engelli çocukları ile yaş eşleşmeli işitme engelli çocuklar arasında, serbest oyun etkileşimi, taklit oyununda harcanan süre, oyun bölümlerinin sayısı, taklit oyununun seviyesi ve oyun için harcanan süre arasında önemli farklar tespit etmemiştir. Bununla birlikte, daha sonra yapılan bir çalışmada, Spencer & Deyo (1993) ikilileri dil seviyesine göre sınıflandırarak anne babası işiten başka bir işitme engelli çocuk grubunu eklemiştir. Bu, sıralı dizilerde, yedek oyunda harcanan zaman ile oyun çeşitliliği için harcanan zaman arasındaki farklılıkları ortaya koymuştur. Bu bulgular, dil edinimindeki gecikmenin aslında işitme kaybı ile değil, gecikmiş taklit oyunuyla bağlantılı olduğunu ortaya koydukları için önemlidir. İşitme engelli çocukların gecikmiş ya da düşük dil becerisinin gecikmiş taklit oyunuyla bağlantılı olduğunu ortaya koyan sonraki çalışmalarda da benzer

bulgular tespit edilmiştir (Spencer, 1996; Brown ve diğerleri, 2001; Quittner ve diğerleri, 2016).

Deleau (1993), işiten annelerin işitme engelli ya da işiten çocuklarıyla ortak kaynak vasıtasıyla taklit oyununu sürdürme yeteneğini araştırmıştır. İşitme engelli çocukları olan işiten anneler, ortak kaynağın sürekli kılınmasında ve daha kısa ve az karmaşık oyun bölümlerinin olmasında daha fazla zorluk yaşayabilirlerdi. Pratt (1991) de işitme engelli çocukların işiten annelerinin, oyun etkileşimlerinin eğitim için fırsat olarak görüldüğünü ortaya koyarak çocukların dikkati onlardayken daha fazla yönlendirici olma eğiliminde olduklarını tespit etmiştir. Aynı şekilde, Brown ve Remine (2004)

İşitme engelli çocukların işiten annelerinin işiten çocuklarındakinden daha fazla yönlendirici ve daha fazla oyun davranışı üretme/kurma yapma olasılığı bulunduğunu tespit etmişlerdir. Her ne kadar bu anneler, işiten çocuklarında oyunu arttırdığı bilinen kurulum tekniklerini kullansa da, çocuklarıyla ortak etkileşimi sürdürmedeki sorunların bu etkileşimleri daha az eğlenceli ve yaratıcı hale getirebileceği ortaya çıkmıştır. Genel olarak, bu çalışmalardan elde edilen bulgular, anne babası işiten, işitme engelli çocukların oyunlarının sıklıkla gecikebileceğini, buna karşılık anne babası işitme engelli olan işitme engelli çocukların daha fazla iletişim kolaylığı nedeniyle daha çok tipik oyun modellerini gösterdiğini ortaya koymaktadır. Brown & Watson (2017), oyunun duyuşal engeli bulunan çocukların aileleri için güçlü bir değerlendirme odağı ve ilk destek olması gerektiğini savunmaktadır.

Oyun ayrıca, çocukların diğer çocuklarla iletişim kurmak, ilişki kurmak ve pazarlık etmek konusunda motive oldukları bir bağlam sunar. Çocuklar anaokuluna veya kreşe gittiklerinde, oyun arkadaşlarının varlığı, dil pratiği ve sosyal becerilerini geliştirmek için fırsatların sıklığını ve çeşitliliğini artırır. Ortak ve eğlenceli bir aktiviteyi başlatmak, arabuluculuk yapmak ve sürdürmek, çocukların toplumsal alışverişlerde açık bir şekilde iletişim kurmalarını gerektirir. Mills ve diğerleri (2014), akranlar arasındaki sözlü etkileşimlerin oyun süresi boyunca diğer sınıf aktiviteleri boyunca olandan daha fazla meydana gelme ihtimalinin olduğunu gözlemlemişlerdir. Barton ve Wolery (2008), küçük çocuklar arasındaki serbest oyunun dil gelişimi için güçlü bir destek olduğunu da ortaya koyarak, oyun becerilerini arttırmaya yönelik bir müdahalenin sağlanmasının, dilin müdahalenin doğrudan bir hedefi olmamasına rağmen, artan seslendirmelerin önünü açtığını tespit etmiştir.

Oyun, işitme kaybı olan ya da olmayan bütün çocuklar için diğer temel, sosyal ve kişilerarası becerileri geliştirecek iyi bir araç olarak kabul edilmektedir (ör; sırayla konuşma oyunu, paylaşma) (Bat-Chava & Deignan, 2001). De Luzio ve Girolametto (2011), normal işiten çocuklar ile ciddi işitme kaybı bulunan çocuklar arasındaki oyun boyunca başlangıç ve tepki türlerini değerlendirmiştir. Seslendirmeleri, gülümsemeleri ve nesneye ilişkin hareketleri oyun başlatma stratejileri olarak kullanan hem işitme engelli hem de işiten okul öncesi öğrencileri arasında onların başlangıç çabaları ya da stratejileri bakımından önemli hiçbir fark bulamamışlardır. Bununla birlikte, Harris (2014) hem işitme engelli hem de işiten çocukların oyun etkileşimlerini başlatmak için benzer stratejileri kullanırken, her iki çocuk grubunun da benzer işitme durumunda/dil becerisinde olan akranlarıyla daha çok etkileşime girme eğiliminde olduklarını belirtmektedir. Qayyum, Khan ve Rais (2015), özel okullardaki işitme kaybı bulunan çocukların boş zamanı boyunca yaptıkları oyun davranışını gözlemiştir. Gözlemleri süresince, işitme engelli çocukların dahil olduğu en sık yapılan oyun davranışının sosyal oyun (takım oyunu) olduğunu, bunu oyun olmayan davranışın (aktif konuşma) takip ettiğini ve çocukların en az dahil olduğu aktivitelerin bilişsel oyun olduğunu (yüksek dil becerisi gerektiren kurallı oyunlar) tespit etmişlerdir.

Son zamanlarda, Muzyoka (2015), bir anaokulundaki işitme engelli çocuğa dair gözlemsel bir durum çalışmasından elde ettiği bulguları bildirmiştir. Çalışma, öğretmenlerin işitme engelli çocukları ortak oyun davranışlarına teşvik edebileceği ve bunu yapmalarına imkan verebileceği basit düzenlemeler için tavsiyelerle sonuçlanmıştır.

Bunlar, bir sınıftaki düzenin ve mekanın göz önünde bulundurulmasını sağlamayı da içeriyordu, böylece görsel olarak işiten işitme engelli çocuklar, odadaki akranlarını, öğretmenlerini ve diğerlerini net bir şekilde görür. Sınıf alanı ile ilgili kararlar, gösterilen doğal oyun davranışını ve oyundan beklenen öğrenme sonucunu da etkileyebilir

(Morrow&Rand, 1991) .

İkincisi, Muzyoka, oyun malzemeleriyle etkileşime girdiğinde işitme engelli çocuğun görsel gereksinimlerinin özellikle farkında olmakla birlikte, zengin oyun davranışlarını uyaracak çeşitli oyun malzemelerinin kullanılmasının önemini vurgulamaktadır. İşitme engelli bir çocuğun oyun malzemesiyle görsel olarak etkileşime girmesini gerektiren oyun malzemeleri, diğerleriyle olan görsel ve sosyal ilişkilerini etkileyebilir.

Üçüncüsü, çocukların seçtiği oyun partnerleri de dikkate alınmalıdır. Birçok çalışmada tanımlanmış olan oyun davranışını etkileyen en önemli iki özellik, oyun partnerlerine aşinalık ve ortak dil yeteneğidir. Muzyoka, öğretmenlerin, öğrencilerinin sosyal ve dil becerilerini değerlendirmeye öğrencileri oyun partneri olarak birbirleriyle eşleştirirken bu değerlendirmeleri kullanma kabiliyetinin önemini yineliyor. Ortak dil, oyun dahil olmak üzere sosyal etkileşim için önemlidir. Çocuğun sosyal ve dil ihtiyaçlarına katılarak, öğretmen onların oyun davranışlarını olumlu yönde etkileyebilir.

İşitme Engelli Çocuklar İle Yapılan Araştırmada Kullanılan Oyuna Dayalı Aktivite Örnekleri

Yapılandırılmış veya öğretmen liderliğindeki oyunlar, işitme engelli çocukları içerecek şekilde kolayca uyarlanabilir. Özellikle, a dil kullanımını gerektiren fakat bilişsel ve sosyal beceriler üzerinden ilerleyen oyunlar yararlı olabilir. Örneğin, "Dedektif Oyunu", 6-11 yaş arasındaki işitme engelli çocukların olduğu çeşitli ortamlarda kullanılan tipik bir sınıf oyunudur (Mason, 2017). Hem işitme engelli hem de işiten çocuklardan oluşan karma bir grup için bu oyun uygundur ve yaygın olarak oynanan "lideri takip" et oyununa dayanır. Çocuklar daire şeklinde sandalyelere otururlar. Bir çocuk, daireyi terk etmesi ve sırtını dönmesi gereken "dedektif" olarak seçilirken, grubun geri kalanı kimin 'lider'. Lider daha sonra grubun geri kalanının - "takipçilerin" - tekrar etmesi gereken bir eylem (ör; ellerini çırpma) yapmaya başlar. Lider her zaman eylemini değiştirmelidir (ör; kafalarına dokunmak) ve takipçiler bunu tekrar eder. "Dedektif" dairenin etrafında yürür ve hangi kişinin lider olduğunu belirleyebilmek için grubu yakından izlemelidir.

Çocukları yakından ilgilenmeye teşvik etmenin yanı sıra, bu oyun karmaşık bir zihin teorisi gerektirir (ör; eğer herkes lidere bakıyorsa, o zaman liderin kim olduğu dedektif için açık hale gelecektir, bu nedenle çocuklar detaylı bir şekilde liderin değişen eylemlerini gözlemlemeyi öğrenmek zorundadır). Bu, ortak hareket etme ve sıralı konuşmayı da kapsadığı için sosyal becerilerin gelişimi için mükemmel bir oyundur. Örneğin, bazen "takipçi" rolünü oynayan küçük çocuklar, dedektif ya da lider olma sırasını alabilmek için dedektifin liderin kim olduğunu çabucak bulmasını isteyeceklerdir. Oyunun tekrarlayan yapısı, özellikle küçük çocuklar için zor olabilecek ekip işi ve sabır kavramlarını güçlendirmeye yardımcı olur.

Yapılandırılmamış oyun ya da "serbest oyun", aynı zamanda daha tedavi edici ortamlarda çocuklarla birlikte kullanılmıştır. Örneğin, Chapel (2005), işitme engelli çocuklarla yapılan çocuk merkezli oyun terapisini araştırmıştır; bu sayede çocuklara kısıtlama olmaksızın ve gizlilik içinde herhangi bir duygu ya da hislerini iletebilecekleri özel serbest oyun zamanı verilmiştir. Çocuklara, aksiyon figürleri ve plastik bir "yemek sepeti" ile plastik kap kakac içeren bir dizi tabak da dahil olmak üzere yaratıcı oyunu teşvik edecek çok çeşitli oyuncaklar verildi. Ayrıca bir oyuncak tabanca, bir köpük dart tabancası ve bir el için anahtarla kelepçe, bir köpük top ve on küçük oyuncak yarış arabası vardı. Küçük bir oyuncak bebek ailesinin içinde olduğu bir oyuncak ev inşa edildi ve yere büyük bir Legos® konteyneri ve inşaat tipi kamyonların bulunduğu küçük bir portatif kum kutusu ile birlikte içinde oyuncak bebekler, bir battaniye ve bir şişe bulunan bir sepet yüzeye konuldu. Büyük renkli kumaş parçaları, plastik bir itfaiyeci ve asker kaskı, çiçek taç, yüksek topuklu ayakkabılar, güneş gözlüğü ve atlama ipi ile doldurulmuş bir "giydirmiş" sepeti de verildi. Sanat malzemelerinin arasında boya ve boya fırçaları, renkli karton, kalemler, makaslar, bantlar ve yapıştırıcılar vardı. Chapel (2005), durum çalışmasında yeralan 4 çocuğun her birinin, oyun terapisti ile gelişen ilişkileri süresince, kendilerini oyun yoluyla ifade etme özgürlüğüne nasıl karşılık verdiğini ayrıntılarıyla anlatmaktadır. Çalışma, işitme engelli çocukların kendilerini sosyal ve duygusal olarak ifade etmelerini sağlamak için oyun kullanımını güçlü bir şekilde ortaya koymaktadır.

PROJE YÖNETİM EKİBİ

Süleyman ÇAĞMAN
(Okul Müdürü)
Mustafa BAHAR
Musa TUNÇ

PROJE EKİBİ

Musa TUNÇ
Gamze AYDIN
Mustafa ŞIRALI

TERCÜME

Master Tercüme
Canan DEVECİ (Coda)
Mesut ASLAN (İşit. Eng.)

İNCELEME EKİBİ

Mustafa ŞIRALI
Gamze AYDIN
M.Sezer ORDU

GRAFİK + TASARIM

Levent HORASAN
Hanife HORASAN

BASKI

Ünlü Ofset Matbacılık
Yeni Matbaacılar Sitesi Hacı Bayram Cd.
No: 26 Karatay/KONYA
T: 0332 342 79 94 - G: 0532 761 10 31

ÇALIŞMA GRUBU

Musa TUNÇ
Arife SERİN
Meryem Y.UYSAL
Fatma SULA
Şerife YILDIRIM
Esem DERYAL
Ayşegül GÜLEÇ
İnci ÇOKGEZER
Mustafa BALLI
Şerife A. GÜNAYDIN
Fatih GÖNÜL
Mustafa BAHAR
Gamze AYDIN
M. Sezer ORDU
Mustafa ŞIRALI
Faruk YENİÇULHA
Emel ÖZAYDIN
Melek TANGÜNER
Zeynep YALNIZ

Semiha YAVUZ
Zeynep AYDIN
Sibel D.ZAMAN
Pilar ALONSO
Sara CRESPO
Carmen DURÁN
Judith FERNÁNDEZ
Alejandra GARCÍA
Rosa LÓPEZ
Inés NOGALES
Mar PIRIZ
Leixuri ZUBIZARRETA
Enrico DOLZA
Marianna LUCA
Luisa ACCARDO
Carolina CAROTTA



Projelerimiz ile ilgili geniş bilgi ve göreseller için web sitemizi ziyaret edebilirsiniz.

http://konevideafschoo1.net/oyun_tabanli.html



Konevi İşitme Engelliler İlkokulu - Ortaokulu
Hacıkaymak Mah. Şair Seyfi Sk. No: 45B Selçuklu/KONYA
Tel: +90 332 233 1808
İlkokul: www.konevi.meb.k12.tr
Ortaokul: www.koneviorta.meb.k12.tr
Projeweb: www.konevideafschoo1.net
www.facebook.com/koneviproje