



Otizmli çocuklara beden eğitimi
yoluyla destek

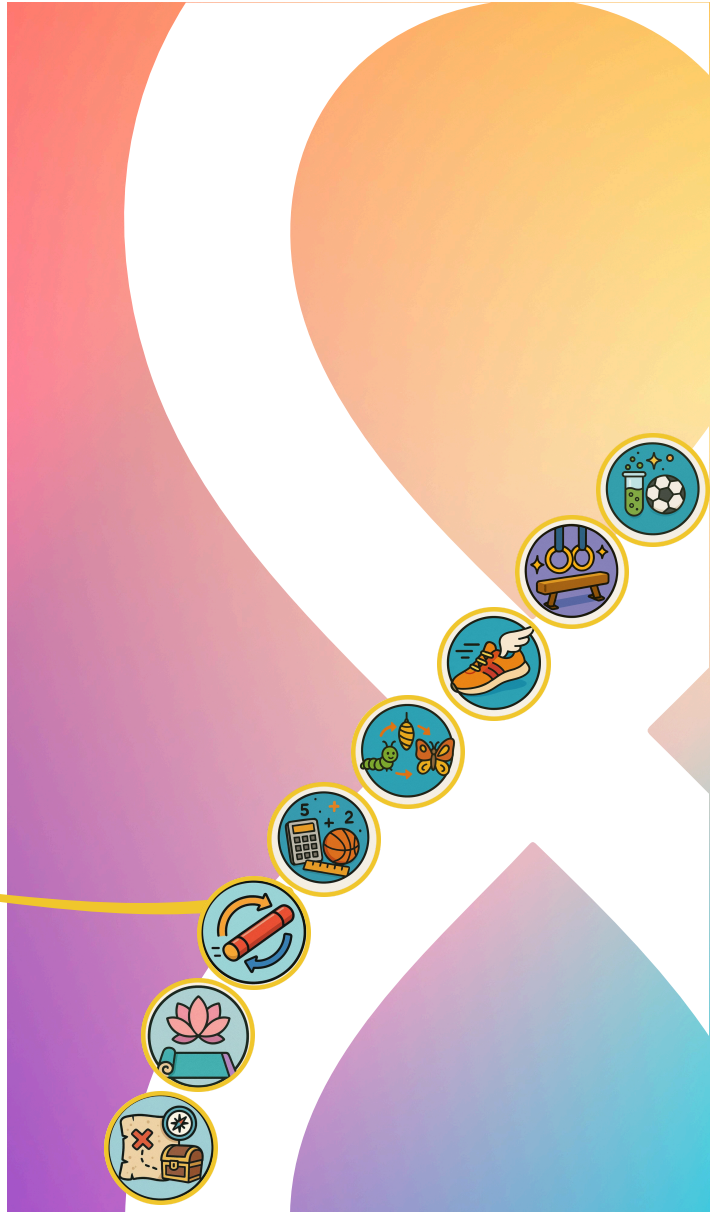
2024-1-LT01-KA220-SCH-

000246848

EĞİTİMCİLER VE ÖĞRETMENLERE REHBER



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	2
Bölüm 1	4
1.1. Ders Planı: Çocuk Yogası Hikayesi	6
1.2. Ders Planı: Hayvan Jimnastiği	9
1.3. Ders Planı: Uzayda Yön Bulmayı Öğrenmek.....	12
Bölüm 2	15
2.1. Ders Planı: Bütünleşik Dünya Bilgisi ve Beden Eğitimi Sınıfı: "Bir Kelebeğin Hareket Yolculuğu"	16
2.2. Ders Planı: Bütünleşik Dil ve Beden Eğitimi Sınıfı: "Engel Kursu Dil Serüveni"	24
2.3. Ders Planı: Otizmli Öğrenciler için Bowling.....	30
Bölüm 3	37
3.1. Ders Planı: "Orman Macerası" - Fiziksel olarak aktif öğrenme	45
3.2. Ders Planı: Kayıp Hazine Görevi	51
3.3. Ders Planı: "Orman Macerası" - Fiziksel olarak aktif öğrenme	55
Bölüm 4	59
4.1. Ders Planı: Beden Eğitiminde Bütünleşik Bocce Etkinliği	61
4.2. Ders Planı: Beden Eğitiminde Entegre Curling Etkinliği.....	72
4.3. Ders Planı: Bütünleşik Matematik ve Beden Eğitimi Sınıfı: "Sayı Serüveni"	81
Bölüm 5	87
5.1. Ders Planı: Otizmli öğrenciler için badminton.....	91
5.2. Ders Planı: Otizmli Öğrenciler için Oryantiring	96
5.3. Ders Planı: Hareket Et, Düşün, Keşfet: Birlikte Seyahat Edelim!	101
Bölüm 6	109
6.1. Ders Planı: İnteraktif Kaşifler: Sosyal Eğlence İçin Oyunlar	111
6.2. Ders Planı: "Eğlence, Odaklanma ve Arkadaşlık!"	122
6.3 Ders Planı: "Açık hava eğlencesi!"	131

GİRİŞ

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB), bireylerin nasıl iletişim kurduğunu, sosyal olarak nasıl etkileşime girdiğini ve çevrelerindeki dünyayı nasıl deneyimlediğini etkileyen gelişimsel bir durumdur. Otizmi olan birçok öğrenci için okul, özellikle geleneksel öğretim yaklaşımlarının genellikle benzersiz ihtiyaçlarını göz ardı ettiği Beden Eğitimi (BE) gibi konularda zorlu bir ortam olabilir.

Avrupa genelinde, kapsayıcı eğitimin önemi konusunda artan bir farkındalık var, ancak otizmlili öğrenciler önemli engellerle karşılaşmaya devam ediyor. Bunlar, uygun desteğe sınırlı erişim, yetersiz eğitilmiş öğretmenler ve özellikle PE'de özel programların eksikliğini içerir. Otizmlili çocuklar için fiziksel aktivitenin iyi belgelenmiş faydalarına rağmen - gelişmiş iletişim, davranış, motor beceriler ve genel refah dahil olmak üzere - okul temelli PE içindeki ihtiyaçlarını karşılamak için özel olarak tasarlanmış yapılandırılmış bir program hala yoktur.

EmpowerAble Müfredatı, bu boşluğa doğrudan yanıt olarak oluşturulmuştur. Bu müfredat, otizmlili öğrencilerle çalışan öğretmenleri, okul personelini ve profesyonelleri, onları kapsayıcı, uyarlanabilir ve ilgi çekici beden eğitimi dersleri vermek için bilgi, beceri ve güvenle donatarak desteklemek için tasarlanmıştır. Mevcut araştırmalardan, eğitimcilerin deneyimlerinden ve "herkes için kapsayıcı eğitim"i vurgulayan AB Engellilik Stratejisi'nde belirtilen önceliklerden yararlanmaktadır.

Altı pratik ve kapsamlı bölüm aracılığıyla, müfredat aşağıdaki temel alanları ele almaktadır:

1. Erişilebilir ve uyarlanabilir yöntemler kullanarak otizmlili öğrencilere beden eğitimi nasıl öğretilir.
2. Otistik öğrencileri beden eğitimine aktif olarak nasıl dahil edersiniz, olumlu ve anlamlı deneyimler yaratırsınız.
3. Öğrencileri fiziksel olarak aktif tutmak için harmanlanmış, uygulamalı ve resmi olmayan metodolojilerin bir karışımı nasıl kullanılır?
4. Grup etkinliklerine katılımın nasıl teşvik edileceği, sosyal becerilerin nasıl geliştirileceği ve izolasyonun nasıl azaltılacağı.
5. Motivasyon nasıl artırılır, beden eğitimi okul gününün ödüllendirici ve eğlenceli bir parçası haline getirilir.
6. Sporun toplum katılımı için bir araç olarak nasıl kullanılacağı, sosyal dışlanmanın azaltılmasına nasıl yardımcı olunacağı ve fiziksel aktivite yoluyla kapsayıcılık oluşturulacağı.

Bu müfredat, birçoğu otizmlili öğrencilere beden eğitimi öğretmek için hazırlıksız hisseden öğretmenleri yenilikçi stratejiler, kapsayıcı uygulamalar ve uyarlanabilir araçlarla güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, hem okul içinde hem de dışında spor ve fiziksel aktivitenin tüm faydalarına erişebilmelerini sağlayarak otistik öğrencilerin zihinsel, fiziksel ve duygusal refahını teşvik etmeyi amaçlar.



Bölüm 1

Otizmli Öğrencilere Beden Eğitimi Nasıl Öğretilir?



**Kauno Prano Daunio
ugdymo centras**



**Co-funded by
the European Union**

BÖLÜM 1

Otizmli Öğrencilere Beden Eğitimi Öğretimi

Giriş

Bu belge, farklı yaş gruplarında Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukları desteklemek için tasarlanmış üç kapsayıcı beden eğitimi ders planı sunmaktadır: okul öncesi, ilkokul ve ortaokul. Her ders planı, motor becerileri, duygusal düzenlemeyi, sosyal etkileşimi ve duyuşal entegrasyonu geliştirmek için hazırlanmıştır ve OSB'li çocukların fiziksel aktivitelere anlamlı bir şekilde katılabilmelerini sağlar. Bu dersler, her öğrencinin benzersiz ihtiyaç ve yeteneklerine uyarlanabilirken, özgüveni, fiziksel uygunluğu ve sosyal refahı teşvik eder. Faaliyetler şu yetkinlikleri geliştirmeye odaklanmaktadır: iletişim, yaratıcılık, dijital beceriler, sosyal beceriler, duygusal düzenleme, bilişsel yetenekler ve sağlıklı bir yaşam tarzını teşvik etmek. Ek olarak, dersler grup ortamlarında ekip çalışması, iş birliği ve iletişim becerilerini vurgulayarak öğrencilere sosyal etkileşim için değerli fırsatlar sunar. Dersler, bu yeterliliklerin gelişimini teşvik ederek öğrencilerin genel gelişimini ve esenliğini destekler.

"Çocuk Yogası Hikayesi" ders planı, okul öncesi ve anaokulu çocukları için tasarlanmıştır ve yoga yoluyla fiziksel aktiviteye eğlenceli bir yaklaşım sunar. Ders, basit yoga pozlarını hikâyeye dayalı bir anlatımla birleştirerek çocukların eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde hareket etmelerini sağlar. Görsel yardımcılar, nefes egzersizlerinin ve duyuşal molaların kullanılması, duyuşal hassasiyetleri olan çocukları destekleyerek uygulamayı erişilebilir ve eğlenceli hale getirir. Bu ders, rekabetçi olmayan ve yapılandırılmış bir ortamda rahatlamayı ve farkındalığı teşvik ederken, duyuşal öz düzenlemeyi, odaklanmayı ve esnekliği teşvik etmeye yardımcı olur.

"Hayvan Jimnastiği" ders planı, ilkokul çocuklarını, özellikle birinci sınıftan dördüncü sınıfa kadar olan çocukları hedeflemektedir. Bu ders, çocuklar güç, denge ve koordinasyon geliştirmek için hayvan hareketlerini taklit ettikleri için yaratıcı oyunu fiziksel aktiviteyle birleştirir. Kurbağa gibi zıplamak, ayı gibi sürünmek veya yılan gibi kaymak gibi aktivitelerle öğrenciler, yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini harekete geçirirken kaba motor becerilerini geliştirirler. Ders, OSB'li çocukların kolayca takip edebilmelerini sağlamak için net görsel talimatlar ve yapılandırılmış adımlar içerir. Etkinlikler aynı zamanda iş birliği ve iletişim gibi sosyal becerileri de geliştirir, çünkü çocuklar hayvan temalı zorlukları tamamlamak için grup görevlerinde birlikte çalışırlar. Bu ders, eğlenceli, düşük basınçlı bir ortamda hareketi, yaratıcılığı ve sosyal etkileşimi teşvik eder.

"Uzayda Yön Bulmayı Öğrenmek" Özet: dersi, ortaokul öğrencilerinin numaralandırılmış ipuçlarına dayalı gizli nesneleri aramayı içeren etkinlikler yoluyla oryantasyon ve yön bulma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaya odaklanır. Öğrenciler, çeşitli ortamlardaki nesneleri tanımayı ve adlandırmayı öğrenirken mekansal farkındalıklarını, harita okuma yeteneklerini ve koordinasyonlarını geliştireceklerdir. Ders, özellikle Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan öğrenciler için kaygıyı motive etmek ve azaltmak için tasarlanmış ilgi çekici görevlerle ekip çalışması, liderlik ve iletişim becerilerini teşvik eder. Hem bilişsel hem de fiziksel zorluklar sayesinde, öğrenciler farklı alanlarda gezinme ve kendilerini yönlendirme konusunda güven kazanacaklardır.

Bu üç ders planı - **Çocuk Yoga Hikayesi, Hayvan Jimnastiği ve Uzayda Yön Bulmayı Öğrenme** - otizmlili çocukların okul öncesi, ilkököl ve ortaokul aşamalarındaki gelişimsel ihtiyaçlarını karşılamak için tasarlanmıştır. Aktiviteler esnek ve uyarlanabilir olup, OSB'li öğrencilerin beden eğitimi ile ilgilenmeleri için destekleyici ve kapsayıcı bir ortam sağlar. Her ders, fiziksel, duygusal ve sosyal gelişimi teşvik etmek için stratejiler içerir ve yaşları veya yetenekleri ne olursa olsun tüm öğrencilerin etkinliklere katılabilmelerini ve bunlardan yararlanabilmelerini sağlar. Bu ders planları, beden eğitiminde olumlu bir deneyimi teşvik ederek, öğrencilerin uzun vadeli refahı ve yaşam boyu fiziksel aktivite sevgisini teşvik eden beceriler geliştirmelerine yardımcı olur.

1.1. Ders Planı: Çocuk Yogası Hikayesi

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-1		
Hedef Gruplar		Okul öncesi çağındaki çocuklar
Öğrenme hedefleri		Çocuklar bir hikâye dinlerken yoga egzersizleri yapacak ve hareketlerini nefes alma ile senkronize etmeyi öğrenecekler, bu da zorlu durumlarda stresi yönetmelerine yardımcı olacaktır. Ek olarak, koordinasyonlarını, dengelerini ve vücut farkındalıklarını geliştireceklerdir.
Faaliyetin Yeri		Anaokulu, spor salonu, spor sahası, park veya orman.
Yetkinlik		
İletişim, Yaratıcılık		Dijital, Sosyal, Duygusal
		Sağlıklı yaşam tarzı, Bilişsel
Ders Özeti	Okul öncesi çağındaki çocuklar, yoga unsurlarını gerçekleştirirken, vücut hareketlerini hikayeler ve oyunlarla birleştirirken bir hikâye anlatma yolculuğuna dahil olacaklar. Hikâyenin süresi, çocuğun odaklanma, hareketleri gerçekleştirme ve diğer faktörlere göre ayarlanabilir. Bu ders sırasında çocuklar rekabet, kazanan ya da kaybeden olmayacağı için herhangi bir baskı yaşamazlar. Duyumlarına odaklanacaklar, sabrı öğrenecekler ve bekleme pratiği yapacaklar. Etkinlik boyunca çocuklar asanalarla (yoga pozları) tanışacak ve bunları nefes almayla nasıl hizalayacaklarını öğrenecekler. Esneklik, koordinasyon ve	

	beden farkındalığı geliştireceklerdir. Bu derse hazırlanmak için, BUGS hakkında her şey Çocuk Yogası videosuna başvurmanız önerilir! 🐜🐜🐜🐜🐜 'dir. Mümkünse, video ders sırasında da gösterilebilir.
Giriş	Jimnastik matlarını bir daire şeklinde düzenleyin ve her çocuğun kendi matına sahip olduğundan emin olun. Isınma ile başlayın: ayakları esnetme, diz rotasyonları, gövde bükümleri (her iki tarafa), kol ve boyun ısınma egzersizleri. Çocuklar yeterince ısındıktan sonra, öğretmen yoga pozlarının resimlerini içeren bir küp (Ek No.1) sunar. Her çocuk sırayla küpü yuvarlar ve tasvir edilen pozu ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalışır. Öğretmen daha sonra dersin amacını açıklar: "Bir hikâye dinlerken yoga pozları yapacaksınız."
Ana soru	Nefes almayı hareketle nasıl doğru bir şekilde senkronize edebiliriz? Fiziksel dayanıklılığımızı ve koordinasyonumuzu geliştirirken yeteneklerimize göre yoga pozlarını nasıl yapabiliriz?

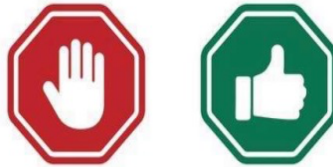
Ana Faaliyet Alanı

Çocuklar "Kolay Poz" da minderlerinin üzerinde bağdaş kurarak otururlar. Öğretmen bir hikâye anlatmaya başlar ve hikayenin bir parçası olarak koordineli yoga hareketleri gerçekleştirir. Çocuklar öğretmenin hareketlerini kopyalar. Öğretmen tarafından yaratılan hikâye ilgi çekici, kısa olmalı ve vücut pozisyonundaki değişiklikleri vurgulayarak açık, etkileyici bir şekilde anlatılmalıdır. Çocukları hareketlerini nefesleriyle senkronize etmeye teşvik eden nefes egzersizleri dahil edilmelidir (örneğin, onlara çiçeklerle dolu güzel bir tarlaya geldiklerini, bir çiçek topladıklarını ve kokluyormuş gibi yaptıklarını söyleyin.) Mümkün olduğunda, BUGS hakkında Çocuk Yogası gibi görsel yardımcılar kullanın! 🐜🐜🐜🐜🐜 yoga pozları içeren video veya kartlar.

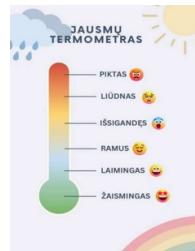
Yoga pozları ile küp



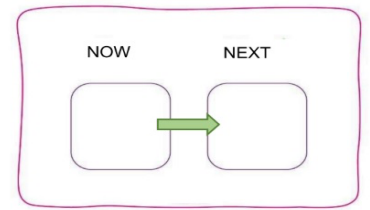
„Durdur“ ve „Git“



Termometrelerin Duyguları



"Şimdi" ve "Sonraki"



"Seçim Kurulu" "İhtiyaç Kurulu"



Kaynak Kullanımı

Jimnastik matları, yoga poz kartları, video materyalleri, yoga poz görüntüleri olan bir küp, "Dur" ve "Git", "Şimdi" ve "Sonraki" kartları, duyu termometresi.

Genel Düzenlemeler ve Öneriler

● Çocuğu çevre ve materyallerle tanıştırın: Aktiviteye başlamadan önce, çocuğun kullanacağı alanı ve araçları tanıdığından emin olun. Bu, kaygıyı azaltır ve ders sırasında kendilerini daha rahat hissetmelerine yardımcı olur. ● Aktiviteleri kısa, belirli görevlere bölün: OSB'li çocuklar, görevler açık ve yönetilebilir adımlara bölünürse odaklanmayı ve başarılı olmayı daha kolay bulabilirler. Onları uzun veya karmaşık talimatlarla boğmaktan kaçının. ● Duyusal hassasiyetlere dikkat edin: Bazı çocuklar belirli uyaranlara karşı aşırı duyarlı olabilir (örneğin yüksek sesler, parlak ışıklar veya güçlü kokular). Stresi en aza indirmek için, bu tür tetikleyicileri azaltmaya çalışın ve gerektiğinde çocuğun geri çekilebileceği sakin, sessiz bir alan sağlayın (gürültü önleyici kulaklıklar gibi yardımcı cihazlar kullanılabilir). Ortamın mümkün olduğunca duysal dostu olduğundan emin olun.	● Görsel yardımcılar kullanın ve geçişleri netleştirin: Sözlü talimatlara ek olarak, bir görevin ne zaman başladığını veya bittiğini açıkça belirtmek için hangi görevin devam ettiğini açıkça belirtmek için kartlar veya resimler gibi görsel yardımcılar kullanın. Öğretmen, görev süresini yönetmek için bir zamanlayıcı veya çocuğun görevin ne zaman biteceğini ve bir sonrakine geçme zamanının geldiğini anlamasına yardımcı olmak için bir kum saati kullanabilir. Aktiviteler arasındaki geçişleri işaretlemek için alkış veya ses sinyalleri gibi işitsel ipuçlarını kullanmayı düşünün. Görsel ipuçları (örneğin içme, banyo, atıştırma) içeren bir "Seçim Panosu" veya "İhtiyaç Panosu" (Ek No.5) çocuğun ihtiyaçlarını net bir şekilde ifade etmesine yardımcı olabilir. ● Görevi kişiselleştirin ve alternatifler sunun: görevleri çocuğun yetenek düzeyine uyacak şekilde uyarlayın. Bir çocuk belirli bir aktiviteyle mücadele ediyorsa, basitleştirilmiş bir versiyon sunun. Bir çocuk bir grup etkinliğine katılmayı reddederse, aynı hedefe uygun bireysel bir alternatif sunun.
● Açık ve özlü talimatlar verin: talimatları basit ve doğrudan tutun. Anlaşılmasını sağlamak için bunları gösterilerle veya aktiviteyi modelleyerek güçlendirin. ● Bir akran arkadaşı veya asistanı atayın: Çocuğu, aktiviteler boyunca onlara rehberlik edebilecek ve teşvik edebilecek destekleyici bir akran veya asistanla eşleştirin. ● Olumlu pekiştirme ve motivasyon kullanın: Çocuğu sadece sonuç için değil, çabaları için övgü, ödüller veya çıkartmalarla teşvik edin. Bu, güvenlerini artırmaya yardımcı olur ve katılımlarını güçlendirir. ● Ulaşılabilir hedefler belirleyin: Küçük, ulaşılabilir hedefler belirleyin (örneğin, 10 dakika boyunca katılmak veya baştan sona tek bir görevi tamamlamak) ve çocuğun ilerlemesini kutlayın. ● Aktiviteleri yönetilebilir bir zaman dilimi içinde tutun: Okul öncesi çağındaki çocuklar için, odaklanmalarını sürdürmelerine ve tam olarak katılmalarına yardımcı olmak için aktiviteyi 4-5 görevle 30 dakika ile sınırlayın. Aktivite süresinin her çocuğun yeteneklerine göre ayarlanması ve gerekirse seansın aktivite devam ederken sonlandırılması önerilir. ● Ek destek sağlayın: Seans sırasında bir öğretim asistanı veya özel eğitim uzmanının hazır bulunması, özellikle bir çocuğun ekstra yardıma veya ilgiye ihtiyacı olduğunda değerli destek sağlayabilir. ● Dersten önce ve sonra değerlendirmeler yapın: Oturumun ana görevlerini hem başında hem de sonunda gözden geçirerek çocuğun ilerlemesini değerlendirin. Bu, çocuğun aktiviteleri ne kadar iyi anladığını ve bunlarla ne kadar iyi ilgilendiğini değerlendirmeye yardımcı olur.	
Öğretmenler için Öğretim İpuçları	

• Çocuğu çevreyle tanıştırın: Dersten önce, çocuğu aktivitenin gerçekleşeceği alan ve kullanacakları materyaller hakkında bilgilendirin. Yalnızca aktivite için gerekli geçiş ücretlerini hazırlayıp kullanarak gereksiz dikkat dağıtıcı unsurların olmadığından emin olun. • Oturum akışını önizleyin: Oturumun yapısını çocukla birlikte gözden geçirmek için bir dizi etkinliği temsil eden kartları kullanın. Kendilerini rahat ve güvende hissetmelerine yardımcı olmak için aktiviteleri birlikte uygulayın. • Poz seçimine izin verin: Çocuğa, sırası geldiğinde gerçekleştirebilmesi için küpten en sevdiği yoga pozlarını seçme fırsatı verin. (Ek No.1) • Görsel yardımcılarını kullanın: "Dur" ve "Git" (Ek No.2) etiketli kırmızı ve yeşil kartlar gibi yardımcı araçları dahil edin, böylece çocuğun sözlü talimatlardan daha kolay anlayabileceği açık ve basit görsel ipuçları elde edin. • Esnek oturma: Çocuk oturmakta zorlanıyorsa, rahat bir pozisyon seçmesine izin verin. Matın kendilerine ayrılan alan olduğunu vurgulayın. Öğretmen bir çocuğa belirli bir renk etiketi yerleştirebilir ve bunu etiket olarak kullanabilir.	Aynı renk, bir matı işaretlemek için de kullanılabilir, böylece çocuk onun belirlediği nokta olduğunu anlar. Oturum sırasını gösteren görünür kartlar kullanın ve çocuğun "Şimdi" ve "Sonraki" (Ek No.3) kartlarını yerleştirmesine izin verin, böylece bir sonraki adımın ne olduğunu bilerek kendilerini güvende hissetmelerine yardımcı olun. • Alternatif Yerleştirme: Çocuk dairede oturmayı tercih etmiyorsa, ona matını öğretmenin yanına koyma seçeneği sunun. Bu yakınlık, teşvik ve hatırlatma sağlamayı kolaylaştırır. • Tekrarlanan pozlar: Öğretmen, çocuğa anlaması ve takip etmesi için daha fazla fırsat vermek için bir hikâye anlatırken yoga pozlarını birden çok kez gösterebilir. • Beden farkındalığı desteği: Mekanlarda beden algısı ile mücadele edebilecek otizmlı çocuklar için öğretmen, kendilerini desteklenmiş ve başarılı hissetmelerini sağlamak için yoga pozunu gerçekleştirmelerine nazıkçe yardımcı olabilir. • Duygusal kartların kullanımı: Cevap verirken, çocuk aktivite veya yoga pozları hakkında ne hissettiğini ifade etmek için duygusal kartları veya duygu termometrelerini (Ek No.4) kullanabilir. • Sözlü yanıt yerine gösteri: Çocuk sözsüz olabileceğinden, sözlü olmak yerine, çocuk küp üzerinde seçerek en kolay veya en zorlu yoga pozunu işaret edebilir veya gösterebilir.
--	---

Öğrenme Çıktıları için Değerlendirme Stratejisi

1. Ders amacını gözden geçirin: Sınıfın hedefe ne kadar iyi ulaştığını düşünün.
2. Yol Gösterici Sorular: Hikâyeden sonra hangi duyguları hissettiniz (Duygu kartları kullanılabilir.) En zor yoga pozunu hangisiydi? En kolayı? Neden?
3. Pratik Aktivite: Çocuklardan en sevdikleri veya en kolay yoga pozunu yapmalarını, derin nefes alıp vermeyi vurgulamalarını isteyin. Rahatlamayı ve farkındalığı güçlendirmek için birkaç kez tekrarlayın. Çocukların aşağıdaki yeteneklerini gözlemleyin ve değerlendirin: pozları ellerinden gelen en iyi şekilde gerçekleştirin. Hareketlerini nefes alarak koordine edin. Etkinlikle ilgili duygularını ifade edin. Seans sırasında gelişmiş odaklanma, denge ve fiziksel farkındalık gösterin. Katılımı ve gelişimsel ilerlemeyi geliştirmek için gelecekteki etkinlikleri bireysel ihtiyaçlara ve grup dinamiklerine göre ayarlayın.

1.2. Ders Planı: Hayvan Jimnastiği

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-2	
Hedef Gruplar	İlkokul çağındaki çocuklar

Öğrenme hedefleri	Hayvan hareketlerini taklit ettikten sonra, öğrenciler ilgili jimnastik egzersizlerini yapabileceklerdir.	
Faaliyetin Yeri	Okul (sınıf, spor sahası, spor salonu)	
Yetkinlik		
Bilişsel, İletişim	Yaratıcılık, Sosyal	Duygusal, Sağlıklı yaşam tarzı
Ders Özeti	Bu derste öğrenciler hayvanları taklit edecek ve görünüşlerini ve özelliklerini tasvir etmeye çalışacaklardır. Bu, hayvanların iç durumunu, gücünü daha iyi anlamalarına ve kendi bedenleri için yeni olasılıkları keşfetmelerine yardımcı olacaktır. Çeşitli eylemlerle hareket etmenin sevincini yaşayacaklar. Öğrenciler güç, dayanıklılık, esneklik geliştirmek için jimnastik egzersizlerini deneyecek ve uygun nefes alma tekniklerini uygulamaya devam edeceklerdir. Derse hazırlık için bir video (goo.gl/M6usDB) kullanılabilir veya mümkünse ders sırasında gösterilebilir.	
Giriş	Spor salonu zemini, bir yol oluşturmak için yumuşak jimnastik matları ile kaplanmıştır. "Hayvan Yolu" etkinliği başlar. Öğretmen öğrencilere hangi hayvanları sevdiklerini, bu hayvanların hareketlerinin farklı olup olmadığını ve onların özelliklerinin ne olduğunu sorar. Daha sonra öğretmen, öğrencileri paspasların etrafında bir daire içinde yürümeye ve leylek, tavşan, ördek ve kurbağanın hareketlerini taklit etmeye davet eder. Öğretmen dersin amacını şöyle açıklıyor: "Hayvan hareketlerini taklit ederek jimnastik egzersizlerini öğreneceksiniz."	
Ana soru	Hayvanlardan hangi jimnastik egzersizlerini öğrenebiliriz?	
Ana Faaliyet Alanı		
"Su Hayvanları" Öğretmen öğrencilere hem suda hem de karada yaşayabilen hangi hayvanları bildiklerini sorar. Böyle bir hayvan yengeçtir. Öğretmen yengeçlerin nasıl hareket ettiğini tartışır ve öğrencileri onları taklit etmeye davet eder (dört ayak üzerinde hareket etmek, ileri yürümek). Daha sonra öğretmen, öğrencilerden bir fokun mat üzerinde nasıl hareket edeceğini (yüzüstü yatarak, üst gövdeyi ellerin üzerine kaldırarak ve vücudu sürükleyerek) ve bir timsahın nasıl sürüneceğini taklit etmelerini ister. Daha sonra öğretmen öğrencilere nasıl hissettiklerini ve bu hareketlerin vücutlarının en çok hangi bölgelerini kullandığını sorar. Oyun: "Hayvanı Taklit Et" Bu oyunun amacı, hareketleri karşılaştırmak ve çeşitliliklerini deneyimlemektir. Öğrenciler paspasların etrafında bir daire içinde dururlar ve öğretmenin komutlarına göre ördek yavrusu gibi hareket ederler (şarlatanlarını da taklit edebilirler), tavşan gibi zıplarlar, yengeç gibi sürünürler veya leylek gibi yürürler. Aktivite, hareketlerin sırasını ve hızını değiştirerek birkaç kez tekrarlanabilir. Mümkünse, öğrencilerin hareketleri ve koordinasyonu anlamalarına yardımcı olmak için hayvan hareketi taklidi (goo.gl/M6usDB) bir video gösterilebilir. Çocuklar bir takımda oynayabiliyorsa, çeşitli hayvanları taklit ederek takım oyunları oynamaya teşvik edilebilirler		
Kaynak Kullanımı		
Yumuşak jimnastik minderleri, jimnastik aletleri (direkler, çemberler), düdük, video projektörü, kartlar. Sosyal farkındalığı artırmak ve yeni durumlarda kaygıyı azaltmak için, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklar için sosyal hikayeler/sosyal anlatılar önerilir.		
Genel Düzenlemeler ve Öneriler		
● Öğretmen ihtiyaca göre hayvan kartlarını seçer. Kartlar renkli veya siyah beyaz olabilir. Öğrenci iletişim güçlüğü çekiyorsa veya okuyamıyorsa, kartlarda metin olmayabilir, sadece resim olabilir.		

- Bir öğrenci belirli bir konuya (hayvanlar, araçlar vb.) ilgi duyuyorsa, dersin temasını ilgi alanlarıyla ilişkilendirmeye çalışın.
- Bir öğrencinin motor gücü varsa, yeteneklerine uygun görevler ve alıştırmalar seçin.
- Bir öğrencinin başarılı olup olamayacağından emin değilseniz, ondan tüm sınıfın önünde performans göstermesini istemekten kaçınin. Öğrencinin akranlarının önünde halka açık bir başarısızlık yaşayabileceği durumları önlemeye çalışın.
- Öğrenci beklemekte zorluk çekiyorsa, önce aktiviteleri tamamlamasına izin verin.
- Öğrencileri, başarı duygusu yarattığı için onlara doğru cevabı vermek yerine kendi başlarına çözüm bulmaya teşvik edin.
- Bir öğrencinin kendini rahatsız hissettiğini fark ederseniz, biraz yalnız zaman geçirmek isteyip istemediğini sorun. Dikkat çekmeden, aktiviteye devam etmeden önce "sakinleşebilecekleri" ve yeniden odaklanabilecekleri bir alan yaratın.

Öğretmenler için Öğretim İpuçları

- Dersten önce, ders planını öğrenciye tanıttın, resimler veya monitör kullanarak tüm ders yapısını kısaca gösterin. Bu, öğrencinin ne bekleyeceğini bilmesine yardımcı olacak, güven ve sakinlik sağlayacaktır.
 - Bir öğrenci grup etkinliğine katılmak konusunda isteksizse, hayvan isimlerinin bulunduğu kartlar vererek ve grubun hayvanı taklit etmesi için her kartı sınıf arkadaşlarına göstermelerini isteyerek onları dahil edin.
 - Öğrenci hayvan hareketlerini taklit etmekte rahat değilse, hayvanlara basitçe isim verebilir.
 - Bir öğrenci utangaçsa, önce sınıf arkadaşlarının hareketlerini gözlemlemesine izin verin ve ardından bireysel olarak deneyin.
 - Öğrencilerin kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlamak için, sınıfın hayvanı tahmin etmesi için hayvan hareketlerini canlandırabilirler.
 - Bir öğrenci hayvan hareketlerini taklit etmekte zorlanıyorsa, hayvanı hareket kartlarıyla eşleştirebilir (örneğin, zıplama, emekleme vb.).
 - Gerekirse, hareketleri ve koordinasyonu tam olarak anlamak için videonun duraklatılması veya birden çok kez izlenmesi gerekebilir.
 - Öğrencilerin özgüvenlerini artırabilecek bir aktiviteyi "yönetmelerine" izin verin.
 - Uygunsuz hareketlerle ilgili herhangi bir düzeltme, incelikli ve etik bir şekilde yapılmalıdır.
- Ek özel ihtiyaçları (ASS) olan öğrenciler için özetlemek veya kendi kendini değerlendirmek daha zor olabilir, bu nedenle:
- Öğrenci sözlü cevaplar yerine kart gösterebilir.
 - Öğrenci "germe" veya "flep" gibi terimleri anlamakta güçlük çekiyorsa, başkalarını gözlemleyebilir ve eylemlerini tekrarlayabilir.

Öğrenme Çıktıları için Değerlendirme Stratejisi

Öğretmen dersin amacını hatırlar ve ne kadar iyi başarıldığını değerlendirir.

Öğrenciler için olası sorular şunları içerir:

- En çok hangi hayvanı taklit etmekten keyif aldınız? Neden?
 - Hangisi en komikti?
 - Hangisi en zoruydu? Neden? (Bu soru, öğrencileri vücutlarının hangi kısımlarının o kadar güçlü olmadığı ve daha fazla egzersize ihtiyaç duydukları üzerinde düşünmeye teşvik etmelidir.)
- Öğrencilerden yavru kediler gibi esnemeleri, leylekler gibi ellerini çırpmaları ve derin nefes almaları istenir. Öğretmen, bu hareketlerin jimnastik egzersizlerine çok benzediği sonucuna varır ve şu soruyu sorar:
- Hangi jimnastik egzersizlerini hayvanlardan öğrendiniz?

1.3. Ders Planı: Uzayda Yön Bulmayı Öğrenmek

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-3		
Uzayda Yön Bulmayı Öğrenmek		
Hedef Gruplar	Ortaokul çağındaki çocuklar	
Öğrenme hedefleri	Oryantasyonun belirgin, fark edilmesi kolay nesnelere dayandığını anladıktan sonra, öğrenciler ipuçlarına dayalı olarak gizli öğeleri ararken kendilerini yönlendirme pratiği yapacaklardır.	
Faaliyetin Yeri	Okul bahçesi, spor sahası, park, orman	
Yetkinlik		
Bilişsel, İletişim, Vatandaşlık	Yaratıcılık, Sosyal, Kültürel	Duygusal, Sağlıklı yaşam tarzı
Ders Özeti	Öğrenciler, numaralandırılmış ipuçlarına dayalı olarak gizli nesneleri arayarak kendilerini bir yere yönlendirmeyi öğreneceklerdir. Ders sırasında, öğrenciler çeşitli nesneleri tanımayı ve adlandırmayı öğreneceklerdir. Öğretmenlerin yeni / bilinmeyen nesneleri / bitkileri doğru bir şekilde adlandırmaya yardımcı olmaları gerekebilir. Öğrenci motivasyonunu teşvik etmek için, bir veya iki görevi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmeye değer (örneğin, şekerler, kurabiyeler, çıkartmalar vb. gibi çocukların sevdiği öğelerle dolu bir ağaca yüksek bir 'meyve' asmak).	
Giriş	Isınma: ● Hafif tempoda koşun (2 dakikaya kadar). ● Kol, bacak, omuz ve sırt egzersizleri (4 dakikaya kadar): bir daire içinde yürürken, çeşitli kol sallamaları, dönüşler, bükülmeler ve küçük sıçramalar (örneğin, tek bacak atlamaları, alternatif bacaklar). ● Ayak egzersizleri: çeşitli sıçramalar ve akciğerler (bacak kaslarını germek için). Öğretmen dersin hedeflerini açıklar: ● Oryantasyonun görünür ve kolayca tanınabilir nesneleri bulmayı gerektirdiğini anlayacaksınız. ● İpuçlarına dayalı gizli nesneleri arayarak kendinizi yönlendirmeyi öğreneceksiniz.	
Ana soru	Kendinizi uzayda nasıl yönlendirirsiniz?	
Ana Faaliyet Alanı		
Öğretmen, şehirdeki bir kule, yüksek bina veya sokak tabelaları gibi belirgin, kolayca tanınabilir simge yapıları fark etmenin önemini vurgulayarak, kendinizi yabancı bir alana nasıl yönlendireceğinizi açıklar. Doğada uzun bir ağaç, leylek yuvası olan elektrik direği veya göze çarpan başka bir nesne kullanılabilir. Öğretmen, kaybolursanız ne yapmanız gerektiğini tartışır. Örneğin, bir ormanda bir patika arayın ve onu bir yola kadar takip edin, ardından yakındaki bir ev bulana kadar yol boyunca yürüyün. Bir şehirde, güvenilir bir yetişkinden yardım isteyin. Oyun: "Gizli Nesneleri Ara" Amaç: uzayda yön bulma yeteneğini geliştirmek. Öğretmen, yaklaşık 100 m²'lik bir alanda küçük nesneleri saklayarak ve rotaları numaralandırılmış bayraklar veya kurdelelerle işaretleyerek önceden hazırlanmalıdır. Öğrenciler takımlar halinde nesneleri ararlar, her takım bir nesneyi bulmakla görevlendirilir. Bayrakları sayısal sırayla takip etmeleri gerekir. Nesnesini en hızlı bulan takım kazanır. Bu oyun, takımlar arasında rotalar değiştirilerek tekrarlanabilir.		
Kaynak Kullanımı		

Düdük, numaralı renkli kağıt bayraklar veya kurdeleler, aramak için küçük nesneler. Sosyal farkındalığı artırmak ve yeni durumlarda kaygıyı azaltmak için, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklar için sosyal hikayeler/sosyal anlatılar önerilir.

Genel Düzenlemeler ve Öneriler

- Günün başında alışılmadık yerlerde (örneğin ormanda veya parkta) dersler hakkında bilgi verin, böylece öğrenci değişime hazırlanabilir.
- Görsel ve Duyusal Destekleri Kullanın: Talimatları ve kavramları netleştirmeye yardımcı olmak için görsel yardımcılar ve duyuşal nesneleri entegre ederek daha ilgi çekici bir öğrenme deneyimi sağlayın.
- Sosyal Etkileşimi Teşvik Edin: Sosyal becerileri güçlendirmek ve grup dinamiklerini geliştirmek için ekip çalışmasını ve akran iş birliğini teşvik edin.
- Olumlu Pekiştirme ve Motivasyon: Öğrencilerin motivasyonunu ve özgüvenini artırarak çaba için sürekli övgü ve ödüller sunun.
- Talimatları Basitleştirin ve Net Görsel İpuçları Sağlayın: Tüm öğrencilerin etkinlikler sırasında anlamalarını ve takip etmelerini sağlamak için açık, basit talimatlar ve görsel ipuçları kullanın.

Öğretmenler için Öğretim İpuçları

- Dersten önce, ders planını öğrenciye resim veya monitör kullanarak açıklayın. Bu, ne bekleyeceklerini anlamalarına yardımcı olacak, onlara güven ve sakinlik verecektir.
 - Oryantiring kavramını tanıtmak için kısa bir video veya fotoğraf kolajı gösterilebilir.
 - Egzersiz rutinleri, öğrencinin yeteneklerine, anlayışına, fiziksel durumuna ve hatta belirli bir gündeki ruh hallerine bağlı olarak oldukça bireysel olabilir.
- Öğrenci, sınıfın geri kalanıyla birlikte alıştırmalara katılıyorsa, herkesle aynı görevleri yerine getirmesi için teşvik edilir.
- Bir öğrenci ekip çalışmasıyla mücadele ediyorsa, öğelerin resimlerine dayalı nesneleri aramak gibi daha küçük bir alanda bireysel bir görev verilebilir.
 - Bir öğrenci grup etkinliklerini zorlayıcı bulursa, etkinliğin zamanlaması veya diğerlerinin kurallara uyup uymadığını izleme görevi ona verilebilir. Öğrenci, aynı yer işaretlerini kullanarak kendi rotalarını da oluşturabilir.

Öğrenme Çıktıları için Değerlendirme Stratejisi

Öğrenciler bir daire içinde toplanırlar. Öğretmen dersin hedeflerini hatırlar ve bunlara nasıl ulaşıldığını tartışır. Olası sorular:

- Bilmediğiniz bir alanda kendinizi nasıl yönlendirirsiniz?
- Kaybolursanız ne yapmalısınız?
- Gizli nesneleri aramaktan keyif aldınız mı?
- Bir ekipte iş birliği yapmak nasıl bir duyguydu? Neden?
- Numaralandırılmış ipuçları olmadan nesneleri bulmanın daha zor olacağını düşünüyor musunuz? (Sokak adları ve bina numaraları gibi gerçek dünyada benzer ipuçlarının nasıl var olduğunu tartışabilirsiniz.)

Öğretmen dersi özetler ve öğrencileri çabaları için övür.

Özel Eğitim İhtiyacı Olan Öğrenciler (OSB) için Yansımalar

Tam cümleler ve yansıtma soruları: (Dersin sonunda öğrencilere eksik cümlelerin olduğu kağıtlar verilir. Cümleleri tamamlarlar: "Bu derste şunu öğrendim..."; "İlginçti..."; "Hakkında daha

- Renkli fişlerle değerlendirme: (Tamamlanan çalışmalar tahtaya sabitlenir ve öğrenciler sınıf arkadaşlarının çalışmalarını değerlendirir. Değerlendirmeler sadece diğer öğrencilerin veya grupların çalışmaları üzerinden yapılır. Kriterleri en iyi karşılayan çalışmanın üzerine öğrenciler renkli bir fiş koyarlar.)
- Sembollerle yansıtma: (Bu araç, sürecin başında kullanılabileceği gibi, işlem sırasında da kullanılabilir.)

fazla bilgi edinmek istiyorum..."; " Bu derste başarılı oldum..." ve bunları gruba veya sınıfa okuyun.

Öğrenme günlüğü: (Öğrenme günlüğü, öğrencileri neyi ve nasıl öğrendikleri üzerinde düşünmeye ve bunu özgürce tanımlamaya teşvik eder. Öğrenmeyi değerlendirmek ve bir konu hakkındaki anlayışlarının nasıl değiştiğini karşılaştırmak için kullanılabilir. Öğrenme günlüğü, öğrencilerin kendi düşüncelerini başkalarıyla paylaşmadan önce analiz etmelerini sağlar.)

Tatlı yansıma: (Dersin sonunda, öğrenilenleri veya grup çalışmasını özetlerken, öğrencilere renkli şeker kaplı tatlılar sunulabilir. Her renk farklı bir yansımayı temsil eder: Kırmızı – Neye katılmıyorsunuz? Sarı – Neden emin değilsin? Turuncu – Seni ne üzdü? Yeşil – Neye katılıyorsunuz? Mavi – Seni ne şaşırttı? Kahverengi – Seni ne mutlu etti?)

Öğretmen sekiz farklı kart düzenler ve öğrencilerden önceki ders/aktivite ile en ilgili kartı seçmelerini ister:

1. Kart 1 – Öğrendim/anladım ki...
2. Kart 2 – Paylaşmak istiyorum...
3. Kart 3 – Benim için en önemli şey...
4. Kart 4 – Yaşadım/hissettim...
5. Kart 5 – Anlamıyorum ve hakkında daha fazla bilgi edinmek istiyorum...
6. Kart 6 – Tarafından desteklendim... / Bana yardım edildi...
7. Kart 7 – Bir sonraki özel adımım...
8. Kart 8 – Aklımdaki görüntü...

Her öğrencinin düşüncelerini paylaşmak için en fazla bir dakikası vardır. Kartların alternatif bir kullanımı, herkesin ona bakmadan bir kart seçmesi ve ardından karttaki soruyu cevaplamasıdır.)



Bölüm 2

Otizmli Öğrencileri Beden Eğitimi Nasıl Dahil Edersiniz?



Co-funded by
the European Union

2. BÖLÜM

Otizmli Öğrencileri Beden Eğitimi Etkinliklerine Dahil Etmek

Beden Eğitimi (BE), öğrencilerin bütünsel gelişiminde hayati bir rol oynar ve yalnızca fiziksel zindeliği değil, aynı zamanda sosyal, duygusal ve bilişsel büyümeyi de teşvik eder. Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan öğrenciler için BE etkinlikleri, motor becerileri geliştirmek, sosyal etkileşimi artırmak ve destekleyici bir ortamda güven oluşturmak için eşsiz bir fırsat sunar. Bununla birlikte, bu öğrencilerin ilgisini çekmek, onların bireysel ihtiyaç ve tercihlerine hitap eden düşünceli stratejiler gerektirir. Dil ve bilim unsurlarını beden eğitimi derslerine dahil etmek gibi disiplinler arası yaklaşımları entegre etmek, etkinlikleri daha erişilebilir ve anlamlı hale getirmek için yenilikçi bir yol sağlar. Bu bağlantılar anlayışı derinleştirebilir, katılımı teşvik edebilir ve otizmli öğrencilerin öğrenmelerini birden fazla alanda birbirine bağlamalarına yardımcı olabilir. Örneğin, harekete dayalı oyunları kelime dağarcığı oluşturma ile birleştirmek veya fiziksel keşif yoluyla bilimsel kavramları tanıtmak, hem fiziksel hem de akademik büyümeyi besleyen dinamik, kapsayıcı bir ortam yaratabilir. Bu yaklaşım yalnızca katılımı artırmakla kalmaz, aynı zamanda eğitimcilerin beden eğitimlerini daha geniş eğitim hedefleriyle nasıl uyumlu hale getirebileceklerini ve dersleri otizmli öğrenciler için daha kapsayıcı ve etkili hale getirebileceklerini de gösterir.

2.1. Ders Planı: Bütünleşik Dünya Bilgisi ve Beden Eğitimi Sınıfı: "Bir Kelebeğin Hareket Yolculuğu"

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-1		
Fiziksel Aktivite ile Bütünleşen Fen Bilimleri Dersi		
Bir Kelebeğin Fiziksel Hareketinin Yaşam Döngüsü		
Hedef Gruplar	• Otizmlili öğrenciler: Otizm spektrumundaki her yaştan çocuk için uyarlanabilir • OSB ile ilgilenen öğretmenler ve kolaylaştırıcılar	
Öğrenme hedefleri	• Öğrenciler, bir kelebeğin yaşam döngüsünün dört aşamasını tanımlayacak ve tanımlayacaktır. • Öğrenciler, kelebeğin hareketlerini taklit eden fiziksel aktiviteler yoluyla her aşamayı anladıklarını göstereceklerdir. • Öğrenciler, grup etkinlikleri sırasında sıra alma ve işbirlikçi katılım pratiği yapacaklardır.	
Yetkinlik		
Fen Bilimleri Yetkinliği Yaşam döngülerini ve canlı organizmalardaki değişiklikleri anlamak.	Beden Eğitimi Yeterliliği Koordinasyon, kaba motor beceriler ve mekansal farkındalık.	Sosyal Yetkinlik Akranlarla işbirlikçi etkileşim ve yapılandırılmış rutinleri takip etme.

Öğrenme Senaryosu	Giriş (10 dakika) • Öğrencileri selamlayın ve bir kelebek kuklası veya oyuncak kullanarak konuyu tanıtın. • Kelebek yaşam döngüsünün büyük bir görsel tablosunu gösterin. • Her aşamayı kısaca açıklayın (yumurta, tırtıl, krizalit, kelebek). • Her aşamanın bilgi kartlarını görsel tablodaki ilgili resimlerle eşleştirin.	
Isınma Aktivitesi	Talimatlar (5 dakika) • Öğrenciler bir kelebeğin hareketlerini taklit eder. • Kolları kanat gibi çırpın. • Uçmayı simüle etmek için yerine atlayın. • Çömelerek ve ayakta durarak çiçeklerin üzerine "iniyormuş" gibi yapın. • Kelebeklerin ve hareketlerin resimlerini içeren görsel kartlar kullanın. • Modelleme için bir eş veya asistan sağlayın. • Her aktivitenin sonunu bildirmek için bir zamanlayıcı veya görsel bir program kullanın. Hedef: Öğrenmeye hazırlanmak ve duyuşal sistemleri devreye sokmak için hareketi teşvik edin.	
Ana Faaliyet Alanı		
Aktivite 1: Yumurta ve Tırtıl Taraması (10 dakika) Odanın etrafına plastik yumurtalar yerleştirin ve öğrencilerin yumurta gibi davranarak bir top haline getirmelerini sağlayın. Birlikte "yumurtadan çıkın" ve yumurtaları toplamak için tırtıllar gibi sürün.		
Aktivite 2: Krizalit Dinlenmesi (5 dakika) Öğrencilerin kendilerini kumaş kozalara veya battaniyelere sarmalarını ve dönüşüyormuş gibi "dinlenmelerini" sağlayın.		
Etkinlik 3: Kelebek Dansı (10 dakika) Kelebek kanatları veya eşarpları dağıtın. Yumuşak bir müzik çalın ve öğrencileri kollarını çırparak odanın içinde "uçmaya" teşvik edin.		
Öğretmenler için Talimatlar		
• Öğrencileri sıcak bir şekilde selamlayın ve dersin ana hatlarını çizmek için görsel bir program kullanın. • Kısa cümleler kullanın ve doğrudan göz teması kurun. "Kelebekler dört aşamada büyür: yumurta, tırtıl, krizalit ve kelebek." • Yerde veya bir hulahop içinde top şeklinde kıvrılmayı gösterin. "Kelebekler minik yumurtalar olarak başlar. Küçük yumurtalar gibi kıvrılalım."	• Bir eşarp sarmayı veya kıvrılmış uyuyormuş gibi yapmayı gösterin. "Tırtıl bir krizalit oluşturur ve çok hareketsiz kalır." • Kanatları taklit etmek için basit bir kol çırpma hareketi gösterin. "Kelebek ortaya çıkar ve uçmak için kanatlarını çıkar." • Renkli eşarpları kanat olarak kullanın ve öğrencilerin "kanatlarını" çırparak ve bir kurdele izini takip ederek odanın içinde hareket etmelerini sağlayın.	• Aktiviteyi yapılandırılmış tutmak için bir zamanlayıcı kullanın veya 10'a kadar sayın. • Basit bir tarama hareketi gösterin. "Yumurtadan çıktıktan sonra, tırtıl yiyecek bulmak için kırırdama ve sürünme." • Yapraklarda gezinen bir tırtılı simüle etmek için köpük bloklar gibi engeller ekleyin. Hedef: Nişan almada sıra alma, sabır ve doğruluk alıştırmaları yapın.

Soğuma ve Yansımaya	Etkinlik • Öğrencileri bir daire içinde toplayın. Talimat -ları • Yaşam döngüsü aşamalarını gözden geçirmek için resimli kartları kullanın. • Öğrencilerden aktivitenin en sevdikleri bölümünü paylaşmalarını isteyin. Hedef: Öğrencilerin gevşemelerine ve deneyimleri üzerinde düşünmelerine izin verin.
Gözlemsel İpuçları • Aşırı uyarılma belirtilerine dikkat edin (örneğin, kulakları kapatma, volta atma). • Katılımı etkileyebilecek bireysel tercihleri veya tetikleyicileri fark edin. • Sözlü ve fiziksel açıklamalar sırasında katılım ve anlama için izleyin. • Konuyu tanıtmak için görsel yardımcılar (örneğin, kelebek yaşam döngüsünün resimleri) kullanın. • Uygulamalı aksesuarlar (örneğin, plastik yumurtalar, tırtıl oyuncakları) dahil olmak üzere çok duyuşal öğrenmeyi dahil edin. • Açık ve özlü talimatlarla etkinlikleri küçük, yönetilebilir adımlara bölün. • Her aktiviteyi göstermek için modelleme ve tekrarlama kullanın.	
Öğretim Stratejisi	
Hazırlık ve Görsel Destekler • Yaşam döngüsü aşamalarını tanıtmak için görsel yardımcılar (resimler, diyagramlar veya videolar) kullanın. • Faaliyetler sırasında referans olması için büyük, lamine edilmiş bir yaşam döngüsü şeması hazırlayın. • Oturumu etkileşimli hale getirmek için kelebek aksesuarlar (kanatlar, kuklalar veya kostümler) kullanın. Duyusal ve Hareket Check-In • Duyu sistemlerini düzenlemeye yardımcı olmak için basit germe veya nefes egzersizleriyle başlayın. • "Çırpınan kollar" veya "tırtıl bukleleri" (yerde yuvarlanma) gibi kelebek temalı ısınma hareketleri kullanın. Bilim İçeriği Teslimi • Bir kelebeğin yaşam döngüsü hakkında bir hikâye kitabı veya video kullanın (örneğin, Çok Aç Tırtıl). • Gerçek hayattan resimler veya modeller göstererek her aşamayı kısaca tartışmak için duraklatın. • Anahtar kelimeleri pekiştirin: yumurta, tırtıl, pupa / krizalit, kelebek.	
Fiziksel Hareket Aktiviteleri Hareket Aktivitesi • Öğrenciler, yumurtaları temsil etmek için yerde sıkı bir top şeklinde kıvrılırlar. • "Yumurtadan çıkana" kadar geçen zamanı taklit etmek için müzik ekleyin veya sayın. Hareket Aktivitesi • Bir tırtıl gibi eller ve dizler üzerinde sürün. • Yemek yemeyi simüle etmek için bir "yaprak izi" (yerdeki kesikler) yerleştirin. • Sürünürken "yaprakları toplama" (fasulye torbaları) ince motor görevlerini dahil edin. Hareket Aktivitesi • Öğrenciler, kollarını vücutlarına sararak, hafifçe sallanarak hareketsiz dururlar. • Krizalit aşamasını simüle etmek için etraflarına gevşek bir şekilde sarmak için bir eşarp veya bez kullanın. Denge ve odaklanma oluşturmak için yavaş, kontrollü hareketleri teşvik edin. Hareket Aktivitesi • Öğrenciler "kanatlarını" (kolları veya kostüm aksesuarları) yayarlar ve odanın etrafında "uçarlar".	

- "Nektar istasyonlarını" durdukları yerlerde koniler veya renkli noktalarla işaretleyin ve küçük bir egzersiz yapın (örneğin, zıplayın veya alkışlayın).

Kaynak Kullanımı

Görsel Yardımcılar

- Yaşam döngüsü aşamalarını gösteren resimli kartlar veya büyük posterler: yumurta, tırtıl, krizalit ve kelebek.
- Her aktivite için görsel ipuçları içeren lamine adım adım talimatlar.

Fiziksel Aksesuarlar

- Renkli halkalar (farklı yaşam evrelerini temsil eder).
- Kelebek sahnesi için yumuşak kumaş kanatlar veya eşarplar.
- Esnek kumaş veya tünel (krizalit aşamasını simüle etmek için).
- Yumurta aşaması için küçük toplar veya köpük yumurtalar.
- Tırtıl hareketleri için tarama paspasları.

Zamanlama Araçları

- Zamana bağlı etkinlikler için kronometre veya temalı müzikli bir müzik çalar.

İnteraktif Ekipmanlar

- Hareket yollarını tanımlamak için küçük koniler veya işaretleyiciler.
- Duyusal katılım için fasulye torbaları veya dokunsal nesneler.

Kuralları ve Ekipmanları Ayarlayın

Güvenlik Öğeleri

- Tarama ve yuvarlanma için yastıklı yüzeyler veya yumuşak paspaslar.
- Sese duyarlı öğrenciler için gürültü önleyici kulaklıklar.

Zamanlayıcılar veya Müzik

- Aktiviteler arasındaki geçişleri işaret etmek için müzik veya yumuşak ses ipuçlarını kullanın.
- Fiziksel Hareket Aktiviteleri

Yumurta Aşaması: Sabit ve Denge

- Öğrenciler bir topun (yumurta gibi) içine kıvrılır ve tek ayak üzerinde dengede durmayı veya hafifçe ileri geri sallanmayı deneyin.

Amaç: Dengeyi ve mekansal farkındalığı geliştirir.

Ayarlama-1

- Yumurta konumunu göstermek için görsel istemler veya ipuçları kullanın.
 - Hareket kabiliyeti kısıtlı öğrenciler için oturarak katılıma izin verin.
- Caterpillar Aşaması: Emekleme ve Koordinasyon**
- Öğrenciler paspasların üzerinde sürünür, konilerin etrafında veya alçak çubukların altında dokuma yapar (yapraklar arasında hareket eden bir tırtıl gibi).

Ayarlama-2

- Duyusal geri bildirimden yararlanan öğrenciler için dokunsal zemin kılavuzları (örn. dokulu şeritler) sağlayın.
 - Gerekirse parkuru kısaltın veya engelleri ortadan kaldırın.
- Chrysalis Aşaması: Denge ve Statik Tutuşlar**
- Öğrenciler bir hulahop (krizalit) içinde ayakta durur veya diz çöker ve dönüşümü taklit ederek birkaç saniye poz verirler.

Ayarlama-3

- Daha fazla alan için daha büyük çemberler kullanın.
 - Ayakta durmak zorsa öğrencilerin oturmasına izin verin.
- Kelebek Aşaması: Serbest Hareket**
- Öğrenciler "ortaya çıkar" ve kelebek kanatları gibi atkılar veya kurdeleler sallar, belirlenmiş bir alanda koşarlar veya atlarlar.

Amaç: Motor koordinasyonu ve çekirdek kuvvetini geliştirir.	Amaç: Dengeyi, beden farkındalığını ve odaklanmayı teşvik eder.	Amaç: Kardiyovasküler zindelik ve yaratıcılık geliştirir.
Genel Ayarlama		
- Hareket yollarına rehberlik etmek için görsel veya işitsel ipuçları sağlayın. - Duyusal aşırı yüklenmeyi azaltmak için daha küçük, kapalı hareket bölgeleri oluşturun. Talimatları Basitleştirin - Kısa, net cümleler veya görsel yardımcıları kullanın. - Aktiviteleri öğrenciler denemeden önce gösterin. Süreyi Değiştir - Sık sık molalar vererek aktiviteleri kısa tutun. - Öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerine izin verin.	Seçenekler Sağlayın - Her aşama için alternatif hareketler sunun (örneğin, koşmak yerine yürümek, ayakta durmak yerine oturmak). Duyusal Düşünceler - Yüksek sesleri ve parlak ışıkları sınırlayın. - Yatıştırıcı müzik veya kelebeklerle ilgili doğa sesleri kullanın (örneğin, kuş cıvıltıları). Akran Desteği - Gerekirse öğrencileri bir arkadaş veya yardımcıyla eşleştirin. - Bir "tırtıl topu" bir çizgi boyunca geçirmek gibi işbirlikçi faaliyetleri teşvik edin.	
Bilişsel ve Motor Beceriler için Ayarlama		
Basitleştirilmiş Talimatlar - Her aktivite için basit, anlaşılır bir dil ve görsel destekler (diyagramlar veya video gösterileri gibi) kullanın. Bu, öğrencilerin ne beklediğini anlamalarına yardımcı olarak kaygı veya kafa karışıklığını azaltır. Yapılandırılmış Rutin - Öğrencilerin geçişleri tahmin edebilmeleri ve bunlara hazırlanabilmeleri için tutarlı bir program sürdürün. Her aktivitenin başlangıcını ve bitişini belirtmek için zamanlayıcılar veya görsel programlar kullanın. Olumlu Pekiştirme - Katılım ve çaba için övgü veya ödüller sunun. Sırayla hareket etmek veya harekete geçmek gibi aktiviteyle uyumlu davranışları güçlendirin. Duyusal Değişiklikler - Bazı öğrenciler gürültüye, ışığa veya dokulara karşı hassas olabilir. Işıkları kısmak veya gürültü önleyici kulaklık kullanmak gibi duysal aşırı yükü azaltmak için her zaman seçeneklere sahip olun. Motor Beceri Adaptasyonları - Gerekirse hareket konusunda yardım sağlayın (örneğin, emekleme veya yürüme için el ele yardım) veya daha kolay kullanım için büyük yumuşak toplar veya köpük koniler gibi çeşitli malzemeler sunun.		
Öğretmenler için Öğretim İpuçları		
Sınıf Yönetimi İpuçları - Görsel programlarla yapılandırılmış bir rutin oluşturun. - Katılımı teşvik etmek için olumlu pekiştirme kullanın (örneğin, çıkartmalar, övgü). - Dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirmek için aktiviteler için net sınırlar ve bölgeler belirleyin. - Geçiş uyarıları sağlayın (örneğin, "İki dakika içinde bir sonraki aşamaya geçeceğiz!").	Nişan Teknikleri - Konuyu ilişkilendirilebilir hale getirmek için öğrencilerin ilgi alanlarını (örneğin, en sevdiği hayvanlar) kullanın. - Kelebeğin yaşam evrelerini temsil etmek için müzik veya ses efektleri ekleyin. - Seçim yapmaya izin verin (örneğin, "Önce uçmak mı yoksa sürünmek mi istersin?"). - Duyusal düzenleme için yeterli kesinti süresi olduğundan emin olun.	
Öğrenme Çıktıları		

- Öğrenciler, kelebeğin yaşam döngüsünün her aşamasını doğru bir şekilde tanımlayacaktır.
- Öğrenciler, aşamaların fiziksel temsili yoluyla anlayış göstereceklerdir.
- Öğrenciler, grup etkinlikleri sırasında akranlarıyla olumlu bir şekilde etkileşim kuracaklardır.

Edinilen Beceri

- Öğrenciler, hareket ederken bir kelebeğin yaşam döngüsünün biyolojik aşamaları hakkında bilgi edineceklerdir.
- Sebep ve sonucun yanı sıra fiziksel aktivite ve öğrenme arasındaki bağlantıyı anlamak.

Niteliksel Geri Bildirim Göstergeleri**Yüksek Katılım**

- Öğrenci hareketlere aktif olarak katılır, heveslidir ve her aşamayı gerçekleştirirken heyecan gösterir.

Orta Düzeyde Katılım

- Öğrenci katılır, ancak dikkatinin dağıldığı veya tereddüt ettiği anlar olabilir. Öğrenci talimatları takip edebilir, ancak ara sıra yeniden yönlendirmeye ihtiyaç duyar.

Düşük Etkileşim

- Öğrenci ilgisiz, harekete dirençli veya takip etmekte güçlük çekiyor. Ekstra teşvike veya değiştirilmiş faaliyetlere ihtiyaç duyabilirler.

İletişim**Güçlü İletişim**

- Öğrenci, etkinlik sırasında heyecanını sözlü olarak ifade eder, sorular sorar veya akran etkileşiminde bulunur. Sözlü talimatları iyi takip edebilirler.

Beden Farkındalığı ve Kontrolü**Yüksek Farkındalık**

- Öğrenci, hareketleri üzerinde kontrol gösterir, denge ve kuvvet egzersizlerine etkili bir şekilde katılır ve uzayda vücutlarını anladığını gösterir.

Orta Düzeyde Farkındalık

- Öğrenci biraz kontrol gösterir, ancak duruşunu veya hareketlerini ayarlamak için hatırlatıcılara ihtiyaç duyabilir. Denge veya koordinasyon gibi belirli görevlerde zorlanabilirler.

Düşük Farkındalık

- Öğrenci, vücut pozisyonu ve kontrolü hakkında çok az farkındalık göstererek veya hiç farkında olmadan motor görevlerle mücadele eder. Hareketsiz kalmakta veya hareketleri doğru bir şekilde tamamlamakta zorluk çekebilirler.

Duygusal Düzenleme**Pozitif Düzenleme**

- Öğrenci, aktivite boyunca sakin, odaklanmış ve kendi kendini düzenleyen kalır. Geçişler sırasında gülümsemek, gülmek veya sakin kalmak gibi olumlu davranışlar sergilerler.

İlımlı Düzenleme

- Öğrenci zaman zaman hayal kırıklığı veya endişe belirtileri gösterebilir, ancak rehberlikle sakinliğini yeniden kazanabilir.

Zorlu Düzenleme

- Öğrenci, yüksek düzeyde kaygı, huzursuzluk veya hayal kırıklığı sergiler, muhtemelen aktiviteden çekilir veya harekete geçer. Bu duyguları yönetmeye yardımcı olmak için ek desteğe ihtiyaç duyulabilir.

Orta Düzeyde İletişim

- Öğrenci zaman zaman sözel olmayan ipuçları, jestler veya basit ifadeler kullanabilir, ancak

Sosyal Etkileşim**Pozitif Sosyal Katılım**

- Öğrenci, kelebek hareketi oyunu sırasında akranlarıyla etkileşime girer, grup etkinliklerini takip eder ve işbirlikçi oyunlara katılır.

ihtiyaçlarını veya duygularını ifade etmek için desteğe ihtiyaç duyar. Sınırlı İletişim Öğrenci minimum düzeyde sözlü iletişim kullanır veya düşüncelerini ifade etmesi zor olabilir. Sözsüz iletişim daha yaygın olabilir.	Orta düzeyde sosyal katılım - Öğrenci ara sıra etkileşime girer ancak yalnız aktiviteleri tercih edebilir. Grup etkinliklerine katılmak için cesaretlendirilmeye ihtiyaçları olabilir. Minimum Sosyal Katılım - Öğrenci, grup aktivitelerinden kaçınabilir, yalnız kalmayı tercih edebilir veya aktivite sırasında akranlarıyla sosyalleşmeye çok az ilgi gösterebilir.
Gelişmiş Yetkinlikler	
Bilişsel Gelişim - Otizimli öğrenciler farklı düzeylerde bilişsel yeteneklere sahip olabilir. Sıralama ve Zaman - Kelebeğin yaşam döngüsünün sıralı aşamalarını (yumurta, larva, pupa, yetişkin kelebek) anlamak, zaman içindeki sıralama olaylarıyla ilgili bilişsel becerilerin geliştirilmesine yardımcı olabilir. Sebepler ve sonuç - Öğrenciler her bir yaşam döngüsü aşamasıyla ilgili fiziksel hareketler gerçekleştirirken, eylemleri sonuçlarla ilişkilendirmeyi öğrenebilirler (örneğin, bir tırtıl olarak ileri doğru sürünmek, bir kozadan çıkmak). Duyu Bütünleme ve Farkındalık - Otizimli öğrenciler genellikle birden fazla duyuyu meşgul eden etkinliklerden yararlanırlar. Bir kelebeğin yaşam döngüsü ile ilişkili hareketler, duyu farkındalığı geliştirmek için kullanılabilir. Beden Farkındalığı - Bir kelebek gibi "çırpınmak" veya bir tırtıl gibi "kıpırdamak" gibi aktiviteler, öğrencilerin uzaydaki bedenleri hakkında farkındalık geliştirmelerine yardımcı olur. Bu, motor koordinasyonunu geliştirmeye yardımcı olabilir. Dokunsal ve Proprioseptif Duyusal Geri Bildirim - Farklı dokuları içeren hareket aktiviteleri (örneğin, tırtıl aşamasını simüle etmek için yumuşak paspaslar üzerinde sürünmek) duyu uyarım sağlayabilir ve öğrencilere dokunsal hassasiyetleri olan yardımcı olabilir. Görsel ve İşitsel İpuçları - Görsel ipuçları (kelebek aşamalarının görüntüleri gibi) ve işitsel uyarılar (kelebeğin uçuşu için hafif bir rüzgar gibi aşamalarla ilişkili sesler gibi) kullanmak, deneyimi artırabilir ve otizmli öğrenciler için anlamayı destekleyebilir. Sosyal ve Duyusal Beceriler - Grup halinde fiziksel aktivitelere katılmak, sosyal ve duyu yetkinliklerin gelişmesine yardımcı olur. Sıra Alma ve İş Birliği - Öğrencilerin kelebeğin farklı aşamalarını canlandırdığı grup etkinlikleri, ekip çalışmasını ve iletişimi teşvik edebilir. Öz düzenleme - Her bir yaşam döngüsü aşamasını temsil etmek için fiziksel hareketin kullanılması, öğrencilerin enerji seviyelerini, duygularını ve odaklanmalarını yönetmelerine yardımcı olabilir. Örneğin, bir kelebek olarak "çırpınmak", kendi kendini düzenlemeyi teşvik etmeye yardımcı olan sakinleştirici ve kontrollü bir hareket olabilir. Duyusal İfade - Öğrenciler kelebeğin farklı aşamalarını canlandırırken, aşamalara karşılık gelebilecek duyguları ve durumları tanımaya başlayabilirler (örneğin, pupa aşamasında küçük ve sınırlı hissetmek, ancak bir kelebek olarak uçarken özgür ve geniş hissetmek).	
Kaba Motor Beceriler	Kelime Dağarcığı Geliştirme

- Tırtıl gibi yerde emeklemek, pupa evresini temsil edecek şekilde kontrollü bir şekilde dönmek ya da kelebekler gibi zıplayıp esnemek gibi aktiviteler büyük kas gruplarını ve koordinasyonu güçlendirecektir.

İnce Motor Beceriler

- Bir kelebeğin hassas doğasını simüle etmek için öğrenciler, hafif bir nesneyi (kelebek kesimi gibi) kavramak veya bir kelebeğin kanatlarının kırılma doğasını taklit eden malzemeleri kullanmak gibi ince motor kontrolünü teşvik eden faaliyetlerde bulunabilirler.

Dil ve İletişim Becerileri

- Kelebek yaşam döngüsünün fiziksel aktivitede tema olarak kullanılması dil ve iletişim gelişimini güçlendirebilir.

Sözsüz İletişim

- Öğrenciler, eylemler, sözlü yönlendirmeler veya görsel yardımcıları aracılığıyla kelebek yaşam döngüsüyle (yumurta, larva, pupa, kelebek) ilişkili kelimeleri öğrenebilir ve pekiştirebilir.
- Otizmi olan birçok öğrenci sözsüz iletişimi anlamayı daha kolay bulmaktadır. Duyguları hareket yoluyla ifade etmek veya yaşam döngüsü aşamalarını canlandırmak, beden dili ve ifade anlayışlarını geliştirebilir.
- Öğrencilerin etkinliklere nasıl katıldıklarını gözlemleyin ve kaydedin.
- Anında geri bildirim sağlayın ve her öğrencinin çabalarını kutlayın.

Ölçüm Kriterleri

Fiziksel Katılım

Nesnel

- Öğrencinin her aşamayla ilişkili fiziksel hareketleri tekrarlama yeteneğini değerlendirin.

Yöntem

- Katılımı ve hareket doğruluğunu gözlemleyin ve kaydedin. Basit kategoriler içeren bir kontrol listesi kullanın (örneğin, emekleme, durgunluk, uçuş hareketleri).

Bilim Kavramını Anlamak

Nesnel

- Öğrencinin hareketleri kelebek yaşam döngüsü aşamalarıyla ilişkilendirip ilişkilendirmediğini belirleyin.

Yöntem

- Aktivitelerden sonra resim eşleştirme veya sıralama görevlerini kullanın. Örneğin: Bir tırtıl, krizalit ve kelebeğin resimlerini karşılık gelen hareketlerle eşleştirin. Tam yaşam döngüsü dansını tamamladıktan sonra resimleri doğru şekilde sıralayın.

İletişim ve Sosyal Etkileşim

Nesnel

- Öğrencinin grup etkinlikleri sırasında talimatları takip etme ve akranlarıyla etkileşim kurma becerisini değerlendirin.

Yöntem

- Sözlü ve görsel uyarılara yanıt verme durumunu izleyin ve herhangi bir ekip çalışması örneğini not edin (örneğin, akranlara yardım etmek).

Duyusal ve Duygusal Düzenleme

Nesnel

- Öğrencinin etkinliklere verdiği duysal ve duygusal tepkileri gözlemleyin.

Yöntem

- Öğrencinin sakin kalıp kalmadığını, öz düzenleme stratejileri uygulayıp uygulamadığını veya etkinlikler sırasında sevinç ifade edip etmediğini belgelemek için basit bir derecelendirme ölçeği veya anekdot notları kullanın.

Uyarlanmış Değerlendirme Araçları

- **Dereceli Puanlama** Anahtarları: Bireysel hedeflere göre uyarlanmış değerlendirme listeleri oluşturun.

- **Seviye 1:** Kapsamlı desteğe ihtiyaç duyar.

- **Seviye 2:** Biraz yardımla tamamlanır.

- **Seviye 3:** Bağımsız olarak tamamlanır.

Görsel Geri Bildirim Araçları

- Öğrencilerin katılımlarını kendi kendilerine değerlendirmeleri için gülen yüzler veya beğenme/beğenme görselleri kullanın.

Dijital Araçlar

- Etkinlikleri kaydedin ve öğrencilerle veya bakıcılarla yapılan tartışmalar için oynatmayı kullanın.

2.2. Ders Planı: Bütünleşik Dil ve Beden Eğitimi Sınıfı: "Engel Kursu Dil Serüveni"

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-2	
Beden Eğitimi ile Bütünleşmiş İngilizce Dili	
Engel Kursu Dil Macerası	
Hedef Gruplar	• 12-16 yaş arası Otizmlili öğrenciler • OSB ile ilgilenen öğretmenler ve kolaylaştırıcılar
Öğrenme hedefleri	• Faaliyetin sonunda, hedef gruplar aşağıdakilere sahip olacaktır: • Yapılandırılmış fiziksel aktiviteler yoluyla alıcı ve ifade edici dil becerileri geliştirin. • Grup temelli fiziksel aktivitelere katılarak sosyal etkileşimi ve ekip çalışmasını geliştirin. • Dinlemeyi, anlamayı ve çok adımlı yönergeleri takip etmeyi geliştirin. • Dil gelişiminin yanı sıra fiziksel zindeliği teşvik ederek olumlu ve kapsayıcı bir öğrenme ortamını teşvik edin.
Yetkinlik	
Bilişsel Yetkinlikler Basit ve karmaşık talimatları anlayın ve uygulayın. Sosyal Yetkinlikler Görevleri ve aktiviteleri tamamlamak için meslektaşlarınızla iş birliği yapın.	Fiziksel Yeterlilikler Rehberli hareket aktiviteleri ile kaba motor beceriler geliştirin. Dil Yeterlilikleri Tanımlayıcı bir dil, kelimeleri sıralama ve eylemle ilgili kelimeleri kullanma alıştırmaları yapın.
Öğrenme Senaryosu	Giriş (10 dakika) Karşılama ve Isınma: • Dil öğrenimini hareketle ilişkilendirerek oturumu tanıttın, bugünün etkinliklerinin eğlenceli, fiziksel eylemler yoluyla iletişime odaklanacağını açıkla. • Ekip olarak çalışmanın, aktif dinleme pratiği yapmanın ve eylemleri ifade etmek için dili kullanmanın hedeflerini vurgula.
Isınma Aktivitesi	Etkinlik (10 dakika) • Lideri Takip Edin: Eylem Kelimeleri Hedef: • Seans için fiziksel ve zihinsel olarak ısın. • Anahtar eylem fiillerini tanıttın (örneğin, zıplamak, germek, alkışlamak, koşmak). • Öğrencileri yönergeleri takip etmeye ve eylemleri tekrarlamaya teşvik edin. Hedef: • 1. Öğrencileri bir daire içinde topla. • 2. Karşılık gelen fiili yüksek sesle söylerken bir eylem gösterin, örneğin zıplarken "Zıpla!"

	• 3. Öğrenciler eylemi kopyalar ve kelimeyi tekrar eder. • 4. Sırayla öğrencilerin liderlik etmesine izin verin ve onları kendi eylemlerini seçmeye teşvik edin.
Ana Faaliyet Alanı	
Aktivite: "Engel Kursu Dil Macerası" (20 dakika) Hedef: • Mekansal ve eylemle ilgili dilin anlaşılmasını geliştirin. • İşbirliğini ve sıra almayı teşvik edin. • İnteraktif oyun yoluyla kelime dağarcığı oluşturun.	Her istasyonda dil görevleri atayın: Adım -ları: • Bir engelli parkur oluşturun: Basit bir parkur oluşturmak için koniler, çemberler, denge kirişleri ve diğer ekipmanları kullanın. • İstasyon 1: Aksiyon kartlarını eşleştirin (örneğin, "tırmanma" kelimesiyle bir resim). • İstasyon 2: "İpin altına sürün" veya "koniye atla" gibi talimatları dinleyin. • İstasyon 3: Eylemlerini tanımlayın (örneğin, "Çizginin üzerinden atlıyorum"). • İstasyon 4: Bir görevi tamamlamak için birbirinize talimatlar vermek üzere bir ortakla birlikte çalışın. • Öğrencileri çiftler veya küçük takımlar halinde gruplandırın, herkesin liderlik etme ve talimatları takip etme şansına sahip olmasını sağlayın. • Kurs boyunca dönüşümlü olarak öğrencilere gerektiğinde yardımcı olun.
Öğretmenler için Talimatlar	
Hazırlık • Görseller ve modelleme yoluyla temel kelimeleri önceden öğretin. • Engel parkurunun güvenli ve tüm yetenekler için uyarlanabilir olduğundan emin olun.	Aktivite Sırasında • Açık ve özlü talimatlar kullanın ve bunları gerektiği kadar tekrarlayın. • Öğrencilere "Ne yapıyorsun?" veya "Bir sonraki adım nedir?" gibi sorular sorarak iletişimi teşvik edin. Uyarlama • Ek desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için görsel yardımcılar veya resimli kartlar kullanın. Görevleri bireysel fiziksel veya duyuşsal ihtiyaçlara göre ayarlayın.
Öğrenci Talimatları	• Her istasyon için talimatları dikkatlice dinleyin. • Öğrendiğiniz eylemleri veya kelimeleri kullanarak görevleri tamamlayın. • Birbirinizin faaliyetleri anlamasına ve bitirmesine yardımcı olmak için eşiniz veya ekibinizle birlikte çalışın. • Sırayla konuşmayı ve arkadaşlarınızı teşvik etmeyi unutmayın.
Söğuma ve Yansıma	Aktivite:"Aksiyon Hikâye Zamanı ve Esneme" • Öğrencileri sessiz, açık bir alanda toplayın ve onlara hafif esneme egzersizleri yapın. • Ana aktivitede kullandıkları eylem sözcüklerini içeren kısa bir hikâye oluşturun (örneğin, "Bugün iplerin altından süründük, çizgilerin üzerinden atladık ve konilerin üzerinden tırmadık"). • Öğrencileri, eylem sözcüklerini kullanarak ve aktivitenin en sevdikleri bölümünü açıklayarak kendi cümlelerini eklemeye davet edin. • "Bugün yaptığın en eğlenceli eylem neydi?" diye sorarak düşünün. "Yeni bir kelime mi öğrendin? Bu nedir?"
Gözlemsel İpuçları	
Sosyal Etkileşimler	

- Grup etkinlikleri sırasında öğrencilerin akranlarına nasıl tepki verdiğini izleyin.
- Görevler sırasında sıra almayı, malzeme paylaşımını ve ortak dikkati gözlemleyin.

Duyusal Tepkiler

- Herhangi bir duyuusal rahatsızlık belirtisini not edin (örneğin, kulakları kapatmak, belirli dokulardan kaçınmak) ve aktiviteleri buna göre ayarlayın.
- Düzenleme gerektirebilecek duyuusal arama davranışlarını (örneğin, zıplama, dönme) arayın.

Bilişsel Katılım

- Öğrencilerin çok adımlı talimatları nasıl takip ettiğini değerlendirin.
- Aktiviteler sırasında ve sonrasında kelime dağarcığının akılda tutulmasını ve kullanımını gözlemleyin.

Motor Koordinasyonu

- Fiziksel aktiviteler sırasında kaba veya ince motor becerilerindeki zorluklara dikkat edin.
- Öğrencilerin hareket zorluklarına ve mekansal farkındalık görevlerine nasıl uyum sağladıklarını değerlendirin.

Öğretim Stratejisi

Yapılandırılmış Rutin

- Aktivitelerin sırasını gösteren görsel bir programla başlayın (örneğin, ısınma, görev, soğuma).
- Net geçişler kullanın (örneğin, belirli bir ses veya hareket).

Görev Basitleştirme

- Karmaşık etkinlikleri daha küçük, yönetilebilir adımlara ayırın.
- Açık, tutarlı dil yönlendirmeleri ile tekrarlanan alıştırmalar sağlayın.

Akran Destekli Öğrenme

- İletişim ve işbirliği konusunda rehberli uygulama için öğrencileri akranlarıyla eşleştirin.
- Görevler sırasında birbirinizi nasıl teşvik edeceğinizi ve destekleyeceğinizi modelleyin.

Kaynak Kullanımı

Görsel Yardımcılar

- Eylem fiilleri (örneğin, "fırlatmak", "zıplamak") ve beden eğitimi ile ilgili isimler (örneğin, "top", "çember") içeren bilgi kartları.
- Çok adımlı eylemler için resim dizileri.

PE Ekipmanları

- Yumuşak toplar, fasulye torbaları, hulahoplar, koniler veya paraşütler.
- İstasyonlar için küçük bir beyaz tahta veya lamine talimat kartları.

Dil Araçları

- Sözel olmayan öğrenciler için taşınabilir ses çıkışlı iletişim cihazları veya AAC sistemleri.
- Anahtar kelimeleri yazmak ve göstermek için kuru silinebilir tahtalar.

Duyusal Araçlar

- İşitsel hassasiyetleri olan öğrenciler için gürültü önleyici kulaklıklar.
- Kendi kendini düzenleme için kıpır kıpır eşyalar veya ağırlıklı yelekler.

Farklılaştırma

İletişim Seviyelerine Uyum

Sağlayın

Sözsüz Öğrenciler

- Talimatları iletmek için resimli kartlar, hareketler veya AAC (Artırıcı ve Alternatif İletişim) cihazlarını kullanın. Örneğin, eylemi gösterirken "zıplama" resmini gösterin.

Akıcı Öğrenciler

- Talimatları vermek ve almak için "Topu sol partnerinize pas verin" gibi tam cümleler kullanın.
- Fiziksel aktiviteleri duyuusal tercihlere göre değiştirin**
- Yüksek Duyusal Arayanlar**
- Koşmak, zıplamak veya ağırlıklı bir topu fırlatmak gibi güçlü fiziksel girdileri olan aktiviteleri kullanın.

Esnek Gruplama Sunun

- Öğrencileri iletişim yeteneklerine veya konfor seviyelerine göre gruplandırın.
- Bir öğrencinin eylemi gösterdiği ve diğerinin sözlü olarak ifade ettiği bayrak yarışı gibi işbirlikçi etkinlikler için sözlü öğrencileri sözsüz öğrencilerle eşleştirin.

Gelişmekte Olan Sözel Öğrenciler • Top atarken "at" demek gibi tek kelimelik yanıtları teşvik edin. • Bir kelime bankası veya görsel yardımcılar sunun.	Duyusal Kaçınan Öğrenciler • Konilerin arasından geçmek veya hafif bir topu geçmek gibi daha sessiz aktiviteler sağlayın. Gerekirse gürültü önleyici kulaklıklar kullanın.	• Büyük grup dinamikleriyle mücadele eden öğrenciler için daha küçük gruplar veya bire bir oturumlar kullanın. Talimatların karmaşıklığını ayarlayın: Basit Talimatlar • Sınırlı dili olan öğrenciler için "Zıpla", "Koş", "Yakala".
Çok Adımlı Talimatlar • Daha karmaşık komutları işleyebilenler için "Kırmızı koniye koşun, sonra topu arkadaşınıza pas verin". • Yapılandırılmış rehberliğe ihtiyaç duyan öğrenciler için görsel programlar veya adım adım çizelgeler kullanın.	Çeşitli Yanıt Seçenekleri Sağlayın • Öğrencilerin etkinlikler sırasında resimleri işaret etmelerine, işaret dilini kullanmalarına veya sözlü yanıtlar kullanmalarına izin verin. • Öğrencilerin tercih ettikleri etkinliği veya yanıtı seçmeleri için resimler veya kelimeler içeren bir "seçim panosu" ekleyin. Katılımı motive etmek için ilgi alanlarını dahil edin • Dil uyarılarında favori bir karakter veya tema (örneğin süper kahramanlar, hayvanlar) kullanmak gibi etkinlikleri bireysel ilgi alanlarına göre uyarlayın. Örneğin, "Koniye bir süper kahraman gibi uçun." • Etkileşimi sürdürmek için "dans hareketleri" için renkli eşarplar veya favori karakterlerin yer aldığı topalar gibi tematik aksesuarlar kullanın.	
Ortamı Ayarlayın • Aktiviteleri spor salonunun daha sessiz bir köşesinde veya açık havada kontrollü bir alanda tutarak dikkat dağıtıcı unsurları azaltın. • Aktivite alanlarını tanımlamak için net sınırlar ve görsel işaretler (örn. koniler, zemin bandı) kullanın. Akran Modelleme ve Desteği Kullanın • Eylemleri ve dili modellemek için öğrencileri nörotipik akranlarıyla veya daha yaşlı danışmanlarla eşleştirin. • Akranlarını otizimli öğrencilerle etkileşim kurarken basit ve anlaşılır bir dil kullanmaya teşvik edin. Etkinlik Süresini Değiştir Kısa Seanslar • Dikkat süresi daha düşük olan öğrenciler için, etkinlikleri molalarla 5-10 dakikalık bölümlere ayırın. Genişletilmiş Katılım • Dikkatini sürdürebilen öğrenciler için, birden fazla etkinliği daha uzun ve uyumlu bir oturumda birleştirin.		
Öğretmenler için Öğretim İpuçları		
Sınıf Yönetimi Talimatları Basitleştirin • Talimat verirken açık, özlü ve doğrudan bir dil kullanın. Görevleri küçük, yönetilebilir adımlara bölün. • Görsel destekler (örneğin, diyagramlar veya resimler) sözlü yönergeleri güçlendirebilir. Görsel Zamanlamaları Kullanma • Beden Eğitimi etkinliği de dahil olmak üzere günün etkinliklerinin görsel bir programını sağlayın. • Ne bekleyeceğinizi bilmek, kaygıyı azaltmaya ve odaklanmayı artırmaya yardımcı olur.		

Net Geçişler Sağlayın

- Öğrencileri aktiviteler arasındaki geçişlere hazırlamak için geri sayımları veya sinyalleri kullanın. Örneğin, görsel bir zamanlayıcı veya "İki dakika içinde esnemeye geçeceğiz" gibi sözlü bir işaret.

Öngörülebilir Rutinleri Dahil Edin

- Beden eğitimi aktiviteleri için tutarlı bir rutine bağlı kalın.
- Aşinalık ve öngörülebilirlik, OSB'li öğrencilerin kendilerini güvende hissetmelerine ve katılmaya daha istekli olmalarına yardımcı olur.

'dir. Duyusal uyaranları ayarlayın

- Duyusal hassasiyetlerin farkında olun. Örneğin, yüksek sesli spor salonları veya ısıklar bunaltıcı olabilir.
- Daha sessiz ayarlar veya yüksek seslere alternatifler düşünün (örneğin, ısıklı yerine alkışlama).

Koruyucu Akran Desteği

- Öğrencileri, etkinlikler sırasında uygun davranışları modelleyebilen empatik ve destekleyici akranlarla eşleştirin.
- Rekabetten ziyade takım çalışmasına odaklanan işbirlikçi oyunları teşvik edin.

Sınıf Yönetimi İpuçları**Net Beklentiler Belirleyin**

- Beden eğitimi aktiviteleri için basit, somut kurallar belirleyin (örneğin, "Spor salonunda yürüyoruz", "Sırayla alıyoruz").
- Bu kuralları görsel olarak gösterin ve her oturumdan önce gözden geçirin.

Sakin Bir Alan Yaratın

- Öğrencilerin kendilerini bunalmış hissettiklerinde duyuşsal bir mola verebilecekleri belirlenmiş bir "sakin köşe" sağlayın.
- Stres topları veya ağırlıklı battaniyeler gibi duyuşsal araçları dahil edin.

Olumlu Pekiştirme Kullanın

- Başarıları anında, özel övgülerle (örneğin, "Topu yakalamak harika iş!") ve uygun olduğunda somut ödülleri (örneğin, çıkartmalar veya ekstra ücretsiz oyun) kutlayın.

Dikkat Dağıtıcı Unsurları En Aza İndirin

- Dikkat dağıtıcı unsurları azaltmak için fiziksel ortamı düzenleyin.
- Gereksiz ekipmanları temizleyin ve kalabalık olmayan aktiviteler için yeterli alan olduğundan emin olun.

Sabır ve Esneklik Alıştırması Yapın

- Beklenmeyen davranışlara karşı hazırlıklı olun.
- Sakin olun, dikkati gerektiği gibi yönlendirin ve öğrenciye olumsuz dikkat çekmekten kaçının.
- Yanıtlar için ekstra işlem süresi sağlayın.

Nişan Teknikleri**İlgi Alanlarını Birleştirin**

- Öğrencinin özel ilgi alanlarını etkinliklere dahil edin. Örneğin, bir öğrenci hayvanları seviyorsa, "yengeç gibi yürü" veya "kurbağa gibi zıpla" gibi hayvan hareketlerini taklit eden bir oyun tanıtın.

Görsel ve Kinestetik Öğrenmeyi Kullanın

- Öğrencilerden denemelerini istemeden önce aktiviteleri görsel olarak gösterin.
- Hareketleri, resimleri veya videoları kullanın.

Seçim Yapmayı Tanıtın

- Öğrencilere kontrol hissi vermek için aktiviteler için sınırlı seçenekler sunun (örneğin, "Engelli parkurla mı yoksa esneme ile mi başlamak istersin?").

Müzik ve ritimleri kullanın

- Aktivitelere ritmik öğeler veya tanıdık şarkılar ekleyin. Bu, geçişlere yardımcı olabilir ve ilgi çekici, öngörülebilir bir yapı oluşturabilir.

İşbirlikçi Oyunları Dahil Edin

- Öğrencilerin bir hedefe ulaşmak için birlikte çalıştıkları oyunlara odaklanın (örneğin, paraşüt oyunları, bayrak yarışları).
- Hayal kırıklığına veya ayrılmaya neden olabilecek, kazananları ve kaybedenleri vurgulayan oyunlardan kaçın.

Görsel Başarı İşaretleyicileri ile Güçlendirin

- İlerlemeyi işaretlemek için, tamamlanan görevleri gösteren bir grafik veya başarılar için yıldızlar gibi görseller kullanın. Bu, öğrencilerin somut başarı görmelerine yardımcı olur ve motivasyon oluşturur.

Ekipmanı Uyarlayın

- Daha yumuşak toplar, daha büyük hedefler veya hafif öğeler kullanmak gibi bireysel ihtiyaçları karşılamak için ekipmanı değiştirin ve tüm öğrencilerin başarılı bir şekilde katılabilesini sağlayın.

Öğrenme Çıktıları

İletişim Becerileri • Fiziksel aktiviteler sırasında basit ve çok adımlı sözlü veya görsel talimatları takip etme becerisini gösterin.

- Aktiviteler sırasında kullanılan eylemleri, hareketleri veya ekipmanları tanımlamak için ifade edici bir dil kullanın (örneğin, "Topu atıyorum").
- Takım tabanlı oyunlara katılırken sıra alma ve işbirlikçi iletişim pratiği yapın.
- Fiziksel aktiviteler, vücut bölümleri ve hareketlerle ilgili kelime dağarcığını genişletin (örneğin, zıplama, germe, denge).

Sosyal Beceriler

- Yapılandırılmış bir grup ortamında akranlarıyla iş birliği yaparak kişilerarası beceriler geliştirin.
- Fiziksel etkileşimler sırasında kişisel alanı ve sınırları tanıyın ve saygı gösterin.
- Öğretmenlerden veya akranlardan gelen övgü, teşvik veya düzeltici geri bildirimlere uygun şekilde yanıt verin.

Motor Beceriler ve Öz Düzenleme • Belirli dil görevleriyle ilgili hareketler yaparak motor koordinasyonu geliştirin (örneğin, bir resmi bir kelimeyle eşleştirmek için zıplama).

- Minimum stresle aktiviteler arasında sorunsuz geçiş yaparak öz düzenleme becerilerini geliştirin.
- Dil yönlendirmelerine bağlı rehberli fiziksel egzersizlerle beden farkındalığını artırın.

Bilişsel ve Problem Çözme Becerileri

- Fiziksel eylemleri sözlü veya görsel ipuçlarıyla eşleştirin, talimatların veya komutların anlaşıldığını gösterin.
 - Bir engel parkuru veya oyun sırasında eylemleri veya görevleri doğru sırayla düzenleyerek sıralama becerilerini geliştirin.
 - Eylemlerdeki veya dil görevlerindeki hataları gerçek zamanlı olarak belirleme ve düzeltme alıştırmaları yapın.
- Duygusal Gelişim**
- Yapılandırılmış faaliyetlere başarılı bir şekilde katılarak güven ve benlik saygısı oluşturun.

Niteliksel Geri Bildirim Göstergeleri**Katılım ve İlgil**

- Öğrenciler, motivasyon ve keyif göstererek fiziksel ve dil etkinliklerine aktif olarak katılırlar.

Sözlü ve Sözsüz İletişim

- Öğrenciler, konuşma veya jestler yoluyla eylem fiillerini daha iyi anladıklarını ve kullandıklarını gösterirler.

Motor Beceri Geliştirme

- Öğrenciler zaman içinde daha iyi bir hassasiyet ve koordinasyonla fiziksel eylemler gerçekleştirirler.

Sosyal Etkileşim:

- Öğrenciler iş birliği yapar, sıraya girer ve akranları ve öğretmeni ile etkili bir şekilde iletişim kurar.

Uyarlanabilirlik ve Güven

- Öğrenciler yeni etkinliklere uyum sağlarlar ve ders ilerledikçe artan bir güven sergilerler.

Olumlu Pekiştirme

- Kişisel başarıları tanıyın ve tanımlayın (örneğin, "Bugün hızlı koştum").

- Akranlara basit, yapılandırılmış bir dille talimat verme alıştırmaları yapın (örneğin, "Topu bana ver", "Kırmızı koniye koş").

Alıcı Dil

- Görsel desteklerle sözlü talimatlara uyun (örneğin, "Mavi topu al ve sarı koniye koş").
- Aktiviteler sırasında kullanılan konumsal kelimeleri tanımlayın ve anlayın (örneğin, "altında", "üzerinde", "yanında").

Pragmatik Dil

- Grup oyunları sırasında sıra dışı diyaloglara katılın (örneğin, "Şimdi sıra sende", "Aferin, sıra sende").
- Beden eğitimi bağlamlarında kibar sosyal ifadeler uygulayın (örneğin, "Topu alabilir miyim, lütfen?" "Bana ilettiğiniz için teşekkür ederim").

Sosyal Beceriler**İşbirliği**

- Ortak problem çözme gerektiren takım temelli faaliyetlere katılın (örneğin, bir engel parkurunu tamamlamak için birlikte çalışmak).

- Onaylayan bir dil kullanarak akranların başarılarını kutlayın (örneğin, "İyi iş! Kursu hızlı bir şekilde bitirdiniz"). İletişim Becerileri - Fiziksel hareketleri açıklamak için tanımlayıcı kelimeler kullanın (örneğin, "Yükseğe zıplıyorum", "Bu top ağır").	- Akranların talimatlarına yanıt vererek veya aktiviteler sırasında onları destekleyerek aktif dinleme gösterin. - Dili anlama ile hareketi birleştiren çok adımlı fiziksel komutları izleyin (örneğin, "Çembere koş, bir fasulye torbası al ve sepete at").
Ölçüm Kriterleri - Aktiviteler sırasında her öğrencinin kaç eylem kelimesini doğru kullandığını gözlemleyin ve kaydedin. - Eylemlerin fiziksel performansı için bir kontrol listesi kullanın. - Sonunda bilgi kartlarını kullanarak hızlı bir inceleme testi yapın. Ölçüm Kriterleri - Dil: Doğru tanımlanmış ve sözlü olarak ifade edilmiş eylem kelimelerinin yüzdesi. - Fiziksel: Başarıyla gerçekleştirilen eylemlerin yüzdesi. - Sosyal: Grup etkinliklerine katılım ve etkileşim düzeyi.	
Gözlem Kontrol Listesi - Etkinlikler sırasında öğrencilerin katılımını, katılımını ve iletişimini izlemek için bir kontrol listesi kullanın. - Talimatlar ve etkileşimler sırasında göz temasını, jestleri, sözlü ifadeleri veya anlama işaretlerini not edin. Görsel ve Sözel Geri Bildirim - Etkinliklerde kullanılan dilin anlaşılmasını belirlemek için sözlü yanıtlar veya görsel ipuçları (örneğin, başparmak yukarıya, gülümseme veya başını sallama) yoluyla anlamayı değerlendirin. Görev tamamlama - Fiziksel aktiviteler sırasında öğrencilerin çok adımlı talimatları (örneğin, "Topu at, sonra koniye koş") takip etme becerilerini değerlendirin. - Başarı oranlarını veya iyileştirilmesi gereken alanları kaydedin.	Akran Etkileşimi Değerlendirmesi - Öğrencilerin sıra alma, işbirlikçi görevler veya soru sorma/cevaplama dahil olmak üzere akranlarıyla nasıl etkileşime girdiklerini izleyin ve belgeleyin, çünkü bunlar sosyal iletişim becerilerini gösterir. Artırıcı Araçların Kullanımı - İletişim yardımcıları (PECS, AAC cihazları) kullanan öğrenciler için, etkinlikler sırasında ihtiyaçları ifade etme, istemlere yanıt verme veya etkileşim başlatmadaki etkinliklerini değerlendirin. Öz Değerlendirme Araçları - Öğrencilerin oturumdaki performansları veya iletişimleri hakkında nasıl hissettiklerini belirtmek için görseller (örneğin, emoji çizelgeleri) kullandıkları basit yansıtma etkinlikleri tanıtın. Beceri İlerleme Takibi - Kelime kullanımı, cümle kurma veya dinlediğini anlama gibi aktiviteye bağlı belirli dil ile ilgili becerilerdeki ilerlemenin bir kaydını tutun. Veli ve Öğretmen Geri Bildirimi - Çocukla çalışan diğer yetişkinlerden içgörü toplamak için kısa bir anket veya iletişim günlüğü kullanın ve çocuğun bağlamlar arasında dil kullanımına bütünsel bir bakış açısı sağlayın.

2.3. Ders Planı: Otizmli Öğrenciler için Bowling

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-3
Beden Eğitimi Dersi
Otizmli Öğrenciler için Bowling

Hedef Gruplar	• Otizmlı öğrenciler: Otizm spektrumundaki her yaştan çocuk için uyarlanabilir • OSB ile ilgilenen öğretmenler ve kolaylaştırıcılar		
Öğrenme hedefleri	• Bowling yoluyla kaba motor koordinasyonu ve doğruluğu geliştirin. • Bir grup etkinliği sırasında sosyal etkileşimi ve iletişim becerilerini geliştirin. • Fiziksel aktivitelere katılma konusunda bağımsızlığı ve güveni teşvik edin. • Çok adımlı talimatları takip etme ve bir göreve odaklanmayı sürdürme alıştırmaları yapın.		
Yetkinlik			
Fiziksel Yeterlilikler Topu yuvarlamada el-göz koordinasyonu, denge ve kuvvet uygulaması.	Sosyal Yeterlilikler Sıra almak, sabırla beklemek ve akranları desteklemek.	Duygusal Yetkinlikler Hayal kırıklığını yönetmek ve başarıyı kutlamak.	Bilişsel Yeterlilikler Puanlama kavramlarını ve uzamsal anlama.
Isınma Aktivitesi	"Pin Gerdirme ve Hareket Et" • Alanın etrafına hafif koniler (veya yumuşak pimler) yerleştirin. • Öğrenciler, kontrollü hareketleri vurgulayarak sadece ellerini kullanarak "devirmek" için koniler arasında yürür, zıplar veya hafifçe koşarlar. Esname molası • Bowling hareketlerini taklit eden basit esneme hareketleri yapın (örneğin, "top yuvarlıyormuş gibi kol sallama"). • Hareketler arasındaki geçişleri yönlendirmek için sözlü ipuçlarını ve görsel yönlendirmeleri kullanın. Amaç: Kasları ısıtın, hedefleme alıştırmaları yapın ve bowlingle ilgili harekete geçin.		
Ana Faaliyet Alanı			
Modifiye Bowling Oyunu Kurulum • Yumuşak bir top (köpük veya hafif) ve hafif plastik bowling pimleri kullanın. • Daha net sınırlar için bant veya koniler kullanarak ayrı şeritler oluşturun. • Sıra alma ve kurallar için resim kartları veya diyagramlar gibi görsel destekler sağlayın.	Adım -ları • Her öğrenci kare başına 2 tur alır. • Basitleştirilmiş puanlama kullanın (örneğin, pin başına 1 puan). • Topu düz bir çizgide yuvarlama alıştırmaları yapın. Gerekirse bir bowling rampası kullanmak gibi uyarlamalara izin verin. • Alkışlamak veya başparmak kaldırmak gibi akran teşviklerini teşvik edin.		
Soğuma ve Yansım	"Çam Duruşu ve Kedi" • Öğrencilerden pimlerin yanında bir daire şeklinde oturmalarını isteyin. • Bir topu ileri ve geri yuvarlama hareketini taklit ederek nazik derin nefes alma egzersizlerine öncülük edin. Yansıtıcı sorular "Bugün bowlingde nelerden keyif aldın?" "Zorlayıcı olan neydi ve bunun üstesinden nasıl geldiniz?" • Her öğrencinin çabası veya başarısı hakkında olumlu gözlemleri vurgulayın. Amaç		

	Kasları gevşetin, olumlu deneyimleri pekiştirin ve sakin bir duruma geri dönüş sağlayın.
Gözlemsel İpuçları	
- Aşırı uyarılma belirtileri olup olmadığına bakın (örneğin, kulakları kapatma, geri çekme). Ortamı veya etkinlik hızını buna göre ayarlayın. - Küçük başarıları teşvik edin ve takdir edin. - Bireysel tetikleyicilere ve tercihlere dikkat edin - bazıları daha sessiz bir ortamı veya belirli bir duyuusal deneyimi tercih edebilir. - Tutarlı, açık bir iletişim kullanın ve talimatları işlemek için zaman tanıyın.	
Öğretim Stratejisi	
Yapılandırılmış Çevre - Bowling alanını net ve düzenli bir şekilde düzenleyin. - Öğrencilere rehberlik etmek için işaretler, şerit işaretleri veya renk kodlu ekipman gibi görsel ipuçları kullanın. - Tutarlı bir rutin sağlayın: giriş, ısınma, pratik, soğuma ve toparlama. Basitleştirilmiş Talimatlar - Kısa, net ve doğrudan bir dil kullanın. - Sözlü talimatları görsel yardımcılar veya gösterilerle eşleştirin. - Görevleri küçük, yönetilebilir adımlara bölün (örneğin, "Topu al", "Çizgide dur", "Topu yuvarla").	Görsel Destekler - Doğru duruş, tutuş ve hareketi göstermek için resimli kartlar veya video modelleme kullanın. - Oturumun ana hatlarını çizmek için görsel bir program sağlayın. Olumlu Pekiştirme - Sadece sonuçları değil, çabayı ve ilerlemeyi övün. - Motivasyonu korumak için beşlik çakma, çıkartma veya puan gibi ödüller kullanın. - Gelişmeyi teşvik etmek için sık sık geri bildirim sunun. Bireyselleştirilmiş Uyarlamalar - Gerekirse öğrencilerin rampaları veya tamponları kullanmalarına izin verin. - Bireysel konfor için bowling topunun ağırlığını ve boyutunu uyarlayın. Akran Modelleme ve Sosyal Etkileşim - Öğrencileri, ekip çalışması veya dostça rekabet için anlayışlı ve destekleyici akranlarla eşleştirin. - Sıra almayı, tezahürat yapmayı ve olumlu etkileşimleri teşvik edin.
Kaynak Kullanımı	
İhtiyaç Duyulan Malzemeler	- Yumuşak köpük toplar, hafif plastik pimler veya koniler. Görsel yardımcılar - Sıra alma kartları, bowling için adım adım diyagramlar. Uyarlanmış ekipman - Rehberlik için bowling rampası veya dokunsal işaretleyiciler. İsteğe bağlı duyuusal araçlar - Ağırlıklı yelek, gürültü önleyici kulaklıklar veya görsel zamanlayıcılar. - Mola vermek isteyen öğrenciler için özel sessiz köşe.
Genel Ayarlama	

• Ekstra desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için, daha iyi kontrol için elden ele rehberlik veya ağırlıklı toplar sunun. • İşitsel veya görsel ipuçlarını dahil edin (örneğin, pimlerde küçük çanlar veya renkli hedefler). Amaç • Motor becerileri geliştirin, akran etkileşimini teşvik edin ve net kurallarla yapılandırılmış aktivite sağlayın. Beceri Düzeyi Adaptasyonu • Farklı motor beceri seviyelerine uyum sağlamak için farklı top ağırlıkları ve rampalar sunun.	• Daha az gücü olanlar veya daha ağır nesneleri kullanmakta zorluk çekenler için daha hafif toplar kullanın. Görsel ve Sözel Destek • Ek ipuçlarına ihtiyaç duyan öğrenciler için görsel kılavuzlar (şerit işaretleri veya renkli bant gibi) ve basitleştirilmiş sözlü talimatlar sağlayın. Kişiselleştirilmiş Hedefler • Her öğrencinin yeteneğine ve ilerlemesine bağlı olarak bir lobuta vurmak, eskisinden daha fazla devirmek veya top yerleşimini iyileştirmek gibi kişiselleştirilmiş hedefler belirleyin.
Öğretmenler için Öğretim İpuçları	
Sınıf Yönetimi İpuçları Açık Yapı • Kaygıyı azaltmak ve öngörülebilirlik sağlamak için seansı özetleyen görsel bir programla (ısınma, pratik, oyunlar, soğuma) başlayın. Küçük Gruplar veya Rotasyonlar • Aşırı uyarılmayı en aza indirmek ve odaklanmış denetim sağlamak için öğrencileri daha küçük gruplara ayırın. Olumlu Pekiştirme • Olumlu davranışı vurgulayarak çaba, katılım ve başarılar için anında övgü, ödülleri veya jetonlar kullanın. Geçiş Yönetimi • Aktiviteler arasındaki geçişleri işaret etmek için geri sayım sayaçları veya görsel ipuçları (örn. bir "Sonraki Aktivite" kartı) kullanın. Etkileşim Teknikleri Oyunlaştırma • İlgiyi sürdürmek için belirli renkli raptiyeleri hedeflemek veya kişisel en iyileri takip etmek gibi oturumu bir oyuna dönüştürün. İnteraktif Roller • Öğrencilerin skor bekçisi, amigo kız veya pin düzenleyici gibi farklı roller üstlenmelerine izin verin ve onları meşgul ve dahil edin. Kişisel İlgi Alanları • Aktiviteyi daha çekici hale getirmek için favori temaları veya karakterleri bowling ekipmanına dahil edin (örneğin, çıkartmalar veya temalı iğne işaretleri kullanarak). Adaptasyon İpuçları Fiziksel Çevre • Başarıyı sağlamak ve hayal kırıklığını önlemek için şeritlerde bariyerler veya tamponlar kullanın. Duyusal	Modifiye Edilmiş Ekipman • Topu bağımsız olarak tutmakta veya yuvarlamakta zorluk çeken öğrenciler için bowling rampaları veya yardımcı cihazlar sağlayın. Esnek Kurallar • Öğrencilerin gerekirse oturarak bowling oynamalarına izin verin veya rekabetten ziyade katılım ve çabaya odaklanmak için puanlamayı değiştirin. Kırılma Bölgeleri • Öğrencilerin aşırı uyarılmış hissettiklerinde veya duyuşsal bir molaya ihtiyaç duyduklarında geri çekilebilecekleri belirlenmiş sessiz bir alan oluşturun. Duyusal İhtiyaçlar için Plan Yapın • Gürültüye duyarlı öğrenciler için gürültü önleyici kulaklıklar veya kulak tıkaçları sağlayın. • Molalar için belirlenmiş sessiz bir alan oluşturun. Esnekliği Koruyun • Aktiviteyi öğrencilerin enerji seviyelerine, dikkat sürelerine veya duyuşsal ihtiyaçlarına göre uyarlamaya hazır olun. • Bowlingi çok zorlayıcı veya aşırı uyarıcı bulabilecek öğrenciler için alternatifler sunun. Gözlemleyin ve Ayarlayın • Her öğrencinin konfor düzeyini ve katılımını izleyin. Hızı ayarlayın veya gerektiğinde ek destek sağlayın. • Kaygıyı azaltmak için tutarlı ve öngörülebilir rutinler kullanın. Kapsayıcılığı Teşvik Edin

hassasiyetlere uyum sağlamak için aydınlatmayı ayarlayın ve gürültüyü azaltın.	• Tüm öğrencileri birbirlerinin başarılarını kutlamaya teşvik edin. • Rekabete aşırı vurgu yapmaktan kaçının; Kişisel gelişime ve eğlenceye odaklanın.
Öğrenme Çıktıları	
Fiziksel Gelişim • Bowling teknikleri ile el-göz koordinasyonunu geliştirin. • Topu yuvarlama ve kontrol etme gibi kaba motor becerileri geliştirin. • Bowling kurulumunda ve takibinde dengeyi ve mekansal farkındalığı geliştirin. Sosyal ve İletişim Becerileri • Bir grup ortamında sıra alma ve paylaşma alıştırmaları yapın. • İhtiyaçları ifade ederek veya akranları için tezahürat yaparak sözlü ve sözsüz iletişimi güçlendirin. • Ekip çalışması ve işbirlikçi faaliyetler yoluyla iş birliğini teşvik edin. Uyarlanmış Beden Eğitimi Hedefleri • Bireysel ihtiyaç ve yeteneklere göre uyarlanmış kapsayıcı faaliyetlerde bulunun.	• Fiziksel aktiviteye sürekli katılımı teşvik ederek destekleyici bir ortamda başarıyı deneyimleyin. • Farklı yeteneklere uygun yaşam boyu eğlence aktiviteleri hakkında farkındalığı teşvik edin. Duygusal Düzenleme • Yoğun bir ortamda duygusal hassasiyetleri yönetmek için stratejiler geliştirin. • Eksik pimler gibi zorluklarla karşılaşırken dayanıklılık ve başa çıkma mekanizmaları oluşturun. • Güven ve benlik saygısını artırmak için kişisel başarıları kutlayın. Bilişsel ve Problem Çözme Becerileri • Bowling kurallarını anlamak ve uygulamak. • Temel matematik becerilerini teşvik ederek destekle puanları hesaplayın. • Performansı artırmak için stratejiler oluşturun ve teknikleri ayarlayın.
Niteliksel Geri Bildirim Göstergeleri	
Katılım ve Katılım "Her tura odaklandınız - oyunda kalmak harika bir iş!" "Sıranı sabırla beklediğini fark ettim. Bu başkalarına karşı çok saygılıydı!" Koordinasyon ve Motor Beceriler "Amacınız geliyor! Her seferinde topu pimplere daha da yaklaşıyorsunuz." "Topun hızını kontrol etmek güzel bir iş. Bu ileriye doğru atılmış büyük bir adım!" Talimatların Anlaşılması "Topu mükemmel bir şekilde yuvarlamak için gereken adımları takip ettiniz - dikkat etmenin yolu!" "Bowling oynamadan önce nerede duracağınızı hatırlamak harika bir iş!" Sosyal Etkileşim ve Takım Çalışması "Sıraları geldikten sonra arkadaşlarınız için tezahürat yaptığınızı görmek harikaydı!" "Sırayla almak ve başkalarını cesaretlendirmek için harika bir iş çıkardın."	Duygusal Düzenleme "Beklemeyi nasıl idare ettiğinle gurur duyuyorum - sakinliğin harikaydı!" "Kaçırdığın zaman bile, pozitif kaldın. Bu büyük bir başarı!" İlerleme ve Çaba "Çok çaba sarf ettiğinizi söyleyebilirim - sıkı çalışmaya devam edin!" "Atışlarınız daha tutarlı hale geliyor. Bu kadar sabırla pratik yaptığınız için tebrikler!" Güven ve Bağımsızlık "Sıranızı ayarlamak için inisiyatif aldınız. Bu büyük bir güven göstergesi!" "Grevinizi kutlama şeklinize bayılıyorum, bu coşku harika!" Adaptasyon "Topu tutmanın yeni bir yolunu denedin - harika düşünme!" "İlk atışından sonra nasıl uyum sağladığınızı fark ettim - mükemmel bir problem çözme!"
Gelişmiş Yetkinlikler	
Motor Becerilerin Geliştirilmesi	

- Bowling topunu hedefleyerek ve yuvarlayarak gelişmiş el-göz koordinasyonu.
- Koridora yürümek, topu yuvarlamak ve dengeyi korumak gibi tekrarlayan hareketlerle kaba motor becerilerin geliştirilmesi.

Sosyal Etkileşim Becerileri

- Grup oyunu sırasında sıra almak ve sabırla sırada beklemek.
- Teşvik ve olumlu geri bildirim yoluyla eşler arası iletişim kurmak.

Bilişsel ve Problem Çözme Becerileri

- Bowlingin kurallarını ve amaçlarını anlamak.

Duygusal Düzenleme ve Öz Kontrol

- Oyundaki başarılar ve başarısızlıklar sırasında duyguları yönetmek.
- Potansiyel olarak uyarıcı bir ortamda öz düzenleme uygulamak (örneğin, ışıklar, sesler)

Mekânsal Farkındalık ve Planlama

- Topu doğru bir şekilde yuvarlamak için mesafeyi ve yönü değerlendirmek.
- Başarılı atışlar için vücutlarını nasıl konumlandıracaklarını ve gücü nasıl ayarlayacaklarını planlamak.

Fiziksel Uygunluk ve Dayanıklılık

- Genel fiziksel sağlığı iyileştirmek için orta derecede fiziksel aktivitede bulunmak.
- Bowlingin tekrarlayan doğası boyunca dayanıklılık ve odaklanma oluşturmak.

Benlik Saygısı ve Güven İnşası

- Lobutları devirirken veya puanları yükseltirken başarı duygusu kazanmak.
- Akranlardan ve eğitimcilerden gelen teşvik, yeteneklere olan güveni artırır.

Takım Çalışması ve İş Birliği

- Takımlar oluşturmak ve ortak bir hedefe ulaşmak için akranlarla birlikte çalışmak.
- Karşılıklı destek ve iş birliği anlayışı geliştirmek.

Duyu Bütünleme

- Duyusal uyarılara uyum sağlama (örneğin, bowling lobutlarının sesi, topun dokusu).
- Belirli duyu girdilerle yapılandırılmış ortamlara tolerans oluşturma.

Değerlendirme Strateji ve Ölçüm Kriterleri

Gözlem Kontrol Listesi

- Etkinlik sırasında fiziksel, sosyal ve bilişsel katılım dahil olmak üzere belirli beceri ve davranışları gözlemlemek ve kaydetmek için bir kontrol listesi kullanın.

Görev Analizi

- Bowling görevini daha küçük adımlara bölün (örneğin, topu seçme, konumlandırma, topu yuvarlama) ve her adımın ustalığını değerlendirin.

Kendini Yansıtma/Geri Bildirim

- Sözel yeteneği veya anlama yeteneği daha yüksek olan öğrenciler için, performansları üzerinde düşüncelerini teşvik etmek için basit yönlendirmeler veya görsel yardımcılar kullanın (örneğin, gülen yüz seçenekleriyle "Nasıl yaptım?"

Akran veya Grup Etkileşimi

- Öğrencinin grup etkinlikleri veya dönüşleri sırasında akranlarıyla ne kadar iyi etkileşime girdiğini, iletişimi, sıra almayı ve uygun sosyal davranışları vurguladığını değerlendirin.

Uyarlanmış Performans Metrikleri

- Sadece puan almak yerine iyileştirmeyi veya tutarlılığı ölçün.

Fiziksel Beceriler-Top Kullanımı

- Bowling topunu kavrama, tutma ve serbest bırakma yeteneği.

Kriter

- 5 denemeden 3'ünde görevin başarıyla tamamlanması.

Duruş ve Amaç

- Pimlere doğru uygun vücut duruşu ve yönünü gösterir.

Kriter

Denemelerin %60'ında doğru duruş.

Bowling Hareketi

- Kontrollü koruyarak topla yuvarlanma hareketi gerçekleştirir.

Kriter

- 5 denemeden 4'ünde kontrollü top bırakma ile yumuşak hareket.

Sosyal Katılım

Sıra Alma

- İstemsiz olarak sıralarını bekler.

Kriter

- Minimum müdahale ile 2 tam oyun turunu tamamlar.

Etkileşim

- Akranları veya öğretmenleri ile uygun iletişimi (sözlü veya sözsüz) kullanır.

Kriter

- Seans sırasında 2-3 olumlu etkileşimde bulunur.

Bilişsel Anlayış

Görev Anlama

- Bowling için adım adım talimatları takip eder.

Kriter

- 5 adımdan 4'ünü bağımsız olarak tamamlar.

Problem çözme

- Geri bildirimden sonra konumlandırmayı veya yaklaşımı ayarlar.

Kriter

- Oturum sırasında en az 2 durumda ayarlama gösterir.

Davranışsal Metrikler

Odaklanma ve Dikkat

- Sırası geldiğinde dikkatini korur ve aşırı dikkat dağıtmadan başkalarını gözlemler.

Kriter

- Aktivite süresinin %80'i boyunca dikkati sürdürür.

Duygusal Düzenleme

- Hayal kırıklığını veya heyecanı uygun şekilde yönetir.

Kriter

- Duyguları düzenlemek için en fazla 2 müdahale gerektirir.



Bölüm 3
**Otizmli Öğrencileri Metodolojilerin Karışımı Yoluyla Fiziksel Olarak Aktif Tutma; Harmanlanmış/
Hibrit, Uygulamalı ve Yaygın Öğrenme**



Co-funded by
the European Union

BÖLÜM 3

Metodolojilerin karışımı yoluyla fiziksel olarak aktif olan otizmli öğrenciler: harmanlanmış / hibrit, uygulamalı ve yaygın öğrenme

Giriş:

Otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan öğrenciler için beden eğitimi müfredatı, fiziksel aktiviteyi teşvik ederken ve sosyal içermeyi teşvik ederken, bu öğrencilerin karşılaştığı benzersiz zorlukları ele almak için tasarlanmıştır. Bu müfredat, her öğrencinin yeteneklerine, tercihlerine ve duysal ihtiyaçlarına göre uyarlanmış kişiselleştirilmiş öğretimi vurgular.

Anahtar bileşenler:

- **Kişiselleştirilmiş Öğrenme Planları:** Her öğrenci, belirli motor becerilerini, zindelik düzeylerini ve sosyal etkileşim hedeflerini hedefleyen özelleştirilmiş bir beden eğitimi planı alır.
- **Duyu Dostu Ortam:** Aktiviteler, konfor ve katılımı sağlamak için uyarlanabilir ekipman ve değiştirilmiş alanlar kullanılarak, duysal aşırı yüklenmeyi en aza indiren ortamlarda gerçekleştirilir.
- **Görsel ve Yapılandırılmış Talimatlar:** Anlayışı ve katılımı geliştirmek için görsel yardımcılar, net rutinler ve adım adım talimatlardan yararlanma.
- **Motor Becerilerin Geliştirilmesi:** Çeşitli egzersizler ve sporlar yoluyla koordinasyon, denge ve ince ve kaba motor becerilerini geliştirmeye odaklanmıştır.
- **Sosyal Beceri Entegrasyonu:** Grup etkinlikleri ve işbirlikçi oyunlar yoluyla ekip çalışmasını, iletişimi ve sosyal etkileşimi teşvik etmek.
- **Ebeveyn ve Bakıcı Katılımı:** Evde öğrenmeyi ve desteği güçlendirmek için aileleri eğitim sürecine dahil etmek.
- **Düzenli Değerlendirmeler:** İlerlemeyi izlemek ve gelişen ihtiyaçları karşılamak için müfredatı gerektiği gibi ayarlamak için periyodik değerlendirmeler yapmak.

Hedef:

- Otizmli öğrencilerin ve çocukların benzersiz ihtiyaçlarını karşılayan kapsayıcı ve destekleyici bir beden eğitimi ortamı yaratmak.
- Yapılandırılmış, eğlenceli aktiviteler yoluyla fiziksel uygunluğu ve motor becerileri geliştirmek.
- Okul ve daha geniş topluluk içinde sosyal içermeyi ve etkileşimi teşvik etmek.
- Bağımsızlığı, özgüveni ve fiziksel aktiviteye karşı olumlu bir tutumu teşvik ederek otizmli öğrencileri güçlendirmek.
- Bu müfredat, otizmli öğrencilere beden eğitimi ve ötesinde başarılı olma fırsatları sunarak genel refahlarına ve yaşam kalitelerine katkıda bulunmayı amaçlamaktadır.

Giriş

Otizm, tipik olarak yaşamın ilk üç yılında ortaya çıkan karmaşık bir gelişimsel yetersizliktir; beynin normal işleyişini etkileyen, sosyal etkileşim ve iletişim alanlarındaki gelişimi etkileyen nörolojik bir bozukluğun sonucudur (Dunn ve Leitschuh, 2006). Otizmlili öğrenciler sosyal etkileşimlerde, iletişim kurmada ve duyuşal bilgileri kullanmada zorluk çekerler. Otizm aynı zamanda çocukların oyun oynama ve boş zaman becerileri edinme yeteneklerini de etkiler. Otizmi olan bir çocuk, belirli bir yaş için beklenen aralığın altında motor beceriler, fitness performansı, katılım davranışları ve entelektüel işlevler sergileyebilir (Auxter, Pyfer, & Huetig, 2005). Bu zorluklar, beden eğitimi öğretmenlerinin otizmlili çocukları genel beden eğitimi (GBE) müfredatlarına tam olarak dahil etmelerini zorlaştırmaktadır. Bu makalenin amacı, otizmlili çocukları GBE ortamlarına dahil etmek için sekiz olası çözüm sunmaktır. Öğrenme için teknolojinin kullanımı eğitimde yaygınlaşıyor çünkü teknolojiyi günlük olarak kullanan dijital öğrenenlerin dünyasında yaşıyoruz. Harmanlanmış öğrenme ve mobil cihazların kullanımı, eğitimcilerin bireysel öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için farklılaştırılmış öğretim sağlamasına izin verir. Otizmlili öğrenciler görsel olarak uyarıldıklarında daha iyi öğrenirler, bu nedenle teknolojinin kullanımı, öğretmenlerin iletişimi, sosyal becerileri ve davranışları geliştirerek öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırmalarına yardımcı olur. Harmanlanmış öğrenme etkili bir şekilde kullanıldığında, öğrenme öğrenci merkezlidir ve bu da kavramların daha derin bir şekilde anlaşılmasına yol açar. Geleneksel bir öğrenme ortamında, öğretim yüz yüze, öğretmen ders anlatır, öğrenciler dinler, sorular sorulur ve bir görev verilir. Geleneksel bir ortamla ilgili sorun, öğrenci merkezli öğrenmeyi engellemesidir. Soruları cevaplamak için ellerini kaldıran öğrenciler genellikle daha iyi not alan öğrencilerdir. Basitçe ifade etmek gerekirse, tüm öğrencilerin ihtiyaçları karşılanmamaktadır. Öğretmenler sürekli olarak sınıfta öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamakla karşı karşıyadır. Müfredat öğretimi, farklı öğrencileri kucaklayan harmanlanmış bir öğrenme ortamının öğretmen tarafından kolaylaştırılmasını desteklemelidir.

Ortamın Kurulması

Önceki makalelerde belirtildiği gibi, otizmlili çocuklar çevrelerini anlamakta güçlük çekerler ve genellikle kafaları karıştığında veya rutinde bir değişikliklerle karşı karşıya kaldıklarında üzürlüdürler. Bu nedenle, göz önünde bulundurulması gereken ilk şey, net bir yapı ve rutin oluşturma yanısıra öğrencilerin görsel güçlü yönlerinden yararlanan bir ortam oluşturmaktır. Aşağıdakiler, beden eğitiminde yapı ve rutinin nasıl oluşturulacağına dair bazı örneklerdir.

Fiziksel Düzen

Ortamın fiziksel düzeni otizmliler için önemlidir. Mümkün olduğunda, çevre nereye gidileceği ve ne yapılacağı konusunda görsel ipuçları sağlamalıdır. Ortam çok dikkat dağıtıcı olmamalı ve belirli becerileri gerçekleştirmek için belirli alanlar açıkça işaretlenmelidir (örneğin, fırlatan bir kişinin duvarına bir resim bantlamak, bir fırlatma istasyonunu gösterir). Ayrıca, otizmliler çocukların nereye gidebileceklerini ve nereye gidemeyeceklerini bilmelerine yardımcı olmak için net sınır işaretleri oluşturun. Akranlarından uzakta bazı aktiviteler yapması gereken otizmliler çocuklar için, sakinleşmek için gidebilecekleri, dikkat dağıtıcı ve uyarılardan uzak sessiz bir alan oluşturun. Bazıları için bu, çocuğun birkaç dakika boyunca akranlarından uzağa bakacak şekilde bir köşede oturmasına izin vermek kadar basit olabilir.

Bir Rutin Oluşturun

Beden eğitimcileri okul yılı boyunca yeni aktiviteler ve üniteler sunma esnekliğine ihtiyaç duysalar da, otizmliler çocuklar spor salonuna her girdiklerinde tutarlı bir rutin izlendiğinde en iyisini yaparlar. Kendilerinden ne beklendiğini tam olarak bilirlerse ve takip etmeleri gereken belirli bir rutinleri varsa, "sırada ne olduğu" konusunda daha az endişe yaşıyor gibi görünüyorlar. Bu, bir öğrencinin katılım için yerde belirlenmiş bir noktaya rapor vermesi ve basit, tutarlı bir ısınma etkinliği gerçekleştirmesi kadar basit olabilir. Isınmadan sonra yeni aktiviteler ve öğretim stilleri tanımlanabilir. Önemli olan, otizmliler çocuğun spor salonunda bir miktar tutarlılık ve aşinalık yaşamasına izin vermektir.

Sınıfınızı Net Bir Şekilde Bitirin

Dersin başlangıcı için bir rutine sahip olmak önemli olduğu gibi, oturumun etkinlik bölümünün derse net bir şekilde son verecek kadar erken bittiğinden emin olun. "Seans sonu" rutini, otizmliler herhangi bir katılımcı için her gün aynı olmalıdır. Net son, otizmliler çocuğun beden eğitiminden bir sonraki aktivitesine geçişine yardımcı olur. Örneğin, rutin olarak çocuktan bazı ekipmanları temizlemesine yardım etmesini, belirlenmiş bir yerde veya ekibiyle birlikte oturmasını veya basit bir bitiş germe rutini yapmasını isteyin. Dersin sonunda sakinleştirici bir aktivite (uzanmak ve nefes egzersizleri yapmak veya yoga tipi pozisyonlar yapmak) muhtemelen engelli olmayan öğrenciler için de iyidir.

Görsel Programları ve Görsel İpuçlarını Kullanın

Yerleşik bir rutine ek olarak, Blubaugh ve Kohlmann makalelerinde otizmliler birçok çocuğun görsel programlardan yararlandığını belirtti. Otizmliler olan çocuklar genellikle okul günlerinde bir program kullanırlar ve beden eğitiminde de programları uygulamak nispeten kolaydır. Bir beden eğitimi programı, rutini ve günlük aktiviteyi tanımlamak için resimler ve kelimeler içeren bir manila klasörü kadar basit olabilir. Öğrencinin takip etmesine yardımcı olmak için programı iki sütun halinde biçimlendirin. Bir sütunda, tamamlanacak etkinliklerin resimlerini listeleyin veya yerleştirin. Diğerinde,

tamamlanan aktiviteleri kontrol edin. Ya da resim kullanılıyorsa, öğrenci beden eğitiminde ne tamamladığını göstermek için her resmi grafiğin "bitmiş" tarafına taşır. Programlar, çocuğun günlük beden eğitimi rutinine aşına olmasına yardımcı olur, bu da kaygı ve kafa karışıklığını yatıştırır ve azaltır ve çocuğa başarı hissi verir. Çocuğun öğretmen asistanı veya bir akranı, çocuğun beden eğitimi programını kullanmasına yardımcı olabilir ve beden eğitimcisini tüm sınıfı talimat vermek ve denetlemek için serbest bırakabilir.

İletişim

Block, Block ve Halliday, bu özellikte, iletişimin otizmlı çocuklar için önemli bir endişe alanı olduğunu belirtti. Otizmi olan bazı çocuklar birçok sözlü ipucunu konuşabilir ve anlayabilirken, otizmlı diğer çocuklar sessiz görünmektedir ve sadece resimlere veya işaret diline yanıt vermektedir. Her iki durumda da, beden eğitimcisi otizmlı çocukla en iyi nasıl iletişim kuracağını araştırmak zorundadır. Çocuğun özel eğitim öğretmenin veya öğretmen asistanının kullandığına benzer bir iletişim sistemi kullanmak, başlamak için iyi bir yerdir. Aşağıda, otizmlı öğrencilerle iletişim kurma ile ilgili bazı genel öneriler yer almaktadır.

Öğrencinin Dikkatini Çekin

Yol tarifi verirken, özellikle gösteri yaparken çocuğun dikkatini çektiğinizden emin olun. Ayrıca, kritik bileşenleri vurgulamak için ekstra renkler gibi çok duysal bir yaklaşım kullanın (örneğin, fırlatırken muhalefeti vurgulamak için sol bacağınızda ve sağ kolunuzdaki kırmızı bant). Çocuğun dikkatini çekebilecek dikkat dağıtıcı unsurların farkında olun. Çocuğu, talimat alırken dikkat dağıtıcı şeylere sırtı gelecek şekilde konumlandırın.

Sözlü Yönergeleri Basitleştirin

Sözlü yönergeleri anlamak, otizmlı çoğu çocuk için bir sorundur. Sözlü yönergeleri basitleştirmeye ve bunları ekstra gösteriler ve fiziksel yardımla desteklemeye hazır olun. (Daha fazla fikir için çocuğun konuşma terapisti, ebeveynleri veya özel eğitim öğretmeni ile konuşun.) Yönergeleri basitleştirmek, çocuğun ne yapmasını istediğinizi göstermeden önce "Beni izle" demek kadar kolay olabilir; ardından gösteriyi "Sarah'nın Sırası" ile bitirin. Not: Zamirler otizmlı bazı çocuklar için özellikle kafa karıştırıcı olabilir. "Sıra sende" demek yerine, "Sıra Sarah'da" demeyi deneyin.

Jargonu En Aza İndirin

Beden eğitimi dilinin çocuğu otizmle karıştırması muhtemeldir. Bu yüzden, en aza indirmeye çalışın. "Gözünü hedefte tut" gibi bir şey söylemek, otizmlı katılımcının hedefe yaklaşmasına ve aslında gözünü onun üzerine koymasına neden olabilir! "Rüzgâr gibi koş", "don", "zıplarken tavana dokunmaya çalış"

veya "topun kapağını vur" gibi diller, engeli olmayan çocuklar için motive edici olabilir, ancak otizmlili çocukların kafasını karıştırır.

Alternatif İletişim Biçimlerini Kullanın

Otizmi olan birçok çocuk alternatif iletişim biçimlerine güvenir. Bu alternatif iletişim biçimleri arasında resimler (örneğin, bir topun resmi), gerçek nesneler (örneğin, gerçek bir top) ve işaret dili ("top" kelimesini imzalamak) bulunur. Yukarıda belirtildiği gibi, beden eğitimsinin her çocuğun hangi alternatif iletişim biçimini kullandığını bulması ve daha sonra çocukla etkileşime girerken bu sistemi tutarlı bir şekilde kullanması önemlidir. Örneğin, beden eğitimi ile ilgili basit işaretleri öğrenin (örneğin, otur, ayakta dur, koş, daha fazlası) ve bunları işaret diline güvenen bir çocukla iletişim kurmak için kullanın. Beden eğitimcilerinin diğer disiplinlere göre sahip olduğu bir avantaj, beden eğitiminde çocuklara iletilenlerin çoğunun gösteri ve fiziksel yardım yoluyla sunulabilmesidir. Sınıfa sözlü olarak bir şey açıkladıktan sonra, otizmlili çocukların ilk denemelerinde bir gösteriden veya fiziksel olarak yardım edilmekten faydalanmaları muhtemeldir. Bu, öğretmen veya bir asistan tarafından yapılabilir.

Zorlayıcı Davranışların Önlenmesi

Otizmlili birçok çocuk, dolaşmak, kaçmak, yüksek sesler çıkarmak, görünürde bir sebep olmadan ağlamak veya gülmek, saldırgan davranışlar ve hatta kendine kötü davranmak gibi zorlayıcı davranışlar sergiler. Bu özellikte MacDonald, Jones ve Istone tarafından belirtildiği gibi, zorlayıcı davranışlarla karşılaşıldığında ilk adım çocuğun özel eğitim öğretmene ve / veya ebeveynlerine danışmaktır. Hangi davranışları bekleyeceğinizi, bu davranışları neyin tetiklediğini ve davranışları önlemek veya durdurmak için hangi tekniklerin işe yaradığını sorun. Bazı durumlarda, çocuğun engeli olmayan sınıf arkadaşlarına ne beklentileri gerektiği konusunda bilgi vermek uygundur. Belirli davranışları görmezden gelmeleri gerektiğini, bazı davranışlara nasıl yardımcı olacaklarını ve ne zaman dikkatli olmaları veya yardım istemeleri gerektiğini bilmeleri onlar için daha az endişe vericidir. Aşağıdakiler, otizmlili bir çocuğun zorlayıcı davranışlar sergilemesini engelleyebilecek bazı önerilerdir.

Olumlu Pekiştirme Kullanma

Çocuğa özgü pekiştireçler bulmaya çalışın. Yine, ebeveynler ve öğretmenler, belirli bir çocuk için işe yarayan bir pekiştireç belirlemek için iyi bir kaynaktır. Çak bir beşlik kadar basit veya bir kuruş, çıkartma ve hatta yiyecek gibi daha karmaşık veya somut bir şey olabilir. Pekiştirecin fikri, çocuğa neden-sonuç ilişkisini öğretmektir (Benden istenen bir şeyi yaparsam, istediğim bir şeyi alırım). Yiyecek takviyesi genellikle ikincil takviye biçimlerine (sırt sıvazlama veya favori bir nesneyle oynamak için boş zaman) dönüştürülen kısa vadeli bir stratejidir. Otizmlili çocukların çoğu için ilkökul öğretmenleri veya bir müdahale ekibi tarafından özel bir takviye programı oluşturulmuş olması muhtemeldir. Beden eğitimcisinin bu programı takip etmesi önemlidir. Pekiştireçlerin farklı ayarlardaki tutarlılığı, onları dahil

olan herkes için daha etkili hale getirir. Otizmi olan çocukların çoğuna, yiyecek pekiştireçleri sağlamaya yardımcı olabilecek veya öğretmene çocuğun bir pekiştirme programına göre mevcut durumunu hatırlatabilecek bir öğretmen asistanı tarafından beden eğitime eşlik etmesine yardımcı olur.

Pekiştirici Aktiviteler Bulun

Sınıftaki yiyecek ve pekiştireçler (örneğin, favori bir video izlemek veya favori bir oyuncakla oynamak) beden eğitiminde kullanılabilirken, otizmi olan birçok çocuk da eğlenceli ve pekiştirici fiziksel aktiviteler bulacaktır. Örneğin, otizmi olan birçok çocuk, bir topu zıplatmak veya tekrar tekrar sepete atmak gibi tekrarlayan aktivitelerden hoşlanır. Çocuğun böyle bir fiziksel aktiviteye olan ilgisi keşfedildiğinde, pekiştirici olarak kullanılabilir. Örneğin, bir çocuğa 10 mekik ve 10 sınav tamamlarsa, 2 dakika boyunca basketbol topu sürmesine izin verileceğini açıklayın.

Uygun Davranışlara Odaklanın ve Pekiştirin

Seçilen ödülün türü ne olursa olsun, çocuğun uygun davranışlarına dikkat çekmek için kullanıldığından emin olun. Onu yapması gereken bir şeyi yaparken yakalamaya çalışın; Sonra bu davranışı için onu özellikle övün. Olumlu davranışlara odaklanan öğrenci, isteneni yaptığında ödülün daha büyük olduğunu anlamaya başlar. Bu nedenle, "hayır" veya "dokunmayın" gibi olumsuz komutlardan kaçın. Bunun yerine, "bekle" veya "eller aşağı" gibi ifadeler kullanın. İstenmeyen olumsuz davranışları ortadan kaldırmaya yardımcı olmak için olumluya odaklanın.

Ekipmanın Uygun Kullanımını Öğretin

Otizmi olan çocuklar genellikle ekipmanı uygunsuz veya basmakalıp ve hatta tehlikeli şekillerde kullanırlar. Örneğin, bir çocuk bir egzersiz topunu germe ve güçlendirme yapmak için kullanmak yerine sadece tekrar tekrar zıplamakta ısrar edebilir. Öğrenciyi ekipmanı uygun şekilde kullandığında güçlendirerek, davranış yeniden yönlendirilebilir ve ona ekipmanı kullanmanın doğru yolunu öğretebilir. Sınıf arkadaşları, ekipmanın uygun kullanımını göstermede ve otizmi olan çocuğa nasıl kullanılacağını öğretmede son derece yardımcı olabilir. Ya da çocuktan kullanılmadığı zaman ekipmanı kaldırmasını istemek, uygunsuz kullanımını önler.

Duyusal Hassasiyet ile Başa Çıkmak

Beden eğitimi ortamındaki sesler (birçok spor salonu oldukça gürültülüdür), manzaralar (toplar veya akranların hızla hareket etmesi) ve dokunma (akranlara çok yakın olmak) gibi uyarılara karşı duyarlılık istenmeyen davranışlara yol açabilir. Çevresi tarafından aşırı uyarılan otizmi olan bir çocuk tedirgin olabilir, aniden ortamdan kaçmaya çalışabilir veya yetişkinlere veya akranlarına karşı hareket edebilir. Çocuğun ne tür duyu hassasiyetine sahip olduğunu bulmak ve bu uyarıları kontrol etmek için mümkün olan

her şeyi yapmak önemlidir. Bu, bir ısıklık yerine bir el işareti koymak veya akranları bağırması veya çığlık atmayı azaltmaya şiddetle teşvik etmek kadar basit olabilir (ki bu zaten olmamalı!). Ne yazık ki, tipik bir beden eğitimi dersinde susturulamayan pek çok ses vardır: yerde gıcırdayan ayakkabılar, ekipmanın çarpması veya geniş, açık bir alanda hareketin ürettiği yankılar. Yine de çoğu çocuk tarafından fark edilmeyen bir gürültü seviyesi, sese duyarlı otizmli bir çocuğa sağır edici görünebilir. Bu gibi durumlarda, otizmli çocuğun spor salonunda sesleri boğan beden eğitimi için kulaklık takmasına izin verilmelidir. Ya da çocuğun, farklı günlerde gürültüyle başa çıkmakta sorun yaşıyorsa, öğretim asistanıyla birkaç dakika, hatta seansın büyük bir kısmı için spor salonundan ayrılmasına izin verin.

Zorlayıcı davranışlarla başa çıkmak

Bir rutin, bir resim programı, bir öğretmen asistanı, pekiştirme kullanımı ve diğer değişikliklerle bile, otizmli bir öğrenci yine de zor günler geçirecektir. Bu nedenle, o çocuğun zorlu davranışlarıyla başa çıkmak için bir IEP ekibi tarafından oluşturulan herhangi bir davranış planına aşına olmak önemlidir. Bazı çocukların uygun davranışa geri yönlendirilmeleri için yalnızca bir anahtar kelimeyi veya kazanmaya çalıştığı bir pekiştirecin hatırlatıcısını duymaya ihtiyacı vardır. Diğerleri sakinleşmek veya öğretmen asistanlarıyla kısa bir yürüyüşe çıkmak için sessiz bir yere ihtiyaç duyarlar. Yine de diğerleri, öğretmen asistanıyla daha uzun bir yürüyüşe çıkmak, birkaç dakika spor matı üzerinde yatmak veya öğretmen asistanından derin bir baskı almak (masaj gibi) gibi daha fazla desteğe ihtiyaç duyar. Derin baskı, öğrencinin gerginliğini azaltabilir ve onu eldeki göreve yeniden odaklayabilir. Otizm bir spektrum bozukluğunu temsil ederken, ona uyum da bir spektrumda meydana gelir. Bu nedenle, bir çocuk bir minder üzerinde veya sessiz bir alanda sadece birkaç dakikaya ihtiyaç duyabilirken, diğerleri sakinleşmek ve "normal" aktivitelere dönmek için neredeyse tüm sınıf dönemine ihtiyaç duyabilir. Öğretmenin farkı bilmesi ve doğru yanıt vermesi için bir takım yaklaşımı gerekir. Beden eğitimcisinin, çocuğun IEP ekibi tarafından oluşturulan plana aşına olması ve bu planı takip etmesi önemlidir. Bu, çocuğun sakinleşmesine yardımcı olmak için gerekli desteği (alan, spor matı vb.) sağlamayı içerir.

Ses

Okul, geleneksel modelden tüm öğrenciler için öğrenmeyi destekleyen harmanlanmış bir öğrenme modeline geçiyor. Bu değişimin ön saflarında, çeşitli öğrenci ihtiyaçlarını karşılamak için öğretimi kolaylaştıran, öğrenci merkezli öğrenmeyi desteklemek için teknolojiyi müfredata dahil etme ihtiyacı yer almaktadır. Günümüzün öğrencileri, akranlarıyla sosyal olarak iletişim kurmak, iş birliği yapmak ve etkileşimde bulunmak için teknolojiye güvenen aktif dijital öğrencilerdir. Öğrencilerin ilgisini çekmek ve onları öğrenmeye motive etmek için hayati önem taşıyan teknolojiye vurgu yaparak harmanlanmış öğrenmeye doğru hareket. Ayrıca, öğrenci merkezli öğrenme tarafından yönlendirilen işbirlikçi öğrenci öğrenme ortamı oluşturmaya da yardımcı olur. Beden eğitiminde otizmli çocuklarla çalışırken "herkese

uyan tek bir beden" olmadığını hatırlamak önemlidir. Otizm her çocuğu farklı şekilde etkiler. Bir çocuk, sözlü dildeki sınırlamalara uyum sağlamak için yalnızca bazı ekstra görsel ipuçlarına ihtiyaç duyabilir. Bir diğerrinin bir öğretmen asistanından sürekli desteğe ihtiyacı olabilir. Daha da sinir bozucu olanı, otizimli bir çocuk bir gün belirli bir şekilde davranabilir ve ertesi gün tamamen farklı olabilir. Önemli olan, her çocuğun IEP ekibinden otizimli çocuklar hakkında mümkün olduğunca çok şey öğrenmektir. Ardından, çevreyi yapılandırmak, iletişim zorluklarını karşılamak ve zorlu davranışları önlemek için bireysel olarak belirlenmiş stratejileri uygulamaya hazır olun.

3.1. Ders Planı: "Orman Macerası" - Fiziksel olarak aktif öğrenme

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-1	
"Orman Macerası" - Fiziksel olarak aktif öğrenme	
Hedef Gruplar	Bu müfredat, 3-5 yaş arası otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan çocuklar için tasarlanmıştır ve fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimi destekleyen fiziksel olarak aktif öğrenmeye odaklanır. Etkinlikler, birçoğunun iletişim, motor beceriler ve sosyal etkileşimin erken aşamalarında olduğu göz önünde bulundurularak, küçük çocukların gelişim düzeylerine göre uyarlanacaktır. Müfredat, katılımı sürdürmek için hikâye anlatımını içeren harmanlanmış/hibrit öğrenme, uygulamalı etkinlikler ve yaygın öğrenme stratejilerinin bir kombinasyonunu sağlar. Etkinlik, öğretmenlerin, ebeveynlerin veya akranların yardımıyla gerçekleştirilir.
Öğrenme hedefleri	· Fiziksel Gelişim: Denge, koordinasyon, ince ve kaba motor beceriler gibi motor becerileri geliştirmek. · Sosyal Beceriler: Grup oyunları ve fiziksel aktiviteler yoluyla akranlarla sosyal etkileşimi ve iş birliğini teşvik etmek. · Duygusal Düzenleme: Aktiviteler sırasında öz düzenlemeyi, duygusal farkındalığı ve başa çıkma mekanizmalarını teşvik etmek. · Bilişsel Beceriler: Hafızayı, problem çözmeyi ve basit talimatları takip etme yeteneğini geliştirmek.
Yetkinlik	
Fiziksel Yeterlilik Denge, koordinasyon, hareket ve duyu bütünleme. Sosyal Yetkinlik İş birliği, paylaşma, sıra alma ve akranlarla iletişim.	Bilişsel Yetkinlik Basit talimatları, hafıza becerilerini ve problem çözmeyi takip etmek. Duygusal Yetkinlik : Duyguları yönetmek, duyguları anlamak ve hayal kırıklığıyla başa çıkmak.
Giriş	Giriş (5 dakika): Etkinlik: Hikaye Anlatımı - "Orman Macerası" Hikâye: Çocuklar bir orman macerasındalar ve farklı fiziksel görevleri tamamlayarak hayvanlara yardım etmeleri gerekiyor. Hikâye, her biri farklı

	hareketlerle (örneğin, bir kurbağa gibi zıplamak, bir zürafa gibi esneme) ilişkilendirilen maymunlar, filler ve kuşlar gibi hayvanları tanıtıyor. Çocuklar sözlü ise, hayvan seslerinin taklidi bu alıştırma eklenebilir. Amaç: Hayal gücünü ve fiziksel (ve sözlü) hareketi teşvik eden kısa ve basit bir anlatımla çocukların dikkatini çekin.
Ana Faaliyet Alanı	
Maymun Zıplamaları: Bir maymun gibi yerinde veya küçük nesnelerin üzerinden atlamak Ana aktiviteye bir maymunun nasıl zıpladığını gösteren bir gösteri ile başlayabilir ("Bacaklarımızı yükseğe ve güçlü bir şekilde zıplamak için kullanıyoruz!" gibi sözlü ipuçlarıyla) ve ardından çocuklardan da aynıını yapmalarını isteyebilirsiniz. Şimdi maymunlar gibi zıplayacağız! Bir maymun gibi davranıp bu kayaların üzerinden atlayabilir misin? Yerinde basit atlayışlarla başlayın: "Ağaçtaki bir maymun gibi yerinde büyük bir sıçrama yapalım!" Güç ve koordinasyon geliştirmeleri gerekiyorsa, çocukları zıplamak için her iki bacağını da kullanmaya teşvik edebilirsiniz. Fil Yürüyüşleri: Bir fil gibi büyük, ağır adımlarla yavaş yürümek. İlk önce bir yol oluşturmalsınız (yerdeki çizgi veya çocukların "içinden geçebileceği" küçük bir öge çemberi). Ardından, bir filin yavaş, ağır hareketini taklit ederek çocukların yavaş ve dikkatli bir şekilde adım atabilecekleri yola yumuşak paspaslar veya yastıklar yerleştirin. Daha sonra öğretmen / ebeveyn çocuğun ne yapması gerektiğini açıklamalı, yani aktiviteyi gerçekleştirmek için talimatlar vermelidir - "Filler gibi yürüelim! Büyük, ağır adımlar. Ayaklarını bir fil gibi yere vurabilir misin?" Ayaklarınızı yavaşça ve ağır bir şekilde yere vurarak hareketi modelleyin ve şunu açıklayın: "Filler yavaş ve dikkatli bir şekilde yürür. Adımlarımızın ne kadar ağır olduğunu görelim - ayaklarımızı ormanda yürüyen bir fil gibi 'gümbürdetebilir' miyiz? Öğretmenler ayrıca çocukların yürürken dikkatli bir şekilde üzerinden geçmeleri için yol boyunca "engeller" (yastıklar) ekleyebilir. Kuş Kanatları: Kolları kanat olarak çırpma ve uçan bir kuş gibi bir daire içinde koşmak. Bu aktivite için büyük bir kurulum gerekli değildir, ancak çocukların kuş kanatlarını taklit etmek için bir eşarp veya kumaş tutmasını sağlayarak deneyimi geliştirebilirsiniz. İlk olarak, öğretmen veya ebeveyn, sınıftaki bir daire veya açık alan evi gibi çocukların özgürce koşabileceği bir alanı işaretlemelidir. Daha sonra öğretmen/ebeveyn çocuğa talimat vermelidir: "Ormanda uçan kuşlar gibi kanatlarımızı çırpalım! Yüksekten uçan bir kuş gibi kollarını hızlı bir şekilde çırpabilir misin?" Kollarınızı kuş kanatları gibi yukarı ve aşağı çırparak gösterin. "Şimdi bir daire içinde koşalım! Gökyüzünde uçan bir kuş gibi büyük bir daire çizebilir misin?" Çocuklar yapabiliyorsa, dairesel bir yolda hareket ederken kollarını çırpmaları için onları teşvik edin. "Kanatlarınızı çırpın ve ormanın etrafında büyük bir daire çizerek uçun!" Daha fazla rehberliğe ihtiyaç duyan çocuklar için, kendilerini güvende ve desteklenmiş hissettiklerinden emin olarak bir daire içinde koşmak için destek veya bir ortak sağlayın.	
Soğuma ve Yansıma	Amaç: Hikâyenin temasını korurken kaba motor becerileri, koordinasyon ve uzamsal farkındalık oluşturun. Görevler ayrıca çocukları basit talimatları dinlemeye ve takip etmeye teşvik edecektir. Soğuma (5-10 dakika) Aktivite: Rahatlama ve düşünme. Bir daire şeklinde oturun ve bugün yardım ettikleri hayvanlar hakkında konuşun. Yavaşlamak ve çocukların bir sonraki aktiviteye geçmesine yardımcı olmak için basit el hareketlerini veya esneme hareketlerini kullanabilirsiniz.

	Amaç: Fiziksel aktiviteden sonra çocukları sakinleştirin, duygusal düzenlemeyi teşvik edin. Çocukları mutluluk, heyecan veya yorgunluk gibi duyguları tanımaya teşvik edin.
Öğretim Stratejisi	
Bu müfredatın stratejisi, çocukların katılımını ve gelişimini sürdürmek için aktif, duyu dostu öğrenmeye, oyun temelli öğretime ve hikâye anlatımına dayanmaktadır. Yaklaşım esnektir ve görsel, işitsel ve kinestetik öğrenme için birçok fırsat sunar. Harmanlanmış/Hibrit: Minimum teknoloji kullanımı, ancak fiziksel aktivitelerden önce çocukların ilgisini çekmek için hayvanların videolarını veya animasyonlu hikâye kliplerini içerebilir. Çoğunlukla sınıfta veya oyun alanında uygulamalı öğrenmeye odaklanır. Harmanlanmış veya hibrit öğrenme, deneyimi desteklemek ve geliştirmek için teknolojiyi kullanırken odağın uygulamalı, gerçek dünya öğreniminde kalmasını sağlayarak, fiziksel aktivitelerin ve teknolojinin bir karışımını dahil etmek anlamına gelir. OSB'li olanlar da dahil olmak üzere birçok çocuk, idareli ve amaçlı kullanıldığında multimedya (videolar, animasyonlar, resimler) iyi yanıt verir. Görseller, çocukların talimatları anlamalarına ve soyut kavramları daha somut hale getirmelerine yardımcı olabilir. Teknoloji kullanımını en aza indirerek ve uygulamalı öğrenmeye öncelik vererek, beceri gelişimi için gerekli olan fiziksel aktiviteyi ve çevre ve akranlarla doğrudan etkileşimi teşvik edersiniz.	
Nasıl Başvurulur: Minimal Teknoloji: Temayı tanıtmak için videolar veya animasyonlu klipler gibi teknolojileri yalnızca dersin veya aktivitenin başında kullanın (örneğin, orman hayvanları hakkında kısa bir animasyon hikayesi). Bu, çocukları aktivite hakkında heyecanlandırmak için görsel bir kanca görevi görebilir. Öğretim Teknolojisi: Özellikle görsel öğrenen çocuklar için, hareketleri gerçekleştiren hayvanlar hakkında kısa videolar veya klipler gösterin (maymunların nasıl zıpladığı veya kuşların nasıl uçtuğu gibi). Bu, çocukların ne yapacaklarını anlamalarına yardımcı olan aktivitenin net bir modelini sağlar.	Uygulamalı, Gerçek Dünyada Öğrenme: Videoyu veya klibi kullandıktan sonra, çocuklardan hareketleri fiziksel olarak canlandırmalarını isteyerek uygulamalı öğrenmeye geçin. Bu değişim, teknolojinin gerçek dünya deneyiminin yerini almak yerine anlamak için bir araç olarak kullanılmasını sağlar. Motor becerileri geliştirmek için zıplama, emekleme ve esneme gibi fiziksel oyunlar. Yaygın Öğrenme: Hikâye anlatımı, eğlence ve katılıma vurgu yaparak, çocukları aktiviteyle yaratıcı ve keyifli bir şekilde tanıştırdığı için önemli bir yöntemdir. Yaygın öğrenme, öğretime daha esnek, eğlenceli ve çocuk merkezli bir yaklaşımı ifade eder. Resmi akademik yapılara sıkı sıkıya bağlı kalmaz ve bunun yerine çocuğun ilgisine, katılımına ve doğal merakına öncelik verir. Yaygın öğrenme, katı, resmi eğitim ortamlarıyla mücadele edebilecek OSB'li çocuklar için özellikle etkilidir. Bu yaklaşım esnektir ve katı akademik başarıdan ziyade katılım ve bireysel gelişime odaklanır.
Nasıl Başvurulur: Esnek Hedefler: Katı sonuçlar yerine geniş, esnek öğrenme hedefleri belirleyin. Örneğin, amaç, çocukların yalnızca belirli bir becerinin ustalığına odaklanmak yerine eğlenceli, oyun temelli aktiviteler yoluyla motor becerilerini ve sosyal etkileşimini geliştirmelerine yardımcı olmak olabilir. Çocuk Öncülüğünde Keşif: Çocuklara çevreyi veya etkinlikleri kendi yöntemleriyle keşfetme fırsatları verin. Örneğin, engellerin üzerinden farklı bir şekilde atlamak veya farklı bir hayvanı taklit etmek istiyorlarsa, bunu yapmaları için onları teşvik edin. Eğlenceye Vurgu: Her zaman eğlenceye vurgu yapın. Ne kadar küçük olursa olsun çocukların çabalarını kutlayın ve olumlu, iyimser bir ortam sağlayın. Bu, öğrenme sevgisini teşvik eder ve strese veya ayrılmaya neden olabilecek herhangi bir baskıyı azaltır.	
Öğrenme Senaryosu	
Otizmli çocukları desteklemek için ortam sakin, yapılandırılmış ve duyu dostu olmalıdır. Alanı	Görsel İstemler:

ayarlarırken göz önünde bulundurulması gereken bazı önemli noktalar ve yapılması gerekenler şunlardır:

Duyu Dostu Alan Aydınlatması:

Doğal ışık veya yumuşak ortam aydınlatması kullanmalısınız (sert floresan ışıklardan kaçınınız). Mümkünse, ortamı daha konforlu hale getirmek için aydınlatmayı daha düşük bir seviyeye ayarlayın.

- Dış mekandayken, doğrudan güneş ışığına maruz kalmayı en aza indirmek için gölgeli bir yer seçin. Varsa, daha rahat bir ortam yaratmak için ışıkları kısabilirsiniz.

• **Ses Kontrolü:** • Gürültü seviyesine dikkat edin.

Sese karşı hassas olan çocuklar için, iç mekânda gürültü önleyici kulaklıklar sağlamayı düşünün.

• Müzik veya ses efektleri (orman sesleri gibi) çalışıyorsanız, çok bunalıcı olmasını önlemek için sesi orta seviyede tutun.

• **Mekan Organizasyonu:** • Farklı aktiviteler için belirlenmiş alanlar oluşturun (örneğin, hayvan hareket alanı, engelli parkur, duyuşal oyun istasyonu vb.). Bu alanları yumuşak bariyerlerle (ipler veya köpük paspaslar gibi) veya yerdeki resimler veya renkli bantlar gibi görsel ipuçlarıyla net bir şekilde tanımlayın.

• Çocukların aşırı kalabalık olmadan özgürce hareket edebilmeleri ve kendilerini rahat hissedebilmeleri için istasyonlar arasında yeterli boşluk bırakın.

• Sınıftaki veya dış mekandaki farklı istasyonlara veya alanlara kolay erişim sağlayan açık yollara sahip olun.

• Daha iyi anlamak için, aktiviteyi göstermek için resimli veya sembolü kartlar kullanmalısınız (örneğin, hayvan hareketlerini taklit etmek için bir hayvan kartı veya keşif faaliyeti için bir orman haritası).

• Çocuklara aktivitenin her bölümünde rehberlik etmek için basit görsel ipuçları kullanın.

Duyusal İstasyonlar veya Malzemeler

Orman Duyusal Kutuları:

• Sahte yapraklar, kum, hayvan figürleri veya dokulu malzemeler gibi dokunsal öğelerle duyuşal kutular kurun. Kutuları net bir şekilde etiketleyin ve her bir kutunun düzenli ve erişilebilir olduğundan emin olun.

Hareket için Aksesuarlar ve Malzemeler:

• Engelli parkur veya hayvan hareketleri gibi aktiviteler için, orman arazisini simüle etmek için yastıklar, ipler, denge kırımları, paspaslar ve yumuşak nesneler gibi aksesuarlar toplayın.

• Hayvan temalı aktiviteler için, etkileşimli ve ilgi çekici hale getirmek için doldurulmuş hayvanlar, kuklalar veya oyuncak orman hayvanları da isteyebilirsiniz.

Güvenlik hususları:

Güvenli Ortam:

• Aktiviteye başlamadan önce zeminin temiz olduğundan emin olun (örneğin, keskin nesneler, gevşek kablolar veya çocukların çarpabileceği mobilyalar).

• Fiziksel aktiviteler sırasında çocukların olası yaralanmalarını önlemek için paspasların ve yumuşak yüzeylerin yerinde olduğundan emin olun.

Öğretmenler için Öğretim İpuçları

Görselleri ve Aksesuarları Kullanın: Talimatları pekiştirmek ve çocukların görevleri anlamalarına yardımcı olmak için büyük resimler, aksesuarlar (hayvan oyuncakları gibi) ve görsel yardımcıları kullanın.

Basit, Açık Talimatlar: Görevleri kısa, basit adımlara ayırın. Talimatları tekrarlayın ve gerekirse gösterin.

Kısa ve Yapılandırılmış Aktiviteler: Çocukları meşgul etmek ve bunalmayı azaltmak için kısa aktivite aralıklarını (aktivite başına 5-10 dakika) koruyun.

Olumlu Pekiştirme: Çabayı ve katılımı sık sık övün. Görevleri tamamlamak veya talimatları takip etmek için ödül olarak çıkartmalar veya jetonlar kullanın.

Duyu Dostu Ortam: Çocukları bunalabilecek gürültü seviyelerine, aydınlatmaya ve diğer duyuşal uyarılara dikkat edin. Gerekirse sessiz alanlar bulundurun.

Şarkılar veya Tekerlemeler Kullanın: Otizmlili çocuklar genellikle ritmik tekrarlara iyi yanıt verirler. Katılımı ve ezberlemeyi desteklemek için hareketlerle ilgili basit şarkılar veya tekerlemeler ekleyin.

Öğrenme Çıktıları

Çocuklar fiziksel oyun yoluyla daha iyi koordinasyon ve motor beceriler geliştirecekler

• **Zıplama (Maymun Zıplamaları):** Çocuklar kontrollü zıplamayı öğrenirken bacak kaslarını güçlendirmeye yardımcı olur, dengeyi geliştirir ve koordinasyonu geliştirir.

Yürüyüş (Fil Yürüyüşleri): Çocuklar abartılı, ağır adımlarla yürüme pratiği yaparken, özellikle alt vücutta denge, koordinasyon ve gücü teşvik eder.

• **Çırpan Kollar (Kuş Kanatları):** Çocuklar kollarını kontrollü, tekrarlayan bir şekilde hareket ettirme pratiği yaparken üst vücut gücünü, koordinasyonu ve ince motor kontrolünü geliştirir.

Çocuklar, sıra almak, talimatları takip etmek ve iş birliği içinde oynamak gibi temel sosyal etkileşimlerde bulunacaklar. Çocuklar birlikte çalışırken veya birbirlerinin hareketlerini gözlemlerken, sosyal iletişim pratiği yapma fırsatı bulurlar. Örneğin, "Bana bak, bir maymun gibi zıpla!" veya "Sen de bir fil gibi durabilir misin?" gibi basit konuşmalar yapabilirler. Ayrıca bu tür bir aktivite, çocukların sabır, sıra alma ve paylaşma uygulamalarına yardımcı olur - grup ortamlarında etkileşim için önemli sosyal beceriler, temel sosyal beceriler olan rol oynama ve taklit etme pratiği ve empatiyi teşvik eder.

Çocuklar, duygularını anlamalarına ve yönetmelerine yardımcı olan aktiviteler aracılığıyla duygusal düzenlemeyi öğreneceklerdir (örneğin, fiziksel efordan sonra sakinleşme). Yapılandırılmış, öngörülebilir ortam, çocuklara güvenlik duygusu sağlar ve kaygıyı azaltır, bu da OSB'li çocukların duygularını daha etkili bir şekilde düzenlemelerine yardımcı olabilir. Aktivitenin eğlenceli ve duyu dostu doğası, çocukların kendilerini ifade etmeleri için eğlenceli, düşük stresli bir yol sunar ve bu da grup ortamında kendilerini daha rahat ve konforlu hissetmelerine yardımcı olabilir. Bu aktivite aynı zamanda Güven oluşturmaya da yardımcı olur:

Çocuklar temel talimatları anladıklarını gösterecek ve bilişsel yeteneklerini (hafıza, odaklanma ve problem çözme) geliştireceklerdir.

Gelişmiş Yetkinlikler

Fiziksel Yetkinlikler

Zıplama gibi basit fiziksel görevleri yerine getirme yeteneği, esneme ve dengeleme.

Sosyal Yetkinlikler

Akranlarla iş birliği yapmak, grup talimatlarını takip etmek, paylaşmak ve sırayla almak.

Bilişsel Yetkinlikler

Hafıza becerileri, basit yönergeleri takip etme ve eylemleri hayvan hareketleriyle ilişkilendirme.

Duygusal Yetkinlikler

Duyguları tanımak, aktiviteler sırasında kendini düzenlemek ve bir görevden diğerine geçmek.

Değerlendirme Stratejisi

Gözlem:

Öğretmenler, çocukların fiziksel görevlere katılımlarını gözlemleyecek, hareketleri gerçekleştirme (örneğin, zıplama, emekleme) ve grup etkinlikleri sırasında başkalarıyla etkileşim kurma yeteneklerini not edeceklerdir.

Ebeveyn/Öğretmen Geri Bildirimi:

Ebeveynler ve öğretmenler, çocukların basit talimatları takip etme, sosyal olarak etkileşim kurma ve fiziksel aktiviteler sırasında motor becerilerini gösterme becerilerini izleyen kısa bir kontrol listesi aracılığıyla gözlemlerini paylaşabilirler.

Etkileşimli Yansıtma:

Her dersin sonunda, çocuklar görsel bir tabloyu işaret edebilir veya basit soruları yanıtlayabilir (örneğin, "En çok hangi hayvanı sevdin?"), dersi anlayıp anlamadıklarını ve hareketleri hikâyeye bağlayıp bağlamadıklarını değerlendirmeye yardımcı olabilir.

İlerlemeyi İzleme:

Fiziksel ve sosyal görevlerdeki katılımlarını ve başarılarını görsel olarak takip etmek için her çocuk için basit bir ilerleme çizelgesi (örneğin yıldızlar, çıkartmalar) kullanın.

Ruh hali termometresi: çeşitli ruh hallerini temsil eden farklı renklere sahip bir termometre grafiği oluşturun (örneğin, sakin için mavi, içerik için yeşil, mutlu için sarı, heyecan için kırmızı). Her çocuktan, kendilerini nasıl hissettirdiğini göstermek için her aktiviteden sonra termometrenin üzerine bir işaretleyici koymalarını isteyin. Bu, farklı etkinliklere hem bireysel hem de grup tepkilerini ölçmeye yardımcı olur.

Oyun emoji derecelendirmeleri: emoji kartları veya çıkartmalar sağlayın (ör. beğenme, gülümseyen yüz, nötr yüz, şaşkın yüz) ve çocuklardan her oyun hakkında nasıl hissettiklerini temsil eden bir emoji seçmelerini isteyin. Bu araç, kolaylaştırıcıların yorumlaması kolay olan hızlı geri bildirim sağlar.

Etkinlik Tercih Göstergeleri:

Favori aktivite duvarı: Çocukların bir çıkartma yerleştirebilecekleri, bir resim çizebilecekleri veya günün en sevdikleri aktiviteyi temsil eden küçük bir fotoğraf ekleyebilecekleri bir duvar oluşturun. Bu görsel ekran, kolaylaştırıcıların hangi etkinliklerin grupta en çok yankı uyandırdığını görmelerine yardımcı olur ve çocukları nelerden keyif aldıkları üzerinde düşünmeye teşvik eder.

Hafıza anlık görüntü galerisi: her çocuğa, kendi fotoğrafları hakkında çizmesi veya yazması için küçük bir kağıt parçası sağlayın.

Günün en sevdiğim anı. Bu "anlık görüntüler", bir anı galerisi oluşturmak için bir panoda görüntülenebilir. Bu yöntem, daha derin düşünmeyi teşvik eder ve hangi deneyimlerin en anlamlı olduğuna dair içgörüler sunar.

Favori aktivite kontrol listesi: Her çocuğa, her birinin yanında bir onay kutusu bulunan günün aktivitelerini listeleyen basit bir kontrol listesi veya çalışma sayfası verin. Günün sonunda, çocuklardan en sevdikleri aktiviteleri kontrol etmelerini isteyin. Bu yöntem, kolaylaştırıcılara öğrenme senaryosunun en ilgi çekici kısımlarının nicel bir özetini verir.

Yansıtıcı Grup Tartışması:

Paylaşımı vurgulayın: Oturumun sonunda bir grup çemberi sırasında, her çocuktan bir şey paylaşmasını isteyin.

Ölçüm Kriterleri**Katılım ve Katılım**

• **Kriterler:** Her çocuğun etkinliklere katılım düzeyini ve katılmaya istekli olup olmadığını gözlemleyin ve değerlendirin, aktif olarak katılıp katılmadıklarını, yönlendirmelere yanıt verip vermediklerini ve merak veya zevk gösterip göstermediklerini not edin.

• Dereceli puanlama anahtarı seviyeleri:**• Dereceli puanlama anahtarı seviyeleri:**

Başlangıç: Nadiren sıra alma ile meşgul olur; akranlarıyla paylaşmak veya etkileşimde bulunmak için sürekli rehberliğe ihtiyaç duyar.

Gelişiyor: Sırayla almaya ve destekle etkileşime girmeye başlar; beklemek için ara sıra hatırlatıcılar gerektirebilir.

Yetkin: Sürekli olarak sırayla gelir, saygılı bir şekilde etkileşime girer ve materyalleri minimum yönlendirmeyle paylaşır.

Başlangıç: Sınırlı katılım; sıklıkla yönlendirme gerektirir ve akranlarla veya etkinliklerle minimum etkileşim gösterir. Geliştirme: Ara sıra yönlendirmelerle biraz etkileşim gösterir; faaliyetlerin bir kısmına katılır ancak odağını kaybedebilir. Yetkin: Çoğu aktiviteye aktif olarak katılır; istemlere iyi yanıt verir ve tutarlı bir ilgi gösterir. Gelişmiş: Tüm faaliyetlere tam olarak katılır, katılımı bağımsız olarak başlatır ve coşku gösterir. Sosyal Etkileşim ve Sıra Alma Kriterler: Her çocuğun akranlarıyla etkileşim kurma, sıra alma, materyal paylaşma ve eşli veya grup etkinliklerinde işbirlikçi davranış gösterme becerisini değerlendirin.	Gelişmiş: Bağımsız olarak sıra almaya katılır, akranlarını destekler ve grup ortamlarında başkalarını teşvik eder. Rutinleri ve talimatları takip etme yeteneği Kriterler: Her çocuğun çok adımlı rutinleri takip etme, görsel ve işitsel ipuçlarına yanıt verme ve yapılandırılmış görevleri tamamlama becerisini değerlendirin. Dereceli puanlama anahtarı seviyeleri: Başlangıç: Rutinleri takip etmekte zorlanır ve görevleri tamamlamak için sık sık bire bir destek gerektirir. Geliştirme: Hatırlatıcılarla rutinleri takip edebilir; adımları tamamlamak veya ipuçlarına yanıt vermek için ara sıra desteğe ihtiyaç duyabilir. Faaliyetler boyunca anında, olumlu geri bildirim sağlayın (örneğin, sözlü övgü, görsel belirteçler). Etkinlikten sonra, başarıları özetleyin ve evde ek sosyal ve kültürel öğrenme için önerilerde bulunun.
---	---

3.2. Ders Planı: Kayıp Hazine Görevi

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-2	
"Kayıp Hazine Arayışı"	
Hedef Gruplar	Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklar, 8-12 yaş arası. Etkinlik, yapılandırılmış, duyuşal dostu bir ortam yaratmaya odaklanarak, farklı yeteneklere ve katılım düzeylerine sahip çocuklar için tasarlanmıştır. Etkinlik, öğretmenlerin, ebeveynlerin, kolaylaştırıcıların ve aynı yaştaki nörotipik çocukların toplum yardımıyla gerçekleştirilir.
Öğrenme hedefleri	Fiziksel Gelişim: Gücü, çevikliği, koordinasyonu ve dengeyi geliştirin. Sosyal Beceriler: İşbirliğini, iletişimi ve sıra almayı geliştirin. Bilişsel Beceriler: Çok adımlı yönergeleri takip etme, basit sorunları çözme ve yaratıcı düşünme becerisini geliştirin. Duygusal Düzenleme: Fiziksel hareket yoluyla duygusal öz düzenlemeyi, özgüveni ve azmi teşvik edin. Duyu Bütünleme: Sakinleştirici ve yapılandırılmış bir atmosferi korurken birden fazla duyuyu harekete geçirme fırsatları sağlayın.
Yetkinlik	
Motor Beceriler Koordinasyon, güç ve esneklikte gelişme. Sosyal Etkileşim İletişim ve ekip çalışması, özellikle grup ortamlarında.	Problem çözme Talimatları takip etmek, engelleri aşmak. Öz düzenleme Sakinliği, odaklanmayı ve duygusal kontrolü teşvik etmek için fiziksel aktivitenin kullanılması.

Giriş	Göreve Giriş (5 dakika) Amaç: "Hazine avının" bir parçası olarak tamamlamaları gereken fiziksel görevleri tanıtarak hikâye anlatımı yoluyla çocukların ilgisini çekin. Etkinlik: Hikâye Anlatımı: Çocukların fiziksel zorlukları tamamlayarak bulmaları gereken büyülü bir ormandaki gizli bir hazinenin hikayesini sunun. İpuçlarının kilidini açmak için yapmaları gereken görevleri tanıttın (örneğin, bir sonraki ipucunu bulmak için koşmak, tehlikeli alanları geçmek için dengede durmak, sırları ortaya çıkarmak için nesneleri kaldırmak). İnteraktif Öğe: Çocuklar, eylemleri taklit ederek hikâyeyi anlatmaya yardımcı olmaya davet edilir. Örnek: "Büyülü nehri geçmek için bu kayaların üzerinden atlamamız gerekecek!".
Ana Faaliyet Alanı	
İstasyon 1: "Nehrin Üzerinden Atla" (Zıplama) Kurulum: Bir nehirdeki "kayaları" temsil eden bir dizi alçak engel veya bant çizgisi ayarlayın. Görev: Çocuklar, hazine avına devam etmek için bir nehri geçiyormuş gibi yaparak engellerin üzerinden atlayacaklar. Hedef: Bacak gücünü ve koordinasyonunu geliştirmek, dengeyi geliştirmek ve güven oluşturmak. Varyasyon: Daha büyük bir meydan okuma için engellerin mesafesini veya yüksekliğini artırın. İstasyon 2: "Köprüde Denge" (Denge ve Çeviklik) Kurulum: Bir denge kirişi oluşturun veya dar bir köprüyü temsil etmek için zeminde bir bant çizgisi kullanın. Görev: Çocuklar, hazineye yaklaşmak için tehlikeli bir köprüyü geçiyormuş gibi yaparak kiriş veya çizgi boyunca yürümelidir.	Hedef: Çekirdek kasları güçlendirmek ve dengeyi geliştirmek. Bu görev aynı zamanda çocukların ışın üzerinde kalmaya konsantre olmaları gerektiğinden odaklanmayı da geliştirir. Varyasyon: Çocukların nesneleri ellerinde tutmalarını veya geriye doğru yürümelerini sağlayarak zorluklar ekleyin. İstasyon 3: "Hazine Sandığını Kaldırmak" (Güç ve Koordinasyon) Kurulum: Bir hazine sandığını temsil eden yumuşak, hafif kutular veya kasalar kullanın. Görev: Çocuklar, "hazine sandığını" bir alandan diğerine kaldırmalı ve taşımalı, çiftler halinde çalışıyorlarsa ekip çalışması pratiği yapmalıdır. Hedef: Kol ve çekirdek kuvvetini geliştirin, koordinasyonu geliştirin ve talimatları takip etme pratiği yapın. Varyasyon: Daha ileri seviyedeki çocuklar için zorluğu artırmak için farklı boyutlarda veya ağırlıklarda nesneler ekleyin.
İstasyon 4: "Hazine Haritası Bulmacası" (Bilişsel ve Fiziksel Koordinasyon) Kurulum: Yapboz parçalarını (bir hazine haritasını temsil eder) oyun alanının etrafına dağıtın. Görev: Çocuklar, basit fiziksel görevleri tamamlarken yapboz parçalarını almalıdır (örneğin, masaların altında sürünmek, bir noktaya koşmak ve geri dönmek veya parçaları almak için atlamak). Hedef: Takım çalışmasını, problem çözmeyi ve motor koordinasyonu teşvik etmek. Çocuklar bulmacayı çözmek ve hazinenin yerini ortaya çıkarmak için birlikte çalışacaklar. Varyasyon: Çocukların bir parçayı almadan önce parçaları toplamak veya belirli eylemleri tamamlamak için yarıştığı rekabetçi bir öğe ekleyin.	
	Soğuma ve Düşünme (5 dakika) Amaç: Vücudu rahatlatın, zihni sakinleştirin ve macera üzerine düşünün. Etkinlik: Cool-Down Stretching: Sakinleştirici hareketlere odaklanarak çocukları yavaş esneme ve nefes egzersizlerine yönlendirin.

Soğuma ve Yansımaya	Yansıtma: Çocukları bir daire içinde toplayın ve sorun: ♣ "Görevin en çok hangi bölümünü beğendin?" ♣ "Her görevi tamamladığınızda nasıl hissettiniz?" ♣ "Birlikte çalışmak hazineyi bulmanıza nasıl yardımcı oldu?" Hazine avının tamamlanmasını olumlu pekiştirmeyle, çaba ve ekip çalışmasına odaklanarak kutlayın.
Öğretim Stratejisi	
Harmanlanmış/Hibrit: Hikâye Anlatımı: Çocukların hayal gücünü harekete geçirmek ve fiziksel zorlukları tanıtmak için hikâye anlatımını hibrit bir yöntem olarak kullanın. Maceraya zemin hazırlayan hikâye tabanlı bir girişle başlayın. Görevi açıklayan kısa bir animasyon videosu (yaklaşık 2-3 dakika) gösterebilirsiniz - fiziksel zorluklar kullanılarak çözülmesi gereken ipuçları içeren bir hazine avı gibi bir şey. Animasyon, kayıp bir hazineyi bulmak için yola çıkan kaşifler, korsanlar veya maceracılar gibi bir görevdeki karakterleri içermelidir. Video, nehirleri geçmek veya dağlara tırmanmak gibi çocukların üstleneceği çeşitli görevleri temsil eden görsel efektler içerebilir. Bir video mevcut değilse, çocukların fiziksel görevlerde karşılaşacakları yer işaretlerini (örneğin mağaralar, nehirler, ormanlar) gösteren bir hazine haritasının resimlerini kullanarak hikâyeyi anlatabilirsiniz. Dikkatlerini çekmek için basit, renkli görseller kullanın. Otizmi olan çocuklar genellikle görsel yardımcılara ve hikayelere olumlu yanıt verir, bu da eylemleri sonuçlara bağlamalarına yardımcı olur. Video veya çizimler, eldeki görevi anlamak için net ve yapılandırılmış bir çerçeve sağlar. Aktiviteyi bir anlatıya yerleştirerek, çocukların oturum boyunca meşgul, motive ve odaklanmış kalma olasılıkları daha yüksektir. Uygulamalı Öğrenme: Tüm aktiviteler uygulamalı ve fizikseldir ve hareketi problem çözme ile birleştirir. Bu istasyonlar, çocukları önemli motor beceriler geliştirirken dünyayla fiziksel olarak etkileşime girmeye teşvik eder.	Lost Treasure Quest, her biri hikâyenin adımlarıyla uyumlu bir mücadeleyi temsil eden çeşitli fiziksel istasyonlara bölünebilir. Örneğin: • Nehri Geçmek: Çocukların bir nehri geçmeyi simüle etmek için küçük engellerin üzerinden atlamaları veya bir giriş üzerinde dengede durmaları gerekebilir. • Dağa Tırmanmak: Çocuklar, dağ tırmanışını taklit ederek engellerin altından veya üzerinden sürünmeyi içeren bir aktiviteye katılabilirler. • Bir Ormanda Gezinmek: Çocukların içine girip çıkması gereken bir labirent kurmak için koniler veya ipler kullanın ve koordinasyonu geliştirin. Her istasyonda çocuklar, zorlukların üstesinden başarılı bir şekilde gelmek için bedenlerini ve problem çözme becerilerini kullanmalıdır. Yaygın Öğrenme: Hikâye anlatımı, çocukların her görevin amacını anlamalarına yardımcı olan önemli bir araçtır. Macera teması öğrenmeyi eğlenceli hale getirir ve rekabetçi olmayan, takım tabanlı yaklaşım grup öğrenimini ve iş birliğini teşvik eder. Lost Treasure Quest, çocukların zorlukları çözmek için birlikte çalıştıkları takım tabanlı bir yaklaşımı teşvik eder. Örneğin, bir engeli aşmak için birbirlerine yardım edebilir veya bir bulmaca için ipuçlarını paylaşabilirler. Bu, otizmi olan çocuklar için genellikle zor olan iş birliğini, iletişimi ve sosyal etkileşimi teşvik eder. Hikâye, grubun ancak birlikte çalışarak hazineye ulaşacağı fikriyle bu yönü pekiştiriyor. Bu rekabetçi olmayan, işbirlikçi atmosfer, yetenekleri ne olursa olsun tüm çocukların katılabilmesini ve dahil olduklarını hissetmelerini sağlar. Yaygın öğrenme, çocukları motive eden ve kaygıyı azaltan eğlence ve katılımı vurgular.
Öğretmenler için Öğretim İpuçları	

Görsel İpuçları Kullanın: Bazı çocuklar, anlamalarına yardımcı olmak için resim kartları veya görsel bir program gibi görsel yardımcılardan yararlanabilir. Her istasyon ve görev için hazine avının resimleri ya da zıplama ve dengeleme gibi eylemleri temsil eden semboller, çocuklara aktivite boyunca rehberlik edebilir. Olumlu Pekiştirme: Aktivite boyunca cesaretlendirici kullanın, çocukları çabaları ve ilerlemeleri için övün. Örneğin, "Nehrin üzerinden atlamak harika bir iş!" veya "Köprüde çok iyi dengede durdun!"	İlerleme Hızı ve Esneklik: Etkinliklerin hızını ve karmaşıklığını çocukların katılımına ve enerji seviyelerine göre ayarlayın. Eğer bir Çocuk bunalmış hissediyor, o istasyonda daha kısa veya basitleştirilmiş bir görev teklif ediyor. Duyusal Hususlar: Ortamın sakin tutarak ve aşırı uyarıcı olmayarak duyusal dostu olduğundan emin olun. Bir çocuk bunalırsa molalar verin ve kendi kendini düzenlemek için sakinleştirici stratejiler (örneğin, derin nefes alma) kullanmalarına izin verin.
Gelişmiş Yetkinlikler	
Fiziksel Yeterlilik Denge, koordinasyon ve güçte gelişme sayesinde çocuklar; zıplama, dengeleme ve kaldırma gibi görevleri daha kolay ve güvenli tamamlayabileceklerdir. Bilişsel Beceriler Gelişmiş problem çözme yetenekleri. Çocuklar çok adımlı talimatları takip etmeyi ve konsantrasyon, hafıza ve sıralama gerektiren fiziksel görevlerle meşgul olmayı öğreneceklerdir.	Sosyal Yetkinlik: Artan iş birliği ve ekip çalışması. Çocuklar sıra alma, akranlarıyla iletişim kurma ve birlikte çalışma pratiği yapacaklardır. Ortak bir hedefe ulaşmak. Duyusal Düzenleme: Özgüven ve duygusal düzenlemede artış. Macera, çocuklara yapılandırılmış bir ortamda heyecan, hayal kırıklığı ve başarı duygularını yönetmeleri için fırsatlar sunar.
Değerlendirme Stratejisi	
Gözlem: Çocukların katılımını, motor becerilerini ve sosyal etkileşimlerini gözlemleyin. Talimatlara uyuyorlar mı? Fiziksel görevleri bağımsız olarak veya destekle tamamlayabiliyorlar mı? Grup içindeki duygusal tepkileri ve iş birliğini izleyin. Görevin Tamamlanması: Çocukların her bir fiziksel görevi başarıyla tamamlayıp tamamlamadığını takip edin (örneğin, engellerin üzerinden atlamak, kırıya üzerinde dengede durmak). Bu alanlarda ilerleme gösteriyorlar mı? Sosyal Etkileşim: Çocukların her istasyonda birlikte ne kadar iyi çalıştıklarını değerlendirin. İletişim kuruyorlar mı, sırayla mı konuşuyorlar ve birbirlerine yardım ediyorlar mı? Her istasyondaki iş birliği ve iletişim düzeyini not etmek için basit bir kontrol listesi kullanabilirsiniz. Kendini Yansıtma: Aktiviteden sonra, çocuklardan deneyimlerini sözlü olarak veya görsel bir ölçekle değerlendirmelerini isteyin (örneğin, mutlu yüz, nötr yüz, üzgün yüz). Bu, seans boyunca görevler hakkında nasıl hissettiklerine ve duygusal düzenlemelerine dair içgörüler sağlayacaktır. Parental/Öğretmen Geri Bildirimi: Mümkünse, bakıcılardan veya öğretmenlerden çocuğun ilerlemesi hakkında geri bildirim toplayın. Aktivite dışında fiziksel koordinasyonda veya sosyal etkileşimlerde iyileşmeler fark ettiler mi?	
Ölçüm Kriterleri	

Gözlem Gözlem, Lost Treasure Quest etkinliği sırasında çocukların katılımını, ilerlemesini ve duygusal düzenlemesini değerlendirmek için devam eden bir yöntemdir. Amaç, çocukların çeşitli gelişim alanlarında ne kadar iyi performans gösterdiklerini yakalamaktır. Odaklanmayı, motor becerileri, sosyal etkileşimleri gözlemleyebilirsiniz.	Görev tamamlama Çocukların fiziksel zorlukları başarıyla tamamlayıp tamamlamadıklarını ve zaman içinde bu görevlerde nasıl ilerlediklerini ölçmek. Bu, çocukların daha fazla desteğe veya teşvike ihtiyaç duyabileceği alanları belirlemeye yardımcı olur. Bağımsızlığı, görevdeki ilerlemeyi ve güveni ölçebilirsiniz.	Sosyal Etkileşim Çocukların, özellikle iletişim, iş birliği ve işbirlikçi problem çözme açısından akranlarıyla ne kadar iyi etkileşime girdiklerini değerlendirmek. Sosyal etkileşim, otizmlili çocuklar için önemli bir alan olan sosyal becerilerin geliştirilmesi için çok önemlidir. Her istasyondaki sosyal davranışları izlemek için basit bir kontrol listesi veya derecelendirme ölçeği kullanın.
---	---	---

3.3. Ders Planı: "Orman Macerası" - Fiziksel olarak aktif öğrenme

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-3	
"Engel Parkur Yarışması" - Fiziksel olarak aktif öğrenme	
Hedef Gruplar	Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklar, 14-16 yaş arası. Etkinlik, öğretmenlerin, ebeveynlerin, kolaylaştırıcıların ve aynı yaştaki nörotipik çocukların toplum yardımıyla gerçekleştirilir.
Öğrenme hedefleri	Bu aktivite, öğrencileri bir engel parkurunun oluşturulması ve gezinmesi yoluyla fiziksel hareket, ekip çalışması ve problem çözme ile meşgul etmek için tasarlanmıştır. Ders, öğrencilerin motor becerilerini geliştirmelerine, koordinasyonu geliştirmelerine ve öz düzenleme tekniklerine katılmalarına yardımcı olacak çeşitli fiziksel görevleri içerecektir. Amaç, başarı ve ekip çalışması duygusunu teşvik ederken aktiviteyi eğlenceli, uyarlanabilir ve kapsayıcı tutmaktır.
Yetkinlik	
Fiziksel Yeterlilikler: Motor beceriler, denge, koordinasyon, dayanıklılık. Bilişsel Yetkinlikler: Problem çözme, zaman yönetimi, hedef belirleme, odaklanma. Sosyal Yetkinlikler: Takım çalışması, iletişim, empati, duygu düzenleme. Duygusal Yetkinlikler: Öz düzenleme, güven, esneklik, azim.	İletişim Yetkinlikleri: Sözlü ve sözsüz iletişim. Kendini Yansıtma Yetkinlikleri: Kişisel gelişim, öz farkındalık. Uyarlanabilirlik Yetkinlikleri: Esneklik, çevre bilinci. Yaratıcılık Yetkinlikleri: Yenilikçi problem çözme, yaratıcı katılım.
Giriş	Açık ve Görsel Talimatlar: Hibrit Öğrenme: Hem sözlü açıklamaları hem de görsel yardımcıları içeren hibrit bir yaklaşım kullanarak net talimatlar vererek başlayın.

	Engelli parkur düzenini ve nasıl yapılacağını gösteren görsel bir program veya görsel bir kılavuz kullanın Her bölümde gezin. Video Gösterisi: Öğrencilerin ne yapacaklarını görselleştirmeleri için engel parkurunun bir videosunu (önceden kaydedilmiş veya örnek bir gösteri) gösterin. Adım Adım Açıklama: Öğrencilere kurs boyunca adım adım yürüyün. Basit, somut bir dil kullanın ve öğrencilerin her istasyona nasıl yaklaşacaklarını anlayabilmelerini sağlayın. Anlamayı pekiştirmek için jestler veya gösteriler kullanın. Sosyal Beceriler Vurgusu: Ekip Çalışması Hedefleri: Birlikte çalışmanın, stratejileri paylaşmanın ve net bir şekilde iletişim kurmanın önemini vurgulayın. Öğrencilere hataların öğrenmenin bir parçası olduğunu ve benimsenmesi gerektiğini hatırlatın. Etkinlik Öncesi İletişim: Öğrencilerle birbirlerini nasıl destekleyebilecekleri hakkında kısa, yapılandırılmış bir konuşma yapın (örneğin, "Bir akran dengeleme ile mücadele ediyorsa, onlara nasıl yardım edebilirsiniz?").
Öğrenme Senaryosu	
Engelli Parkur Koşusu (20-30 dakika): Uygulamalı Bileşen: Öğrenciler engelli parkura bireysel veya ikili olarak başlarlar. Her istasyonda dönerek fiziksel görevleri talimatlara göre tamamlayacaklar. Denge ve Koordinasyon: Öğrenciler denge kirşinde gezinerek koordinasyonlarını geliştirirler. Güç ve Çeviklik: Emekleme, zıplama ve tırmanma öğrencilerin kaslarını ve dayanıklılığını çalıştıracaktır. Duyusal Katılım: Bazı istasyonlar için (bir masanın altında sürünmek veya farklı dokuları hissetmek gibi), duyuusal deneyim, özellikle dokunsal uyarılardan yararlanabilecek öğrenciler için entegre edilebilir. Değişiklikler: Belirli görevleri zorlayıcı bulabilecek öğrenciler için, kapsayıcılığı sağlamak için alternatif görevler (örneğin, dengede durmak yerine yürümek veya uzanırken bir sandalyeye oturmak) sağlanacaktır.	Zamanlama veya Takım Çalışması: Öğrenciler kursu bireysel veya takım halinde tamamlayabilirler. Takım halinde çalışıyorlarsa, yapacaklar Birbirinizi teşvik etmek, iş birliğini ve sosyal iletişimi teşvik etmek. İzleme ve Destek: Öğretmen öğrencileri gözlemler, gerektiğinde geri bildirim, teşvik ve destek sağlar. Herhangi bir öğrenci bir engelle mücadele ederse, öğretmen yardım sunar veya görevi değiştirir. Yansıtma Noktaları: Öğrencileri, performanslarını nasıl artıracabilecekleri veya bir sonraki tur için stratejilerini nasıl değiştirebilecekleri hakkında düşünmeye teşvik edin (örneğin, "Daha yavaş dengelemem gerekiyor" veya "Daha yükseğe zıplamaya odaklanmalıyım").
Soğuma ve Yansıtma	Yaygın Bileşen: Kısa bir rahatlama seansı ile sonlandırın. Öğrencilere derin nefes alma veya hafif esneme gibi sakinleştirici aktivitelerde rehberlik edin. Derin Nefes Alma: 5 saniye derin nefes alın, 5 saniye tutun, 5 saniye nefes verin. Nazik Esneme: Öğrencileri kollarını, bacaklarını, boyunlarını ve sırtlarını esnetmeye teşvik edin.
Öğretim Stratejisi	

Uygulamalı Öğrenme • Rehberli Katılım: Görevleri Modelleyin: Öğrenciler başlamadan önce, engel parkurunda temel görevlerin nasıl gerçekleştirileceğini gösterin (örneğin, dengeleme bir giriş üzerinde, hulahoplardan atlayarak). Modelleme, öğrencilerin beklenen hareketleri anlamalarına yardımcı olur ve görevleri denerken daha rahat hissetmeleri için. Görevlerin Dağılımı: Her engel için görevi yönetilebilir adımlara bölün. Örneğin, bir denge girişi: ♣ Adım 1: "Bir ayağınızı diğerinin önüne koyun." ♣ Adım 2: "Vücudunuzu sabit tutmaya odaklanın." ♣ Adım 3: "Dengeye yardımcı olmak için kollarınızı dışarıda tutun." Olumlu Pekiştirme: Öğrenciler için anında ve özel geri bildirim kullanın. Bir görevi mükemmel bir şekilde tamamlamasalar bile çabalarını övün (örneğin, "Dengenize odaklanmak harika bir iş!" veya "Partnerinize yardım ettiğinizi gördüm - aferin!").	İskele ve Destek: Uygulamalı Yardım: İhtiyacı olan öğrencilere fiziksel rehberlik sağlayın. Örneğin, denge girişinde yürüyen veya bir engelin altında sürünen öğrencileri nazikçe destekleyin. Akran Desteği: Takım halinde çalışıyorsanız, öğrencileri sosyal ve iletişim becerilerini geliştirmeye yardımcı olan görevler aracılığıyla birbirlerine koçluk yapmaya teşvik edin. Duyusal Hususlar: Duyusal hassasiyetleri olan öğrenciler için, kurs boyunca duysal aşırı yüklenmeyi en aza indiren molalara veya alternatif rotalara erişimleri olduğundan emin olun. Örneğin, gerekirse daha kısa bir yol izleyebilir veya daha sessiz bir aktiviteye odaklanabilirler. Kendi Hızınızda Öğrenme: Öğrencilerin kursta kendi hızlarında ilerlemelerine izin verin. Bazı öğrenciler engelleri hızlı bir şekilde tamamlayabilirken, diğerleri daha uzun sürebilir veya devam etmek için daha fazla cesaretlendirmeye ihtiyaç duyabilir.
Ana Faaliyet Alanı	
Hibrit Bileşen: Öğretmen, ilgili fiziksel görev türlerini (örneğin, zıplama, emekleme, dengeleme) açıklayan engelli parkur örneklerinden oluşan kısa bir video veya slayt gösterisi gösterir. Grup Tartışması: Kursun nasıl kurulacağını, her istasyonun neleri içerdiğini ve ekip çalışması ve iletişimin önemini tartışın. Görsel Açıklama: Her görevi net bir şekilde göstermek için beyaz tahtayı veya basılı kılavuzu kullanın. Mesela: İstasyon 1: Hulahoplardan atlamak. İstasyon 2: Masa veya sandalyelerin altında sürünerek. İstasyon 3: Bir denge girişi üzerinde yürümek. İstasyon 4: Belirli bir nesneye dokunmak veya bir yüksekliğe ulaşmak (germe). Hedef Belirleme: Öğrencileri kişisel hedefler belirlemeye teşvik edin (örneğin, "Kursu 3 dakikadan kısa sürede tamamlamak istiyorum" veya "Dengelemede elimden gelenin en iyisini yapmak istiyorum").	
Öğretmenler için Öğretim İpuçları	
Net Yapı: Rutinler oluşturun ve öğrencilere net talimatlar verin. • Görsel Yardımcılar: Anlamayı geliştirmek için görsel destekleri (çizelgeler, zamanlayıcılar, videolar) kullanın. • Basit Talimatlar: Görevleri küçük, yönetilebilir adımlara ayırın. • Duyusal Hususlar: Duyusal ihtiyaçlara dikkat edin ve esneklik sunun. • Olumlu Geri Bildirim: Anında geri bildirim sağlayın.	• Sosyal Etkileşim: Ekip çalışmasını ve akran desteğini teşvik edin ve sosyal davranışı modelleyin. • İhtiyaçlara Uyum Sağlayın: Herkesin başarılı olmasını sağlamak için görevleri değiştirin ve seçenekler sunun. • Teknolojiyi Kullanın: Katılımı ve öğrenmeyi geliştirmek için dijital araçları dahil edin. • Sabır ve Esneklik: Sabırlı olun, fazladan zaman tanıyın ve yaklaşımınızda esnek kalın.

Değerlendirme Stratejisi

Devam Eden Gözlem:

Öğrenciler katıldıkça, davranışlarını, fiziksel katılımlarını ve sosyal etkileşimlerini aktif olarak gözlemleyin. İşaret arayın hayal kırıklığı, fiziksel görevlerde zorluk veya sosyal geri çekilme. Düzeyini ayarlamak için bu bilgileri kullanın sağladığınız destek.

Takılmış veya emin görünmüyorsa öğrencilere cesaret ve nazik rehberlik sunun. Bir öğrenci biriyle mücadele ederse, engel daha basit bir alternatif önererek veya adım adım destek sağlayarak zorluk seviyesini ayarlayın.

Dinamik Ayarlamalar:

Bir öğrenci belirli bir engeli çok zorlayıcı veya bunalıcı bulursa, onu hemen değiştirin. Örneğin, bir öğrenci dar bir alanda sürünmekte sorun yaşıyorsa, daha büyük bir açıklık veya daha küçük bir engelin üzerinden geçmek gibi daha az kısıtlayıcı bir aktivite denemelerini önerin. Gerekirse, etkinliklerin zamanlamasını ayarlayın. Bazı öğrenciler bir görevi tamamlamak için daha uzun zamana ihtiyaç duyabilirken, diğerleri daha hızlı bitirebilir ve ekstra zorluklardan yararlanabilir.

Grup Yansıması:

Engelli parkuru tamamladıktan sonra, yansıtıcı bir tartışma yapın. Öğrencilere hem fiziksel hem de duygusal yönere odaklanarak deneyimlerini sorun. Aşağıdakiler gibi açık uçlu sorular kullanın: "Kursun senin için en zor kısmı neydi?"

♣ "Bitirdiğinde nasıl hissettin?"

♣ "Bir zorlukla karşılaştığınızda devam etmenize ne yardımcı oldu?"

Akran Geri Bildirimi: Öğrencilerin akranlarıyla çalışarak öğrendiklerini paylaşmalarını sağlayın. Bu, faaliyetin sosyal yönlerini güçlendirir ve iletişimi, empatiyi ve iş birliğini teşvik eder

Duygusal Düzenleme:

Öğrencilerin herhangi bir hayal kırıklığı veya heyecan duygusunu işlemelerine yardımcı olmak için, derin nefes alma, esneme veya sessiz düşünme gibi sakinleştirici tekniklerle onlara rehberlik edin. Bu, öğrencilerin duygularını düzenlemelerine ve aktiviteyi olumlu bir notla bitirmelerine yardımcı olur.

Olumlu Sonuçları Güçlendirin:

Hem büyük hem de küçük başarıları kabul edin ve kutlayın. Sadece başarıyı değil, çabayı ve gelişmeyi övün. Öğrencileri kendi gelişimlerinin farkına varmaya teşvik edin (örneğin, "Bugün dengenizi çok geliştirdiniz!"). Öğrenciler buna açıksa, onları zorlukların üstesinden nasıl geldiklerini ve kursu tamamlamak için hangi stratejileri kullandıklarını paylaşmaya davet edin. Bu, kendini yansıtmayı teşvik eder ve güven oluşturur.



Bölüm 4

Otizmlı Öğrencileri Grup Beden Eğitimi Etkinliklerine Nasıl Dahil Edersiniz?



Co-funded by
the European Union

4. BÖLÜM

Otizmli Öğrencileri Grup Beden Eğitimi Etkinliklerine Dahil Etme

Bu bölüm, kapsayıcı ve destekleyici bir ortamda sosyal etkileşime, iletişime ve kişisel gelişime öncelik veren, otizmli öğrenciler için grup BE'ye bütünsel bir yaklaşım sağlar. Eğitimciler, yapılandırılmış, esnek ders planları ve empatik öğretim stratejileri kullanarak, her öğrencinin ihtiyaçlarına göre uyarlanmış olumlu bir grup deneyimini teşvik edebilir.

Otizmli öğrencileri grup Beden Eğitimi (BE) etkinliklerine dahil etmek, katılımı, eğlenceyi ve büyümeyi teşvik eden düşünceli ve kapsayıcı bir yaklaşım gerektirir. Müfredat, iletişim, sosyal etkileşim, motor beceriler ve duyuşal hassasiyetlere odaklanarak benzersiz ihtiyaçlarını ele alır. Yapılandırılmış içerik ve müfredat, "Otizmli öğrencileri grup beden eğitimi etkinliklerine dahil edin." Beden eğitimi ve sporda yapıyı desteklemek için görsel istemleri kullanma. "Otizmli öğrenciler 'görsel düşünürler' ve yüksek IQ'ya sahip olanlar bile görsel desteğe ihtiyaç duyarlar" (Grandin, 1992, Joliffe, Landsdown ve Robinson, 1992):

- Faaliyetler daha küçük adımlara bölünür
- Dizi, OSB'li gençlerin öğrenilen becerileri aktaramama ve uygulayamama eğiliminde olduklarını hatırlayarak mantıklı ve doğrusaldır
- Gösteriler ve tekrarlar benzer olsa da beceri ve etkinliklerin öğretilmesindeki başlangıç noktası da farklı olabilir.

Sınıfta pratik ve tutarlı öğretim stratejileri

Bir ders formatının planlanması, ders boyunca bir yapı sağlar, ancak dersin nerede ve nasıl öğretildiği hem yapı hem de tutarlılık sağlamaya yardımcı olabilir. Bazı pratik stratejiler şunları içerir:

- Gencin başlamasını istediğiniz yer için renkli atma noktaları kullanın, böylece kendilerini odaya yönlendirebilirler
- Görsel ve sözlü iletişimi birlikte kullanın (örneğin, dur demeden önce 10'dan geriye doğru sayın)
- Parlak ışık ve gölgelerden arınmış iyi bir duyuşal alan oluşturun
- Daha iyi bir güvenlik duygusu sağlamak için özel oturumlar için daha küçük öğretim alanları kullanın
- Daha az karmaşık görevler ve kavramlar içeren ve sağlayan etkinliklere odaklanın
- Öğrencilerin kendilerini çekebilmeleri ve/veya erişebilmeleri için geri çekilme odası/alani olarak işlev görebilecek belirlenmiş bir alana sahip olmayı düşünün
- Fazla ekipmanın ve dikkat dağıtıcı unsurların öğretim alanından uzaklaştırıldığından emin olun

- İyi özellikleri ve özellikleri desteklemek ve onaylamak için uygun ödülleri kullanın.

Isınma ile ilgili hususlar - Pratik stratejiler ve aktiviteler

Herhangi bir dersin başlangıcı, doğru tonu ayarlamak ve gençlerin katılmak istemesini sağlamak için çok önemlidir. Tipik olarak, her biri OSB'li gençleri dahil etmek için yararları ve zorlukları olan üç ısınma 'türü' vardır:

Bedava oyun

Serbest oyun, gençlerin çevreyi farklı aksesuarlarla bağımsız olarak keşfetmeye teşvik edildiği yerdir. Örneğin, çemberler ve büyük kare paten tahtaları, trambolin, ragbi ve futbol topları. Bu ısınma tarzı, ana tüm sınıf ısınmasından önce kullanılır ve yaklaşık 5-10 dakika sürme eğilimindedir ve OSB'li gençler için 3 ana amacı ve faydası vardır:

- Kendi özel ilgi alanlarına sahip tüm çocuklar için eğlence sağlamak. Bu, PE ile pozitif bir ilişkiye yol açacaktır
- Bazı öğrencilerin bir ortamdan diğerine geçişlerde yaşadıkları zorluklara yardımcı olacak çevreyi keşfetme fırsatları vermek.
- Daha aktif olan öğrencilerin ders başlamadan önce enerjilerini atmalarına olanak sağlamak.

4.1. Ders Planı: Beden Eğitiminde Bütünleşik Bocce Etkinliği

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-1	
OSB Öğrencileri için Boccia	
Hedef Gruplar	• Otizmli öğrenciler: Otizm spektrumundaki her yaştan çocuk için uyarlanabilir • OSB ile ilgilenen öğretmenler ve kolaylaştırıcılar
Öğrenme hedefleri	Faaliyetin sonunda, hedef gruplar şunlara sahip olacaktır: • Boccia'yı tanıttı, • Yapılandırılmış ve destekleyici bir ortamda sıra alma, doğruluk ve ince motor becerilerine odaklandı.
Yetkinlik	
Sosyal etkileşimli Desteklenen bir ortamda işbirlikçi oyun ve basit ekip çalışması pratiği yapın.	Öz düzenleme Rutinleri takip etmeyi, sırayla ilerlemeyi ve geçişleri yönetmeyi öğrenin.
Öğrenme Senaryosu	Giriş (10 dakika): • Boccia'nın temel kurallarını açıkla ve ekipmanları tanıtır. • Oyunu açıklamak için görsel yardımcıları ve basit bir dil kullanın. • Öğrencilere kırmızı ve mavi topları (takımlar için) ve beyaz hedef topunu (Buddy Ball) gösterin.

	• Amacın renkli topları arkadaş topuna mümkün olduğunca yaklaştırmak olduğunu açıklayın.
Isınma Aktivitesi	Hafif fırlatma veya yuvarlama egzersizleri Talimat -ları • Öğrencileri harekete alıştırmak için topları hedef çizgiye doğru yuvarlama alıştırması yapın. • Her öğrenciyi sırayla top yuvarlamaya teşvik edin. Hedef: El-göz koordinasyonunu geliştirin ve yuvarlanma hareketine alışın.
Ana Faaliyet Alanı	
Boccia oynamak (20 dakika) Kurulum: Öğrencileri iki takıma ayırın (kırmızı ve mavi) veya daha rahatsa bireysel oynamalarına izin verin. Öğretmenler için talimatlar • Her öğrencinin sırayla toplarını arkadaş topuna doğru yuvarlamasıyla başlayın. • Sıra almayı güçlendirmek için görsel işaret kartları kullanın ("benim sıram", "senin sıran"). • Her atıştan sonra teşvik ve olumlu pekiştirme sağlayın. Hedef: Nişan almada sıra alma, sabır ve doğruluk alıştırması yapın. OSB'li Öğrenciler için Talimatlar Öğretmen tüm öğrencileri bir araya toplar ve Boccia'nın nasıl oynanacağını adım adım açıklar. "Attıktan sonra otur ve bekle. Başkalarının toplarını atmasını izleyin." "Beyaz topa nişan al." "Herkes mahkemenin yanında oturur veya ayakta durur. Sakin olun ve dinleyin." "İlk önce beyaz topu atacağız. Hedef budur" dedi. "Topu bir elinizle nazikçe tutun." "Yakında sıra sana gelecek." "Şimdi, topu yumuşak bir şekilde yuvarlayın veya atın. Yaklaşmaya çalış!" "Şimdi sırayla renkli toplarımızı atıyoruz. Adını söyledikten sonra sıra sende." "Rahat bir yerde oturun veya ayakta durun." "Amaç, topunuzu beyaz topa yakın atmaktır. Buna 'Buddy Ball' denir." "Bu Boccia topu. Yumuşak ve yuvarlaktır." "Sırayla topu atacağız." "Topunu krikoya en yakın kim alırsa puan kazanır."	
Soğuma ve Yansıma	Aktivite: Grup tartışması ve duygusal mola Talimat -ları: Öğrencileri oyunla ilgili keyif aldıkları şeyleri paylaşmaya davet edin. Mola vermesi gereken öğrenciler için sakinleştirici aktiviteler içeren duygusal bir köşe sunun. Hedef: Öğrencilerin gevşemelerine ve deneyimleri üzerinde düşünmelerine izin verin.
Gözlemsel İpuçları	
Katılım ve Katılım • Odaklanmış veya dikkati dağılmış görünüyorlar mı? • Aktif olarak katılıyorlar mı yoksa kenardan gözlem yapıyorlar mı? • Sırayla katılmaları veya dahil olmaları için yönlendirmeye ihtiyaçları var mı?	Öğrencilerin Temel Davranışlarını Not Etme Tercih Edilen Nişan Stili • Yapılandırılmış görevleri mi yoksa oyunun daha serbest oyun öğelerini mi tercih ediyorlar? • Rutinleri takip ediyorlar mı yoksa kendi rutinlerini mi yaratıyorlar

İletişim**Sözlü ve sözel olmayan ipuçlarını gözlemleyin**

- İletişim kurmak için kelimeler, jestler veya yüz ifadeleri kullanıyorlar mı?
- Talimatlara cevap veriyorlar mı yoksa tekrarlanan açıklamalara mı ihtiyaçları var?
- Zevk, hayal kırıklığı veya kafa karışıklığını mı ifade ediyorlar?

Sosyal Etkileşim

- Akranlar ve kolaylaştırıcılarla etkileşimleri arayın:
- Sırayla gelip sabırla mı bekliyorlar?
- Başkalarından yardım veya destek mi arıyorlar?
- Kazanmaya veya kaybetmeye nasıl tepki veriyorlar?

Duyusal Tepkiler**Duyusal hassasiyet veya aşırı yük belirtilerini izleyin:**

- Çevre konusunda rahatlar mı (aydınlatma, gürültü, Boccia'nın dokunsal unsurları)?
- Topun dokusu veya ani sesler gibi belirli uyaranlara tepki veriyorlar mı?

Motor Beceriler**Hareketleri gerçekleştirme yeteneklerini değerlendirin:**

- Boccia topunu etkili bir şekilde tutabiliyor, nişan alabiliyor ve fırlatabiliyorlar mı?
- Koordinasyon veya denge ile ilgili herhangi bir zorluk var mı?
- Tekniklerini zaman içinde uyarlıyorlar mı?

Öğrencinin ihtiyaçları?

- Etkinlik iletişimi ve sosyal etkileşimi teşvik etti mi?
- Ortam kapsayıcı ve destekleyici miydi?
- Deneyimlerini geliştirebilecek belirli stratejiler veya destekler var mı?

Yöntemler?**Tetikleyiciler ve Başa Çıkma Mekanizmaları**

- Sıkıntıya yol açan tetikleyicileri belirleyin (örn. yüksek sesler, beklenmeyen kural değişiklikleri).
- Kendi kendini nasıl düzenlediklerini veya başa çıktıklarını gözlemleyin; bunalmış (örneğin, çekinmek, sessiz bir yer aramak).

Geri Bildirime Yanıt

- Teşvike olumlu yanıt veriyorlar mı veya Yapıcı eleştiri?
- Düzeltme veya yönlendirmeyi nasıl ele alıyorlar?

Gözlemleri Belgelemek İçin İpuçları**Objektif Bir Dil Kullanın**

- Davranışların varsayımlarından veya yorumlarından kaçının.

Örnek: "İlgisiz görünüyor" demek yerine, "Oyundan uzaklaştı ve beş dakika boyunca topla oynadı."

İlerlemeye Odaklanın

- Herhangi bir iyileştirmeyi veya uyarlamayı kendi listelerinde kaydedin (seans boyunca Boccia'ya yaklaşım).

Bireysel Güçlü Yönleri Vurgulayın

- Strateji, odaklanma veya takım çalışması gibi öğrencinin üstün olduğu alanları not edin.

Bağlamı Dahil Edin

- Ortam, oturumun hızı ve grup dinamikleri hakkında ayrıntıları ekleyin.

Gözlem Sonrası Yansım

- Kurallar ve talimatlar öğrencinin ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde uyarlandı mı?
- Etkinlik iletişimi ve sosyal etkileşimi teşvik etti mi?
- Ortam kapsayıcı ve destekleyici miydi?
- Deneyimlerini geliştirebilecek belirli stratejiler veya destekler var mı?

Destekleyici Cihazlar Kullanın

- Bazı öğrenciler, sınırlı motor becerilerine sahiplerse, fırlatma rampası gibi uyarlanabilir ekipman kullanmaktan yararlanabilirler.

Tüm ekipmanın güvenli ve tüm öğrenciler tarafından erişilebilir olduğundan emin olun.

İzleme ve Ayarlama**Sık Check-in'ler**

- Etkinlik boyunca öğrencilerin konfor ve katılım düzeylerini düzenli olarak kontrol edin. Bu, onların gözlemlenmesini içerebilir beden dili veya nasıl hissettiklerini ölçmek için basit, evet/hayır soruları sormak.

Küçük Grup Çalışması

- Gerekirse, daha bireysel ilgi ve destek sağlamak için sınıfı daha küçük gruplara veya çiftlere ayırın.

Duygusal Düzenlemeyi Teşvik Edin

- Bazı öğrenciler hayal kırıklığına uğrayabilir veya aşırı uyarılabilir.

Derin nefes alma veya 10'a kadar sayma gibi sakinleştirici teknikleri öğretin ve geçişler sırasında veya duygular yükseldiğinde bunların kullanımını teşvik edin.

Sosyal Hikayelerin Kullanımı

- Beklentilerle mücadele eden öğrenciler için, oyunun nasıl ilerleyeceğini, hangi davranışların beklendiğini ve takım arkadaşlarıyla nasıl etkileşim kurulacağını özetleyen sosyal hikayeler veya senaryolar kullanabilirsiniz.

Öğretim Stratejisi

Aktivite Öncesi Hazırlık

- Duyu dostu bir ortam yaratın
- Dikkat dağıtıcı unsurları, yüksek sesleri ve diğer duygusal tetikleyicileri en aza indirin. Bu, ışıkların kısılmasını veya gürültü önleyici kulaklıkların kullanılmasını içerebilir.
- Öğrencilerin aktivitenin akışını anlamalarına yardımcı olmak için açık ve basit görsel ipuçları veya programlar sağlayın.

Görsel Destekler

- Kuralları ve teknikleri göstermek için görsel talimatlar, resimli kartlar veya videolar kullanın.
- Öğrencilerin adım adım ne bekleyeceklerini bilmeleri için aktivitenin görsel bir dökümünü görüntüleyin.
- Otizm spektrumu ihtiyaçlarına aşina olan gönüllüleri işe alın veya kapsayıcı, hasta katılımını sağlamak için topluluk grubu liderlerine kısa bir eğitim verin.
- Görsel programlar ve duysal dostu ekipmanlar kullanın (örneğin, yumuşak halkalar ve dokulu oyun parçaları).

Kaynak Kullanımı

- Boccia topları (veya kırmızı, mavi ve beyaz renklerde yumuşak yedek toplar)
- Oyun alanını özetlemek için bant veya işaretleyiciler
- "Benim sıram", "senin sıran" ve "dur" için görsel işaret kartları
- İsteğe bağlı: Sakinleştirici öğelerle duysal mola köşesi

Kuralları ve Ekipmanları Ayarlayın

Kuralları basitleştirme veya değiştirme

- Öğrencilerin anlama ve dikkat düzeylerine bağlı olarak, Boccia kurallarını basitleştirin. Örneğin, tur sayısını azaltın, atış için daha uzun süreler izin verin veya rekabetten çok katılıma odaklanmak için puanlamayı ayarlayın.

Görsel Destekleri Kullanın

Oyunun kurallarını, dönüşlerini ve amacını açıklamak için resimler veya diyagramlar kullanın. Bu, özellikle iletişim güçlüğü çeken veya görsel ipuçlarından yararlanan öğrenciler için yararlıdır.

Modifiye Toplar

- Öğrenciler koordinasyon konusunda zorlanıyorsa veya görsel işlemleri daha canlı renklerden yararlanıyorsa daha büyük, parlak renkli toplar kullanın. Alternatif olarak, daha yumuşak veya ağırlıklı toplar, duysal hassasiyetleri olan öğrencilere yardımcı olabilir.

Görsel Zamanlayıcılar

- Ne kadar zaman atmaları gerektiğini belirtmek için bir geri sayım sayacı kullanın, çünkü bu, OSB'li öğrencilerin beklentileri yönetmesine ve kaygıyı azaltmasına yardımcı olabilir.

Duyusal Düşünceler

Duyu dostu ortam

- Oyun alanının çok gürültülü veya aşırı uyarıcı olmadığından emin olun. Yumuşak aydınlatma ve azaltılmış arka plan gürültüsü, duysal hassasiyetleri olan öğrencilere yardımcı olabilir.

Sessiz Alan

- Öğrencilerin bunaldıklarında geri çekilebilecekleri bir alan sunun. Boccia heyecan verici olabilir ve bazı öğrencilerin kendi kendini düzenlemek için zamana ihtiyacı olabilir.

Takım Tabanlı Oyun Öğrencileri Akranlarıyla Eşleştirin

İlerleme Hızı ve Yapı Kişiselleştirilmiş İlerleme Hızı - Bazı öğrencilerin bilgileri işlemek veya bir dönüşü tamamlamak için daha fazla zamana ihtiyacı olabilir. Öğrencilerin gerektiğinde mola vermelerine izin verin veya her atışa odaklanmaları için ihtiyaç duydukları zamanı verin. Açık Yapı - Her tur için "ilk oyuncu kırmızı top atar, ardından 2. oyuncu mavi top atar" gibi net ve yapılandırılmış bir sıra sağlayın. Bu rutin, öngörülebilirlik konusunda başarılı olan öğrencilere yardımcı olur.	- OSB'li öğrencileri, oyun sırasında rehberlik veya destek sunabilecek bir akranla eşleştirin. Bu, davranışı modelleyen ve öğrenciye rehberlik etmeye yardımcı olmak için sözlü veya görsel ipuçları veren daha deneyimli bir oyuncu olabilir. Rol Esnekliği - Öğrencilere, fırlatmada liderlik etmelerine gerek kalmadan katılımı ve katılımı artırmak için takım içinde "skor bekçisi" veya "top toplayıcı" gibi farklı roller atanabilir. İletişimi Teşvik Edin - Sözlü iletişimde zorluk çekebilecek öğrenciler için, düşüncelerini, fikirlerini veya stratejilerini grupla paylaşımlarını teşvik etmek için iletişim panoları, semboller veya basit işaret dili kullanın.
Takviye Kullanımı Olumlu Pekiştirme - Yalnızca kazanmaya odaklanmak yerine çaba, ekip çalışması veya iyileştirmeler için övgü ve ödüller sunun. Örneğin, "Partnerinizle çalışırken harika bir iş çıkardınız!" veya "Harika bir deneme yaptınız!" Görsel ve Dokunsal Ödüller - Bazı öğrenciler, çıkartmalar, jetonlar veya özel bir fırsat (örneğin, bir sonraki tura liderlik etmek) gibi somut ödüllere daha iyi yanıt verebilir. Sosyal Becerilere Odaklanma Takım Çalışması - Oyunda iş birliğini ve sosyal etkileşimi vurgulayın. Bu, öğrencileri sırayla almaya, birbirlerine beşlik çakmaya veya stratejiler hakkında açıkça iletişim kurmaya teşvik etmeyi içerebilir. Rol Yapma ve Simülasyon - Boccia oynamadan önce, nasıl sıra isteyeceğiniz veya birinin performansına nasıl iltifat edeceğiniz gibi farklı senaryoları canlandırarak bir oyunu simüle edebilirsiniz. Bu, öğrencilerin yapılandırılmış bir ortamda sosyal davranışları öğrenmelerine yardımcı olur. Bilişsel ve Motor Beceriler için Ayarlama Fırlatma Tekniğini Değiştirin - İnce motor beceri güçlüğü çeken öğrenciler için, topu atmak yerine yuvarlamalarına izin verin. El-göz koordinasyonu veya hareketlilik sorunları konusunda zorluk çeken öğrencilere yardımcı olmak için bir rampa veya rehber sağlayın.	
Öğretmenler için Öğretim İpuçları	
Sınıf Yönetimi İpuçları Açık Yapı Aktivite başlamadan önce net bir rutin oluşturun. Öğrencilere ne beklemeleri gerektiğini, oturumun ne kadar süreceğini ve rollerinin ne olacağını bildirin. Öngörülebilirlik, OSB'li öğrenciler için anahtardır. Beklentileri Tanımlayın	İnteraktif ve Görsel - Renkli ekipmanlar kullanarak ve grup için sakinleştirici veya motive edici müzik veya sesleri dahil ederek oyunu dinamik ve görsel olarak ilgi çekici tutun. Grup Çalışmasında Dikkat Edilecek Diğer Hususlar - Sıra Almayı Teşvik Edin-OSB'li öğrenciler için zor olabilecek sıra almayı ve sabrı güçlendirin. Öğrencilere

- Aktivite için basit ve net kurallar belirleyin (örneğin, sırayla almak, bölgenizde kalmak, topları nazikçe tutmak). Etkinlik boyunca öğrencilere bu kuralları hatırlatmak için görseller kullanın.

Görsel Takvim

- Aktivitenin adımlarını ve daha sonra ne olacağını göstermek için görsel bir program kullanın (örneğin, "Önce yuvarlanma pratiği yaparız, sonra bir oyun oynarız"). Bu, geçişlere yardımcı olabilir ve kaygıyı azaltabilir.

Bir Zamanlayıcı Kullanın

- Zaman yönetimi ile mücadele eden öğrenciler için, aktivite aralıklarını veya molalarını işaretlemek için görsel veya işitsel bir zamanlayıcı kullanın. Aktivitenin ne kadar süreceğini anlamalarına yardımcı olur.

Sessiz Alan

- Öğrencilerin kendilerini bunalmış hissettiklerinde gidebilecekleri, kendi kendini düzenlemeye izin veren ve kesintileri azaltan belirlenmiş bir "sakin alana" sahip olun.

Nişan Teknikleri

- **Görevleri Adımlara Bölün:** Öğrencilerin katılımını sağlamak için aktiviteyi daha küçük, ulaşılabilir adımlara bölün. Her adım tamamlandıktan sonra övgü ve cesaret verin.

Akran Desteği

- Aktiviteyi modellemeye, olumlu davranışı pekiştirmeye ve sosyal etkileşimi teşvik etmeye yardımcı olmak için öğrencileri bir akran arkadaşıyla eşleştirin.

İlgi Alanlarını Birleştirin

- OSB'li bazı öğrenciler, aktivite kendi özel ilgi alanlarıyla bağlantılıysa (örneğin, favori renkleri, temaları dahil etmek veya oyunda favori bir karakteri dahil etmek) daha fazla meşgul olabilirler.

Olumlu Pekiştirme Kullanın

- Övgü, küçük ödüller veya özel bir ayrıcalıkla (örneğin, bir sonraki top rengini seçmek) katılımı güçlendirin. Belirli davranışlara odaklanın (örneğin, "Sıranı beklediğini gördüm - sabırlı olmak harika bir iş!").

geçiş yapma zamanının geldiğini bildirmek için görsel zamanlayıcıları kullanın.

Takım Çalışmasına Odaklanın

- Topu bir takım arkadaşına pas vererek veya başkalarına tezahürat yaparak takım olarak çalışmanın önemini vurgulayın. Öğrencilerin birbirlerini desteklediği kapsayıcı bir ortamı teşvik edin.

İletişimi Teşvik Edin

- Grup çalışmasında, öğrencileri göz teması, jestler veya konuşma yoluyla iş birliği yapmak için sözlü veya sözsüz iletişimi kullanmaya teşvik edin.

Adaptasyon İpuçları

Modifiye Edilmiş Ekipman

- Daha kolay kavrama ve fırlatma için yumuşak toplar veya daha büyük boyutlu Boccia topları kullanın. El kontrolünde zorluk çeken öğrenciler için rampa ekipmanı da kullanabilirsiniz.

Karmaşıklığı Azaltın

- Yeni başlayanlar veya duyu hassasiyetleri olan öğrenciler için kuralları basitleştirin veya oyun süresini kısaltın. Daha karmaşık kurallar veya grup çalışması yapmadan önce bireysel oyun veya küçük takım oyunlarıyla başlayabilirsiniz.

Duyusal Düşünceler

- Duyusal ihtiyaçlara dikkat edin (örneğin, gürültü, ışık veya dokular). Yuvarlanan topların veya ortamın sesi bunalıcı hale gelirse, dikkat dağıtıcı unsurları azaltmayı veya gürültü önleyici kulaklıklar sağlamayı düşünün.

Fiziksel Destek

- Motor güçlüğü çeken öğrenciler için fiziksel rehberlik sağlayın veya bir rampa kullanarak veya oturur pozisyonda topu yuvarlamalarına izin verin.

Alternatif İletişim

- Öğrenciler iletişim cihazları veya diğer artırıcı iletişim sistemlerini kullanıyorsa, oyun sırasında ihtiyaçlarını ifade etmek veya tercihlerini belirtmek için bu araçlara erişimleri olduğundan emin olun.

Öğrenme Çıktıları

Sosyal Etkileşim

- Öğrencileri takım arkadaşları ve rakipleriyle iletişim kurmaya teşvik eder, sözlü ve sözsüz etkileşimi teşvik eder.
- Öğrenciler strateji oluşturmak ve oynamak için birlikte çalışırken ekip çalışmasını teşvik eder.
- Sırasını beklemenin ve başkalarının sırasına saygı duymanın önemini öğretir.
- Boccia topunu fırlatmak veya yuvarlamak el-göz koordinasyonunu ve motor planlamayı geliştirir.
- Kontrollü hareketleri teşvik eder, bu da öğrencilerin fiziksel hareketlerini düzenlemelerine yardımcı olabilir.
- Öğrenciler hamle planlamayı, oyun durumunu değerlendirmeyi ve sonuçlara göre karar vermeyi öğrenirler.
- Hedefe ve oyuna odaklanarak konsantrasyonu artırır.
- Oyun sırasında küçük başarılar elde etmek benlik saygısını artırır.
- Öğrenciler, dayanıklılığı ve duygusal kontrolü öğretebilecek olan kazanma ve kaybetmeyle başa çıkmayı öğrenirler.
- Boccia son derece uyumludur ve yetenekleri ne olursa olsun tüm öğrencilerin kendilerini dahil hissetmelerini sağlar.
- Bireysel farklılıkların ve güçlü yönlerin anlaşılmasına yardımcı olur.
- Eğlenceli, düşük basınçlı bir ortamda aktif katılımı teşvik eder.
- Öğrenciler, diğer grup etkinliklerine katılmak için daha fazla ilgi ve isteklilik gösterebilirler.

Edinilen Bilgi

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Öğrenciler hem sözlü hem de sözsüz iletişim kurmayı öğrenirler, ihtiyaçları ifade etme, talimat verme ve birlikte çalışma becerilerini geliştirirler. • Boccia genellikle takımlar halinde oynanır ve öğrencilerin iş birliği yapmalarına, sorumlulukları paylaşmalarına ve ortak bir hedef için çalışmanın önemini anlamalarına olanak tanır. • Oyuncular atmak için sıralarını beklemelidir, bu da sabrı, başkalarının alanına saygıyı ve öz düzenleme becerilerini pekiştirir. • Grup çalışmalarında, kurallar üzerinde çatışmalar veya anlaşmazlıklar ortaya çıkabilir. Bu aktivite, problem çözme ve küçük anlaşmazlıkları yönetme pratiği yapmak için güvenli bir alan sağlar. • Öğrencilerin puanlarını en üst düzeye çıkarmak veya rakipleri engellemek için toplarını nereye yerleştireceklerini planlayarak ileriye düşünmeleri gerekir. Bu onların stratejik düşünme ve planlama becerilerini artırır. • Boccia, eldeki göreve odaklanmayı gerektirir ve dikkati uzun süre sürdürme yeteneğini geliştirir. • Oyunun kurallarını ve sporun nasıl puanlandığını öğrenmek, öğrencilerin yapılandırılmış etkinlikleri anlama ve takip etme pratiği yapmalarına yardımcı olur. • Boccia, öğrencilerin özellikle topları doğru bir şekilde nişan alırken ve fırlatırken ince motor kontrolü geliştirmelerine yardımcı olur. | <ul style="list-style-type: none"> • Boccia'da başarı ister iyi bir atış yapmaktan ister bir takımın parçası olmaktan olsun, öğrencinin güvenini ve başarı duygusunu artırabilir. • Destekleyici bir grup ortamında hem kazanma hem de kaybetme ile başa çıkmayı öğrenmek, dayanıklılık ve sportmenlik konusunda değerli dersler öğretebilir. • Grup çalışması ve yapılandırılmış bir oyuna katılım yoluyla, öğrenciler kurallara bağlı kalmanın ve otorite figürlerine (koçlar veya kolaylaştırıcılar gibi) saygı duymanın önemini öğrenirler. • Öğrenciler, takım arkadaşlarını ve rakiplerini tebrik ederek hem zaferleri hem de kayıpları zarafetle kabul etmeyi öğrenerek iyi sportmenlik yapabilirler. • Bir takımda, özellikle de bir oyun ortamında başkalarıyla çalışmak, öğrencilerin hem zorlukları hem de başarıyı birlikte yaşarken akranlarına karşı empati geliştirmelerine yardımcı olabilir. • Öğrenciler, stratejileri açıklarken, takım arkadaşlarına geri bildirim sağlarken veya sahadaki topların pozisyonlarını tartışırken açıklayıcı bir dil kullanabilirler. • Bir grupta oynamak, OSB öğrencilerini çeşitli iletişim biçimlerini kullanmaya ve anlamaya teşvik eder, bu da özellikle sözlü iletişimle mücadele eden öğrenciler için yararlı olabilir. • Öğrenciler liderlik veya rehberlik rolleri üstlenirlerse, başkalarına talimat verme ve açık, özlü açıklamalar yapma pratiği yapacaklardır. |
|---|---|

• Oyuncuların, topun birbirine ve hedefe göre nerede olduğunu anlamaları gerekir ("arkadaş topu"). Bu, uzamsal akıl yürütmeyi ve farkındalığı artırır. • Boccia'da yer alan fiziksel aktivite, OSB'li öğrencilerin oyun sırasında farklı hareketler, sesler ve dokunsal duyumlar yaşarken duyuşsal düzenleme uygulamalarına yardımcı olabilir. • Boccia gibi rekabetçi bir oyun oynamak hayal kırıklığı, heyecan veya gurur gibi duyguları tetikleyebilir. OSB öğrencilerine bu duyguları güvenli bir ortamda yönetme pratiği yapma fırsatı verir.	• Skoru tutma, puanları anlama ve sonuçları hesaplama ihtiyacı, temel aritmetik becerilerini güçlendirir. • Oyuncular topun konumlarını değerlendirmeli ve geometri gibi matematiksel kavramlarla bağlantılı olabilecek mesafeler, açılar ve stratejiler hakkında düşünmelidir. • Boccia, her öğrencinin ihtiyaçlarına uyacak şekilde uyarlanabilir ve farklı yetenek seviyelerine sahip olanlar için kapsayıcı fırsatlar sunar. Bu, grup ortamlarında kapsayıcı uygulamalar hakkındaki bilgileri artırabilir ve daha destekleyici bir öğrenme ortamı yaratabilir.	
Niteliksel Geri Bildirim Göstergeleri		
Sosyal Etkileşim ve İletişim • Aktivite sırasında akranlara yanıt verme veya onlara yanıt verme sıklığı. Sözsüz iletişim • Takım arkadaşları veya öğretmenlerle etkileşim kurmak için jestlerin, yüz ifadelerinin veya göz temasının kullanılması. İşbirlikçi davranış • Sırayla oynamaya, ekipman paylaşmaya ve takım arkadaşlarını desteklemeye istekli olmak. Duygusal Düzenleme ve Güven • Aktivite sırasında keyif, heyecan veya sakinlik gösterilmesi. Zorlukların üstesinden gelme • Bir raundu kaybetmeye veya amaçlandığı gibi performans göstermemeye verilen tepkiler (örneğin, sakin kalmak, rehberlik aramak). Güven artışı • Zaman içinde aktif olarak katılma isteğinde gözlemlenebilir iyileşme. Motor Becerilerin Geliştirilmesi İnce motor beceriler • Topu etkili bir şekilde kavrama ve serbest bırakma yeteneği. Kaba motor beceriler • Topu hedefe doğru yuvarlarken kontrol ve doğruluk. Adaptasyon	Sözlü geri bildirim • Aktiviteden zevk aldığını veya tekrar oynamaya ilgi duyduğunu ifade etmek. Beden dili • Pozitif duruş, rahat hareketler ve oyun sırasında gözle görülür coşku. Aktif katılım • Oyunun hem rekabetçi hem de işbirlikçi yönlerine katılım derecesi. Akran ilişkileri • Cesaret vermek veya takım arkadaşlarının başarılarını kutlamak gibi olumlu etkileşimlerin kanıtı. Aidiyet duygusu • Öğrencilerin grup dinamiğine dahil olduklarını ve değer verildiklerini gözlemleyin. Liderlik rolleri • Bir öğrencinin, akranlarını organize etmeye veya yönlendirmeye yardımcı olmak gibi inisiyatif aldığı durumlar. ** Bu göstergeler gözlem notları, geri bildirim formları veya video kayıtları (uygun onay ile) kullanılarak belgelenebilir. Sıra Almaya Katılım	Motor Becerilerde Gelişme • Zaman içinde geliştirilmiş doğrulukla topu yuvarlama, fırlatma veya yönlendirmede ilerleme. Oyun Hedeflerini Anlamak • Kurallara uymak ve topu arkadaş topuna en yakın hale getirmek için hedefi anladığını göstermek. İhtiyaç İletişimi • Yardım istemek, kuralları netleştirmek veya tercihleri ifade etmek için sözlü, sözsüz veya alternatif iletişim kullanmak. Yansımaya Katılım • Faaliyet sırasında veya sonrasında kendilerinin veya başkalarının performansını, stratejilerini veya iyileştirmelerini tartışmak veya kabul etmek. Sürekli Dikkat • Sıralarını beklemek veya akranlarını gözlemlemek gibi oyuna ve rollerine odaklanmayı sürdürmek. Olumlu Etkileşimler • Başkalarının sıralarını alkışlayarak, tezahürat yaparak veya dikkatle izleyerek akranlarının eylemlerine ilgi göstermek. Katılma isteği • Kurulum, oyun oynama ve temizleme dahil olmak üzere

• Önerildiğinde yeni teknikler veya stratejiler denemeye istekli olmak. Bilişsel Katılım • Aktivite sırasında meşgul kalma ve talimatları takip etme yeteneği. Problem çözme • Performansı artırmak veya oyunun zorluklarına uyum sağlamak için stratejilerin kullanılması. Kural anlama • Boccia kurallarının anlaşıldığının ve uygulandığının gösterilmesi.	• Oyun sırasında sırayla oynamak, oyun yapısını ve sosyal kuralları anladığınızı göstermek. Problem çözme becerilerinin kullanımı • Topu kasıtlı olarak hedefe doğru nişan alarak veya konumlandırarak veya rakipleri engelleyerek stratejik düşünme göstermek.	etkinliğin tüm yönlerine aktif olarak katılmak. Zevk ifadesi • Başarılı bir atışa katılırken veya başarılı bir atış gerçekleştirirken gülümsemek, gülmek veya coşku göstermek. Kaçınma davranışlarında azalma • Aktivite alanında kalmak ve aşırı uyarılma veya geri çekilme belirtilerinin azaldığını göstermek (örneğin, kıpırdanma, geri dönme). İşbirlikçi Davranış • Ekipman paylaşmak, takım arkadaşlarını teşvik etmek veya jestler veya kelimelerle başkalarının çabalarını takdir etmek.
Gelişmiş Yetkinlikler		
Takım Çalışması • Öğrencileri birlikte çalışmaya, sırayla çalışmaya ve takım arkadaşlarını desteklemeye teşvik etmek. İletişim Becerileri • Fikirleri paylaşmak, ihtiyaçları ifade etmek veya başkalarına cevap vermek gibi sözlü ve sözsüz iletişimi geliştirmek. Empati ve Kuralları Anlama • Başkalarının bakış açılarını anlamak ve üzerinde anlaşmaya varılan kuralları takip etmek. Öz Düzenleme Yeterlilikleri • Darbe Kontrolü • Oyun sırasında sıralarını beklemeyi öğrenmek. • Bir oyun iyi ya da kötü gittiğinde heyecanı veya hayal kırıklığını yönetmek. • Aktiviteye bağlı kalmak. • Topu hedefleme ve atma görevine odaklanmak. • Stresle Başa Çıkma-Yarışma sırasında veya zaman baskısı altında sakin nefes alma ve davranış uygulamak. • Hataları veya kaçırılan hedefleri hayal kırıklığına uğramadan kabul etmeyi öğrenmek. Adaptasyon • Yeni kurallara uyum sağlamak veya ekip dinamiklerini değiştirmek. • Oyunda beklenmedik sonuçlarla başa çıkmak. Davranışsal Düzenleme	Stratejik Düşünme • Oyunda hedeflere ulaşmak için kuralları anlamak ve stratejiler geliştirmek. Başarı şansını en üst düzeye çıkarmak için topun nereye yönlendirileceğini planlamak. Problem çözme • Sonuçlara dayalı teknikleri ayarlama (örneğin, sonuçları gözlemledikten sonra atış stilini veya nişan almayı değiştirmek). Rakiplerin hareketlerini tanımak ve bunlara tepki vermek. Karar verme • Oyun bağlamına göre hangi topun atılacağını (renk, konum veya atış gücü) seçme. Savunma ve saldırı stratejilerini dengelemek. Sebeup ve Sonucu Anlamak • Bir atışın kuvvetinin ve yönünün topun yerleşimini nasıl etkilediğini öğrenmek. Konumlandırmanın puanlama fırsatlarını nasıl etkilediğine dair içgörü kazanmak. Hafıza ve Kural Uygulaması • Oyun sırasını ve kuralları hatırlamak. İşe yarayan teknikleri korumak ve bunları gelecek turlarda uygulamak. Sürekli Dikkat • Aktivite boyunca, özellikle sıra alırken ve rakipleri gözlemlerken konsantrasyonu korumak. Göreve bağlı kalmak için dikkat dağıtıcı şeylerden kaçınmak.	

- Bir grup ortamında uygun davranışı sürdürmek (örneğin, oynamadığınız zamanlarda oturarak kalmak).
- Oyun talimatlarını tutarlı bir şekilde takip etmek.

Duygusal Farkındalık Yetkinlikleri

- Duyguları Tanımlama-Oyun sırasında kendi duygularını (örneğin neşe, hayal kırıklığı, sinirlilik) tanımak.
- Duygularının eylemlerini nasıl etkilediğini anlamak.

Empati Geliştirme

- Takım arkadaşlarının başarılı olduklarında veya mücadele ettiklerinde duygularını kabul etmek.
- Birlikte galibiyetleri kutlamak veya aksiliklerden sonra cesaret vermek.

Hedef Odaklı Odaklanma

- Toplarını hedefe en yakın yerleştirme hedefine odaklanmak (Buddy Ball). Acil hedeflere ulaşılmazsa hayal kırıklığından kaçınmak.
- Görsel İzleme - Topun nereye düştüğünü gözlemlemek ve bir sonraki eylemi planlamak için hareketini takip etmek. Atışları doğru bir şekilde hizalamak için arkadaş topuna odaklanmak.
- Çoklu görev - Görsel odağı fiziksel koordinasyonla birleştirme (aynı anda nişan alma, fırlatma ve gözlemleme). Puanlama, rakiplerin pozisyonları ve gelecekteki atışlar gibi oyunun birçok yönünü işlemek.

Duygusal İfade

- Duyguları göstermenin uygun yollarını uygulamak (örneğin, bağırarak yerine başarı için alkışlamak). "Kazandığımız için mutlu hissediyorum" veya "Atışı kaçırdığım için üzgünüm" gibi oyunla ilgili duyguları sözlü olarak ifade etmek.
- Hayal Kırıklığı Toleransı-Başarı Çıkma: Takımları beklendiği gibi performans göstermediğinde yaşanan hayal kırıklığı.
- Beceri uygulamadaki kayıplara veya zorluklara karşı duygusal tepkileri yönetmek.
- Güven İnşa Etmek-Kişisel başarılarında gurur ve neşe hissetmek (örneğin, iyi bir atış).

El-Göz Koordinasyonu

- Topu bir hedefe doğru hedeflemek ve fırlatmak, görsel-motor entegrasyonunu ve hassas kontrolü geliştirir.

İnce Motor Beceriler

- Topu kavramak, tutmak ve serbest bırakmak el becerisini ve parmak gücünü artırır.

Kaba Motor Beceriler

- Oturarak veya ayakta fırlatmaya katılım, daha büyük kas gruplarının hareket koordinasyonunu destekler.

Beden Farkındalığı

- Fırlatmayı optimize etmek için duruşu ve konumlandırmayı ayarlamayı öğrenmek, propriyoseptif anlayışın geliştirilmesine yardımcı olur.

Güç ve Kontrol

- Mesafe ve hedef yerleşimine bağlı olarak topu fırlatırken veya yuvarlarken kullanılan kuvveti modüle etme yeteneğini geliştirmek.

Mekansal Farkındalık

- Saha düzenini anlamak ve gezinmek, topu hedefe ve diğer oyunculara göre etkili bir şekilde konumlandırmak.

Dayanıklı -lık

- Atma ve alma eylemlerine tekrarlanan katılım, fiziksel aktiviteler için dayanıklılık oluşturur.

Duyusal Düzenleme

- Boccia'nın tekrarlayan ve öngörülebilir doğası, öğrencilerin dokunsal veya işitsel aşırı uyarılma gibi duyusal hassasiyetleri yönetmelerine yardımcı olabilir.

Dokunsal Algı

- Farklı ağırlık ve dokulardaki topları tutmak, dokunsal uyarılarla hassasiyeti ve rahatlığı artırır.

Görsel Odak ve İzleme

- Topa, hedefe ve diğer oyunculara odaklanmak, görsel izlemeyi ve sürekli dikkati güçlendirmeye yardımcı olur.

İşitsel İşleme

- Oyun sırasında sözlü talimatları takip etmek veya seslere tepki vermek, işitsel ayırt etme ve işleme becerilerini geliştirir.

Kinestetik Geri Bildirim

- Topu fırlatırken veya yuvarlarken elde edilen fiziksel geri bildirim, öğrencilerin hareketlerinin sonuçları nasıl etkilediğini öğrenmelerine yardımcı olur.

Duyusal-Motor Entegrasyon

- Duyusal girdileri (görme, dokunma ve propriyosepsiyon) motor hareketlerle birleştirmek, genel koordinasyonu ve duyarlılığı artırır

Değerlendirme Stratejisi

Gözlem Kontrol Listesi

- Sosyal, motor ve iletişim becerileri için gözlem kontrol listesi. Fiziksel koordinasyon (atmada doğruluk, topun kontrolü), sosyal etkileşimler (akranlarla etkileşim, sıra alma) ve iletişim (yardım isteme, talimatları takip etme) gibi temel becerileri izlemek için ayrıntılı bir kontrol listesi kullanın. Bu kontrol listesi, etkinlik sırasında doldurulabilir ve öğrenci performansı hakkında gerçek zamanlı geri bildirim sağlar. OSB'li öğrencilerin sosyal gelişimini değerlendirmek için önemli olan öğrencinin grup ortamlarında nasıl etkileşime girdiğini gözlemlemek yardımcı olacaktır.

Kişiselleştirilmiş İlerleme Portföyleri

- Zaman içindeki bireysel büyümeyi izlemek için portföyleri ilerletin. Her öğrenci için Boccia'daki çalışmalarını ve ilerlemelerini belgeleyebileceğiniz bir portföy oluşturun. Bu, performanslarının video kayıtlarını, yazılı yansımalarını veya fotoğraflarını içerebilir. Artımlı ilerlemenin izlenmesine, iyileştirmelerin belgelenmesine ve ek desteğe ihtiyaç duyulan alanların belirlenmesine olanak tanır. Portföy, her öğrencinin özel ihtiyaçlarına ve başarılarına göre kişiselleştirilmiş öğrenme planları oluşturmaya yardımcı olur.

Sosyal Beceri Derecelendirme Ölçekleri

- İş birliği, iddia ve öz düzenleme dahil olmak üzere bir dizi sosyal davranışı değerlendiren SSRS. SSRS, öğrencilerin sosyal becerilerini, özellikle de Boccia gibi grup etkinlikleri sırasında akranlarıyla nasıl etkileşime girdiklerini değerlendirmek için kullanılabilir. Ölçek, gözlemlere dayalı olarak öğretmenler, yardımcıları veya ebeveynler tarafından doldurulabilir. Odak noktası, öğrencinin başkalarıyla ne kadar iyi etkileşim kurduğudur, bu da Boccia gibi grup sporları ortamlarında çok önemlidir.

Ölçüm Kriterleri

Ölçüm Kriterleri

Gözlem Kontrol Listesi

- Uygun Boccia atma tekniğini gösterir
- Sormadan sıralarını bekler
- Sosyal etkileşimi başlatır veya yanıt verir
- Destekli veya desteksiz talimatları takip eder

Kişiselleştirilmiş Portföy

- Boccia performansının fotoğrafları/videoları (örneğin, bir öğrencinin hedefi vurması veya bir akranıyla koordinasyon sağlaması)
- Herhangi bir davranış değişikliği veya sosyal becerilerdeki iyileştirmeler hakkında notlar
- Öğrencinin kendini yansıtmaları veya öğretmenin zorluklar ve başarılar üzerine düşünceleri

Sosyal Beceri Derecelendirme Ölçekleri

İşbirliği

Video Modelleme

- Öğrenci, Boccia becerilerini göstermek için videoyu takip edebiliyor mu?
- Öğrenci, tekniği grup ortamında uygulamada gelişme gösteriyor mu?

Akran ve Öz Değerlendirme

- Boccia sırasında eğlendiniz mi?
- Takım arkadaşlarınızla ne kadar iyi çalıştınız?
- Bir dahaki sefere neyi daha iyi yapabilirsiniz?

Öğretmen Derecelendirme Becerileri

Sosyalleşme

- Boccia sırasında akranlarla etkileşim.

İletişim

- Talimatları anlama ve takip etme yeteneği.

Günlük Yaşam Becerileri

- Öğrenci etkinlik sırasında başkalarıyla iş birliği yapıyor mu?

Girişkenlik

- Öğrenci, sıra istemek veya yardıma ihtiyacı olduğunu belirtmek gibi ihtiyaçlarını veya isteklerini ifade edebiliyor mu?

Öz düzenleme

- İşler planlandığı gibi gitmediğinde öğrenci duygularını ve davranışlarını yönetebiliyor mu?

İşlevsel Davranış Değerlendirmesi (FBA)

- Sırasını bekleme zamanı geldiğinde öğrenci üzülüyor mu?
- Hangi başa çıkma stratejileri aktivite sırasında sakin kalmalarına yardımcı olabilir?

Görsel Destekler ve Görev Analizi

Adım 1: Bir Boccia topu seçin

Adım 2: Topu hedefe doğrultun

Adım 3: Uygun tekniği kullanarak topu atın

Adım 4: Sonucu kutlayın (başarılı olsun ya da olmasın) ve bir sonraki tura geçin

- Faaliyetin yapısını takip etme, kişisel alanı yönetme ve kendi kendini düzenleme becerisi.

İşlevsel Davranış Değerlendirmesi (FBA)

- Zorlu davranışları izlemek ve tetikleyicileri belirlemek için FBA. Boccia gibi grup sporlarında, OSB'li öğrenciler katılımı engelleyen belirli davranışlara sahip olabilirler (örneğin, sıralarını beklemede zorluk, rutindeki değişikliklerden rahatsız olma). Bir FBA, öncülleri (davranıştan önce ne olduğunu), davranışın kendisini ve sonuçlarını (daha sonra ne olduğunu) tanımlamaya yardımcı olur. Tetikleyicileri ve yanıtları belirledikten sonra, etkinliği kesintileri azaltacak ve olumlu katılımı teşvik edecek şekilde uyarlayabilirsiniz.

Görsel Destekler ve Görev Analizi

- Aktiviteleri parçalamak için görev analiz çizelgeleri ve görsel yardımcılar. OSB'li birçok öğrenci açık, adım adım talimatlardan yararlanır. Boccia'yı daha küçük, yönetilebilir görevlere (ör. topu alma, nişan alma ve fırlatma) ayırmak için görev analizi çizelgeleri gibi görsel destekleri kullanın.

Video Modelleme

- Fırlatma, nişan alma ve akranlarla etkileşim kurma dahil olmak üzere belirli Boccia becerilerini doğru Boccia tekniklerini göstermek için video modelleme. OSB'li öğrenciler için görsel bir gösteri görmek, öğrenmeyi daha somut hale getirebilir. Videoyu izledikten sonra, öğrencinin bir grup ortamında eylemleri ne kadar iyi tekrarlayabildiğini değerlendirin. Bu, zaman içinde becerilerindeki gelişmeleri gözlemleyerek izlenebilir.

Akran ve Öz Değerlendirme

- Öğrencilerin anlayışını ve katılımını değerlendirmek için basit öz değerlendirme formları ve akran geri bildirimi kullanın.
- Her Boccia oturumundan sonra, öğrenciler kendi performanslarını ve başkalarıyla ne kadar iyi çalıştıklarını değerlendiren bir form doldurabilirler.

- Akranlar ayrıca oyun sırasında ekip çalışması ve iletişim hakkında geri bildirimde bulunabilir. Bu, kendini yansıtmayı teşvik eder ve öğrenme ilerlemelerini nasıl algıladıklarını değerlendirmeye yardımcı olur.

Öğretmen Değerlendirme Ölçekleri

- Vineland Uyarlanabilir Davranış Ölçekleri gibi Öğretmen Derecelendirme Ölçekleri (TRS). Öğretmenler, bir öğrencinin çeşitli bağlamlarda sosyal ve uyarlanabilir davranışlarını derecelendirmek için bu ölçekleri kullanabilir. Boccia örneğinde, öğretmenler grup çalışması, fiziksel beceri gelişimi ve sosyal etkileşim ile ilgili davranışları derecelendirir. Bir öğrencinin bir grup ortamındaki aktiviteye nasıl uyum sağladığına ve belirli müdahalelere ihtiyaç duyup duymadığına dair fikir verir.

4.2. Ders Planı: Beden Eğitiminde Entegre Curling Etkinliği

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-2

OSB Öğrencileri için Yeni Çağ Curling	
Hedef Gruplar	• 8-15 yaş arası Otizmlili öğrenci • OSB ile ilgilenen öğretmenler ve kolaylaştırıcılar
Öğrenme hedefleri	Faaliyetin sonunda, hedef gruplar şunlara sahip olacaktır: • Curling'i tanıttı, • Yapılandırılmış ve destekleyici bir ortamda sıra alma, sosyal etkileşim, duygusal düzenlemeler, doğruluk ve ince motor becerilere odaklanmıştır.
Yetkinlik	
Sosyal ve Duygusal Beceriler – Takım Çalışması Strateji oluşturmak ve ortak hedeflere ulaşmak için akranlarla birlikte çalışarak iş birliği becerilerini geliştirmek.	Kaba ve İnce Motor Beceriler Oyun sırasında üst vücut hareketleri ve uzamsal farkındalık arasında koordinasyon oluşturmak.
Öğrenme Senaryosu	
Giriş (10 dakika) Karşılama ve Isınma • Öğrencileri selamlayın ve New Age Curling kavramını tanıttın. • Oyunun amacını kısaca açıklayın (taşları hedef alana doğru kaydırmak). • Kırırma taşlarını ve hedef alanı göstermek için görseller kullanın. Takım Oluşumu • Ekip çalışmasını teşvik etmek için öğrencileri küçük takımlara ayırın (takım başına 3-4 öğrenci). Gösteri (10 dakika) Kuralların Açıklanması • New Age Curling'in temel kurallarını ana hatlarıyla belirtmek için görsel yardımcılarını kullanın: • Her takım sırayla taşlarını kaydırır. • Amaç, hedefin merkezine mümkün olduğunca yaklaşmaktır. Teknikleri Göster • Taşın nasıl tutulacağını ve kaydırılacağını, tutuş ve duruşu vurgulayacağınızı gösterin. • Nişan alma ve kaymaya yardımcı olmada takım arkadaşlarının rolünü açıklayın. Rehberli Uygulama (15 dakika) Kayma alıştırmaları yapın • Bir hedefle bir uygulama alanı oluşturun ve her öğrencinin sırayla taşlarını kaydırmasını sağlayın. • Bireysel destek sağlayın, öğrencileri kavrama ve kayma tekniklerine odaklanmaya teşvik edin. • İletişimi teşvik etmek için ekipler içinde akran geri bildirimine izin verin. Oynanış (20 dakika) Yapılandırılmış Oyun Oynama • Takımların birbirlerine karşı yarıştığı bir mini turnuva düzenleyin. • Etkileşimi sürdürmek için turları kısa tutmak için (3-5 dakika) bir zamanlayıcı kullanın. • Öğrencilerin takımları içindeki rolleri değiştirmelerine izin verin (kayma, nişan alma, tezahürat yapma). Görsel Puanlama Kullan • Görünürlük için bir beyaz tahta kullanarak basit bir puanlama sistemi oluşturun.	
	Duyusal Kırılma

Soğuma ve Yansımaya	• Öğrencileri, stres topları veya stres çarkları gibi duyuşsal araçları kullanmak için biraz zaman ayırmaya teşvik edin. Grup Tartışması • Öğrencileri toplayın ve oyun hakkındaki düşüncelerini paylaşmalarını isteyin. • Nelerden zevk aldılar? • Ekip olarak çalışmak nasıl bir duyguuydu? • Ne gibi zorluklarla karşılaştılar?
Gözlemsel İpuçları	
Hazırlık ve Çevre Yapılandırılmış Çevre • Ders alanının görsel sınırlarla (örn. yerdeki bant) net bir şekilde işaretlenip işaretlenmediğini gözlemleyin. • Anlamayı desteklemek için adım adım talimatlar, piktogramlar veya zamanlayıcılar gibi görsel yardımcıları olup olmadığına dikkat edin. Duyusal Düşünceler • Yüksek sesleri en aza indirmek, uygun aydınlatmayı sağlamak ve gerekirse gürültü önleyici kulaklıklar sağlamak gibi duyuşsal aşırı yüklenmeyi azaltmak için uyarlamalar arayın. Ekipman Erişilebilirliği • New Age Curling taşlarının farklı fiziksel yeteneklere uygun olup olmadığını ve öğrencilerin kolayca kullanıp kullanamayacağını kontrol edin. • Tüm ekipmanın güvenli olduğundan ve sakın, öngörülebilir bir şekilde yerleştirildiğinden emin olun. Ders Teslimi Açık İletişim • Talimatların kısa, doğrudan ve görseller veya gösterilerle desteklenip desteklenmediğini gözlemleyin. • Öğretmenlerin veya asistanların geçişleri işaret etmek için görsel programlar veya işaret kartları kullanıp kullanmadığını not edin. Rutin Rolü • Öngörülebilirlik yaratmak için ısınma, ana aktivite ve soğuma gibi tutarlı bir yapının kanıtlarını arayın. Kişiselleştirilmiş Destek • Dersin, bunalmış hissedebilecek öğrenciler için destek veya mola alanları gibi çeşitli ihtiyaçları karşılayıp karşılamadığını kontrol edin.	Etkileşim ve Katılım Sosyal Etkileşim • Ekip çalışmasının nasıl teşvik edildiğini gözlemleyin. • Öğrenciler, sosyal ihtiyaçlarını göz önünde bulunduracak şekilde ortak veya gruplandırılmış mı? • Gerekğinde sağlanan iskele ile sıra almayı, paylaşmayı ve iletişimi teşvik eden faaliyetler arayın. Etkileşim Düzeyleri • Öğrencilerin aktiviteye ilgi duyup duymadıklarını veya dikkatleri dağılmış, endişeli veya ilgisiz görünüp görünmediklerini not edin. • Öğretmenin nasıl yanıt verdiğine dikkat edin; ayrılma ve stratejilerin yeniden kullanılması için kullanılıp kullanılmadığı. Öğrencilerin ilgisini çekin. Davranışsal Gözlemler • Hayal kırıklığı, aşırı uyarılma belirtilerine dikkat edin veya rahatsızlık ve bunların nasıl ele alındığına dikkat edin. • Gerekğinde sunulan sakinleştirici stratejiler veya molalar arayın. Beceri Geliştirme Fiziksel Beceriler • Dersin motor becerileri nasıl geliştirdiğini gözlemleyin, örneğin Taşları kontrol, nişan alma ve el-göz koordinasyonu ile yuvarlamak. • Aktivitelerin bireysel yeteneklere göre uyarlanıp uyarlanmadığını kontrol etmek, hayal kırıklığı olmadan zorluklar sağlamak. Bilişsel ve Sosyal Beceriler • Problem çözme becerilerinin, odaklanmanın ve çok adımlı talimatları takip etmenin nazikçe uygulanıp uygulanmadığına dikkat edin. • Kuralların anlaşılmasını teşvik etmek için her türlü çabayı araştırmak, takım çalışması ve strateji. Ders Sonrası Yansıtma Geri Bildirim ve İnceleme

• Öğrencilerin baskı olmadan konfor seviyelerinde katılmaya teşvik edilip edilmediklerini gözlemleyin. Modelleme ve Güçlendirme • Öğrencilerden görevleri yerine getirmeleri istenmeden önce hareketlerin gösterilerini ve net örnekleri izleyin. • Katılımı teşvik etmek ve başarıları ödüllendirmek için olumlu pekiştirmenin (sözlü övgü, çıkartmalar, jetonlar) nasıl kullanıldığına dikkat edin.	• Öğrenilenlerin gözden geçirilip geçirilmediğini gözlemleyin. Görsel yardımcılar veya basit bir dil. • Öğrencilere dersle ilgili ne hissettiklerini sözlü veya sözsüz olarak ifade etme fırsatı verilip verilmediğini kontrol edin. Öğretmen/Öğrenci ilişkisi • Eğitmenin öğrencilerle nasıl etkileşime girdiğine dikkat edin - ses tonları, hızları ve tavırları öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılıyor mu? Karşılıklı saygı ve uyum belirtileri arayın.
Öğretim Stratejisi	
Öğrencilerin ihtiyaçlarını anlayın Duyusal Hassasiyetler • Her öğrencinin duyuşal profilini göz önünde bulundurun (örneğin, yüksek seslere veya parlak ışıklara karşı isteksizlik). • Yumuşak dilli talimatlar kullanın ve ortamın sakin ve dağınıklıktan uzak olduğundan emin olun. Rutin ve Öngörülebilirlik • OSB öğrencileri öngörülebilir rutinlerle gelişirler. Oturumun yapısını açık ve tutarlı bir şekilde ana hatlarıyla belirtin. • İletişim Stilleri: Gerekğinde görsel yardımcılar, basit bir dil veya alternatif iletişim yöntemleri kullanın. Ortamın Hazırlanması Güvenli ve Erişilebilir Alan • Hareket için bolca alana sahip güvenli, kaymaz bir yüzey oluşturun.	Görsel İpuçları • Öğrencileri görsel olarak yönlendirmek için şeritleri ve bölgeleri renkli, dokunsal zemin işaretleriyle net bir şekilde işaretleyin. Sessiz Bölgeler • Duyusal bir molaya ihtiyaç duyabilecek öğrenciler için yakınlarda sessiz bir alan sağlayın. Ekipman Uyarlamaları Hafif Taşlar • Daha hafif ve manevra yapması daha kolay olan New Age Curling taşlarını kullanın. Kollar veya uyarlamalar • İnce motor zorlukları olan öğrenciler için modifiye edilmiş tutamaklar sunun. Duyu Dostu Özellikler • Duyusal hassasiyetlere uyum sağlamak için aşındırıcı olmayan malzemeleri ve yumuşak renkleri göz önünde bulundurun.
Kaynak Kullanımı	
Hafif Taşlar • Manevra yapmalarını kolaylaştırmak için kulplu, değiştirilmiş, hafif kıvrıma taşları kullanın. İtme Çubukları • Eğilmekte zorlanan veya koordinasyon konusunda ekstra desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için itme çubukları sağlayın.	Pürüzsüz Yüzey Paspasları • Kaygan olmayan ve güvenli oldukları için iç mekânda oynamak için tasarlanmış portatif kıvrıma matları kullanın. Görsel İpuçları • Takımlar arasında ayırım yapmak için parlak renkli taşlar kullanın veya dokunsal işaretler ekleyin. Gürültü Yönetimi • Yankılar bir sorunsu alanı gürültü sönümleyici malzemelerle donatın veya sese duyarlı öğrenciler için gürültü önleyici kulaklıklar sağlayın. Aydınlatma • Aşırı uyarılmayı önlemek için tutarlı ve parlamayan aydınlatma sağlayın.

Kuralları ve Ekipmanları Ayarlayın	
Ortam Ayarlamaları Sessiz Bölgeler - Duyusal molalara ihtiyaç duyabilecek öğrenciler için yakınlarda sessiz bir alan oluşturun. Kontrollü Gürültü Seviyeleri - İslık veya yüksek sesli komutlar yerine yumuşak sözlü ipuçları veya görsel sinyaller kullanın. Öngörülebilir Düzen - Curling kortunun açıkça işaretlendiğinden ve dağınıklıktan arındığından emin olun, çünkü OSB öğrencileri genellikle tutarlılıktan yararlanır. İletişim Stratejileri Görsel Destekler - Kuralları veya teknikleri açıklamak için görsel talimatlar, diyagramlar veya adım adım resimli kartlar kullanın. Açık, Basit Dil - Kısa talimatlar verin ve tekrarlama yoluyla veya öğrenciden başka sözcüklerle ifade etmesini isteyerek anlayıp anlamadığını kontrol edin. Sözsüz İletişim - Sözlü ipuçlarıyla mücadele eden öğrenciler için jestler veya görseller kullanın. Ekipman Ayarlamaları Daha Hafif Taşlar - Daha kolay kullanım için daha hafif ağırlıklara sahip modifiye edilmiş saç maşası taşları sağlayın. Kavrama Aletleri - Daha iyi kavrama ve kontrol için uyarlanmış itme çubukları veya tutamaklar sunun. Hedef Varyasyonlar - Güven oluşturmak ve başarı oranlarını artırmak için daha büyük veya daha yakın hedefler kullanın.	Görev Ayarlamaları Daha Kısa Süreler - Odaklanmayı sürdürmek için etkinlikleri daha küçük, yönetilebilir segmentlere ayırın. Tekrarlama ve Rutin - Öğrencilerin aktiviteye aşinalık ve rahatlık kazanmalarına yardımcı olmak için önemli eylemleri tekrarlayın. İlerici Zorluklar - Bireysel hazırlığa bağlı olarak zorluğu kademeli olarak artırın. Akran ve Sosyal Etkileşim Buddy Sistemleri - OSB öğrencilerini, becerileri modelleyebilecek ve katılımı teşvik edebilecek anlayışlı ve destekleyici akranlarla eşleştirin. Yapılandırılmış Sosyal Roller - OSB öğrencilerinin konfor alanlarına girmelerine yardımcı olmak için "taş yerleştirici" veya "skor tutucu" gibi roller atayın. Çabaları Kutlamak - Sadece sonuçları değil, başarıları kutlamak için olumlu pekiştirme kullanın. Duyusal Düşünceler Duyu Dostu Malzemeler - Kıvrma ekipmanının rahat olup olmadığını kontrol edin (örn. keskin kenarlar veya pürüzlü dokular yok). Aşırı Uyarılmayı Azaltın - Aktivite alanındaki parlak ışıklara veya yüksek seslere maruz kalmayı sınırlayın. Proprioseptif Giriş - Odaklanmaya yardımcı olmak için sakinleştirici derin basınç girdisi sağlayan ısınma egzersizlerini dahil edin.
Öğretmenler için Öğretim İpuçları	
Sınıf Yönetimi Yapılandırılmış Bir Ortam Hazırlayın Görsel Çizelgeler Seans planının ana hatlarını çizmek için net, basit görseller kullanın (örneğin, ısınma, alıştırma atışları, puanlama). Tutarlı Rutin	Adaptasyon İpuçları Oyunu Uyarlayın - Erişilebilirlik için tasarlanmış New Age Curling ekipmanını kullanın: - Hafif taşlar veya bilyalı yataklardaki taşlar. - Eğilme veya çömelme güclüğü çekenler için itme çubukları. - Hayal kırıklığını azaltmak için başlangıçta hedef mesafeyi kısaltın.

- Tekrarlama, öğrencilerin kendilerini güvende hissetmelerine ve beklentileri anlamalarına yardımcı olur.

Net Sınırlar

- Oyun alanlarını ve bekleme alanlarını görsel ipuçlarıyla (ör. koniler, bantlar) işaretleyin.

Talimatları Basitleştirin

- Kısa ve net cümleler kullanın. Karmaşık talimatlardan kaçının.
- Becerileri adım adım gösterin. Tek başına sözlü açıklamalar yerine modelleme kullanın.
- Görevleri yönetilebilir parçalara ayırın, örneğin: - Taşı kavramak.
- Hedefe nişan almak.
- Taşın serbest bırakılması.
- Görsel yardımcıları veya videolarla güçlendirin.

Duyusal Düşünceler

Gürültü Duyarlılığı

- Kıvrılma ortamları yankılanabilir. Gerekirse kulak koruyucuları sağlayın. - Dokunsal Konfor: Bazı öğrenciler dokulara karşı hassas olabilir. Ekipmanın (taşlar, iticiler) rahat olduğundan emin olun.

Uzay

- Öğrencilere kişisel alan tanıyın ve aşırı kalabalıktan kaçının.

Nişan Teknikleri

Sosyal Etkileşimi Teşvik Edin

- Sırayla taşı kaydırmak gibi küçük, eşli aktivitelerle ekip çalışmasını teşvik edin.
- Dostluk kurmak için işbirlikçi bir dil ve jestler kullanın.
- Oyun sırasında iletişim için basit ifadeler öğretin (örneğin, "Sıra sende", "İyi atış").

Olumlu Pekiştirme Kullanın

- Küçük başarıları bile kutlayın (örneğin, "Taşı düz kaydırmak harika bir iş!").

- Eğlenceye ve beceri geliştirmeye odaklanmak için oyunun basitleştirilmiş bir sürümünü oynayın.

Duyusal Düzenlemeyi Teşvik Edin

- Stres anları için sakinleştirici stratejiler uygulayın (örneğin, derin nefes alma veya sessiz molalar).
- Hayal kırıklığı için tetikleyicileri belirleyin (örneğin, dönüş beklemek, bir hedefi kaçırmak) ve bunları proaktif olarak ele alın.
- Bir öğrencinin kendi kendini düzenlemesi için zamana ihtiyacı varsa sessiz bir alan sağlayın.

İlerlemeyi İzleyin

- Beceri gelişimini takip edin, ancak hedefleri gerçekçi ve esnek tutun.
- Hedefi tutarlı bir şekilde vurmak veya oyun kurallarını anlamak gibi kilometre taşlarını kutlayın.
- İlerlemeyi ebeveynler veya bakıcılarla düzenli olarak iletin.

İlgili Alanları Aracılığıyla Etkileşim Kurun

- Öğrencinin hoşuna giden temaları veya görselleri dahil edin (örneğin, hedef bölgedeki favori karakterler veya renkler).
- Kıvrılmayı anladıkları günlük kavramlarla ilişkilendirin (örneğin, "oyuncak bir arabayı kaydırır gibi itmek").

İlişkiler Kurun

- Her öğrencinin tercihlerini, zorluklarını ve motivasyon kaynaklarını öğrenin.
- Sabırlı, empatik ve yöntemlerinizi ayarlamaya açık olun.

Örnek Aktivite: Hedef Uygulama

- Zemindeki renkli bölgeleri hedef olarak yerleştirin.
- Öğrencilerin başlangıçta daha büyük, daha kolay bölgeleri hedeflemesine izin verin.
- Yavaş yavaş daha zorlu hedefler belirleyin.

Öğrenme Çıktıları

Sosyal Beceri Geliştirme

Geliştirilmiş İletişim

- New Age Curling, öğrenciler arasında sözlü ve sözsüz iletişimi teşvik eder, bu da sosyal becerileri geliştirebilir. Talimatları söylemek, takım arkadaşlarıyla çalışmak veya sadece sırayla konuşmayı öğrenmek olsun, bu etkileşimler öğrencilerin sosyal bağlamda başkalarıyla iletişim kurma becerilerini geliştirmeye yardımcı olabilir.

İnce Motor Beceriler

Saç maşasını kavramak ve serbest bırakmak, süpürme gibi diğer özel hareketlerle birlikte ince motor kontrolünü artırabilir.

Mekansal Farkındalık

- Curling taşının nereye nişan alınacağı ve pist sınırları içinde nasıl hareket edileceğinin dinamiklerini anlamak, birçok günlük yaşam becerisi için önemli olan mekansal farkındalığa yardımcı olur.

Takım Çalışması ve İş Birliği

- Curling bir takım sporudur ve bunu OSB öğrencilerine uygun hale getirmek birlikte çalışmanın önemini vurgular. Öğrencilere grup stratejilerini nasıl takip edeceklerini, birbirlerini nasıl destekleyeceklerini ve başarıları birlikte nasıl kutlayacaklarını öğretmek bir iş birliği duygusunu teşvik eder.

Akran Etkileşimi

- Yapılandırılmış ancak rahat bir ortam, akranlarla etkileşimi kolaylaştırabilir ve OSB'li öğrencilerin sıklıkla yaşadığı sosyal izolasyonu azaltabilir.

Motor Becerilerin Geliştirilmesi**Kaba Motor Beceriler**

- Kırırma, taş kaydırma, süpürme ve dengeleme gibi hareketler gerektirir. OSB'li öğrenciler için bu aktiviteler fiziksel koordinasyonlarını, kas güçlerini ve dengelerini önemli ölçüde artırabilir. Fiziksel talepleri uyarlamak, yeteneklerine güven duymalarına yardımcı olabilir.

Duygusal Düzenleme**Odaklanma ve Konsantrasyon**

- Curling'in doğası, oyuncuların kendi eylemlerine ve takım arkadaşlarının eylemlerine odaklanmasını gerektirir. Bu, OSB'li öğrencilerin yapılandırılmış bir ortamda konsantrasyonu sürdürme pratiği yapmaları için harika bir yol olabilir.

Başarı ve Başarısızlıkla Başa Çıkmak

- Oyun sayesinde öğrenciler hem kazanma hem de kaybetme ile başa çıkmayı öğrenebilir, güvenli ve destekleyici bir ortamda hayal kırıklığını veya neşeyi yönetmelerine yardımcı olabilir.

Başarı Duygusu

- Bir oyunu tamamlamak veya hatta belirli bir beceride ustalaşmak, güçlü bir gurur duygusu sağlayarak benlik saygısının artmasına katkıda bulunabilir.

Bilişsel Beceri Gelişimi**Problem Çözme**

- New Age Curling, oyuncuların atışlarını planlamaları ve açıları, mesafeleri ve diğer değişkenleri düşünmeleri gerektiğinden, strateji ve ileriye düşünmeyi gerektirir. Bu, planlama, hafıza ve problem çözme dahil olmak üzere bilişsel becerilerin geliştirilmesine yardımcı olabilir.

Talimatlara Uyma

- OSB'li birçok öğrenci, açık ve yapılandırılmış talimatları takip edebilecekleri ortamlarda başarılı olur. Curling, bu öğrencilerin anlamasını ve katılımını kolaylaştıracak şekilde net, ulaşılabilir adımlara bölünebilir.

Artan Fiziksel Aktivite**Egzersiz Teşvik Etmek**

- New Age Curling gibi uyarlanabilir sporlara düzenli katılım, genellikle OSB'li öğrenciler için bir endişe alanı olan fiziksel sağlığı ve zindeliği teşvik eder. Bu aktiviteler, hareketsiz yaşam tarzlarıyla mücadele ve genel sağlığı iyileştirmeye yardımcı olur.

Spora Katılım

- Fiziksel aktivite aynı zamanda stres ve kaygıyı azaltmaya da yardımcı olur, bu da özellikle yüksek stres yaşayan OSB'li birçok öğrenci için yararlıdır.

Kendini Savunma ve Bağımsızlık**Güven İnşa Etmek**

- Öğrenciler, oyunun kurallarını öğrenirken, atış yaparken ve başkalarıyla birlikte çalışırken bağımsızlık duygusu geliştirirler. Becerilerin kademeli olarak ustalığı, yaşamın diğer alanlarına da yansiyabilen özgüveni teşvik eder.

Karar verme

- Oyunun yapısı, öğrencilerin taşı nereye yerleştirecekleri veya takım arkadaşlarıyla nasıl iletişim kuracakları gibi kendi başlarına karar vermelerine olanak tanır. Bu, özerkliği ve karar verme yeteneklerini teşvik eder.

Kapsayıcılık ve Sosyal Kabul**Daha Büyük Okul Topluluğuna Entegrasyon**

- New Age Curling, OSB'li öğrencilerin çekirdek sosyal gruplarının bir parçası olmayabilecek akranlarıyla etkileşime girmelerine olanak tanıyan kapsayıcılık fırsatları sunar. Engelleri yıkmaya ve damgalanmayı azaltmaya yardımcı olabilir.

Akran Mentörlüğü

- Daha yaşlı veya daha deneyimli öğrenciler, spora daha yeni başlayanlarla eşleştirilebilir, sorumluluk ve empati duygusunu teşvik edebilir ve destekleyici bir topluluk ortamını teşvik edebilir.

Niteliksel Geri Bildirim Göstergeleri

Katılım ve Katılım

Gösterge

- Oturumlar sırasındaki coşku veya ilgi düzeyi hakkında yorumlar (örneğin, "Oynamaktan zevk alıyorum; bu benim en sevdiğim aktivite").
- Sıra alma ve grup etkinliklerine katılma isteğinin arttığına dair gözlemler.
- Gönüllü katılıma karşı teşvik edilen katılımın sıklığı.

Sosyal Etkileşim ve İletişim

Gösterge

- Gelişmiş akran etkileşimlerinin raporları veya gözlemleri (örneğin, daha fazla sözlü alışveriş, işbirlikçi oyun veya ekip çalışması).
- Grup ortamlarında kaygının azaldığı durumlar (örneğin, "Artık başkalarına yakın olma konusunda eskisi kadar endişeli görünmüyorum").
- Öğrencilerin curling seansları dışında etkileşimde bulunma şekillerindeki değişiklikler hakkında öğretmenlerden veya velilerden geri bildirim.

Duygusal Düzenleme ve Refah

Gösterge

- Zorluklarla karşılaşırken daha az erime gibi hayal kırıklığını yönetmede gözlemlenen veya bildirilen değişiklikler.
- Mutluluk veya gururun sözlü veya sözsüz ifadeleri (örneğin, gülümsemeler, kutlama jestleri veya "Başardım!" gibi ifadeler).

Beceri Geliştirme

Gösterge

- Yeni becerilerin öğrenilmesi veya uygulanması hakkında yorumlar (örneğin, oyun kurallarını veya stratejilerini anlamak).
- Curling aktiviteleri sırasında motor koordinasyon ve dengede gözlenen iyileşmeler.
- Oyunda kullanılan planlama, odaklanma veya problem çözme gibi bilişsel beceriler hakkında geri bildirim.

Keyif ve Tercih

Gösterge

- Katılımcılardan "Bu eğlenceli" veya "Tekrar oynamak istiyorum" gibi sözlü onaylamalar.
- Boş zamanlarında mevcut diğer aktiviteler yerine kıvrılma ile meşgul olma seçenekleri.
- Planlanmış oturumlar dışında program hakkında soru soran öğrencilerin öğretmen veya veli raporları.

Programın Uyarlanabilirliği

Gösterge

- Talimatların veya değişikliklerin erişilebilirliği hakkında katılımcı geri bildirimi (örneğin, "Ne yapılacağını anlamak kolaydır").
- Ekipmana veya özel oynanışa başarılı bir şekilde uyum sağlayan katılımcıların gözlemleri.
- Öğrenciler, veliler veya öğretmenler tarafından sağlanan iyileştirme önerileri (örneğin, "Daha renkli olabilir miyiz? Nişan almak için işaretler?").

Paydaş Geri Bildirimi

Öğretmen

- Daha iyi iş birliği veya odaklanma gibi sınıf davranışındaki farklılıklara dikkat çekti.
- Ebeveyn
- Curling konusunda artan güveni veya heyecanı yansıtan ev davranışı hakkında yorumlar.

Kolaylaştırıcılar

- Etkinliklerin katılımcıların ihtiyaçları ve ilgi alanlarıyla ne kadar uyumlu olduğuna dair gözlemler.
- Geri Bildirimin Toplanması - Yöntemler: - Görüşmeler (bire bir veya grup tartışmaları).
- Eğitimcilerden veya kolaylaştırıcılardan gözlem notları.
- Öğretmenler, ebeveynler ve daha büyük öğrenciler için geri bildirim formları.

Gelişmiş Yetkinlikler

Fiziksel ve Motor Becerilerin Geliştirilmesi

Duygusal Gelişim

El-Göz Koordinasyonu

- Oyuncular taşı doğru bir şekilde nişan almayı ve bırakmayı öğrenirler.

Kaba Motor Beceriler

- Taşı itmek büyük kas gruplarını çalıştırır ve gücü ve dengeyi geliştirir.

İnce Motor Beceriler

- Taş yerleştirme sırasında hassas hareketler, kontrolü ve el becerisini iyileştirir.

Bilişsel Beceriler**Problem çözme**

- Ne kadar kuvvet uygulanacağına ve nereye nişan alınacağına karar vermek stratejik düşünmeyi teşvik eder.

Planlama ve Organizasyon

- Oyun kurallarını anlamak ve strateji oluşturmak, sıra planlamayı öğretir.

Odaklanma ve Dikkat

- Oyun boyunca konsantrasyonu sürdürmek, dikkat sürelerini artırmaya yardımcı olur.

Sosyal ve İletişim Becerileri**Sıra Alma**

- Yapılandırılmış oyun, sırayla girme ve sabırla bekleme anlayışını geliştirir.

Takım çalışması

- Takım oyunları sırasında iş birliği, işbirlikçi davranışı ve ortak hedefleri teşvik eder.

Dışavurumcu İletişim

- Oyuncular, stratejileri tartışmak ve başarıları kutlamak için sözlü ve sözsüz iletişim pratiği yaparlar.

Elastikiyet

- Kazançları ve kayıpları yönetmek, duygularla başa çıkma fırsatları sağlar.

Öz düzenleme

- Taşı kaydırmanın sakinleştirici, tekrarlayan hareketi, duygusal ihtiyaçların düzenlenmesine yardımcı olabilir.

Güven Oluşturma

- Yapılandırılmış bir aktivitedeki başarı, başarı duygusunu teşvik eder.

Duyusal İşleme**Dokunma Etkileşimi**

- Taşıma ekipmanı faydalı duyuşal girdi sağlar.

Görsel İzleme

- Taşın hareketini izlemek görsel odaklanma ve işlemeye yardımcı olur.
- Kontrollü Duyusal Ortam: Oyunun yapılandırılmış doğası, aşırı uyarılmayı en aza indirerek onu daha erişilebilir hale getirir.

Bağımsızlık ve Sorumluluk**Kendi Kendine Başlatılan Eylem**

- Öğrenciler, bağımsızlık inşa ederek hareketlerinin sorumluluğunu almayı öğrenirler.

Kurala Uyma

- Basit, tutarlı kurallara bağlı kalmak teşvik eder.

Ölçüm Kriterleri**Açık ve spesifik öğrenme çıktıları tanımlayın**

- Öğrenme sonuçlarını curling programında geliştirilen fiziksel, sosyal ve bilişsel becerilerle uyumlu hale getirin:

Fiziksel Beceriler

- Koordinasyon, denge, hassasiyet ve güç.

Sosyal Beceriler

- Sıra alma, ekip çalışması ve iletişim.

Bilişsel Beceriler

- Odaklanma, karar verme ve strateji geliştirme.

Duyusal Düzenleme

- Oyun sırasında heyecanı veya hayal kırıklığını yönetmek.

Bireyselleştirilmiş Değerlendirme Planları

- Bireyselleştirilmiş Eğitim Planı hedeflerini dahil ederek değerlendirmeleri bireysel ihtiyaçlara göre uyarlayın.

Önemli noktalar**Öğrenci Öz Değerlendirmesi**

- Öğrencilerin performansları hakkındaki duygularını veya becerilerle ilgili rahatlıklarını belirtmelerine yardımcı olmak için görsel veya dokunsal araçlar (örneğin, gülen yüz ölçekleri, renkli kartlar) sağlayın.

Akran ve Grup Geri Bildirimi

- Sosyal beceriler geliştirmek ve ekip çalışmasını değerlendirmek için grup etkinlikleri sırasında yapılandırılmış akran gözlemlerini kolaylaştırın.

Görsel ve Dokunsal Destekleri Kullanın

- Oturumu ve başarı kriterlerini ana hatlarıyla belirtmek için görsel programları kullanın.

• Basit, anlaşılır talimatlar kullanın. • Becerileri göstermede esneklik sunun (örneğin, sözlü açıklamalar, görsel yardımcılar). Çok Modlu Değerlendirme Araçlarını Dahil Edin Gözleme Dayalı Değerlendirme • Katılımı, çabayı ve keyfi izleyin. • Gözlemlenebilir davranışları izlemek için bir kontrol listesi veya değerlendirme listesi kullanın (örneğin, odağı korumak, atış yapmak, dönüş beklemek). Görev Analizi • Curling aktivitelerini daha küçük adımlara ayırın (örneğin, duruş, kayma ve bırakma). • Her adımın ustalığını ayrı ayrı değerlendirin.	• Atışlar veya antrenman sırasında konumlandırma için dokunsal işaretler sağlayın. • Jeton panoları veya anında olumlu pekiştirme gibi ödül sistemlerini dahil edin. İlerleme İzleme • Kısa Vadeli Hedefler - Küçük, ulaşılabilir kilometre taşlarını takip edin (örneğin, alandan ayrılmadan bir alıştırma seansını tamamlamak, bir hedef taşı vurmak). • Uzun Vadeli Hedefler - Tam bir oyuna katılmak, bir ortakla işbirliği yapmak veya temel stratejileri uygulamak gibi kümülatif becerileri değerlendirin. • Veri Toplama - Bireysel öğrenciler için tarih damgalı ilerleme notları içeren günlükleri koruyun. • Başarılı atışlar veya işbirlikçi eylemler gibi metrikleri kaydedin.
---	---

4.3. Ders Planı: Bütünleşik Matematik ve Beden Eğitimi Sınıfı: "Sayı Serüveni"

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-3		
Hareket Halindeki Matematik: Fiziksel Aktivite Yoluyla Sayıları Keşfetmek		
Hedef Gruplar	7-12 yaş arası otizmli öğrenciler (diğer yaşlar için uyarlanabilir)	
Öğrenme hedefleri	- Etkileşimli fiziksel aktiviteler yoluyla sayma, toplama ve çıkarma alıştırmaları yapın. - Kaba motor becerileri geliştirin ve hareket yoluyla odaklanmayı artırın. - Sosyal etkileşimleri ve işbirlikçi becerileri güçlendirin.	
Yetkinlik		
Sayısal Anlama Fiziksel görevler aracılığıyla sayma, ölçme, toplama, çıkarma, çarpma ve bölme becerilerini geliştirin.	İşbirliği ve İletişim Grup etkinlikleri sırasında ekip çalışmasını, sözlü ve sözsüz iletişimi ve işbirliğini teşvik edin.	Mekansal Farkındalık ve Hareket Konumlandırma, hizalama ve hareket yoluyla uzamsal akıl yürütme oluşturun.
Isınma Aktivitesi	(5-10 dakika) - Amaç: Öğrencilerin derse geçişlerine ve harekete hazırlanmalarına yardımcı olun. - Aktivite: "Sayma Esnemesi" - Bir daire içinde durun.	

	- Her sayı için basit bir esneme hareketi yaparken 1'den 20'ye kadar sayın (örneğin, ayak parmaklarına, kol dairelerine uzanmak). - İlerlemeyi göstermek için görsel bir geri sayım tablosu kullanın.	
Ana Faaliyet Alanı "Matematik Hareket İstasyonları" (20–30 dakika)		
Dersi, her biri bir matematik kavramına odaklanan istasyonlara bölün. İstasyon 1: Sayma ve Atlama - Numaralı paspasları veya hulahopları bir sıraya yerleştirin (1'den 10'a kadar). - Öğrenciler bir minderden diğerine atlarlar ve zıplarken sayıyı yüksek sesle söylerler. Uzantı: Yalnızca daha büyük öğrenciler için çift veya tek sayılar kullanın.	İstasyon 2: Toplama ve Çıkarma Atma - Puflar ve sayıların bulunduğu bir hedef tahtası kullanın. - Öğrenciler tahtaya bir puf atar, sayıyı not eder ve ikinci bir atışa ekler veya ikinci atıştan çıkarırlar. - Görsel destekler: Hesaplamalara yardımcı olması için sayı çizgileri veya resimler kullanın.	İstasyon 3: Şekil Desenleri Rölesi - Şekilleri (örneğin daireler, kareler, üçgenler) bir desende düzenleyin. - Öğrenciler şekillere koşar, deseni tanımlar ve bir sonraki şekli sırayla yerleştirir. - Uzantı: Daha karmaşık kalıplar tanıtın (örneğin, ABB, AAB).
Öğretmenler için Talimatlar		
Hazırlık Öğrenci İhtiyaçlarını Anlayın - Her öğrencinin duyuşal tercihlerini, iletişim tarzlarını ve öğrenme zorluklarını anlamak için Bireyselleştirilmiş Eğitim Planlarını (IEP'ler) gözden geçirin. Net Hedefler Belirleyin - Aktivitenin hangi matematik kavramlarını (örneğin, toplama, çarpma, geometri) pekiştirmesini istediğinizi tanımlayın. Uyarlanabilir Aktiviteleri Seçin - Beceri seviyelerine göre değiştirilebilen fiziksel görevleri seçin ve tüm öğrencilerin katılımını sağlayın. - Görsel Destekler: Talimatları adım adım açıklamak için çizelgeler, işaret kartları veya diyagramlar gibi görsel yardımcılar hazırlayın. Ortam Kurulumu Güvenli Alan - Duyusal dikkat dağıtıcı unsurları en aza indiren bir spor salonu veya açık alan kullanın (örn. loş aydınlatma, azaltılmış gürültü). Görevler için Bölgeler - Aktivitenin her bölümü için farklı alanlar oluşturun (örneğin, bir sayma bölgesi, bir sıralama istasyonu). Geçiş	Sayı Atma - Topları sayılarla etiketlenmiş kovalara atın ve puanlanan sayılara göre problemleri çözün. Geometri Rölesi - Şekilleri toplamak ve belirli geometrik desenler oluşturmak için koşun. İşbirliğine Dayalı Hale Getirin - Sorunları çözerken sosyal etkileşimi ve ekip çalışmasını teşvik etmek için öğrencileri eşleştirin veya gruplandırın. İletişim Basit Talimatları Kullanın - Anlaşılır bir şekilde konuşun ve görevleri yönetilebilir adımlara ayırın. Sözlü ve görsel olarak pekiştirin. Aktiviteyi modelleme - Başlamadan önce aktiviteyi gösterin. Çabayı Güçlendirin - Katılımı ve güveni teşvik etmek için olumlu geri bildirim sağlayın. Konaklama Seçenekler Sağlayın - Öğrencilerin kendi hızlarında katılmalarına veya aktivitedeki rolleri seçmelerine izin verin (örneğin, bir sayaç, bir koşucu). Duyusal Ayarlamalar - Gerekirse gürültü önleyici kulaklıklar veya molalar sunun. Anlamayı Kolaylaştırın	

- Etkinlikler arasındaki geçişleri işaret etmek için bir zamanlayıcı veya görsel geri sayım kullanın. Etkinlik Tasarımı Hareketi Dahil Et - Örnekler: - Adım Sayma: Öğrenciler belirli sayıda adım yürürler (örneğin, 5 adım ileri, 3 adım geri) ve kat edilen toplam mesafeyi hesaplarlar.	- Görevlere yardımcı olması için akran arkadaşlarınızı veya yardımcılarınızı kullanın. Etkinlik Sonrası Yansıma - Fiziksel aktivitenin sonuçlarını kullanarak öğrenilen matematik kavramlarını tartışın. - Öğrencilerin etkinlik sırasında kelimeler, görseller veya jestler kullanarak nasıl hissettiklerini paylaşmalarına izin verin.
Soğuma ve Yansıma	Bir daire şeklinde oturun, geriye doğru sayın ve öğrendiklerini tartışın
Gözlemsel İpuçları	
Bireysel İhtiyaçları Anlayın Davranış Kalıpları - Her öğrencinin grup ortamlarına nasıl tepki verdiğini gözlemleyin. Bazıları paralel oynamayı tercih ederken, diğerleri aktif olarak meşgul olabilir. Duyusal Tercihler - Duyusal tetikleyicileri veya tercihleri tanımlayın (örneğin, yüksek sesler, parlak alanlar). Güçlü Yönler ve Zorluklar - Görsel görevlerde başarılı olup olmadıklarını, rutini tercih edip etmediklerini veya işlemek için daha fazla zamana ihtiyaç duyup duymadıklarını fark edin. İletişim ve Etkileşim Sözsüz İletişim: - Nişan veya rahatsızlıkla ilgili ipuçları için jestlere, beden diline ve yüz ifadelerine dikkat edin. Akran Etkileşimleri - Akranlarıyla nasıl etkileşime girdiklerini gözlemleyin. Göz teması kuruyorlar mı, katılıyorlar mı yoksa geri çekiliyorlar mı? Talimatlarda Açıklık - Sözel, görsel veya dokunsal ipuçlarıyla talimatları daha iyi takip edip etmediklerini kontrol edin. Faaliyetlere Katılım Aktivite Katılımı - Fiziksel aktiviteye ne kadar aktif bir şekilde katıldıklarını not edin. Matematik problemlerini çözmeye mi çalışıyorlar yoksa sadece hareketten zevk mi alıyorlar? Hız - Yorgunluk veya hayal kırıklığı belirtilerine dikkat edin ve ilerleme hızını buna göre ayarlayın.	İlgi Düzeyleri - Bir matematik sorusunu yanıtlamak için top fırlatmak ve nesneleri hareket ettirerek sıralamak gibi hangi tür etkinliklerin onlarla rezonansa girdiğini gözlemleyin. Motor Beceriler Koordinasyon ve Denge - Koşma veya fırlatma gibi aktiviteler sırasında kaba motor becerilere dikkat edin. İnce Motor Beceriler - Aktivitelerde kullanılan armut fasulye torbaları veya küçük keçeli kalem gibi daha küçük nesneleri tutup tutamayacaklarına dikkat edin. Adaptasyon İhtiyaçları - Daha büyük ekipman veya daha yavaş tempolu görevler gibi değişiklikler gerekli mi? Grup Dinamikleri Sıra Alma Becerileri - Bir grupta bekleme ve sırayla oynama yeteneklerini gözlemleyin. İşbirlikçi Çabalar - Başkalarıyla çalışırken işbirliği veya direnç belirtilerini izleyin. Akran Desteği - Akranların katılımı destekleyebileceği veya teşvik edebileceği doğal bağlantılar arayın. Duygusal Düzenleme Bunalma belirtileri - El çırpma, pacing veya sözlü patlamalar gibi aşırı uyarılma veya hayal kırıklığı belirtilerini izleyin. Başa Çıkma Stratejileri - Geri adım atmak veya daha sessiz bir köşe aramak gibi öz düzenleme tekniklerini kullandıklarını gözlemleyin.
Öğretim Stratejisi	
Bütünleşik Öğrenme	Yapılandırılmış Rutin

- Katılımı ve akılda tutmayı artırmak için fiziksel hareketi matematik problemleriyle birleştirin. Görsel ve Duyusal Destek - Görsel yardımcılar (örn. bilgi kartları, şekiller ve sayılar) ve duysal dostu ekipman (örn. yumuşak toplar, çemberler, puflar) kullanın. Açık ve Tutarlı Talimatlar - Sözlü talimatları kısa tutun.	- Isınma ile başlayın, ana aktiviteye geçin ve soğuma ve tartışma ile sonlandırın. Olumlu Pekiştirme - Öğrencileri motive etmek için teşvik, övgü veya ödülleri kullanın.
Kaynak Kullanımı	İhtiyaç duyulan malzemeler - Sayı kartları (büyük, renkli ve okunması kolay). - Hareket istasyonları için hulahoplar, puflar veya koniler. - Görsel talimatlar için beyaz tahta ve işaretleyiciler. - Etkinliklerin görsel bir programı (resimler ve kelimeler kullanarak). - Duyulara duyarlı öğrenciler için gürültü önleyici kulaklıklar.
Genel Ayarlama	
İleri Düzey Öğrenciler İçin - Daha karmaşık problemler tanıtın (örneğin, çift basamaklı toplama, kesirler). - Zorluğu artırmak için zamanlanmış zorlukları kullanın. Desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için - Görsel desteklerle tek adımlı problemler sağlayın (örneğin, ek olarak resim kartları). - Gerekirse fiziksel yardım veya akran mentorluğu kullanın.	Duyusal Ayarlamalar - Duyusal olarak hassas öğrenciler için gürültü önleyici kulaklıklara veya sessiz bölgelere izin verin. - Daha fazla duysal girdi için dokulu veya ağırlıklı nesneleri dahil edin. Hız Ayarlamaları - Sorunları çözmek veya oturumu daha küçük parçalara bölmek için fazladan zaman tanıyın.
Öğretmenler için Öğretim İpuçları	
Matematik Anlama - Fiziksel aktiviteyi öğretilen matematik kavramıyla birleştiriyorlar mı? Tekrarlama ve Akılda Tutma - Tekrarlanan talimatlara ihtiyaç duyup duymadıklarını veya aktivite boyunca kavramların akılda tutulduğunu gösterip göstermediklerini not edin. İlerleme Takibi - Zaman içinde matematik becerilerindeki ve fiziksel koordinasyondaki büyümeyi belgelemek için gözlemleri kullanın.	Öğretmenler için Pratik Stratejiler - Etkinlik sırasının haritasını çıkarmak için görsel programları kullanın. - Onları bunaltmaktan kaçınmak için aktiviteye açık ve basit adımlar ekleyin. - Katılımdan önce görevleri göstermek için akran modellemeyi kullanın. - İstenen davranışları ve aktif katılımı teşvik etmek için olumlu pekiştirme kullanın.
Öğrenme Çıktıları	
Matematik Becerileri - Toplama, çıkarma, çarpma, kesirler veya geometri ile ilgili problemleri çözme becerisi. Fiziksel Beceriler - Hareket yoluyla gelişmiş koordinasyon, denge ve motor planlama. Sosyal Etkileşim - Grup ortamlarında gelişmiş iletişim ve ekip çalışması.	

Bilişsel Gelişim

- Geliştirilmiş odaklanma, sıralama ve hafıza tutma.

Gelişmiş Etkileşim

- Fiziksel aktiviteler öğrencileri büyüleyerek dersi daha dinamik ve daha az monoton hale getirir.

Kinestetik Öğrenme

- Fiziksel hareket yoluyla daha iyi öğrenen öğrenciler, uygulamalı etkinliklerden yararlanır.

Sosyal Etkileşim

- Grup etkinlikleri, ekip çalışmasını teşvik ederek işbirliğini ve iletişimi teşvik eder.

Geliştirilmiş Saklama

- Fiziksel aktiviteyi öğrenme ile birleştirmek, kas hafızası yoluyla kavramları sağlamlaştırmaya yardımcı olacaktır.

Duyusal Düzenleme

- Fiziksel hareket, otizmli öğrencilerin kendi kendini düzenlemesine, odaklanmayı geliştirmesine ve kaygıyı azaltmasına yardımcı olacaktır.

Niteliksel Geri Bildirim Göstergeleri**Katılım ve Katılım****Coşkunun Gözlemlenmesi**

- Öğrenciler gözle görülür bir ilgi ve heyecanla etkinliklere aktif olarak katılıyorlar mı?

Görev Odağı

- Öğrenciler göreve odaklanıyor mu yoksa sık sık yeniden yönlendirmeye mi ihtiyaç duyuyorlar?

Katılımda Tutarlılık

- Öğrenciler sürekli olarak farklı etkinliklere katılıyorlar mı?

Etkileşim ve Sosyal Beceriler**Akran İşbirliği**

- Öğrenciler akranlarıyla olumlu bir etkileşim içinde mi (örneğin, materyal paylaşma, sıra alma, işbirliği yapma)?

İletişim

- Etkinlik sırasında sözlü ya da sözsüz iletişim yöntemleri öğrenciler tarafından etkin bir şekilde kullanılıyor mu?

Çatışma Çözümü

- Öğrenciler grup ortamlarındaki anlaşmazlıkları veya zorlukları ne kadar iyi idare ediyor?

Öğrenme Çıktıları**Matematik Kavram Anlama**

- Öğrenciler, fiziksel aktiviteler (örneğin, sayma, toplama, sıralama) yoluyla öğretilen matematik kavramlarını anladıklarını gösteriyorlar mı?

Becerilerin Uygulanması

- Öğrenciler bu kavramları etkinlik içinde veya ilgili gerçek dünya örneklerine uygulayabiliyorlar mı?

Zaman İçinde İlerleme

- Birden fazla oturumda anlama veya beceri uygulamasında gözle görülür bir gelişme var mı?

Duyusal ve Davranışsal Düzenleme**Duyusal Tepkiler**

- Öğrenciler etkinlik sırasında duygusal olarak nasıl tepki veriyorlar? (örneğin, zevk, hayal kırıklığı veya endişe belirtileri)

Davranışsal Adaptasyon

- Öğrenciler davranışlarını grup etkinliğinin gereksinimlerini karşılayacak şekilde uyarlayabiliyorlar mı?

Öz düzenleme

- Öğrenciler aşırı uyarılma veya hayal kırıklığını destekle veya bağımsız olarak yönetebilir mi?

Öğretmen ve Akran Desteğinin Etkinliği**Talimatlara Yanıt Verme**

- Öğrenciler etkinlik sırasında öğretmen talimatlarına veya yönlendirmelerine ne kadar iyi yanıt veriyor?

Stratejilerin Kullanımı

- Öğretim stratejileri (görsel destekler, yönlendirmeler)

Gelişmiş Yetkinlikler

Matematiksel Akıl Yürütme - Gerçek hayat senaryolarında matematik problemlerini anlayın ve çözün. Motor Beceriler - Koşma, fırlatma ve dengeleme aktiviteleri yoluyla kaba motor becerileri geliştirin.	Öz düzenleme - Görevler arasındaki geçişleri yönetin ve duysal girdilerle başa çıkın. İşbirliği - Sıra alma ve işbirliği pratiği yapın.
Ölçüm Kriterleri	
Gözlem Kontrol Listesi - Faaliyetler sırasında katılımı, problem çözme doğruluğunu ve katılım düzeylerini izleyin. Performans Verileri - Doğru çözülen problemlerin sayısını veya görevlerin zamanlanmış olarak tamamlanmasını kaydedin. Öğrenci Yansıması "Bu aktiviteyi beğendiniz mi?" veya "En sevdiğiniz kısım neydi?" gibi basit yönlendirmeler kullanın. Veli/Öğretmen Geri Bildirimi - İlerlemeyi izlemek için gözlemlerinizi ebeveynlerle veya diğer eğitimcilerle paylaşın. Bilişsel Hedefler - Aktiviteye entegre edilmiş matematik kavramlarının anlaşılmasını değerlendirin. Sosyal Hedefler - Grup etkinlikleri sırasında ekip çalışmasını, iletişimi ve işbirliğini değerlendirin. Motor Beceriler - Fiziksel görevlerdeki fiziksel yetenekleri, koordinasyonu ve çabayı değerlendirin. Katılım ve Davranış - Talimatlara katılımı, odaklanmayı ve uyarlanabilirliği gözlemleyin.	Farklılaştırılmış Değerlendirme Kişiselleştirilmiş beklentiler - Her öğrencinin Bireyselleştirilmiş Eğitim Programına (BEP) veya ihtiyaçlarına göre kişiselleştirilmiş başarı kriterleri belirleyin. Sonuç Üzerinden Süreç - Her cevabı doğru almak yerine çaba, katılım ve problem çözme stratejilerine odaklanın. Gözlemsel Yaklaşım Doğrudan Gözlem - Aktiviteler sırasında katılımı ve etkileşimi izleyin. Video Analizi - Etkinlik sonrası öğrenci davranışını ve performansını gözden geçirmek için oturumları kaydedin (rıza ile). Çok Modlu Geri Bildirim - Öğrencilerin nasıl performans gösterdiklerini anlamalarını sağlamak için hem sözlü hem de sözsüz ipuçlarını ekleyin. Değerlendirme Araçları Bölümler Grup İşbirliği Değerlendirme Tablosu - Sıra alma, paylaşma, iletişim ve katılım gibi becerileri değerlendirin. Matematik Kavramı Değerlendirme Listesi - Beden Eğitimi etkinlikleri aracılığıyla matematik ilkelerinin anlaşılmasını değerlendirin.



Bölüm 5

Otizmli Öğrencilerin Beden Eğitimi Alanındaki Motivasyonları Nasıl Arttırılır?



Co-funded by
the European Union

5. BÖLÜM

Otizimli Öğrencilerin Beden Eğitimi Alanında Motivasyonlarının Artırılması

Bu bölüm Otizimli öğrencilerin Beden Eğitimi (BE) alanındaki motivasyonlarını artırmak, onların benzersiz ihtiyaçlarını, ilgi alanlarını ve zorluklarını anlamayı gerektirir. İşte pratik stratejiler:

1. Öngörülebilir ve Yapılandırılmış Bir Ortam Oluşturun

- Görsel Programları Kullanın: Öğrencilerin ne bekleyeceklerini bilmeleri için beden eğitimi dersi için görsel bir program veya gündem sağlayın.

Örnek: "Isınma → Etkinlik 1 → Etkinlik 2 → Soğuma." (Kanban bord kullanın (aşağıya bakın))*

- Tutarlılığı Koruyun: Kaygıyı azaltmak için rutinleri ve talimatları tutarlı tutun.

2. Seçenekler Sunun

- Öğrencilerin etkinlikler, ekipman veya görevler arasında seçim yapmasına izin verin.

Örnek: "Kırmızı topu mu yoksa mavi topu mu kullanmak istersiniz?"

- Seçenekler sunmak, özerkliği ve katılımı teşvik eder.

3. Faaliyetleri ilgi alanlarına göre uyarlayın

- Öğrencilerin en sevdiği temaları, karakterleri veya hobileri beden eğitimi etkinliklerine dahil edin.

Örnek: Engelli parkurlar için bir süper kahraman teması kullanın veya hayvanları hareket oyunlarına dahil edin.

- Heyecan uyandırmak için kişisel ilgi alanlarıyla rezonansa giren oyunlar tasarlayın.

4. Olumlu Pekiştirme Kullanın

- Çaba ve başarılar için anında ve özel övgü sağlayın.

Örnek: "Koniye koşmak harika bir iş!"

- Katılımı güçlendirmek için gerekirse somut ödüller (çıkartmalar, jetonlar veya molalar) kullanın.

5. Faaliyetleri Yönetilebilir Adımlara Bölün

- Görevleri daha küçük, ulaşılabilir adımlara bölerek basitleştirin.

Örnek: "Koniye koş, topu al ve at" demek yerine, onları adım adım yönlendirin:

1. Koniye koş.
2. Topu al.
3. Topu at.

- Motivasyonu yüksek tutmak için her adımda başarıyı kutlayın.

6. Görsel Destekleri Kullanın

- Kuralları açıklamak veya hareketleri göstermek için resimli kartlar veya posterler gibi görsel ipuçları sağlayın (örnek, Kanban bord (aşağıya bakın)*).

- Talimatları daha net hale getirmek için renk kodlu ekipman veya istasyonlar kullanın.

7. Duyusal Dostu Uyarlamaları Dahil Edin

- Bunalmış hissedebilecek öğrenciler için ağırlıklı yelekler, gürültü önleyici kulaklıklar veya duyuşal molalar gibi duyuşal araçlar sağlayın.
- Öğrenciler gürültüye veya büyük gruplara karşı hassassa, etkinlikler için daha sessiz, daha az kalabalık alanları seçin.

8. Bireysel Güçlü Yönler Odaklanın

- Her öğrencinin güçlü yönlerini tanıyın ve geliştirin.
Örnek: Bir öğrenci denge konusunda başarılıysa, derse denge kırıřları veya yoga pozları ekleyin.
- Güven ve motivasyonu artırmak için ilerlemelerini vurgulayın.

9. Aktiviteleri İşbirlikçi Hale Getirin

- Sosyal etkileşimi ve ekip çalışmasını teşvik etmek için arkadaş sistemlerini veya grup etkinliklerini kullanın.
- Öğrencileri sabırlı ve destekleyici akranlarıyla eşleştirin veya grup oyunlarında belirli roller atayın (örneğin, skor bekçisi, ekipman yardımcısı).

10. Teknolojiyi ve Görsel Medyayı Kullanın

- Fiziksel aktiviteyi ilgi çekici bir şekilde teşvik eden harekete dayalı video oyunları veya uygulamaları tanıtın.
- Öğrenciler katılmadan önce etkinlikleri modellemek için videoları kullanın.

11. Hareket Molaları Sağlayın

- Yorgunluğu veya hayal kırıklığını önlemek için görevler arasında kısa molalar verin.
 - Geçişler sırasında germe veya nefes egzersizleri gibi sakinleştirici aktiviteleri dahil edin.
- ### 12. Gerçekçi Hedefler Belirleyin
- Her öğrencinin yeteneklerine uygun küçük, ulaşılabilir hedefler belirleyin.
Örnek: "Bugün, topu bir kez çembere atmayı deneyelim."
 - Güven kazandıkça zorluğu kademeli olarak artırın.

12. Sadece Performansı Değil, Katılımı Kutlayın

- Öğrenci görevi mükemmel bir şekilde tamamlamasa bile, çabayı ve denemeye istekli olmayı övün.
- Rekabet etmek yerine eğlenmeye odaklanmaları için onları teşvik edin.

13. Kapsayıcı Bir Atmosfer Yaratın

- Herkesin katılabilmesini sağlamak için farklı beceri seviyelerine uyarlanabilen aktiviteler kullanın.
- Aşırı rekabetçi oyunlardan kaçının; bunun yerine, işbirlikçi faaliyetlere odaklanın.

14. Ebeveynleri veya Bakıcıları Meşgul Edin

- Beden Eğitimi dersleriyle ilgili bilgileri ebeveynler veya bakıcılarla paylaşın.
- Aşinalık ve heyecan yaratmak için onları evdeki aktiviteleri tartışmaya teşvik edin.

Yapıyı, seçimi ve kişiselleştirilmiş desteği birleştirerek, otizmlili öğrencileri kendi hızlarında meşgul olmaya, eğlenmeye ve fiziksel becerilerini geliştirmeye teşvik eden bir beden eğitimi ortamı yaratabilirsiniz.

- Beden Eğitimi sınıfında bir Kanban panosu kullanmak, dersi görsel olarak düzenlemenin ve otizmlili öğrenciler için net, adım adım bir yapı sağlamanın etkili bir yolu olabilir. İşte bunu uygulamak için pratik bir kılavuz. Kanban panosu, görevleri aşağıdaki gibi kategorilere ayıran görsel bir araçtır:
 - Yapılacaklar: Ders için planlanan etkinlikler.
 - Devam Ediyor: Şu anda üzerinde çalışılan faaliyetler.
 - Bitti: Tamamlanan aktiviteler.

Bu sistem, öğrencilerin görevlerin ilerlemesini görmelerine ve bir sonraki adımda ne bekleyeceklerini anlamalarına yardımcı olur, bu da özellikle öngörülebilirlik ve görsel desteklerden yararlananlar için yararlıdır.

P.E.'de Kanban Panosu Kullanma Adımları

1. Kartı Kurun

- Taşınabilir bir beyaz tahta, poster panosu veya manyetik tahta kullanın.
- Yapılacak, Devam Ediyor ve Bitti etiketli üç sütuna bölün.
- Her aktivite için renkli kartlar, mıknatıslar veya cırt cırtlı görsel semboller kullanın.

2. Aktiviteler için Görsel Kartlar Oluşturun

- Dersin her bir bölümünü temsil eden resimli kartlar veya simgeler hazırlayın, örneğin:

Isınma (örneğin, esneme veya koşma resmi).

Ana Aktivite (örneğin, bir badminton raketi veya bir engel parkuru için bir koni).

Soğuma (örneğin, oturan ve derin nefes alan bir kişi).

- Her karta "Germe" veya "Badminton" gibi basit bir kelime veya kelime öbeği ekleyin.
- Kartları ilgi çekici hale getirmek için öğrencilerin tercihlerine uygun renkler veya temalar kullanın.

3. Yönetim Kurulunu Öğrencilere Tanıtın

- Dersin başında, öğrencilerle birlikte Yapılacaklar sütununu gözden geçirin.

Örnek: "Önce gerineceğiz. Sonra rakete vurmaya yapacağız. Sonunda badminton oynayacağız."

- Etkinlikler tamamlandığında kartların Devam Ediyor ve ardından Bitti'ye nasıl taşınacağını gösterin.

4. Ders sırasında tahtayı kullanın

- Aktiviteler Arası Geçiş:

Her aktivitenin başlangıcında, ilgili kartı şuradan hareket ettirin:

Yapılacaklar Devam Ediyor.

De ki: "Şimdi engelli parkura başlıyoruz. Hadi kartı hareket ettirelim!"

- Tamamlamayı Kutlayın:

Bir aktivite bittiğinde, kartı Bitti'ye getirin ve grubu övün.

Örnek: "Esnemeyi bitirdik! İyi iş! Bunu 'Bitti'ye taşıyalım."

5. Öğrenci Katılımını Teşvik Edin

- Öğrencileri kartları hareket ettirmeye dahil edin:

Etkileşim oluşturmak için her geçişte kartı taşımak üzere bir öğrenci seçin.

Bunu katılım için bir ödül veya motivasyon kaynağı olarak kullanın.

6. Yönetim Kurulunu Bireysel İhtiyaçlara Göre Uyarlayın

- Basitleştirin: Tam tahta bunaltıcı geliyorsa, iki sütuna düşürün: "Şimdi" ve "İleri".
- Kişisel Panolar: Ekstra desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için, görevlerine odaklanmalarını sağlamak için bireysel Kanban panoları sağlayın.
- Molalar Ekle: Duyusal molalara veya kesinti sürelerine ihtiyaç duyan öğrenciler için mola kartlarını sıraya dahil edin.

P.E.'de Kanban Panosu Kullanmanın Avantajları

1. **Görsel Netlik:** Öğrencilerin dersin akışını anlamalarına yardımcı olur.
2. **Azaltılmış Kaygı:** Bundan sonra ne olacağını bilmek belirsizliği en aza indirir.
3. **Görev İlerlemesi:** Öğrencileri, görevleri tamamlamaya kadar görmeleri için teşvik eder ve motive eder.
4. **Etkileşim:** Kartları hareket ettirmek, dahil olmak için uygulamalı, etkileşimli bir yol sağlar.
5. **Motivasyon:** Kartları Bitti'ye taşımanın tatmini, katılımı ve çabayı pekiştirir.

Başarı İçin İpuçları

- Panoyu görünür ve erişilebilir tutun.
- Anlaşılır olması için cesur, basit görseller kullanın.
- Her sınıfta süreçle tutarlı olun, böylece öğrenciler ona aşina olurlar.

Bu şekilde bir Kanban panosu kullanmak, beden eğitimi dersini görsel, uygulamalı ve otizm dostu bir şekilde yapılandırmaya yardımcı olacaktır.

5.1. Ders Planı: Otizmli öğrenciler için badminton

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı – 1	
Otizmli öğrenciler için badminton	
Hedef Gruplar	Otizmli her yaştan öğrenci
Öğrenme hedefleri	Dersin sonunda öğrenciler şunları yapabilecektir: • Servis atma, vurma ve sahada hareket etme gibi temel badminton becerilerini gösterin. • Sıra alma ve iletişim becerilerini kullanarak akranlarıyla işbirlikçi oyunlara katılın.

	• Talimatları izleyin ve badmintonun temel kurallarını anlayın. • Duyguları kendi kendine düzenler ve hayal kırıklıklarını yönetir. • Başarılı katılım yoluyla bir başarı duygusu ve gelişmiş bir güven deneyimi yaşayın.
Yetkinlik	
Fiziksel Yeterlilikler: Motor Koordinasyonu ve Kontrolü: Raketi tutmayı, servis atmayı ve raketle vurmaya öğrenmek, ince ve kaba motor koordinasyonu geliştirmeye yardımcı olur. Kortta hareket etme, raketi kontrol etme ve raketle takip etme becerisini geliştirmek, el-göz koordinasyonu geliştirir. • Denge ve Çeviklik: Temel ayak hareketleri (yan adımlar, ileri ve geri hareket) öğrencilerin dengelerini ve çevikliklerini geliştirmelerine yardımcı olur. • Mekansal Farkındalık: Saha sınırlarını anlamak ve saha üzerindeki konumlanma, öğrencilerin çevrelerindeki alana göre hareket etme yeteneklerini geliştirecektir. Sosyal Yetkinlikler: Takım Çalışması ve İş birliği: Ortak veya küçük grup etkinlikleri, öğrencileri birlikte çalışmaya, sahayı paylaşmaya, sırayla çalışmaya ve Akranlarla iletişim kurun. İş birliği içinde oynayarak, öğrenciler ortak etkinliklere nasıl katılacaklarını ve sıra alma pratiği yapmayı öğreneceklerdir.	• İletişim Becerileri: Öğrenciler sözlü ve sözsüz iletişim pratiği yapacaklardır (jestler, göz teması ve muhtemelen kelimeler veya işaretler) oyun sırasında akranlarıyla etkileşim kurmak için. Gerekliğinde iletişim cihazlarını veya panolarını da kullanarak kendilerini ifade etme yeteneklerini geliştirebilirler. • Sosyal Etkileşim: Sosyal bağları ve arkadaşlıkları teşvik eder. Paylaşılan görevler. 3. Bilişsel Yeterlilikler: • Dikkat ve Odaklanma: Yapılandırılmış aktiviteler ve açık, tutarlı rutinler sayesinde, öğrenciler eldeki göreve odaklanma pratiği yaparlar (örneğin, raketle vurmaya veya doğru yere gitmek). Görsel zamanlayıcıların veya ipuçlarının kullanılması, zaman kısıtlamalarını anlamalarına ve dikkatlerini yönetmelerine yardımcı olur. • Problem Çözme ve Strateji: Öğrenciler becerilerinde ilerledikçe, raketle ağ üzerinden vurmaya ve kendilerini sahada konumlandırmak için stratejiler geliştirmeye başlarlar. Bir sonraki hamleyi planlamak veya raketin yönünü tahmin etmek gibi bilişsel görev, eleştirel düşünmeyi teşvik eder.
Duyusal Yetkinlikler: Öz Düzenleme: Öğrenciler, oyun sırasında, bir şutu kaçırdıkları hayal kırıklığı veya başarıya ulaşırlarken heyecan gibi duyguları yönetme pratiği yapacaklardır. Görsel veya sözlü yönlendirmeler kullanılarak, öğrenciler duygularını uygun bir şekilde tanımaya ve ifade etmeye teşvik edilebilir. • Güven ve Benlik Saygısı: Olumlu pekiştirme ve görevleri tamamlamada (küçük olanlar bile) başarı, öğrencilerin bir duygu geliştirmelerine yardımcı olacaktır.	Duyusal Yeterlilikler: • Duyusal İşleme ve Düzenleme: Ders, duysal hassasiyetleri olan öğrencilerin kalmasına yardımcı olan duysal dostu konaklamalar içerir Öğrenciler farklı duysal girdilere (örneğin, rakete çarpan raketin sesi) uyum sağlamayı öğrenebilirler ve Duyusal tepkilerini buna göre düzenleyin. • Duyusal ihtiyaçlarda kendini savunma: Öğrenciler, duysal girdiler tarafından boğulduklarını fark etme ve iletişim kurma yeteneğini geliştirebilirler; ihtiyaçları (örneğin, mola istemek veya gürültü önleyici kulaklık kullanmak). 6. İşlevsel Yetkinlikler: • Görev Yönetimi:

Takım odaklı görevlere katılımı ve akran tanımayı teşvik etmek, benlik saygısını artırır. • Elastikiyet: Öğrenciler, zorluklarla karşılaştıklarında bile sebat etmeyi öğrenirler (örneğin, raketle mükemmel bir şekilde vuramamak). Bu, esneklik ve büyüme zihniyeti oluşturur.	Yapılandırılmış rutinleri (örneğin, ısınma, beceri geliştirme, oyun oynama) takip ederek, öğrenciler aşağıdakileri takip etme pratiği yaparlar, talimatları ve görevleri zamanında tamamlar. • Zaman Farkındalığı: Zamanlayıcılar veya net görsel ipuçları kullanmak, öğrencilerin her bir aktivite için ne kadar zamanları olduğunu anlamalarına ve zaman yönetimi becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.
Isınma Aktivitesi	• Amaç: Vücudu fiziksel aktiviteye hazırlamak ve öğrencilerin duysal girdileri düzenlemelerine yardımcı olmak. • Etkinlik: Kısa, sakinleştirici bir müzik seansı veya hafif bir esneme rutini ile başlayın. Kol sallama, bacak germe veya atlama krikoları gibi egzersizleri dahil edin. Her hareketi yönlendirmek için görsel istemleri kullanın (germe, zıplama gibi eylemlerin resimlerini gösterin). Isınmanın ne zaman bittiğini göstermek için görsel bir zamanlayıcı kullanın. Motor koordinasyonunu geliştirmek için öğrencileri hareketlerini müziğin ritmiyle eşleştirmeye teşvik edin. • Duyusal düşünceler: Ezici seslerden ve görsellerden kaçının; çok uyarıcı olmayan sakinleştirici müzik seçin.
Ana Faaliyet Alanı	
Badminton Girişi (5 dakika) • Amaç: Badminton ile ilgili temel kavramları ve güvenlik kurallarını tanıtmak. • Etkinlik: Basit bir badminton oyununun kısa bir videosunu veya demosunu gösterin. Temel bileşenleri tanıttır: raket, raketle ve kort sınırları. Kuralları basit bir dil ve görsel yardımcılar kullanarak açıklayın (örneğin, "raketle ağ üzerinden vur"). Güvenliği vurgulayın: "Raketler raketlere vurmaktır, insanlara değil." • Duyusal hususlar: Görsel yardımcılarla aşırı uyarılmayı önleyin, talimatları basit tutun ve öğrencinin anladığını kontrol edin. Beceri Geliştirme (10 dakika) • Amaç: Temel badminton becerilerini öğretin: kavrama, servis atma ve raketle vurma. • Aktivite: Kavrama Alıştırması: "El sıkışma" tutuşu ile raketin nasıl tutulacağını gösterin. Öğrencilerin raketi birkaç saniye tutarak pratik yapmalarına izin verin. Servis Uygulaması: El altından nasıl servis yapılacağını gösterin. Adımları pekiştirmek için	Ayak Hareketleri: Nereye hareket edileceğini göstermek için görsel işaretleyiciler (koniler) ile sahadaki temel hareketleri öğretin. Basit yan adımlarla başlayın. • Duyusal hususlar: Yumuşak raketler kullanın ve alanın aşırı kalabalık olmadığından emin olun, bu da her öğrenciye pratik yapması için geniş alan sağlar. • Olumlu pekiştirme: Ne kadar küçük olursa olsun başarılı denemeler için övgü veya ödül sistemi (çıkartmalar, jetonlar) kullanın. Yapılandırılmış Aktivite/Partner Oyunu (12 dakika) • Amaç: Badminton becerilerini uygularken sosyal etkileşimi ve ekip çalışmasını teşvik edin. • Etkinlik: Öğrencileri benzer yeteneklere veya ilgi alanlarına göre eşleştirin. Basit, yapılandırılmış görevler atayın (örneğin, bir öğrenci servis atar, diğeri raketle geri verir). Duyusal hassasiyetleri olan öğrenciler için, gürültüyü en aza indirmek için kulaklık veya kulak tıkacı kullanın veya gerekirse molalara izin verin. Öğrencilerin sıra alma sürecini anladığından emin olun (görsel zamanlayıcı veya her öğrencinin sırası için geri sayım).

görsel bir ipucu (örneğin, eylemi gösteren bir resim) kullanın. Raketle Vurma: Öğrencilerin raketle havada veya duvara hafifçe vurma alıştırmaları yapmalarını sağlayın. Yumuşak, vurması kolay bir raketle başlayın.	"Sıra sizde!" demek veya jestler kullanmak gibi sözlü veya sözsüz iletişimi teşvik edin. • Duyusal hususlar: Gürültü, aydınlatma ve alan seviyesini bireysel tercihlere göre ayarladığınızdan emin olun (sakinleştirici vs. uyarıcı).
Öğretmenler için Talimatlar	
Net, Olumlu Pekiştirme Kullanın • Sadece Sonuçları Değil, Çabaları Övün: "Raketi tutmak harika bir iş!" veya "Servisle güzel bir deneme!" gibi küçük başarılar için özel övgüde bulunun. Bu, güven oluşturmaya yardımcı olur ve görev zor olsa bile sürekli çabayı teşvik eder. • Ödül Sistemi: İlerlemeyi kutlamak için bir ödül sistemi (ör. çıkartmalar, jetonlar veya puan tablosu) uygulayın. Ödüller, belirli sayıda başarılı servisi tamamlamak veya belirli bir süre boyunca pratik yapmak gibi belirli hedeflere ulaşmak için kullanılabilir. • Anında Geri Bildirim: Çabalarını ve ilerlemelerini takdir etmek için anında ve tutarlı olumlu geri bildirim sağlayın. Örneğin, "Tüm ısınma boyunca odaklanmayı gerçekten iyi başardın!" Dersi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirin • Oyunculuğu dahil edin: Dersi daha keyifli hale getirmek için oyunlar veya meydan okumalar oluşturmak gibi eğlenceli öğeler ekleyin. Örneğin, öğrenciler belirli bir süre boyunca raketle havaya vurmaya çalıştıkları bir "raketle yarışmasına" katılabilirler. • Aktivite Çeşitliliği: Bireysel alıştırma (örneğin servis), ortak çalışma (örneğin voleybol) veya küçük grup oyunları gibi farklı aktiviteler sunarak dersi dinamik tutun. Bu çeşitlilik, dikkatin korunmasına yardımcı olur ve öğrencilerin ilgisini çeker. • Müziği Dahil Edin: Enerjik ve eğlenceli bir atmosfer yaratmak için müziği kullanın. Sakinleştirici müzik, ısınma veya soğuma için kullanılabilirken, iyimser müzik, antrenman veya takım zorlukları sırasında öğrencilere enerji vermeye yardımcı olabilir. • Dostça Yarışmalar Tanıtın: Sağlıklı, baskı altında olmayan yarışmalar (arka arkaya en çok kimin raketle vurabileceği gibi) öğrencileri	• Kendini İfade Etmeyi Teşvik Edin: Öğrencilerin, en çok keyif aldıkları etkinlik türü veya belirli bir görev için ne kadar zaman harcamak istedikleri gibi tercihlerini ve ihtiyaçlarını ifade etmelerine izin verin. Öğrenciler seçimlerine saygı duyulduğunu hissettiklerinde, katılım sağlamak için daha fazla motive olurlar. Etkileşimi Artırmak için İlgi Alanlarını Kullanın • Öğrencilerin ilgi alanlarını dahil edin: Öğrencilerin belirli ilgi alanları varsa (örneğin, hayvanlar, süper kahramanlar, renkler), bu ilgi alanlarını dersi daha çekici hale getirmek için kullanın. Örneğin, öğrenciler raketle uçan bir kuş gibi davranabilir veya süper kahraman sporcular gibi davranabilirler. • Badmintonu günlük yaşamlarıyla ilişkilendirin: Öğrencilerin badmintonu gerçek yaşam durumlarına bağlamasına yardımcı olun. Örneğin, badmintonun eğlenceli bir şekilde "yakalama" veya "voleybol" oyunu gibi olduğunu açıklayın, bu onların anlayışıyla daha fazla rezonansa girebilir. Başarı için Fırsatlar Sağlayın • Ulaşılabilir Hedefler Belirleyin: Öğrencilerin başarıyı deneyimlemelerini sağlayan kısa vadeli, ulaşılabilir hedefler belirleyin. Örneğin, "Bakalım raketle arka arkaya üç kez vurabilecek miyiz" veya "Raketle çizginin üzerinden servis yapabilir misiniz?" • Mükemmelliğe Değil İlerlemeye Odaklanın: Mükemmellikten çok iyileştirmeyi vurgulayın. Güven oluşturmak ve motivasyonu korumak için daha iyi bir servis veya daha tutarlı vuruşlar gibi küçük iyileştirmeleri kutlayın. • Düşünmeyi Teşvik Edin: Dersten sonra, öğrencilere en çok neyi sevdiklerini veya neyi başarmaktan gurur duyduklarını sorun. Onlara düşünme şansı vermek, başarılarını

motive edebilir ve derse heyecan katabilir. Kazanmanın yerine eğlenceye ve katılıma odaklanıldığından emin olun.

3. Net beklentiler ve yapı sağlayın

• Görsel Destekleri Kullanın:

Öğrencilerin dersin yapısını ve ne yapmaları gerektiğini anlamalarına yardımcı olmak için görsel ipuçları (posterler, adım adım talimatlar veya görsel bir zamanlayıcı) sağlayın. Görsel destekler netlik sağlar ve kaygıyı azaltır.

• Görevleri Ayırın:

Her beceriyi (örneğin, servis atma, vurma, ayak hareketleri) daha küçük, yönetilebilir adımlara bölün. Öğrencileri ilerledikçe motive etmek için her küçük adımdaki ustalığı kutlayın.

• Rutin ve Öngörülebilirlik:

Ders boyunca tutarlı bir rutin sürdürün. Ne bekleyeceğinizi bilmek (örneğin, ısınma ile başlamak, ardından pratik yapmak, ardından oyunlar) kaygıyı azaltmaya ve odaklanmayı geliştirmeye yardımcı olabilir, bu da motivasyonu yüksek tutar.

4. Olumlu ve destekleyici bir ortamı teşvik edin

• Güvenli Bir Alan Oluşturun:

Öğrencilerin katılmak için duygusal ve fiziksel olarak kendilerini güvende hissetmelerini sağlayın. Gerekirse onlara sakinleşecek bir alan sunun ve mola vermeleri için onları teşvik edin. Bu, stresi azaltmaya yardımcı olur ve hazır olduğunuzda etkileşim kurma motivasyonunu artırır.

• Akran Desteğini Teşvik Edin:

Öğrencileri belirli etkinlikler için destekleyici akranlarıyla eşleştirin. Akran teşviki, güveni artırmaya ve bir dostluk duygusu yaratmaya yardımcı olabilir. Öğrenciler genellikle bir ekip olarak birlikte çalıştıklarında kendilerini daha motive hissederek.

içselleştirmelerine yardımcı olur ve gelecekteki dersler için onları motive eder.

Duyusal İhtiyaçlara Göre Uyarlayın

• Ortamı Değiştirin:

Dikkat dağıtıcı şeylerden kaçınmak ve dersi daha keyifli hale getirmek için duysal ortamı ayarlayın. Gürültüye duyarlı öğrenciler için kulaklık kullanın veya alanın sessiz olduğundan emin olun. Hareketle aşırı uyarılan öğrenciler için daha sessiz, daha odaklı aktiviteler sunun.

• Duyusal molalar sunun:

Öğrencilerin gerektiğinde mola vermelerine izin verin. Ders sırasında kısa duysal molalar vermek (sessiz zaman geçirmek veya sakinleştirici bir aktiviteye katılmak gibi) duysal aşırı yüklenmeyi önlemeye yardımcı olur ve motivasyonu korur.

Büyüme Zihniyetini Teşvik Edin

• Hataları Normalleştirin:

Öğrenme sürecinin bir parçası olarak hataları normalleştirerek büyüme zihniyetini teşvik edin. "Hata yapmak sorun değil; işte böyle öğreniyoruz!" veya "Pratik yaptıkça daha iyi olacaksınız!"

• Çabayı ve Sebati Kutlayın:

Sonuçtan ziyade öğrencilerin ortaya koyduğu çaba ve sebatı odaklanın. Ellerinden gelenin en iyisini yapmanın ve düzenli olarak pratik yapmanın sonuçtan daha önemli olduğunu pekiştirin. Otizmlili öğrencileri bir badminton dersinde motive etmek, bireysel ihtiyaçlarına duyarlı, destekleyici ve ilgi çekici bir ortam yaratmayı içerir. Net bir yapı, olumlu pekiştirme kullanarak, öğrencilerin ilgi alanlarını dahil ederek ve başarı için fırsatlar sağlayarak motivasyonlarını artırabilirsiniz.

Soğuma ve Yansımaya

(6 dakika)

• **Amaç:** Öğrencilerin rahatlamalarına ve öğrenme deneyimleri üzerinde düşünmelerine yardımcı olmak.

• Etkinlik:

Öğrencilere soğuma sürecinde rehberlik edin (hafif esneme, yavaş yürüyüş).

Öğrencilerin ders üzerinde düşünmeleri için birkaç dakika bekleyin.

Öğrencilerin "Mutlu", "Harika" veya "Tamam" gibi sembolleri işaret edebilecekleri bir görsel yansıtma panosu kullanın.

Sözsüz veya sınırlı iletişim becerisine sahip öğrenciler için, duygularını ifade etmek için bir iletişim cihazı veya kartı kullanın.

	Öğrencileri akranlarına olumlu geri bildirim vermeye teşvik edin (örneğin, "Aferin!" veya "Aferin!"). • Duyusal hususlar: Mümkünse yumuşak aydınlatma ile soğuma alanını sessiz ve rahatlatıcı tutun.
Genel Ayarlama	
• Görsel Yardımcılar: Görsel öğrenmeden yararlanan öğrenciler için net görsel talimatlar (resimler, videolar, adım adım kılavuzlar) kullanın. • Akran Desteği: Modelleme ve olumlu etkileşim için öğrencileri destekleyici akranlarla eşleştirin. • İletişim Desteği: Öğrencilere iletişim panoları, işaret dili veya artırıcı cihazlar sağlayın. • İletişim Güçlüğü: Otizmi bazı öğrenciler sözlü iletişimde zorlanabilir. Talimatları anlamalarına veya ihtiyaçlarını ifade etmelerine yardımcı olmak için alternatif iletişim sistemleri (işaret dili, resimli kartlar veya iletişim cihazları gibi) kullanmak gerekebilir. • Duyusal Ayarlamalar: Ortamı öğrencilerin duyuusal ihtiyaçlarına göre ayarlayın (örneğin, aydınlatma, gürültü seviyeleri, fiziksel alan).	• Esneklik: Gerekirse molalara izin verin ve hayal kırıklığını önlemek için aktiviteler için esnek zaman sınırları sağlayın. • Olumlu Pekiştirme: Katılımı teşvik etmek, çabayı övmek ve başarıları kutlamak için bir ödül sistemi kullanın. • Duyusal Aşırı Yüklenme: Otizmi olan bazı öğrenciler, fiziksel aktivitelerde yer alan sesler, hareketler veya duyuusal girdiler tarafından aşırı uyarılabilir. Aşırı yüklenme belirtilerini izlemek ve gerektiğinde duyuusal molalar veya konaklama sağlamak önemlidir. • Sosyal Etkileşimlerde Zorluk: Badminton sosyal bir aktivite olabilirken, sosyal iletişimde zorlanan öğrencilerin akranlarıyla etkileşimde bulunmak için ekstra desteğe ihtiyacı olabilir. Sosyalleşmeyi kolaylaştırmak için basit partner tatbikatları veya oyunlar gibi yapılandırılmış etkileşimler kullanmayı düşünün.

5.2. Ders Planı: Otizmi Öğrenciler İçin Oryantiring

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-2		
Otizmli Öğrenciler İçin Oryantiring		
Basit Bir Oryantiring Kursunda Gezinmek		
Hedef Gruplar	Otizmli her yaştan öğrenci	
Öğrenme hedefleri	Otizmli öğrencilere ekip çalışmasını ve iletişimi geliştirirken harita okuma, yer işaretlerini kullanma ve basit rotaları takip etme gibi temel oryantiring becerilerini öğretmek: • Konumları bulmak için basit bir haritanın nasıl kullanılacağını anlayın. • Görsel işaretçileri kullanarak 3 kontrol noktası arasında gezin. • Çiftler veya küçük gruplar halinde ekip çalışması ve iletişim pratiği yapın.	
Yetkinlik		
Bilişsel - Harita okuma, Problem çözme, Hafıza, Sıralama, Fiziksel - Hareket, Koordinasyon	Sosyal - Takım Çalışması, İletişim, Kurallara Uyma Duyusal - Güven, Dayanıklılık	Oryantasyon, Karar verme, Zaman yönetimi Duyusal - Duyusal işleme, Görsel/işitsel odaklanma
Giriş	Oryantiring, navigasyon ve fiziksel egzersizi birleştiren ilgi çekici bir fiziksel aktivitedir. Otizmli öğrenciler için ders yapılandırılmalı, görsel olarak desteklenmeli ve öngörülebilir, adım adım süreçleri içermelidir. Aktivite, kontrollü bir ortamda	

	mekansal farkındalığı, problem çözme ve sosyal etkileşimi geliştirmeye yardımcı olabilir.
Ana Faaliyet Alanı	
Dört hafta boyunca Öğrenme Senaryosu 1. Hafta: Oryantiringe Giriş • Amaç: Öğrencileri oryantiringin temel araçları ve kavramları ile tanıştırmak. • Aktiviteler: Giriş: Oryantiringin ne olduğunu resimler veya kısa bir video kullanarak kısaca açıklayın. Harita Temelleri: Sembolleri (ağaçlar, yollar) tanımlama ve anlama gibi basit harita okuma becerilerini öğretin Alıştırma Görevi: Bir haritadaki yer işaretlerini ortamdaki gerçek nesnelerle eşleştirin. • Destek: Aktiviteyi etkileşimli hale getirmek için Velcro işaretleyicili büyük bir lamine harita kullanın. 2. Hafta: Basit Bir Rotada Gezinmek • Amaç: Öğrencilere bir harita kullanarak önceden planlanmış bir rotayı takip etmeyi öğretin. • Faaliyetleri: Görsel Demo: Harita üzerinde bir başlangıç noktasının nasıl bulunacağını ve bir rotanın nasıl izleneceğini gösterin. Grup Görevi: Öğrenciler, koniler veya bayraklarla işaretlenmiş 2-3 kontrol noktası arasında gezinmek için çiftler halinde çalışırlar. Yansıtma: Bir grup olarak toplanın ve duyguları (mutlu, nötr, sinirli) belirtmek için basit bir görsel çizelge kullanarak deneyimi tartışın. • Destek: Her kontrol noktası için, her konumda ne göreceklere dair görsel bir işaretleyici de dahil olmak üzere bir kontrol listesi sağlayın. 3. Hafta: Engellerle Problem Çözme • Amaç: Oryantiring sırasında basit karar verme ve problem çözme yeteneklerini öğretmek. • Faaliyetleri: Zorluklarla Rota: Öğrencilerin yollarını uyarlamalarını gerektiren dolambaçlı yollar veya engeller içeren bir kurs oluşturun (örneğin, "Bankın etrafında dolaş ve ağacı bul"). Rol Oynama: Ekip çalışmasını teşvik etmek için bir öğrenciyi "gezgin" ve diğerini "denetleyici" olarak atayın.	• Amaç: Tonu ayarlayın ve aktiviteyi açıklayın. • Adımlar: Öğrencilere hoş geldiniz ve dersi görsel bir kartla tanıtın: "Bugün yerleri bulmak için bir harita kullanacağız!" Büyük bir örnek harita gösterin ve "Buradasınız" noktasını nasıl bulacağınızı açıklayın. Haritadaki yer işaretlerinin üzerine gelin ve bunları yakındaki gerçek hayattaki nesnelerle (ör. ağaç, bank) eşleştirin. Basit, tekrarlayan bir dil kullanın: "Haritaya bakıyoruz. Koniye doğru yürüyoruz. Duruyoruz!" Harita Alıştırması (10 dakika) • Amaç: Bir başlangıç noktasının nasıl bulunacağını ve bir rotanın nasıl takip edileceğini öğretin. • Adım -ları: Lamine haritaları dağıtın. Her öğrencinin veya çiftin başlangıç noktasını bulmasına yardımcı olun ("Haritanızda kırmızı yıldızı arayın"). Öğrencilere, başlangıç noktasından ilk kontrol noktasına kadar olan rotayı parmaklarıyla takip etmeleri için rehberlik edin. Haritayı tutarken ilk kontrol noktasına yürüdüğümüzü, netliği sağlamak için koniyi/bayrağı işaret ettiğinizi gösterin. • Destek: Bire bir rehberlik veya akran arkadaşları kullanın. Görsel görev kartlarını gösterin (örneğin, "Haritaya bak", "Yürü", "Konide dur"). Oryantiring Aktivitesi (20 dakika) • Amaç: Öğrenciler, 3 kontrol noktası olan basit bir rotada gezinirler. • Adım -ları: Öğrencileri eşleştirin veya küçük gruplar atayın (her biri 2-3 öğrenci). Her grup kendi haritasını alır ve belirlenen "Buradasınız" noktasından başlar. Öğrencilere, haritadaki rotayı takip ederek her bir kontrol noktasını bulmaları ve yürümeleri için rehberlik edin. Her kontrol noktasında, öğrenciler küçük bir görevi tamamlarlar (örneğin, bir resmi eşleştirin, nesneleri sayın veya bir rengi tanımlayın). Öğrencilere yardımcı olmak ve onları teşvik etmek için personelin veya

• Destek: Engelleri ele almak için adım adım talimatlar içeren lamine bir kart kullanın. 4. Hafta: Oryantiring Mini Yarışması • Amaç: Öğrenilen becerileri denetimli, eğlenceli bir oryantiring mücadelesinde uygulayın. • Faaliyetleri: Oryantiring Takımı: Öğrenciler, 4-5 kontrol noktası olan bir rotada gezinmek için küçük gruplar halinde çalışırlar. Her kontrol noktası basit bir görev içerir (örneğin, nesneleri saymak, bir renk tanımlamak). Kutlama: Bir grup fotoğrafı ve katılım için küçük bir ödül ile sonlandırın. • Destek: Her kontrol noktasında görsel ipuçları ve net bir "bitiş çizgisi" sağlayın. Tek Ders Yapısı, konu: Basit Bir Oryantiring Kursunda Gezinme Giriş (5 dakika)	gönüllülerin kontrol noktalarında konumlandırıldığından emin olun. • Güvenlik İpucu: Kurs sınırlarını net bir şekilde işaretleyin ve öğrencilere ötesine geçmemelerini hatırlatın. Yansıma ve Özetleme (5 dakika) • Amaç: Başarıları kutlamak ve öğrenmeyi pekiştirmek. • Adım -ları: Öğrencileri başlangıç alanına geri toplayın. Duyguları tartışmak için görsel bir çizelge kullanın (örneğin, "Konileri bulmayı sevdiniz mi? Bana mutlu göster, tamam mı, yoksa mutlu değil"). Katılımın tanınması için küçük ödüller veya çıkartmalar dağıtın. Aktiviteleri görsel yardımcılarıyla özetleyin: "Bir harita kullandık, konilere yürüdük ve parkuru bitirdik. İyi iş!"
Öğretmenler için Talimatlar	
Dersten Önce İlgi Alanlarıyla Bağlantı Kurun: İlgi uyandırmak için tanıdık nesneleri, favori renkleri veya temaları (ör. hayvanlar veya süper kahramanlar) içeren haritaları kullanın. "Biz gizli hazineleri arayan kaşifleriz!" gibi bir hikâye ögesi ekleyin. Aktiviteleri önizleyin: Öğrencileri ne bekleyeceklerine hazırlamak için önceden eve görsel bir program veya sosyal hikâye gönderin. Ne yapacaklarını göstermek için görsel kartlar kullanın (örneğin, "Yürü, Külâhı Bul, Kutla!"). Ders Sırasında Olumlu Pekiştirme: Sözlü övgü ve "Koniyi bulmak harika bir iş!" veya "Harika bir gezginsin!" gibi özel teşvikler kullanın. Etkileşimi sürdürmek için her kontrol noktasında somut ödüller (çıkartmalar, pullar) verin. Görsel Bir Hedef Oluşturun: Bitişi belirtmek için bir bitiş çizgisi afişi veya renkli bir hedef kullanın. İlerlemeyi görsel olarak görüntüleyin (örneğin, her birinin bulunduğu bir grafik kontrol noktası, kilidini açmak için bir "seviye"dir). Duyusal molaları dahil edin: Öğrenciler bunalmış hissedersen, duyuşal dostu aktivitelerle (stres topu sıkma gibi) kısa molalar verin.	Geçişlerde Zorluk • Zorluk: Kontrol noktaları arasında geçiş yapmak veya yeni bir aktiviteye başlamak endişe veya direnç neden olabilir. • Çözüm: Görsel programlar veya geçiş ipuçları kullanın (örneğin, "Önce koniyi buluruz, sonra dinleniriz"). Geçişlerden önce geri sayımlar sunun (örneğin, "3 dakika içinde bir sonraki noktaya gidiyoruz") harita yapın veya rotayı bağımsız olarak gezin. • Çözüm: Net semboller ve daha az ayrıntıyla haritaları basitleştirin. Rehberlik için öğrencileri bir arkadaş veya asistanla eşleştirin. Gezinmeyi kolaylaştırmak için görsel işaretler (örn. parlak bayraklar, koniler) kullanın. İletişim Engelleri • Zorluk: Sınırlı olan öğrenciler Sözlü iletişim, yardım istemekte veya talimatları anlamakta zorluk çekebilir. • Çözüm: Resim kartları veya adım adım kılavuzlar gibi görsel destekler kullanın. İşaret etmek veya jestleri kullanmak gibi sözsüz iletişimi teşvik edin.

Motivasyonu aşırı yüklemekten yüksek tutmak için küçük adımları kutlayın. Akran rol modellerini veya arkadaşlarını kullanın: Öğrencileri, etkinliği gösterebilecek ve katılımı teşvik edebilecek hevesli akranlarla eşleştirin. Dersten Sonra Başarıyı Kutlayın: Bir grup tezahüratı, beşlik çakmak veya sertifikalarla küçük başarıları bile vurgulayın. Ne başardıklarını göstermek için görsel bir ödül tablosu kullanın. Olumlu Düşünün: "En sevdiğin kısım neydi?" gibi basit sorular sorun ve cevaplarını gülümsemeler ve teşekkürlerle pekiştirin. Kalıcı olumlu anılar yaratmak için başarılarının fotoğraflarını veya çizimlerini (rıza ile) sergileyin. Genel İpuçları • Eğlenceli ve Öngörülebilir Tutun: Öngörülebilir rutinler rahatlık sağlarken, eğlenceli görevler ilgiyi korur. • Seçenekler Sunun: Öğrencilere kontrol hissi vermek için kontrol noktalarındaki basit görevler arasında seçim yapmalarına izin verin (örneğin, "Konileri saymak mı yoksa bayrağı bulmak mı istersiniz?"). • Esnek Kalın: Aktiviteyi enerjilerine ve ruh hallerine göre uyarlayın - herhangi bir katılımı bir kazanç olarak kutlayın. Duyusal Hassasiyetler • Zorluk: Bazı öğrenciler, gürültü, parlak güneş ışığı veya tanıdık olmayan dokular (çimen, kir) gibi dış ortamdaki duysal girdilerden bunalmış hissedebilir. • Çözüm: Sessiz ve kontrollü bir yer seçin. Öğrencilerin güneş gözlüğü, şapka veya gürültü önleyici kulaklık takmalarına izin verin. Gerekirse duysal molalar veya sakinleştirici aktiviteler sağlayın.	Açık, basit talimatlar sağlayın ve gerektiği kadar tekrarlayın. Kısa Dikkat Süreleri • Zorluk: Çok uzun veya karmaşık olması durumunda öğrenciler aktiviteye olan ilgilerini kaybedebilirler. • Çözüm: Sık sık molalarla görevleri kısa ve ulaşılabilir tutun. İlgi alanlarına göre küçük ödüller veya görevler gibi ilgi çekici unsurları dahil edin. Güvenlik Endişeleri • Zorluk: Öğrenciler sınırları anlamak için uzaklaşabilir veya zorlanabilirler. • Çözüm: Konileri, bayrakları veya doğal yer işaretlerini kullanarak parkur sınırlarını net bir şekilde tanımlayın. Kilit noktalarda konuşlanmış personel veya gönüllülerle yeterli yetişkin gözetimi sağlayın. Dolaşma eğilimi olan öğrenciler için kimlik etiketleri veya bilezikler kullanın. Sosyal Etkileşim Zorlukları • Zorluk: Bazı öğrenciler akranlarıyla veya gruplar halinde çalışmaktan rahatsız olabilir. • Çözüm: Öğrencilerin tek başına, çiftler halinde veya küçük gruplar halinde çalışmayı seçmelerine izin verin. Her öğrenciye net bir sorumluluk vermek için gruplar içinde roller atayın (örneğin, harita sahibi, gezgin). Değişime veya yeniliğe karşı direnç • Zorluk: Öğrenciler yeni bir aktiviteye katılmaya direnebilir veya bilinmeyenler hakkında endişeli hissedebilirler. • Çözüm: Etkinliği önceden açıklamak için sosyal hikayeleri veya önizlemeleri kullanın. Ders boyunca tutarlı bir yapı ve rutin sürdürün.
--	--

Öğretim Stratejisi

Kaynak Kullanımı	• Kursun basit lamine haritaları (öğrenci veya çift başına 1 adet). • Kontrol noktaları için renk kodlu koniler veya bayraklar. • Görsel talimat kartları (semboller ve adımlarla birlikte). • Küçük ödüller (ör. çıkartmalar, sertifikalar). • Zaman kontrol noktalarını belirtmek için ısıklık veya zil çalın. Ayar
--------------------------------	---

	• Çevre: Okul oyun alanı, park veya sınırları açıkça belirlenmiş açık alan gibi tanıdık ve güvenli bir açık alan. • Grup Büyüklüğü: Odaklanmayı sürdürmek ve güvenliği sağlamak için küçük gruplar (grup başına 2-4 öğrenci).
Genel Ayarlama	
Farklılaşma Stratejileri Görev Basitleştirme • Strateji: Görevlerin karmaşıklığını öğrencilerin yeteneklerine göre ayarlayın. Yeni başlayanlar için: Net, cesur görseller ve daha az ayrıntı içeren basitleştirilmiş bir harita kullanın. Aşağıdakiler için doğrudan rehberlik sağlayın Gezinti. İleri düzey öğrenciler için: Daha fazla kontrol noktası ekleyin, biraz karmaşık rotalar veya aşağıdaki gibi ek görevler. Grup Dinamiklerini Ayarlama • Strateji: Farklı katılım seçenekleri sunun. Bağımsız öğrenciler: Tamamlamalarına izin verin bireysel olarak kendi hızlarında ders verir. Sosyal öğrenenler: Onları bir arkadaşınızla veya grupla eşleştirin. İşbirliğini ve ekip çalışmasını teşvik edin. Duyusal olarak hassas öğrenciler: Daha az dikkat dağıtıcı olan daha sessiz, alternatif bir kurs sağlayın. Teklif Seçenekleri • Strateji: Öğrencilerin katılımı artırmak için seçimler yapmalarına izin verin. Örnek: Öğrencilerin hangi rotayı izleyeceklerini (örneğin, kırmızı yol ve mavi yol) veya bir kontrol noktasında hangi görevi tamamlayacaklarını seçmelerine izin verin. Çoklu Öğretim Modları • Strateji: Farklı öğrenme stillerine hitap etmek için talimatları çeşitli şekillerde sunun. Görsel öğrenenler: Resimli kartlar, diyagramlar veya renk kodlu haritalar kullanın. Kinestetik öğrenenler: Başlamadan önce uygulamalı rehberlikle rotaları fiziksel olarak uygulayın. İşitsel öğrenenler: Sözlü yönlendirmeler veya sesli ipuçları sağlayın. Kişiselleştirilmiş Destek Özel Haritalar • Şunlarla kişiselleştirilmiş haritalar oluşturun: Başlangıç ve bitiş noktası göstergelerini temizleyin. Büyütülmüş semboller veya dokunsal öğeler (örneğin, görme bozukluğu olan öğrenciler için yükseltilmiş yüzeyler). Bire Bir Yardım	Duyusal Konaklama Yerleri • Aşırı uyarılmış öğrenciler için gürültü önleyici kulaklıklar, kıpır kıpır oyuncaklar veya duyuşal bir mola bölgesi gibi duyuşal araçlar sağlayın. • Altında oturmak için bir ağaç veya kontrol noktası olarak sessiz bir bank gibi doğal duyuşal motivatörler kullanın. Davranışsal ve Duyusal Destek Olumlu Pekiştirme • Bireysel tercihlere göre uyarlanmış anında ödülleri sunun (örneğin, çıkartmalar, sözlü övgü veya favori bir aktivite). • Görsel ilerleme takibine iyi yanıt veren öğrenciler için belirteç sistemlerini kullanın (örneğin, her kontrol noktası için yıldız toplamak). Sosyal Hikayeler • Aktiviteyi açıklamak ve kaygıyı azaltmak için dersten önce sosyal hikayeler kullanın. • Örnek: "Konileri bulmak için bir harita kullanacağız. İlk önce haritaya bakıyoruz. Sonra koniye doğru yürüyoruz. Eğleneceğiz!" Esnek İlerleme Hızı • Öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerine izin verin ve ihtiyacı olanlara ekstra zaman tanıyın. • Erken bitirenlere ek bir görev verin (örneğin, bir haritayı renklendirmek veya fazladan yer işaretlerini saymak). İlerleme İzleme • Her öğrencinin başarısını, aşağıdakiler gibi bireysel hedeflerine göre takip edin: Hedef 1: Bir kontrol noktasında bağımsız olarak gezinmek. Hedef 2: Her kontrol noktasında bir görevi tamamlamak minimum istemler. Hedef 3: Bir grup ortamına aktif olarak katılmak. İletişim Araçları • Aşağıdakiler gibi alternatif iletişim seçenekleri sağlayın:

- Ekstra yardıma ihtiyacı olan öğrencilere rehberlik etmesi için bir öğretim asistanı veya gönüllü atayın.
- Karışıklığı azaltmak için tutarlı yönlendirmeler veya ipuçları kullanın (örneğin, "Koniye işaret et, ona doğru yürü").

Görsel ve Fiziksel Sınırlar

- Dolaşmaya eğilimli öğrenciler için sınırları koniler, kurdeleler veya portatif bariyerlerle işaretleyin.
- Daha geniş alanlarla mücadele edebilecek öğrenciler için daha küçük bir kurs oluşturun.

Yardım istemek veya sinyal ihtiyaçları için Resim Değişimi İletişim Sistemi (PECS) kartları. Duyguları ifade etmek için evet/hayır kartları veya duygu panoları aktivite sırasında.

Ebeveyn ve Bakıcı Girişi

- Anlamak için ebeveynler veya bakıcılarla iş birliği yapın öğrencinin ihtiyaçları ve tercihleri.
- Diğer ortamlarda öğrenci için iyi çalışan tanıdık rutinleri veya destekleri dahil edin.

5.3. Ders Planı: Hareket Et, Düşün, Keşfet: Birlikte Seyahat Edelim!

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-3	
Otizmli öğrenciler için Oryantasyon becerilerinin öğretilmesi	
Hedef Gruplar	7-10 yaş arası öğrenciler
Öğrenme hedefleri	Dersin sonunda öğrenciler: 1. Yönleri tanıma (sol, sağ, ileri, geri) gibi temel yönlendirme ve gezinme becerilerini gösterin. 2. Uzamsal navigasyonu içeren basit, yapılandırılmış bir rutini takip edin. 3. Sporla ilgili hareketlere aktif katılım yoluyla kaba motor koordinasyonunu geliştirin. 4. Fiziksel bir aktivite ortamında akranlarla etkileşim kurma konusunda güven oluşturun.
Yetkinlik	
Motor Beceriler: Hareket aktiviteleri yoluyla fiziksel yeteneklerin geliştirilmesi. Mekansal Farkındalık: Tanımlanmış bir alanda konumlandırma ve gezinme anlayışı geliştirmek.	Sosyal Beceriler: Akran etkileşimini ve ekip çalışmasını teşvik etmek. Öz Düzenleme: Yapılandırılmış bir ortamda duyuşal girdileri ve geçişleri yönetmek.

Isınma Aktivitesi	Isınma (7 dakika) Amaç: Bedeni harekete hazırlamak ve temel mekansal farkındalık kavramlarını geliştirmeye başlamak. • Aktivite: "Lideri Takip Et" Öğretmen (veya bir akran), öğrencilere farklı yönlere dönme, ileri yürüme, geri adım atma ve durma gibi basit hareketlerde rehberlik eder. Açık sözlü talimatlar verin: "Sola dön", "Geri adım at", "İleri yürü" vb. Öğrenciler, hareketleri yansıtarak takip ederler. Değişiklik: • Hareketin yönünü belirtmek için oklar veya işaretler gibi görsel ipuçları kullanın. • Gerekirse, talimatları takip ederken öğrencilerin kollarını veya ellerini nazikçe destekleyerek fiziksel rehberlik sağlayın. Sosyal Becerilerin Dahil Edilmesi: • Her öğrenci bir yönü doğru bir şekilde takip ettiğinde göz temasını ve onaylamayı teşvik edin. • "Sola dönmek harika iş!" veya "Geri adım atmak güzel iş!" gibi sözlü pekiştirme sağlayın.
Ana Faaliyet Alanı	
Ana Aktivite 1 (13 dakika) Amaç: Sol, sağ, ileri ve geri hareketleri uygulayın ve öğrencilerin vücutlarının uzaydaki konumunu anlamalarına yardımcı olun. • Etkinlik: "Konilerle Yön Oyunu" Konileri veya işaretleyicileri kullanarak basit bir rota oluşturun. Bunları net görsel ipuçları veya renklerle etiketleyin (örneğin, "sol" için mavi, "sağ" için kırmızı, "ileri" için sarı, "geri" için yeşil). "Mavi koniye yürü (solda)" veya "Kırmızı koniye dön (sağda)" gibi sözlü komutlar verin. Öğrencilerin bir koniden diğerine geçmelerini, mekansal yönleri anlama ve kendilerini yönlendirme becerilerini geliştirmelerini sağlayın. Değişiklik: • Görünürlüğü sağlamak için büyük, parlak renkli koniler kullanın. • Yönü anlamada yardımcı olması için bir akran arkadaşı sağlayın (örneğin, gidilecek yönü nazikçe işaret ederek öğrenciye rehberlik etmek). • Bir öğrenci bir yönde zorlanıyorsa, adım sayısını azaltarak görevi basitleştirin. Sosyal Becerilerin Dahil Edilmesi: • Akran etkileşimini teşvik etmek için öğrencileri bir araya getirin. Yönleri tanımada birbirlerine yardımcı olmaları için onları teşvik edin.	Ana Aktivite 2 (13 dakika) Amaç: Dinamik, işbirlikçi bir faaliyette yönlü yönelimi güçlendirmek. • Aktivite: "Yön İşaretleri ile Engel Parkuru" Öğrencilerin gezinmek için belirli yönergeleri izlemeleri gereken basit bir engel parkuru oluşturun. Parkur, koniler arasında yürümeyi, bir ipin altında sürünmeyi, yumuşak engellerin üzerinden atlamayı ve belirli noktaların etrafında dönmeyi içerebilir. "Kırmızı koninin üzerinden geçin", "Mavi koniden sağa dönün", "Kırmızı koninin üzerinden ileri atlayın" gibi sözlü talimatlar verin. Öğrencilere her aşamada yönergeleri hatırlatmak için görsel bir kontrol listesi veya işaret kartları kullanın. Değişiklik: • Bazı öğrenciler kursu bunaltıcı buluyorsa, kursun kendileri için rahat olan bölümleriyle ilgilenmelerine izin verin. • Engellerin üzerinden geçmek yerine etrafta dolaşma seçeneği sunmak gibi hareketlilik güçlüğü çeken öğrenciler için engelleri ayarlayın. Sosyal Becerilerin Dahil Edilmesi: • Öğrencilerin ikili veya küçük gruplar halinde çalışmasını sağlayarak iletişim ve iş birliği fırsatları sağlayın.

• "Arkadaşının sağa dönmesine yardım ettin. Harika bir ekip çalışması!"	• Devam etmeden önce diğer öğrencinin bir bölümü tamamlamasını beklemek gibi olumlu ekip çalışmasını övün.
Öğretmenler için Talimatlar	
Bireysel İlgi Alanlarından Yararlanın Otizmi olan öğrencilerin genellikle motive edici olarak kullanılabilecek belirli ilgi alanları veya tutkuları vardır. İlgi alanlarını derse dahil ederek motivasyonlarını ve katılımlarını artırabilirsiniz. • Kişiselleştirilmiş İpuçları: Bir öğrencinin belirli bir ilgisi varsa (örneğin hayvanlar, arabalar, trenler), dersi daha ilgi çekici hale getirmek için ilgili görüntüleri, oyuncakları veya dili kullanın. Örneğin, yol tarifleri için "Saldırmak için dönen bir aslan gibi sola dönün!" veya "Tavşan gibi ileri atlayın!" gibi hayvan temalı görsel ipuçları kullanın. • Aktiviteleri İlgi Alanlarıyla İlişkilendirin: Bir öğrenci spor gibi belirli bir hobiye seviyorsa, bu ilgiyle ilgili terimleri veya ekipmanları kullanın (örneğin, yönü öğretmek için bir futbol topu kullanmak veya hızlı, yönlü hareketi teşvik etmek için bir "yarış arabası" aktivitesine sahip olmak). Yapılandırılmış ve Öngörülebilir Bir Ortam Oluşturun Otizmi öğrenciler genellikle ne bekleyeceklerini bildikleri yapılandırılmış, öngörülebilir ortamlarda başarılı olurlar. Dersin net adımlar ve görsel programlarla organize edildiğinden emin olun. • Görsel Program: Dersin sırasını gösteren günlük aktivitelerin görsel bir programını sağlayın (örneğin, ısınma, engel parkuru, yön oyunları, soğuma). Bu, öğrencilerin bundan sonra ne olacağını tahmin etmelerine ve kaygıyı azaltmalarına yardımcı olur. • Net Talimatlar: Ders boyunca tutarlı rutinler ve açık, basit talimatlar kullanın. Bu, kafa karışıklığını en aza indirir ve öğrencilerin ne beklediğini bilmelerini destekler. Olumlu Pekiştirme ve Ödüller Sunun Olumlu pekiştirme, öğrencileri görevlere katılmaya ve görevleri yerine getirmeye motive etmede çok önemlidir. • Anında Ödüller: İstenen davranışları ortaya çıktıktan hemen sonra pekiştirin (örneğin, "Sola dönmek harika iş! İşte bir çıkartma!"). Ödüller arasında övgü, jeton veya favori bir aktivite (örneğin,	Seçim için Fırsatlar Sağlayın Öğrencilere öğrenmeleri üzerinde kontrol hissi vermek, motivasyonu artırabilir ve katılıma karşı direnci azaltabilir. • Aktivitelerde Seçim: Öğrencilere, engelli parkur türünü seçme veya önce hangi yönde pratik yapmak istediklerini seçme gibi aralarından seçim yapabilecekleri seçenekler sunun. Örneğin, "Mavi koniye doğru ilerlemek mi yoksa kırmızı koniye doğru sola dönmek mi istiyorsunuz?" diye sorun. • Rol Seçimi: Öğrencilerin sırayla farklı rollerde oynamalarına izin verin (örneğin, başkalarını yönlendirmek için "lider" olmak, grup için yönü seçmek veya bir görevi ilk deneyen olmak). Bu, öğrencilerin kendilerini daha fazla kontrol altında hissetmelerini sağlayarak katılımı teşvik eder. Sosyal Katılımı ve Akran Desteğini Teşvik Edin Sosyal etkileşimi teşvik etmek, özellikle öğrenciler birlikte çalışabilir veya birbirlerini destekleyebilirlerse motivasyonu artırabilir. • Akran Arkadaşları: Davranışları modellemek ve rehberlik sağlamak için ekstra desteğe ihtiyaç duyabilecek öğrencileri bir akran arkadaşıyla eşleştirin. Akran arkadaşları, öğrenciye etkinlik boyunca rehberlik etmeye ve olumlu geri bildirim sağlamaya yardımcı olabilir. Bu, iş birliğini ve sosyal etkileşimi teşvik eder. • Grup Çalışması: Ekip olarak yönergeleri takip etmek veya bir engel parkurunda birbirlerine yardım etmek gibi öğrencilerin birlikte çalışması gereken etkinlikleri dahil edin. Bu, bir topluluk duygusunu güçlendirir ve öğrencilere bir grup ortamına katılma motivasyonu verir. Karmaşıklıkta Kademeli Artış • Basit Hareketlerle Başlayın: Daha karmaşık görevlere başlamadan önce çok temel hareketlerle (örneğin, ileri hareket etmek, yerinde dönmek) başlayın. Bu, öğrencilerin daha zor görevlerle karşı karşıya kalmadan önce güven kazanmalarını sağlar. • Görevleri Ayırın: Karmaşık aktiviteler için bunları daha küçük, yönetilebilir adımlara bölün. Örneğin, önce düz bir çizgide ileri doğru yürüme alıştırmaları yapabilir, daha

bir görevi başarıyla tamamladıktan sonra bir oyuncakla oynamak) yer alabilir.

• **Bir Jeton Sistemi Kullanın:** Öğrenciler aktiviteye katılırsa veya talimatları takip ederse, daha büyük bir ödül için biriken jetonlar kazanabilirler. Bu, ilerlemenin görsel bir temsilini sağlar.

• **Maddi Olmayan Ödüller:** Bazı öğrenciler için övgü, beşlik çakma veya akran tanıma gibi sosyal ödüller (örneğin, "Herkes [isim] için tezahürat yapıyor, yönergeleri takip ederek harika bir iş çıkardılar!") güçlü motivasyon kaynakları olabilir.

Duyu Dostu Yaklaşımları Dahil Edin

• **Ortamı Değiştirin:** Mekandaki aydınlatmayı, gürültü seviyelerini ve görsel uyaranları ayarlayın. Yüksek sesler veya parlak ışıklar rahatsızlığa neden olabilirse, gürültü önleyici kulaklıklar kullanın veya öğrencilerin bunalmış hissettiklerinde gidebilecekleri sakın bir alan sağlayın.

• **Fiziksel Konfor:** Öğrencilerin kıyafetlerinde rahat olduklarından ve fiziksel aktivitenin motor yeteneklerine uygun olduğundan emin olun (örneğin, motor gücünü çeken öğrenciler için daha yumuşak, daha güvenli engeller sunmak).

Görsel ve Fiziksel İpuçları Kullanın

Görsel destekler ve fiziksel ipuçları, öğrencilere ders boyunca rehberlik etmek ve yönergeleri anlamalarına ve takip etmelerine yardımcı olmak için anahtardır.

• **Yön için Görsel İpuçları:** Yönleri göstermek için büyük, net görsel yardımcılar kullanın (örneğin, oklar, hareketin resimleri). Örneğin, ileri hareketi işaret etmek için ileri doğru yürüyen bir kişinin resmini veya sola veya sağa dönüşü göstermek için bir ok kullanabilirsiniz.

• **Fiziksel Gösteri:** Eylemleri kendiniz modelleyerek veya bir akran arkadaşı kullanarak her hareketi veya yönü fiziksel olarak gösterin.

sonra dönme veya engellerde gezinme alıştırmaları yapabilirsiniz.

• **İlerlemeye Uyum Sağlayın:** Esnek olun ve öğrencilerin ilerlemesine uyum sağlayın. Bir öğrenci bir görevle mücadele ediyorsa, onu daha fazla parçalara ayırın veya ekstra pratik süresi sunun. Ne kadar küçük olursa olsun başarılarını kutlayın.

Teknoloji Kullanımı ve Görsel Destekler

Otizmlili bazı öğrenciler için dijital araçlar ve teknoloji, öğrenmeyi ve motivasyonu artırabilir.

• **Etkileşimli Uygulamalar:** Öğrencilere yönlü hareket konusunda rehberlik eden etkileşimli oyunlar gibi fiziksel aktiviteyi ve yönelimi teşvik etmek için tasarlanmış uygulamalar vardır.

• **Videolar ve Görsel Gösteriler:** Farklı hareketleri ve yönleri gösteren videolar veya animasyonlar kullanın. Görsel modeller genellikle görevin daha net bir şekilde anlaşılmasını sağlar ve öğrenciler için daha ilgi çekici olabilir.

Ödüllendirici, Olumlu Bir Atmosfer Yaratın

Dersin stresli bir deneyimden ziyade eğlenceli ve keyifli bir deneyim olduğundan emin olun. Olumlu bir atmosfer, öğrencilerin katılma ve öğrenme motivasyonunu artırır.

• **Olumlu Duyguları Teşvik Edin:** Sadece sonucu değil, çabayı da kutlayın. Hala öğreniyor olsalar bile, her öğrencinin katılımını olumlu pekiştirme ile kabul edin. Örneğin, "İlerlemek için elinden gelenin en iyisini yaptın, harika iş!"

• **Öğrenmeyi Eğlenceli Hale Getirin:** Aktiviteyi eğlenceli bir yarışa veya mücadeleye dönüştürmek gibi oyun unsurlarını dahil edin. Müzik, ses efektleri veya eğlenceli temalar eklemek (örneğin, "Yönergeleri takip eden süper kahramanlar olmak için eğitim alıyoruz!") dersi daha keyifli ve heyecanlı hale getirebilir.

Soğuma ve Yansımaya

Soğuma (7 dakika)

Amaç: Rahatlamayı teşvik etmek ve öğrencilerin dersi işlemesine yardımcı olmak.

• **Aktivite:** "Yavaş hareketler ve nefes alma"

Aktiviteden sonra bedenlerini gevşetmek için öğrencileri yavaş, dikkatli hareketlerle yönlendirin. Gökyüzüne uzanmak, ayak parmaklarına dokunmak için öne eğilmek ve omuz yuvarlamak gibi hafif esneme hareketleri kullanın.

	Öz düzenlemeye yardımcı olmak için derin nefes alma egzersizlerini (örneğin, "Burnunuzdan nefes alın, ağzınızdan verin") dahil edin. Değişiklik: • Duyusal dostu bir ortam yaratmak için sakın müzik veya görseller sağlayın. • Öğrencilerin aşırı uyarılmış hissedilerse oturmalarına veya uzanmalarına izin verin.
Kaynak Kullanımı	• Koniler veya işaretleyiciler (tercihen renkli) • Görsel işaret kartları veya işaretleri (sol, sağ, ileri, geri için) • Yumuşak engeller (köpük bloklar, minderler, ipler) • Görsel program veya kontrol listesi • Soğuma için müzik veya sakinleştirici sesler
Genel Ayarlama	
Öğretim Stillerinde Farklılaşma Sözlü İletişim • Sınırlı sözlü iletişimi olan öğrenciler için: Yönleri (sol, sağ, ileri, geri) temsil etmek için semboller veya resimli kartlar gibi görsel destekler kullanın. Bu görseller öğretmenin sözlü ipuçlarıyla birlikte gösterilebilir veya basit, yazılı bir biçimde kullanılabilir. • Güçlü sözel becerilere sahip öğrenciler için: Sözlü açıklamalar sunun ve hareketleri gerçekleştirmeden önce yönergeleri sözlü olarak tekrarlamaları için onları teşvik edin. Bu, anlayışlarını güçlendirmeye ve iletişim becerilerini geliştirmeye yardımcı olabilir. Fiziksel Rehberlik • Motor güçlüğü çeken öğrenciler için: Doğru hareketleri yapmalarına yardımcı olmak için ellerini veya kollarını nazikçe yönlendirmek gibi, kursta gezinmelerine yardımcı olmak için ek fiziksel yardım sağlayın. Alternatif olarak, değiştirilmiş hareketler sunun (örneğin, koşmak yerine yürümek veya gerekirse görevleri yerine getirmek için oturmak). • Daha iyi motor becerilere sahip öğrenciler için: Aktiviteleri kendi hızlarında tamamlamalarına izin verin, yönergeleri daha hızlı ve daha karmaşık hareketlerle takip etmelerini teşvik edin. Aktivitelerle Uyarlamalar Aktivite 1: Konilerle Yönlü Oyun • Modifiye Koni Kursu: Hareketlilik güçlüğü çeken öğrenciler için: Öğrencilerin yürümesine, hareketlilik yardımcılarını kullanmasına veya gerektiğinde mola vermesine izin vererek kursun karmaşıklığını azaltın veya daha erişilebilir hale getirin.	• İleri Düzey Öğrenciler için Daha Hızlı İlerleme: Yön ve yönlendirme kavramını hızlı bir şekilde kavrayan öğrenciler için, etkinliklerde daha hızlı ilerlemeleri için fırsatlar sağlayın veya daha karmaşık yönergeleri dahil etmek gibi ek zorluklar sunun. Sosyal Katılımı ve Akran Desteğini Teşvik Edin Sosyal etkileşimi teşvik etmek, özellikle öğrenciler birlikte çalışabilir veya birbirlerini destekleyebilirlerse motivasyonu artırabilir. • Akran Arkadaşları: Davranışları modellemek ve rehberlik sağlamak için ekstra desteğe ihtiyaç duyabilecek öğrencileri bir akran arkadaşıyla eşleştirin. Akran arkadaşları, öğrenciye etkinlik boyunca rehberlik etmeye ve olumlu geri bildirim sağlamaya yardımcı olabilir. Bu, iş birliğini ve sosyal etkileşimi teşvik eder. • Grup Çalışması: Ekip olarak yönergeleri takip etmek veya bir engel parkurunda birbirlerine yardım etmek gibi öğrencilerin birlikte çalışması gereken etkinlikleri dahil edin. Bu, bir topluluk duygusunu güçlendirir ve öğrencilere bireysel ilgi alanları, güçlü yönler ve duyuşal ihtiyaçlar için motivasyon sağlar. Duyusal Hassasiyetler Otizmi olan birçok öğrenci, gürültü, parlak ışıklar, dokular ve hatta belirli kokular gibi duyuşal uyarılara karşı artan hassasiyet yaşar. Zorluklar: • Yüksek seslerden, parlak ışıklardan veya büyük gruplardan kaynaklanan aşırı uyarılma kaygıya veya sinir krizlerine neden olabilir. • Bazı öğrenciler fiziksel temastan bunalabilir (örneğin, bir öğrenciye fiziksel olarak rehberlik ederken). Çözümleri:

Derinlik algısı ile mücadele eden öğrenciler için:

Daha büyük, daha belirgin işaretler kullanın (büyük boy koniler gibi) ve azaltmak için yakın bir mesafeye yerleştirildiklerinden emin olun.

Ek süreye ihtiyaç duyan öğrenciler için: Öğrencilerin yön ipuçlarını işlemesi ve bunlara tepki vermesi için daha fazla zaman tanıyın. Talimatların daha yavaş bir hızda verildiğinden ve öğrencilerin gerekirse hareketleri tekrarlayabildiğinden emin olun.

Aktivite 2: Yön İşaretleri ile Engel Parkuru**• Esnek Engeller:**

Duyusal hassasiyetleri olan öğrenciler için: Engeller için yumuşak, tehdit edici olmayan malzemeler kullanın (örneğin, daha sert nesneler yerine köpük pedler) ve yüksek seslerden veya ortamdaki ani değişikliklerden kaçının.

Kursu çok zorlayıcı bulan öğrenciler için: Yön sayısını azaltarak veya engellerin yüksekliğini veya boyutunu azaltarak engel parkurunu basitleştirin.

Daha ileri düzey öğrenciler için: Ek görevler ekleyerek kursun karmaşıklığını artırın (örneğin, zıplama, dönme veya engellerde gezinirken dönüşler birleştirme).

Görsel Destekler ve İpuçları

• Görsel Zaman Çizelgesi: Yapı ve öngörülebilirlikten yararlanan öğrenciler için, günün dersinin görsel bir programını sağlayın (her aktivite için resimler kullanarak). Bu, dersin akışını ve bundan sonra ne olacağını anlamalarına yardımcı olacaktır.

• Yol Tarifleri için Resimli İpuçları: Talimatları görsel olarak temsil etmek için her yön için resimler veya semboller kullanın (örneğin, sola bakan bir ok, ileri doğru yürüyen bir kişi). Bu, sözlü iletişimde veya sözlü talimatları işlemede zorlanabilecek öğrencilere yardımcı olur.

Duyusal Değişiklikler

• Duyusal hassasiyetleri olan öğrenciler için: Gürültü seviyelerini düşük tutarak, yumuşak aydınlatma kullanarak ve hatta gerekirse gürültü önleyici kulaklıklar sunarak ortamın sakinleştirici olduğundan emin olun. Görsel uyarılara duyarlı öğrenciler için parlak veya yanıp sönen ışıklardan kaçının.

• Kolayca aşırı uyarılan öğrenciler için: Yumuşak oturma veya sakinleştirici görsellere sahip sessiz bir köşe gibi öğrencilerin mola verebileceği duyuşal

• Aydınlatmayı ayarlayarak, gürültüyü en aza indirerek ve gerekirse gürültü önleyici kulaklıklar sağlayarak duyuşal dostu bir ortam yaratın.

• Aktiviteler için yumuşak, invaziv olmayan malzemeler kullanın (örneğin, plastik koniler yerine köpük koniler).

• Gerekirse öğrencilerin sessiz bir alanda duyuşal molalar vermelerine izin verin.

Geçişlerde Zorluk

Otizmi olan öğrenciler bir aktiviteden diğerine geçişte zorlanabilirler. Bu, bir sonraki adımın ne olduğunu anlamada zorluğun yanı sıra fiziksel veya duyuşal değişimi yönetmede de zorluk çekebilir.

Zorluklar:

• Bir aktiviteden diğerine geçerken direnç veya endişe (örneğin, engelli parkurdan bir oyuna veya soğumaya kadar).

• Öğrenciler, özellikle geçiş için hazırlıksızlarsa, rutinindeki değişikliklerden dolayı üzülebilir veya kafaları karışabilir.

Çözümleri:

• Öğrencileri yaklaşan etkinliklere hazırlamak için görsel bir program sağlayın.

• Geçiş yaparken net ve tutarlı ipuçları (örn. sözlü uyarılar veya geri sayımlar) kullanın.

• Aşinalık oluşturmak ve kaygıyı azaltmak için öğrencilerin düşük stresli bir ortamda geçiş pratiği yapmalarına izin verin.

Yönleri Anlamada Zorluk

Otizmi olan bazı öğrenciler, özellikle hızlı tempolu veya karmaşık etkinliklerde sözlü talimatları anlamakta veya işlemekte zorluk çekebilirler. Bu, hayal kırıklığına veya katılım eksikliğine yol açabilir.

Zorluklar:

• Özellikle aynı anda birden fazla talimat verildiğinde, sözlü talimatları hızlı bir şekilde işlemekte zorlanmak.

• **Ortamı Değiştirin:** Mekandaki aydınlatmayı, gürültü seviyelerini ve görsel uyarıları ayarlayın. Yüksek sesler veya parlak ışıklar rahatsızlığa neden olabilirse, gürültü önleyici kulaklıklar kullanın veya öğrencilerin bunalmış hissettiklerinde gidebilecekleri sakin bir alan sağlayın.

• **Fiziksel Konfor:** Öğrencilerin kıyafetlerinde rahat olduklarından ve fiziksel aktivitenin motor yeteneklerine uygun olduğundan emin olun (örneğin, motor gücünü çeken öğrenciler için daha yumuşak, daha güvenli engeller sunmak).

Görsel ve Fiziksel İpuçları Kullanın

dostu bir bölge oluşturun. Sınıfa yeniden katılmadan önce kendi kendilerini düzenlemeleri gerekiyorsa burada geri çekilebilirler.

• **Duyusal girdiye ihtiyaç duyan öğrenciler için:**

Duyularını harekete geçiren aktiviteler sağlayın (örneğin, dokulu koniler veya nesneler, molalar sırasında dokunabilecekleri nazik dokunsal nesneler kullanarak).

Sosyal Destek ve Akran Etkileşimi

• **Akran Arkadaşları:** Ekstra yardıma ihtiyaç duyabilecek öğrencileri, hareketleri modelleyebilecek ve nazik rehberlik sağlayabilecek bir akran arkadaşıyla eşleştirin. Akran arkadaşları, otizmlili öğrencilerin yönergeleri anlamalarına ve takip etmelerine yardımcı olarak olumlu sosyal etkileşimleri güçlendirebilir.

• **Akran Övgüsünü Teşvik Edin:** Sosyal becerileri geliştirmek için, öğrencileri bir görevi tamamladıktan sonra birbirlerini övmeye teşvik edin. Örneğin, bir öğrenci bir yönü başarılı bir şekilde takip ettiğinde, akranları olumlu sosyal davranışı pekiştirmek için "Aferin!" diyebilir veya alkışlayabilir.

Davranışsal Destek

• **Açık ve Tutarlı Rutinler:** Otizmlili bazı öğrenciler, rutindeki geçişler veya değişikliklerle mücadele edebilir. Bir sonraki adımda ne olacağını açıklamak için sosyal bir hikâye kullanmak gibi, sınıfın olağan akışındaki herhangi bir değişiklik hakkında onları önceden hazırladığınızdan emin olun.

Görsel destekler ve fiziksel ipuçları, öğrencilere ders boyunca rehberlik etmek ve yönergeleri anlamalarına ve takip etmelerine yardımcı olmak için anahtardır.

• **Yön için Görsel İpuçları:** Yönleri göstermek için büyük, net görsel yardımcıları kullanın (örneğin, oklar, hareketin resimleri). Örneğin, ileri hareketi işaret etmek için ileri doğru yürüyen bir kişinin resmini veya sola veya sağa dönüşü göstermek için bir ok kullanabilirsiniz.

• **Fiziksel Gösteri:** Eylemleri kendiniz modelleyerek veya bir akran arkadaşı kullanarak her hareketi veya yönü fiziksel olarak gösterin. Örneğin, vücudunuzu öğrencilerin gitmesini istediğiniz yönde hareket ettirerek sola dönmeyi gösterin.

• **Davranışsal İpuçları:** Görsel bir işaret sistemi kullanın (örneğin, doğru davranış için bir başparmak yukarı veya bir öğrencinin ne zaman yavaşlaması veya sakinleşmesi gerektiğini belirtmek için bir dur işareti). Bu, öğrencilerin beklentileri anlamalarına ve davranışlarını buna göre ayarlamalarına yardımcı olur.

• **Molalar:** Öğrencilerin gerektiğinde mola vermelerine izin verin. Öğrenciler aktiviteler sırasında bunalabilir veya aşırı uyarılabilir, bu nedenle kısa, yapılandırılmış molalar vermek enerjilerini ve duygularını yönetmelerine yardımcı olabilir.

Tempo ve Zamanlama Ayarları

• **Esnek Zamanlama: Talimatları** işlemek veya görevleri tamamlamak için daha fazla zamana ihtiyaç duyabilecek öğrenciler için, aktivitenin her bölümü için izin verilen süreyi uzatın. Örneğin, bir öğrencinin bir koniye ulaşmak veya yönlü bir hareket yapmak için fazladan zamana ihtiyacı varsa, bunu acele etmeden kendi hızlarında yapmalarına izin verin.

Seçim için Fırsatlar Sağlayın

Öğrencilere öğrenmeleri üzerinde kontrol hissi vermek, motivasyonu artırabilir ve katılıma karşı direnci azaltabilir.

• **Aktivitelerde Seçim:** Öğrencilere, engelli parkur türünü seçme veya önce hangi yönde pratik yapmak istediklerini seçme gibi aralarından seçim yapabilecekleri seçenekler sunun. Örneğin, "Mavi koniye doğru ilerlemek mi yoksa kırmızı koniye doğru sola dönmek mi istiyorsunuz?" diye sorun.

• **Rol Seçimi:** Öğrencilerin sırayla farklı rollerde oynamalarına izin verin (örneğin, başkalarını yönlendirmek için "lider" olmak, grup için yönü seçmek veya bir görevi ilk deneyen olmak). Bu, öğrencilerin kendilerini daha fazla kontrol altında hissetmelerini sağlayarak katılımı teşvik eder.

Olumlu Pekiştirme ve Motivasyon

• **Pekiştiricilerin Kullanımı:** Her öğrencinin yönergeleri takip etmedeki başarısı için anında ve özel pekiştirme sunun. **Mesela:**

Sözlü övgü: "Yönergeleri takip etmek harika bir iş!"

Jeton sistemleri: Faaliyetlerin başarıyla tamamlanmasını bir ödül veya özel ayrıcalık ile değiştirilebilecek bir jetonla ödüllendirin.

Çıkartmalar veya küçük ödüller: Her aktiviteye başarılı bir şekilde katıldıktan sonra çıkartmalar veya pullar dağıtın.

• **Başarıyı Kutlamak:** Ne kadar küçük olursa olsun, her öğrencinin benzersiz katkılarını ve ilerlemesini kutlayın. Bu, benlik saygısını artırır ve katılımı teşvik eder.

Farklılaşma ve bireyselleştirme örneği

Belirli Öğrenciler için Destek:

Öğrenci 1 (Sözel olmayan, duyuşal hassasiyetler)

• **Destek:** Görsel ipuçlarının (örneğin, sol, sağ, ileri için resimler) ve hareketlerin (örneğin, yönü belirtmek için işaret etme) bir kombinasyonunu kullanın. Yumuşak müzik ve minimum dikkat dağıtıcı ile ortam sakın olacak. Gerektiğinde sessiz bir bölgede molalara izin verin.

Öğrenci 2 (Güçlü sözel beceriler ancak motor koordinasyonda zorluk)

• **Destek:** Sözlü talimatlar verin ve talimatları yüksek sesle tekrarlamaları için onları teşvik edin. Motor görevleri basitleştirin (örneğin, koşmak yerine yürümek) ve gerekirse fiziksel rehberlik sağlayın. Güveni artırmak için küçük başarıları sözlü olarak kutlayın.



Bölüm 6
**Sosyal dışlanmayı en aza indirmek ve sosyal uyumu artırmak için topluluk katılımı ve topluluk
oluşturma için spor**



**Co-funded by
the European Union**

6. BÖLÜM

Sosyal dışlanmayı en aza indirmek ve sosyal uyumu artırmak için topluluk katılımı ve topluluk oluşturma için spor

Her birimiz daha geniş veya daha dar bir insan topluluğuna katkıda bulunuyoruz. Modern günlük yaşam, tam teşekküllü iletişimin kurulması, çeşitli grup ve ekip faaliyetlerine katılım, toplumun tam teşekküllü bir üyesi olma yeteneği, kendisinin ve başkalarının duygularının farkında olan, doğasının özelliklerini kontrol edebilen ve bazı ortak faaliyetleri gerçekleştirmeye odaklanabilen yoğun bir zaman geçişi ile karakterizedir. İster bir fizik deneyi ister soyut bir resim ya da bir spor aktivitesinde takım ruhu olsun.

OSB'li insanlar iletişim kurmayı sever, ancak çoğu için zor olabilir, sevdikleriniz de dahil olmak üzere yetişkinlerle veya akranlarla etkileşime girerken belirgin bir geri çekilme vardır. Tanıdıklarla buluşurken, merhaba demeyi ve geçmeyi tercih etmezler. İletişim kısacık ve rahatsız edici olabilir. Otizm spektrum bozukluğu olan bir kişi, sosyal etkileşim kavramlarını basitçe görmezden gelmek yerine genellikle anlamaz. OSB'li insanlar zorluk çeker:

- Göz teması kurmak – uzun bir bakış veya tam tersine, muhatabın gözlerine bakma isteksizliği. Bu genellikle beden dili için de geçerlidir - otizm spektrum bozukluğu olan bir kişi genellikle toplumda veya çevrede kabul edilen jestleri veya yüzleri yorumlayamaz.
- Mizah duygusunun tam bir eksikliği ya da daha doğrusu, çoğu kişi tarafından bilinen bağlamda anlaşılmaması,
- Sorumluluk eksikliği, suçluluk ve bu kavramların ortak anlaşılması, basmakalıp hareketler, kitaplardan ve filmlerden sık sık alıntı yapılması,
- Belirli bir aktivite, hobi veya konu üzerinde aşırı fiksasyon,
- Zaman içinde yönelim ve etrafta meydana gelen nesnel gerçekliğin algılanması,
- Yaşamdaki herhangi bir değişikliğe keskin dramatik tepki,
- İncelik eksikliği, diğer insanların duygularını ve duygularını anlama eksikliği.

Bununla birlikte, OSB'li insanlar, diğer herkesle uyum sağlama ve işlev görme fırsatı verilmesi gereken toplumun tam üyeleridir, öyleydi ve olacaklardır. Proje kapsamında, büyük veya küçük engeli olan ya da olmayan herkesin dahil olduğu öğretmenler için bir çalışma planı bulunmaktadır.

Spor aktiviteleri, çocukların ve gençlerin genel gelişiminin önemli bir parçasıdır. Sadece vücudun fiziksel gelişimine katkıda bulunmakla kalmaz, aynı zamanda entelektüel ve duygusal alanların oluşumu ve güçlenmesi ile yakından ilgilidirler. Kişinin duygularını düzenleme yeteneği, tam olarak hissetme, düşünme ve davranma yeteneği, hem başarılarla hem de kayıplara yeterince tepki verme. Spor aktiviteleri OSB'li insanlar için özellikle önemlidir, çünkü spor aktiviteleri çeşitli sağlık semptomlarıyla

başta çıkmalarına yardımcı olur. Örneğin, dövüş sanatları stresi azaltır ve fiziksel enerji ve duygular için bir çıkış noktası sağlar. Öz kontrol, disiplinin gelişimini teşvik eder, düşmana saygı duymayı ve onunla yetkin iş birliğini öğretir. Yaşadığı sosyal çevreye ait olmak ve kendini ait hissetmek.

Altıncı bölümde, üç örnek vardır - öğretmenin halihazırda sunulanları düzenlerken veya spor etkinlik planlarını planlarken dikkate alması gereken en önemli yönlerin tanımlandığı öğrenme senaryoları. Kesinlikle uyulması gereken ve OSB'li kişi için gereksiz kaygı yaratmaya katkıda bulunmayacak olan kesin zaman tahsisine dikkatinizi çekiyoruz. Akılda tutulması gereken ikinci nokta, OSB'li kişinin güçlü ve zayıf yönlerini göz önünde bulundurmadır. Çocuğun neyi başardığını vurgulayarak, onu ekibin tam bir üyesi haline getirirsiniz. Üçüncü önemli şey, her zaman OSB'li bir kişinin sakinliğini yeniden kazanabileceği, stresi azaltabileceği veya panik atağı önleyebileceği bir yer düzenlemektir.

6.1. Ders Planı: İnteraktif Kaşifler: Sosyal Eğlence İçin Oyunlar

Öğrenme Senaryosu Uygulama Planı – 1	
"İnteraktif Kaşifler: Sosyal Eğlence İçin Oyunlar"	
Hedef Gruplar	Birincil: Otizm spektrumundaki 8-10 yaş arası çocuklar İkincil: Öğretmenler, kolaylaştırıcılar, aynı yaştaki nörotipik çocuklar.
Öğrenme hedefleri	Etkinlikler, çocukların nesneleri ve ipuçlarını tanımlayarak gözlem ve tanıma, işbirliği ve sıra alma yoluyla ekip çalışması ve talimatları takip ederek ve dürtüleri yöneterek öz düzenleme gibi temel becerileri geliştirmelerine yardımcı olur. Motor beceriler, koordinasyon ve denge fiziksel hareketlerle gelişir. Odaklanma ve dinleme, işitsel görevlerle geliştirilirken, yaratıcılık ve kendini ifade etme hareket yoluyla teşvik edilir. Son olarak, çocuklar çevre bilinci ve doğaya saygı geliştirirler.
Öğrenme Senaryosu	
Etkinlik 1 (30 dakika): Görsel İpuçlarıyla Çöpçü Avı	
Giriş	
1. Nesneleri (örn. yapraklar, kayalar) çalılar, dallar veya çimen gibi çeşitli yerlere saklayın. İç mekanlarda, odanın etrafına veya dolaplara yerleştirin. 2. Görsel uyarım için farklı boyut, şekil ve renklerde öğeler kullanın. 3. Çocukların bulması için öğelerin resimlerini içeren görsel kartlar veya bir kontrol listesi oluşturun, isteğe bağlı olarak dayanıklılık için lamine edin. 4. Çocukları çiftlere veya gruplara ayırın, belirli öğeleri bulmak veya farklı alanları aramak gibi roller atayın. 5. Her çiftte bulduklarını toplamak için bir kap sağlayın ve ilerlemeyi izlemek için bir "check-in" istasyonu kurun. Bu kurulum, ekip çalışmasını teşvik eder ve avı düzenli ve ilgi çekici tutar.	
Malzeme	Kaynaklar: 1. Doğal nesneler: bunlar yapraklar, çiçekler, kayalar, çubuklar, çam kozalakları, tüyler, boyalı taşlar, meşe palamudu veya doğada bulunan diğer öğeleri içerebilir. Alternatif olarak, evin etrafındaki küçük oyuncakları veya nesneleri kullanabilirsiniz. 2. Görsel kartlar veya kontrol listeleri: Çocukların bulması gereken öğelerin resimlerini içeren kartlar veya bir kontrol listesi hazırlayın. Bunlar basit, renkli çizimler veya nesnelerin

	gerçek fotoğrafları olabilir. Bu aktiviteyi açık havada yapıyorsanız, dayanıklılık için bunları lamine edebilirsiniz. 3. Belirlenmiş bir arama alanı: Bu, bahçe, park veya oyun alanı gibi bir dış mekân veya öğeleri saklamak için farklı istasyonları veya köşeleri olan bir kapalı alan olabilir. 4. Kaplar veya çantalar: bulunan eşyaları toplamak için (örneğin, küçük sepetler, kağıt torbalar veya bez çantalar). 5. İsteğe bağlı aksesuarlar: ek bir duyuşal veya keşif unsuru için büyüteçler, maşa veya küçük kovalar.
Eylem	Eylem: 1. Çocukları bir araya toplayın ve çöpçü avının kurallarını açıklayın. Şöyle bir şey söyleyebilirsiniz: "Bugün bir çöpçü avına çıkıyoruz! Yapraklar, kayalar veya boyalı taşlar gibi özel şeyleri arayacaksınız. Onları bulmanıza yardımcı olması için kartlarınızı kullanacaksınız." "Mümkün olduğu kadar çok öğe bulmak için eşinizle birlikte çalışın ve listenizdeki her öğeyi bulduğunuzda işaretlemeyi unutmayın!" "Bir şey bulduğunuzda, çantanıza veya sepetinize koyun ve bir sonraki öğeyi aramaya devam edin!" 2. Çocuklar görevi anladıktan sonra, başlamak için onları yola çıkarın. Arama yapmaya, görsel kartlarına başvurmaya ve öğeleri bulmak için ortaklarıyla birlikte çalışmaya başlayabilirler. Arama yaparken, gerekirse onlara rehberlik edebilirsiniz (örneğin, "Şu çalının altını kontrol ettin mi?" veya "Belki sarı yaprak ağacın yanındadır!").
Öğretim Stratejisi	
Küçük grup boyutları: Her çocuğun yeterli ilgi ve desteği aldığından emin olmak, duyuşal aşırı yüklenmeyi en aza indirmek ve grup dinamiklerini yönetmeyi kolaylaştırmak için grupları küçük tutun (3-4 çocuk). Net geçişler: Etkinlikler arasındaki geçişleri işaret etmek için görsel ve işitsel ipuçlarını (ör. zamanlayıcılar, ziller veya alkışlar) kullanın. İhtiyacı olabilecek çocuklara, özellikle de ani geçişleri bunalıcı bulabilecek otizm spektrumundakilere fazladan zaman tanıyın. Öz düzenleme için güvenli alanlar: Çocukların aşırı uyarılmış hissettiklerinde mola verebilecekleri sessiz, duyuşal dostu bir alan oluşturun. Bu alanı gürültü önleyici kulaklıklar, yumuşak koltuklar veya duyuşal oyuncaklar gibi sakinleştirici öğelerle donatın. Öngörülebilir ortam: Net kurallar ve rutinler belirleyerek sakin ve yapılandırılmış bir ortam sağlayın.	Görsel programlar veya bir zamanlama panosu, çocukların kendilerini daha güvende hissetmelerine ve her geçiş için hazırlıklı olmalarına yardımcı olabilir. Katılım teknikleri: Olumlu pekiştirme: Katılımı, sıra almayı ve çabayı teşvik etmek için çıkartmalar, jetonlar veya sözlü övgü gibi tanıdık ödülleri kullanın. Bu, motivasyonu destekler ve olumlu davranışı pekiştirir. Görsel hikâye anlatımı: Her oyunu, aktiviteyi gerçek dünyadaki kavramlara veya kültürel anlamlara bağlayan basit bir hikaye veya görsel yardımcılarla tanıtın. Bu, etkinlikleri daha ilişkilendirilebilir ve ilgi çekici hale getirebilir. İlgi alanına dayalı seçimler: Çocuklara iki benzer oyundan seçim yapmak gibi aktivitelerde bazı seçenekler sunun. Bu, onlara özerklik ve kontrol duygusu vererek katılımı artırabilir.
Genel Ayarlamalar	

Avı daha da ilgi çekici hale getirmek için yumuşak kumaş örnekleri veya dokulu nesneler gibi duyu dostu öğeler kullanın. Daha büyük çocuklar için, belirli bir zaman dilimi içinde mümkün olduğunca çok nesne bulmaya çalıştıkları zamanlanmış bir öğe tanıtın. Bu, heyecan yaratabilir ve onları avlanmaya odaklanırken verimli çalışmaya zorlayabilir. Çocukları, bulduklarıyla yapraklar, dallar ve çiçekler kullanarak bir doğa kolajı yapmaya veya eşyalarını bir hayvan ya da basit bir nesne şeklinde düzenlemeye teşvik edin. Bu, ava yaratıcı bir yön katar ve faaliyetlerinin bir hatırasını sağlar. Çocuklar tüm eşyaları bulduklarında, eşyaların bulunduğu küçük bir hazine kutusu veya sertifika gibi daha büyük bir eşyanın veya ödülün parçalarını alırlar. Alternatif olarak, tüm öğeleri bulmak, atıştırma zamanı veya hikâye zamanı gibi yeni bir etkinliğin kilidini açabilir.	Görsel kartlar yerine, ipucu olarak basit bilmeceler veya tekerlemeler kullanın (örneğin, bir taş için "Ben küçük, pürüzsüz ve yuvarlağım ve genellikle yerde bulunurum"). Bu, bilişsel becerileri ve problem çözme teşvik edebilir. Çocuklara, nesnelerin saklandığı farklı yerlere yönlendirmeleri için basit bir harita veya görsel işaretler verin. Bu, onları temel navigasyon becerileriyle tanıştırmak ve mekansal farkındalığı teşvik edebilir. Her gruba, biraz farklılık gösteren benzersiz bir liste veya görsel ipuçları kümesi atayın ve her şeyi bulmak için birlikte çalışmalarını sağlayın. Çocukların kokuya göre nesneleri bulabilmesi için kartlara kokulu öğeler veya uçucu yağlar ekleyin (kumaş örneğindeki lavanta veya yapraktaki nane gibi). Kırıyan yapraklar, küçük çanlar ve hatta mini bir rüzgâr çanı gibi bazı nesnelerin ses çıkarmasını sağlayın. Çocuklar, belirli sesleri dinleyerek nesneleri bulmaya teşvik edilebilir. Ekstra bir duyu keşif katmanı eklemek için farklı sıcaklıklara sahip nesneler (örneğin, güneşten gelen sıcak bir taş veya gölgeden gelen soğuk bir kaya) kullanın.
---	--

Değerlendirme Stratejisi

Katılım: Aktiviteye katılır ve talimatları takip eder (bağımsız olarak veya destekle). İş birliği: Bir ortakla çalışır veya uygun şekilde etkileşime girer (komut dosyaları, AAC veya hareketler kullanarak). Öğeler tanımlama: Listedeki öğeleri başarıyla tanımlar ve toplar. Görev tamamlama: Çöpçü avını tamamlar (yeteneğe bağlı olarak tamamen veya kısmen). Katılım: Aktivite sırasında ilgi ve odaklanma gösterir. Adaptasyon kullanımı: Sağlanan araçları veya destekleri (görsel kartlar, zamanlayıcılar vb.) etkin bir şekilde kullanır. Davranışsal düzenleme: Uygun davranışı sürdürür ve geçişleri yönetir.	Geri bildirim yaklaşımı: Olumlu pekiştirme: Başarıları övün: "Sarı yaprağı bulmak harika iş!" veya "Listenizi kontrol ederken aferin!" İşbirliğini teşvik etmek: ekip çalışmasını vurgulayın: "Birlikte çok iyi çalışıyorsunuz!" veya "Birbirinize yardım etmek iyi iş!" Rehberlik ve destek: istemler sunun: "Çalıların altında kaya olup olmadığını kontrol edin!" veya "Boyalı taşı gördünüz mü?" Düşünmeye teşvik edin: şu soruları sorun: "En sevdiğin şey neydi?" veya "Bugün seni ne heyecanlandırdı?" Başarıları kutlayın: Çabaları takdir edin: "Bulduğunuz tüm öğelere bakın - harika bir ekip çalışması!"
---	---

Etkinlik 2 (20 dakika): Dans Et ve Don

Giriş / Kurulum: 1. Güvenli bir alan seçin: Geniş, engelsiz bir iç veya dış alan seçin. Zeminin güvenli, erişilebilir olduğundan ve görsel sınırlarla (örn. bant veya koniler) işaretlendiğinden emin olun. 2. Müzik kurulumu: Müzik çaları sesin net olduğu ancak bunaltıcı olmadığı bir yere yerleştirin. Çocuk dostu, ritmik müzik kullanın ve yedekleme seçenekleriyle önceden bir çalma listesi hazırlayın.
--

3. Kuralları net bir şekilde açıklayın: "Müzik çalarken özgürce dans edin." "Durduğunda yerinde dondurun." "Dondurucu pozlar gösterin ve yaratıcılığı teşvik edin (örneğin, aptalca veya eğlenceli pozlar)."

Eylem	1. Müziği başlatın: Müzik çalın ve çocukları özgürce dans etmeye teşvik edin. Gerekirse hareketleri gösterin veya dönme veya zıplama gibi eğlenceli hareketler önerin. 2. Müziği durdurun (dondurun): Müziği rastgele aralıklarla duraklatın. Çocuklar bir pozda donmalıdır. "Ağaç" veya "süper kahraman" gibi pozlar önererek eğlenceli hale getirin. Gerektiğinde hatırlatıcılar sunun veya övgüde bulunun. 3. Müziği yeniden başlatın: Müziği devam ettirin ve etkileşimi sürdürmek için işlemi birkaç kez tekrarlayın. Çocuklar yorulursa veya huzursuz olursa hızı ayarlayın. 4. Oyunu bitirin: Son bir dondurma ile bitirin ve herkesin katılımını olumlu pekiştirme ile kutlayın.
Malzeme	Müzik çalar (Bluetooth hoparlör, radyo veya hoparlörlü bir telefon/tablet); İyimser müziklerden oluşan çalma listesi (şarkıların çocuklara uygun ve ilgi çekici olduğundan emin olun); Çocukların güvenli bir şekilde hareket edebileceği açık alan (sınıf, spor salonu, oturma odası veya açık alan); İsteğe bağlı: daha fazla duyuusal deneyim için eşarplar, kurdeleler veya yumuşak aksesuarlar (istenirse).

Farklılaştırma

1. Duyusal deneyim ekleyerek dans etmek için eşarp veya kurdele kullanın.
 2. Her tura farklı bir hayvan teması atayın (örneğin, "Aslan gibi dans et", "Kuş gibi uç"). Müzik durduğunda, hayvanla ilgili bir pozda donarlar ve bu da yaratıcı bir unsur ekler.
 3. Her turda, çocuklardan "mutlu", "heyecanlı", "yorgun" veya "aptal" gibi belirli bir duyguyla dans etmelerini isteyin. Müzik durduğunda, bu duyguyu ifade eden bir pozda donarlar. Bu, duygusal ifadeyi ve farkındalığı teşvik eder.
 4. Çocukları eşleştirin ve müzik durduğunda, bir çocuk poz verirken diğeri onu yansıtır. Bu, odaklanma, gözlem ve koordinasyona yardımcı olur.
 5. Müzik durduğunda herkese aynı tür pozda donmalarını söyleyin (örneğin, "herkes kollarınız yukarıdayken donar"). Bu, görsel ipuçlarını takip etmek için eğlenceli bir katman ekler ve grup uyumunu teşvik eder.
 6. Müzik durduğunda, "süper kahraman", "ağaç" veya "robot" gibi bir heykel türünü söyleyin. Her çocuk heykele uyan bir pozda donar. Bu, yaratıcılık katar ve her turu taze tutar.
 7. Her çocuğa, içinde kalmaları gereken bir "dans alanı" olarak kullanmaları için bir hulahop verin. Müzik durduğunda içleri donar veya kasnakla poz verirler. Bu, mekansal farkındalık ekler.
 8. Müzik durduğunda, herkesi tek ayak üzerinde, kolları dışarıda donmaya veya alışılmadık bir şekilde dengede kalmaya davet edin. Bu, odaklanmayı teşvik eder ve denge becerilerini geliştirir.
 9. Oyun sırasında müzik temposunu değiştirin. Hızlı müzik çalın ve ardından her turda yavaş müziğe geçin, böylece çocuklar hızlı veya yavaş dans edebilir. Bu, enerji seviyelerini ve hareketlerini ayarlama pratiği yapmalarını sağlar.
- Müziğe karşı hassas olan veya müzikten hoşlanmayan çocuklar için, "Dans Et ve Don" oyununu müziğe güvenmeden ilgi çekici kılmak için bazı alternatif fikirler:
1. Doğa sesleri, hayvan sesleri veya ilginç ses efektleri (yağmur, dalgalar veya kalp atışı gibi) kullanın. Çocuklar bu seslere özgürce hareket edebilirler ve ses durduğunda donarlar. Bu, müziği aşırı uyarıcı bulabilecek çocuklar için çeşitlilik ve sakinleştirici bir unsur ekler.
 2. Müzik yerine davul, tef veya alkış kullanın. Çocuklar ritimleri duyduklarında hareket edebilir ve ses durduğunda donabilirler. Ritmin hızını değiştirmek eğlenceli bir meydan okuma ekleyebilir.

- 3. Çocukların farklı bölümleri canlandırdığı basit bir hikâye oluşturun.** Örneğin, "Artık hepimiz ormandaki hayvanlarız. Maymunlar gibi hareket edelim!" Ardından, yerlerinde donmaları için hikâyeyi duraklatın. Hikâye, hikâye duraklarken çocukların "donması" ile bölümler halinde devam edebilir. Bu, eğlenceli, anlatıya dayalı bir yaklaşım yaratır.
- 4. Loş bir odada bir el feneri veya başka bir ışık kaynağı kullanın.** Çocuklar ışık kapalıyken serbestçe hareket ederler, ancak ışık yandığında donarlar. Bu, görsel ipuçlarını tercih eden ve biraz heyecan katabilen çocuklar için iyi çalışır.
- 5. Ne zaman hareket edeceğinizi ve donacağınızı belirlemek için renkli kartları veya bayrakları tutun.** Örneğin, yeşil "hareket" ve kırmızı "donma" anlamına gelir. Daha fazla zorluk için renkleri yavaş veya hızlı bir şekilde değiştirebilirsiniz. Bu seçenek daha çok bir oyun gibi ve daha az dans gibi hissedebilir.

Öğretim İpuçları

- 1. Talimatları netleştirin:** Başlamadan önce kuralları net bir şekilde açıklayın: "Müzik çaldığında istediğiniz gibi dans edin. Durduğunda, yerinde dondurun!" Anlamayı desteklemek için basit bir dil ve jestler kullanın.
- 2. Hareketleri gösterin:** Çocuklara fikir vermek için birkaç dans hareketi (örneğin döndürme, zıplama) gösterin. Yaratıcılığı teşvik edin: "Nasıl hissediyorsan öyle dans edebilirsin!"
- 3. Olumlu pekiştirme:** Çaba ve katılım için övgüde bulunun: "Bir ağaç gibi donmak harika bir iş!" veya "Nasıl dans ettiğini seviyorum!"
- 4. Oyuncululuğu teşvik edin:** Dondurmak için eğlenceli pozlar önerin (örneğin, "Bir süper kahraman gibi dondur!" veya "Aptal bir heykel gibi dondur!"). Bu, onu hafif yürekli ve eğlenceli tutar.
- 5. Enerji seviyelerine uyum sağlayın:** Çocuklar yorulursa, hızı yavaşlatın veya enerji seviyelerini yüksek tutmak için kısa bir "dans molası" verin.
- 6. Dinleme becerilerini güçlendirin:** Müzik durduğunda dinlemenin önemini vurgulayın. "Müzik durur durmaz donabilir misin?"
- 7. Katılımı kutlayın:** Son bir dondurma ile bitirin ve tüm çocukları kutlayın: "Bugün hepiniz harika bir iş çıkardınız! Hepimiz bir selam verelim!"

Katılım teknikleri:

- 1. Görsel ve işitsel ipuçları:** Ne zaman dondurulacağını veya dans edileceğinin anlaşılmasını desteklemek için görsel uyarılar (örn. el işaretleri, renkli kartlar) kullanın. Dikkat ve heyecanı korumak için müziğin sesini ve hızını farklı tutun.
- 2. Modelleme ve gösteri:** Eğlenceli ve abartılı dans hareketleri göstererek örnek olun. Çocukları bu

- 7. Görsel zamanlayıcı veya geri sayım:** Beklenti oluşturmak ve çocukların özellikle müzik duraklamaları sırasında aktivitenin akışını anlamalarına yardımcı olmak için görsel bir zamanlayıcı veya geri sayım kullanın.
- 8. Duyusal molalar:** Çocuklar odaklarını kaybetmeye veya bunalmaya başlarsa duysal molalar için seçenekler sunun. Bu, sessiz bir alan veya turlar arasında bir sessizlik anı içerebilir.

Adaptasyon ipuçları:

- 1. Dans hareketlerini değiştirin:** Sınırlı hareket kabiliyetine sahip çocuklar için, zıplama veya dönme gibi daha karmaşık eylemler yerine sallanma, çırpma veya ayaklara vurma gibi daha basit hareketler önerin.
- 2. Görsel ipuçları kullanın:** Dans hareketleri için görsel kartlar veya resimler sağlayın ve pozları dondurun. Bu, sözlü talimatlarla mücadele edebilecek çocuklara yardımcı olabilir.
- 3. Müzik temposunu yavaşlatın veya ayarlayın:** İpuçlarını işlemek için daha fazla zamana ihtiyaç duyabilecek çocuklar için daha yavaş müzik çalın. Daha rahat hale geldikçe hızı kademeli olarak artırın.
- 4. Duyu dostu seçenekleri kullanın:** Yüksek seslere duyarlı olabilecek çocuklar için daha sessiz müzik kullanın veya gürültü önleyici kulaklıklar sağlayın. Molalar sırasında kıpır kıpır oyuncaklar gibi duyu dostu öğeler sunun.
- 5. Fiziksel destek sunun:** Hareket konusunda yardıma ihtiyaç duyabilecek çocuklar için, zıplama veya dönme gibi eylemlerde onları tutacak veya nazikçe yönlendirecek bir el sağlayın.
- 6. Sık sık duraklamalar ve molalar:** Bunalabilen beş çocuk, dinlenmeye izin vermek ve kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak için müzik ve dans arasında daha sık duraklar.

hareketleri taklit etmeye veya uyarlamaya teşvik ederek yaratıcılığı teşvik edin.

3. Etkileşimli pozlar ve temalar: Aktiviteyi eğlenceli ve yaratıcı tutmak için temalı dondurma pozları tanıtın (örneğin, "Bir dinozor gibi dondur!" veya "Bir roket gemisi gibi dondur!").

4. Sıra alma: Çocukların sırayla müzik seçmelerine veya donma pozlarını söylemelerine izin verin. Bu, liderliği teşvik eder ve onlara faaliyette bir kontrol hissi verir.

5. Olumlu pekiştirme: Katılım, yaratıcılık veya çaba için övgüde bulunun. Etkileşimi takdir etmek için "Şu süper kahraman pozunu tutarken harika bir iş çıkardın!" gibi özel geri bildirimler kullanın.

6. İlgi alanlarını dahil edin: Bazı çocukların belirli ilgi alanları olduğunu biliyorsanız (örneğin, hayvanlar, süper kahramanlar), katılımı artırmak için bu konularla ilgili hareketler veya pozlar önerin.

7. Daha küçük gruplar veya bire bir destek kullanın:

Aktivite sırasında meşgul kalmalarını ve kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak için ekstra desteğe ihtiyaç duyan çocukları bir partner veya yetişkinle eşleştirin.

8. Dondurma pozlarını basitleştirin: Donmakta zorlanabilecek çocuklar için daha basit pozlar verin (örneğin, kolları yanlarında hareketsiz durmak) veya kendilerini rahat hissettikleri bir pozisyonda donmalarına izin verin.

9. Sınırlar için görsel veya fiziksel işaretler: Dans alanını net bir şekilde işaretlemek için bant veya koniler kullanın, çocukların aktivite sırasında sınırlar içinde nerede kalacaklarını anlamalarını sağlayın.

10. Aktivitenin uzunluğunu ayarlayın: Odaklanmayı veya dayanıklılığı korumakta zorluk çekebilecek çocuklar için süreyi kısaltın. Arada molalar vererek aktiviteyi daha kısa aralıklara bölün.

Değerlendirme Stratejisi

Değerlendirme kriterleri:

1. Katılım düzeyi: Dans etmek, istekte donmak ve aktivite sırasında coşku göstermek de dahil olmak üzere her çocuğun ne kadar aktif katıldığını değerlendirin. Çocukların oyun boyunca ne kadar meşgul olduklarını ve müzik değişikliklerine verdikleri tepkileri gözlemleyin.

2. Sosyal etkileşim: Çocuğun alanı paylaşma, sıra alma ve partner etkinlikleri sırasında iş birliği yapma gibi akranlarıyla etkileşim kurma yeteneğini değerlendirin (örneğin, birbirinize tezahürat yapmak, birbirlerinin donmasına yardımcı olmak).

3. Talimatlara uyma: Çocukların, müzik çalarken dans etmek ve müzik durduğunda donmak da dahil olmak üzere sözlü ve görsel ipuçlarını ne kadar iyi takip ettiğini ölçün. "Bir ağaç gibi donma" veya "bir balerin gibi dönme" gibi talimatları anlama ve bunlara yanıt verme yeteneklerini gözlemleyin.

4. Öz düzenleme: Çocuğun dürtüleri yönetme yeteneğini gözlemleyin (örneğin, müzik durduğunda durma ve donma). Gerekirse ara vermek veya daha uzun duraklamalar sırasında sakin kalmak gibi öz düzenleme araçlarını kullanma yeteneklerini değerlendirin.

5. Motor beceriler: Çocuğun danstaki koordinasyonu (örneğin zıplama, dönme) ve hareket etmeden donma pozu tutma yeteneği gibi fiziksel yeteneklerini değerlendirin. Hareket ve dinginlik sırasında denge, kontrol ve beden farkındalığını gözlemleyin.

6. Duygusal ifade ve öz farkındalık: Çocukların dans ve dondurma etkinlikleri sırasında hareket, yüz ifadeleri veya seslendirmeler yoluyla kendilerini ne kadar iyi ifade ettiklerini değerlendirin. Farklı pozlarla konfor seviyelerini ve donmaya nasıl tepki verdiklerini gözlemleyin.

7. Uyarlanabilirlik: Çocukların müzik temposundaki veya duraklamalardaki değişikliklere nasıl uyum sağladığını ölçün. Öngörülemezlikle nasıl başa çıktıklarını ve oyunun akışına nasıl uyum sağladıklarını değerlendirin.

8. Yaratıcılık ve hayal gücü: Çocukların danslarına ve donmalarına yaratıcılıklarını nasıl dahil ettiklerini gözlemleyin. Yeni pozlar mı yoksa hareketler mi uyduruyorlar? Kendilerini benzersiz şekillerde ifade ediyorlar mı?

Geri bildirim yaklaşımı:

- 1. Karakter güçlendirme:** Her çocuk için dans tarzlarına göre bir karakter oluşturun: "Sen Dans Eden Kaplansın, tüm enerjinle yükseğe zıplıyorsun!" veya "Sen Dondurucu Büyücüsün - sihir gibi bir poz tutabilirsin!"
- 2. Süper kahraman övgüsü:** Bir çocuk donduğunda veya yaratıcı bir şekilde dans ettiğinde, ona süper kahraman tarzı bir iltifat edin: "Vay canına! Hareket halindeki bir süper kahraman gibi donup kaldın!" veya "Orada bir rock yıldızı gibi dans ediyordun!"

Etkinlik 3 (30 dakika): Doğa Bingo

Giriş

Giriş / Kurulum:

1. Bir alan seçin: Bingo oyunu için çeşitli doğal unsurlara sahip park veya bahçe gibi güvenli bir açık alan seçin. Alanın tehlikesiz olduğundan emin olun ve keşif için sınırları işaretleyin.

2. Bingo kartları hazırlayın: Çiçekler, kayalar, bulutlar veya böcekler gibi doğa öğelerini içeren 5x5 tombala kartları oluşturun. Kartları çevreye göre uyarlayın - şehir parklarındaki sincapları veya kırsal alanlardaki çam kozalaklarını dahil edin.

3. Kuralları ve sınırları açıklayın: Çocuklara, tespit edildiklerinde bingo kartlarındaki öğeleri bulmalarını ve işaretlemelerini söyleyin. "Bingo için bir satır, sütun veya köşegen alın!" 15 dakikalık bir zaman sınırı belirleyin ve doğayı rahatsız etmek yerine gözlemlemeyi teşvik edin.

Eylem:

1. Her çocuğa (veya onları eşleştiriyorsanız takıma) bir bingo kartı, bir kalem veya keçeli kalem ve yazmak için bir pano veya düz bir yüzey verin. Onlara aradıkları şeyin örneklerini gösterin, böylece kendilerini hazır hissederek.

2. Bölgeyi güvenli bir şekilde keşfetmeye, sınırlar içinde kalmaya ve doğal çevreye dikkat etmeye teşvik edin.

Onlara birlikte çalışabileceklerini ve isterlerse eşyaları bulmada birbirlerine yardımcı olabileceklerini hatırlatın.

3. Çocuklar, bingo kartlarında listelenen öğeleri aramaya başlar. Her bulduklarında onu işaretlerler. Onları çevrelerine dikkatlice bakmaya ve duyabilecekleri doğal sesleri (örneğin, kuş ötüşü) yakından dinlemeye teşvik edebilirsiniz.

4. Çocukları, buldukları eşyaların ayrıntılarına yakından bakmaları için yönlendirin. Örneğin, bir çiçeğin rengine bakabilir, yaprakların sayısını sayabilir veya bir kayanın şeklini tanımlayabilirler.

5. Büyüteç kullanıyorsanız, çocukları böcekleri, yaprakları veya kabukları yakından incelemeye teşvik edin. Bu, özellikle yeni ayrıntılar fark ederlerse merak ve katılımı tetikleyebilir.

6. Çocuklara doğal yaşam alanlarını bozmadan gözlem yapmalarını hatırlatarak doğaya saygı kavramını pekiştirin. Bir çiçeği toplamadan yakından bakabilir veya ona dokunmadan bir böceği gözlemleyebilirler.

Malzeme

1. Bingo kartları: Doğa ile ilgili öğeleri (resimler veya kelimeler) içeren 5x5 ızgaralara sahip önceden hazırlanmış veya özel olarak tasarlanmış kartlar.

2. Keçeli Kalemler/Kalemler: Çocukların kartlarında buldukları eşyaları işaretlemeleri için.

3. Panolar veya kart tutucular: Çocukların keşif yaparken bingo kartlarını taşımalarını ve üzerine yazmalarını kolaylaştırmak için.

4. Doğa toplama çantaları (isteğe bağlı): İzin veriliyorsa kaya veya yaprak gibi güvenli eşyaları toplamak için küçük, yeniden kullanılabilir çantalar.

5. Sınır işaretleri: Oyun alanını net bir şekilde tanımlamak için koniler, bayraklar veya kurdeleler.

6. Duyusal araçlar (isteğe bağlı): Daha küçük ayrıntıları veya uzaktaki nesneleri keşfetmek için büyüteç veya dürbün.

Farklılaştırma

1. Çocukların bingo kartlarına yerleştirebilecekleri çıkartmalar veya pullar gibi dokunsal işaretler sunun.

2. Takım tombalası: Çocukları eşleştirin veya küçük gruplar oluşturun ve her takıma bir bingo kartı verin. Takımlar halinde çalışmak, çocukların tüm öğeleri bulmak için iletişim kurması ve birlikte çalışması

gerektiğinden, iş birliğini ve sosyal etkileşimi teşvik eder. Ayrıca, öğeleri tanımlamada yardıma ihtiyaç duyabilecek küçük çocuklar için de yararlıdır.

3. Renkli tombala: Belirli öğeler (örneğin, yeşil, kahverengi, sarı, mavi, beyaz) yerine renklerle bingo kartları oluşturarak aktiviteyi basitleştirin. Çocuklar daha sonra doğada yeşil yaprak, kahverengi ağaç kabuğu, sarı çiçek veya mavi gökyüzü gibi her renge uyan nesneler bulurlar. Bu, özellikle renkleri öğrenen küçük çocuklar için yararlıdır.

4. Duyusal tombala: Duyusal unsurları bingo kartına dahil edin. Örneğin, "yumuşak bir şey", "sert bir şey", "kokan bir şey" veya "soğuk bir şey" gibi öğeler ekleyebilirsiniz. Çocuklar daha sonra bu tanımlara uyan doğal öğeler bulurlar ve bu da duysal keşfi geliştirir.

5. Fotoğraflı tombala: Daha büyük çocuklar için veya eşya toplamaya izin verilmeyen bir yerdeyseniz, bir kartı işaretlemek yerine her bir öğenin fotoğrafını çekmek için dijital kameralar veya akıllı telefonlar (gözetim altında) kullanmayı deneyin. Listelerindeki her bir öğeyi arayabilir, fotoğraf çekebilir ve sonunda fotoğraf koleksiyonlarını gösterebilirler.

6. Mevsimsel doğa tombala: Bingo kartlarını mevsime göre özelleştirin. Örneğin: o Bahar: çiçekler, böcekler, taze yapraklar, yağmur birikintileri, tomurcuklanan ağaçlar.

Yaz: Kelebekler, güneş, yeşil çimen, kır çiçekleri, kuşlar.

Sonbahar: Düşen yapraklar, meşe palamudu, çam kozalakları, turuncu renkler, çıplak dallar

Kış: Kar (varsa), yaprak dökmeyen ağaçlar, hayvan izleri, bulutlar, don.

Öğretim İpuçları

1. Görsel gösterim: Örnek bir kart gösterin ve netliği sağlamak için öğelerin nasıl işaretleneceğini açıklayın.

2. Net sınırlar belirleyin: Başlamadan önce oyun alanını belirtin ve güvenlik kurallarını açıklayın.

3. Gözlemi teşvik edin: Çocuklara her şey dokunmaları veya almaları gerekmediğini hatırlatın - gözlemlemek yeterlidir.

4. Destek için eşleştirin: Ekip çalışmasını teşvik etmek ve birbirlerinin öğeleri tanımlamasına yardımcı olmak için çocukları eşleştirin.

5. Çabayı övün: Bir çocuk tombala tamamlamasa bile katılımı kabul edin.

6. Yeteneğe uyum sağlayın: Daha genç veya daha az ileri düzey öğrenciler için resimli daha basit kartlar kullanın.

7. Etkileşimde kalın: Grubu izlerken ipuçları ve cesaret vermek için etrafta dolaşın.

8. Özet: Bulduklarını ve öğrendiklerini paylaşmak için bir grup tartışmasıyla bitirin.

Katılım teknikleri:

1. Heyecanlı başlangıç: İlgi uyandırmak için oyunu tanıtırken coşkulu bir ton kullanın.

2. Yaratıcı zorluklar: "En küçük yaprağı kim bulabilir?" veya "Sarı bir şey bul!" gibi mini hedefler ekleyin.

3. Etkileşimli sorular: Merakı canlı tutmak için "Bu ağacın yakınında başka ne bulabiliriz?" diye sorun.

4. Keşif anları: Herkesi motive etmek için "Vay canına, şu eşsiz kayaya bak!" gibi harika buluntuları vurgulayın.

5. Zaman güncellemeleri: Enerji seviyelerini yüksek tutmak için geri sayımları duyurun: "5 dakika kaldı - daha fazlasını bulalım!"

Adaptasyon ipuçları:

1. Görsel talimatlar: Aktiviteyi açıklamak için net görseller veya adım adım kartlar kullanın.

2. Daha küçük gruplar: Duyusal aşırı yüklenmeyi azaltmak için oyunu daha küçük gruplar halinde yürütün.

3. Duyusal araçlar: Gürültü hassasiyeti için kulaklık veya dokunsal hassasiyet için eldiven sağlayın.

4. Öngörülebilir yapı: Oyunun adımlarını ve süresini önceden net bir şekilde ana hatlarıyla belirtin.

5. Sessiz bölgeler: Bir çocuk bunalırsa molalar için yakınarda sakin bir alan oluşturun.

6. Partner desteği: Çocukları, onlara rehberlik etmek ve cesaretlendirmek için anlayışlı akranları veya yetişkinlerle eşleştirin.

7. Basitleştirilmiş kartlar: Daha kolay etkileşim için daha az öğe veya daha tanıdık resimler kullanın.

8. Ziyaret öncesi hazırlık: Ortamla ilgili endişeyi azaltmak için bölgenin fotoğraflarını veya haritalarını önceden gösterin.

Değerlendirme Stratejisi

- 1. Tamamlama:** Her çocuğun bingo kartında kaç öge bulunduğunu veya işaretlediğini takip edin.
 - 2. Gözlem becerileri:** Çocukların buldukları öğeleri ne kadar iyi tanımladıklarını ve tanımladıklarını not edin.
 - 3. Sosyal etkileşim:** Aktivite sırasında ekip çalışmasını, sıra almayı ve iletişimi gözlemleyin.
 - 4. Odaklanma ve katılım:** Çocukların göreve ne kadar özen gösterdiklerini ve dahil olup olmadıklarını değerlendirin.
 - 5. Uyarlanabilirlik:** Çocukların eksik öğeler veya yeni yaklaşımlar denemek gibi değişiklikleri nasıl ele aldıklarını araştırın.
 - 6. Motor beceriler:** Nasıl hareket ettiklerini, eşyaları nasıl topladıklarını veya aletleri (örneğin dürbün) nasıl kullandıklarını izleyin.
 - 7. Öz düzenleme:** Çocukların bunaldıklarında molaları veya duyuşsal araçları etkili bir şekilde kullanıp kullanmadıklarını kontrol edin.
 - 8. Yansıtma:** Öz farkındalığı ve geri bildirimi ölçmek için çocuklara nelerden hoşlandıklarını veya neyi zor bulduklarını sorun.
- Geri bildirim yaklaşımı:**
- 1. Doğa madalyası töreni:** "Doğa Kâşifi" madalyaları veya "Olağanüstü Kaya Bulucu" gibi eğlenceli başlıklara sahip sertifikalar dağıtarak katılımı kutlayın.
 - 2. Duygu yansıtma:** Çocukların aktivite sırasında nasıl hissettiklerini (mutlu, heyecanlı, sakin) göstermelerine izin vermek için bir "Duygu Termometresi" veya çıkartmalar kullanın.
 - 3. Öne çıkan fotoğraflar:** Mümkünse, önemli anların fotoğraflarını çekin (rıza ile) ve birlikte incelemek için mini bir "Doğa Macerası Albümü" oluşturun.
 - 4. Görsel geri bildirim duvarı:** Çocukların en çok keyif aldıkları öğelerin üzerine çıkartmalar yapıştırmaları için büyük bir poster kullanın ve toplu geri bildirimi görsel olarak gösterin.

Etkinlik 4 (20 dakika) Simon Görsellerle Diyor

Giriş / Kurulum:

1. Çocukların rahatça hareket edebileceği iç veya dış mekanlarda geniş, açık bir alan seçin. Hareketin önüne geçebilecek tüm engelleri veya öğeleri kaldırın.
2. Çocukların oyun alanının sınırlarını anlamaları için gerekirse sınırları koniler veya işaretleyicilerle işaretleyin. Bu, herkesin görüş alanında kalmasına yardımcı olur ve oyunu daha güvenli hale getirir.
3. Çocukları toplayın ve kuralları basit terimlerle açıklayın: "'Simon diyor ki' dediğimde ve size bir kart gösterdiğimde, kartın gösterdiğini yaparsınız. Ama önce 'Simon diyor ki' demezsem, eylemi yapmayın! Eylemi yalnızca 'Simon diyor ki' sesini duyduğunuzda ve kartı gördüğünüzde yapın." Her eylemin nasıl görüldüğünü göstermek ve komut ile görsel arasındaki bağlantıyı anlamalarına yardımcı olmak için birkaç örnek kart gösterin.
4. Görsel ipuçlarının nasıl çalıştığını gösterin: Çocukların görsel kartlara aşina olmalarına yardımcı olmak için, üzerinde hareket olan bir kartı kaldırın (örneğin, tek ayak üzerinde zıplama) ve "Simon diyor ki..." Böylece bu eylemi gerçekleştirmeleri gerektiğini anlarlar. Ardından, "Simon diyor ki" denmedikçe eylemi takip etmemeleri gerektiğini göstermenin bir yolu olarak "Simon diyor ki" demeden bir tane deneyin. Birkaç tur uygulama, kuralların netleştirilmesine yardımcı olacaktır.

Eylem

- 1. Oyuna başlayın:** "Simon diyor ki..." diye seslenerek başlayın. Ardından eşleşen görsel kartı herkesin görmesi için tutarak bir eylem gelir. Bu, çocukların ne yapmaları gerektiğini duymanın yanı sıra görerek talimatları anlamalarını ve takip etmelerini kolaylaştırır.
- 2. Harekete geçmeleri için onlara birkaç saniye verin, ardından bir sonraki komuta geçin.**
- 3. Görselleri kademeli olarak tanıttin:** Özellikle çocuklar oyuna yeni başlıyorsa, basit eylemlerle başlayın ve görsel ipuçlarıyla rahat hale geldikçe yavaş yavaş daha karmaşık hareketler yapın. Aşağıdakiler gibi çeşitli hareketlerle karıştırabilirsiniz:

	■ "Simon diyor ki... ellerini çırp" (alkışlayan eller kartını göster) ■ "Simon diyor ki... Bir daire içinde döndür" (dönen bir figür kartı göster) ■ "Simon diyor ki... yukarı ve aşağı zıpla" (zıplayan bir figür kartı göster) ■ "Simon diyor ki... burnuna dokun" (burnuna dokunan bir parmağı olan bir yüzü göster)
Malzeme	1. Görsel işaret kartları: Her komuta uyacak şekilde eylemlerin (örn. alkışlama, döndürme, zıplama) net görüntülerine sahip lamine kartlar. 2. Taşınabilir beyaz tahta / pano: Oyun sırasında görsel kartları tutmak ve görüntülemek için. 3. Hareket alanı: Engelsiz, güvenli, açık bir alan (iç veya dış mekan). 4. Yumuşak paspaslar: Atlama veya dönme gibi aktif hareketler sırasında daha fazla güvenlik için isteğe bağlıdır. 5. İşaret çubuğu veya işaretçi: Grup daha büyükse dikkati görsel kartlara yönlendirmek için. 6. Önceden hazırlanmış eylem listesi: Eylemlerin sırasını planlamaya yardımcı olmak için yazılı veya basılı bir komut listesi. 7. Müzik çalar (isteğe bağlı): Eğlenceli atmosferi geliştirmek için yumuşak fon müziği. 8. Ödüller veya çıkartmalar: katılımı ve katılımı kutlamak için küçük jetonlar. 9. Adaptasyon araçları: Ekstra desteğe ihtiyaç duyabilecek çocuklar için duyu dostu öğeler (gürültü önleyici kulaklıklar gibi).
Farklılaştırma	
1. Bunaltıcı olmasını önlemek için yalnızca bir veya iki harekete odaklanarak eylemleri basitleştirin. 2. Simon Takımı diyor ki: Çocukları çiftlere veya küçük gruplara ayırın. Her gruptaki bir çocuk "Simon" olabilir ve grubu eylemler boyunca yönlendirmek için görsel kartları elinde tutabilir. Bu liderliği teşvik eder ve çocuklar sırayla lider olabilirler. 3. Hareket dizisi Simon diyor ki: Daha zorlu bir bükülme için, bir sırayla birden fazla görsel kart gösterin. Örneğin, "Simon diyor ki... zıplayın, döndürün ve ayak parmaklarınıza dokunun" karşılık gelen her kartı birbiri ardına tutarken. Bu varyasyon hafızayı test eder ve ekstra bir konsantrasyon katmanı ekler. 4. Simon, hayvan eylemleriyle ilgili diyor ki: Hayvanları dahil ederek eylemleri daha yaratıcı hale getirin! Bir kurbağanın zıplaması, bir kedinin gerilmesi veya bir kuşun çırpınması gibi belirli hareketleri yapan hayvanları gösteren görsel kartlar kullanın. Çocuklar, eylemleri gerçekleştirirken hayvanlar gibi davranabilir, yaratıcılık ve eğlence katabilirler. 5. Simon sakinleştirmek için diyor ki: Daha sessiz bir versiyon için, oyunu yavaşlatmak için yavaş, sakinleştirici hareketler kullanın. "Simon diyor ki... derin bir nefes al," "diyor Simon... kollarını uzat" veya "Simon diyor ki... çapraz oturmak" çocukların sakinleşmesine yardımcı olabilir. Bu, oyunu kapatmak veya daha sessiz bir aktiviteye geçmek için idealdir. 6. Renk kodlu Simon diyor ki: Her renge atanmış farklı eylemlere sahip renk kodlu kartlar kullanın. Örneğin, tüm kırmızı kartlar zıplama aktiviteleri olabilirken, mavi kartlar kol hareketleri olabilir. Çocuklar, hangi eylemi gerçekleştireceklerini belirlemek için hem komutu hem de rengi arayabilirler. 7. Sessiz bölge: Gürültü önleyici kulaklıklar, yumuşak koltuklar ve katılımcıların gerektiğinde mola verebilecekleri duyuusal oyuncaklarla yakınlarda duyuusal dostu bir alan kurun.	
Öğretim ipuçları	
1. Basit başlayın: Daha karmaşık olanları tanıtmadan önce güven oluşturmak için kolay eylemlerle başlayın. 2. Eylemleri gösterin: Anlamayı pekiştirmek için görsel ipucunu göstermenin yanı sıra her komutu uygulayın.	Katılım teknikleri: 1. Ses efektlerini kullanın: Çocukları meşgul etmek için eylemler gerçekleştirirken eğlenceli sesler (alkış veya hayvan sesleri gibi) ekleyin.

3. Açık ipuçları kullanın: Çocukların komutları ayırt etmelerine yardımcı olmak için "Simon diyor ki" vurgusunu yaparak yavaş ve net bir şekilde konuşun. 4. Görsel olarak meşgul olun: Tüm çocukların görebilmesini sağlamak için görsel kartları göz hizasında tutun. 5. Olumlu pekiştirme: Komuta tam olarak uymasalar bile çocukları denedikleri için övün. 6. Yaratıcılığı teşvik edin: Çocukların "Simon" için yeni hareketler önermelerine veya göstermelerine izin verin. 7. Hızı ayarlayın: İşlemek için daha fazla zamana ihtiyaç duyabilecek çocuklar için eylemleri gerektiği gibi yavaşlatın veya tekrarlayın. 8. Grup odağı: Dikkati sürdürmek için komutları değiştirmeden önce bir grup geri sayımı (örneğin, "3, 2, 1") kullanın.	2. Müziği dahil edin: Enerjiyi yüksek tutmak için eylemler gerçekleştirilirken eğlenceli melodiler ekleyin. 3. Sahne ekleyin: Çocukların komutlar sırasında etkileşime girebilecekleri atkılar, şapkalar veya toplar gibi aksesuarlar kullanın. Adaptasyon ipuçları: 1. Komutları basitleştirin: Temel eylemlerle başlayın ve çocuklar rahatladıkça zorluğu kademeli olarak artırın (örneğin, alkışlamak, burnuna dokunmak). 2. Fiziksel rehberlik sunun: Gerekirse çocuklara hareketler boyunca nazikçe rehberlik edin veya eylemleri modelleyin. 3. Çiftlerle destek: Çocukları bir araya getirin, böylece birbirlerini destekleyebilir ve gerekirse eylemleri modelleyebilirler.
--	---

Değerlendirme Stratejisi

- 1. Komutları takip etme:** Komutlara "Simon diyor ki" ile doğru şekilde yanıt vermek.
 - 2. Dikkat ve odaklanma:** Meşgul kalmak ve ipuçlarını dikkatlice dinlemek.
 - 3. Motor beceriler:** Fiziksel hareketlerde koordinasyon göstermek.
 - 4. Sosyal etkileşim:** Akranlarla etkileşim kurmak ve sırayla "Simon" olarak hareket etmek.
 - 5. Öz düzenleme:** Gerektiğinde donma ve durdurma, dürtü kontrolü gösterme.
 - 6. Yaratıcılık:** Oyun sırasında yeni eylemler önermek veya başlatmak.
 - 7. Katılım ve keyif:** Aktivite boyunca coşku ve keyif sergilemek.
- Yansıma (10 dakika):**
- Duygu spektrumu duvarı:** Yüzlerle temsil edilen bir dizi duyguyu (örneğin, kendinden geçmişten hüsrana uğramışa kadar) içeren büyük bir poster veya pano oluşturun ve katılımcılardan her aktivite için deneyimlerini en iyi temsil eden duygunun yanına bir çıkartma yerleştirmelerini veya bir işaret çizmelerini isteyin. Nasıl yardımcı olur: Bu görsel "duygu haritası", kolaylaştırıcılara grubun gün içindeki duygusal iniş çıkışları hakkında fikir verir.
- Oyunun öne çıkanları zaman çizelgesi:** Bir tahtaya bir zaman çizelgesi çizin ve gün boyunca yapılan her etkinliği veya oyunu etiketleyin. Katılımcılardan zaman çizelgesi boyunca yapışkan notlar yerleştirmelerini, her etkinlik için en sevdikleri bölümleri veya unutulmaz anları not etmelerini isteyin. Nasıl yardımcı olur: Bu zaman çizelgesini bir grup olarak gözden geçirmek, olumlu anıları harekete geçirir ve katılımcıların günün akışını yapılandırılmış bir şekilde görmelerine yardımcı olur.
- Ruh hali termometresi:** Farklı ruh hallerini temsil eden renklerle bir "termometre" oluşturun (örneğin, heyecan için kırmızı, memnuniyet için sarı ve yorgunluk için mavi). Her katılımcı, her aktiviteden sonra termometrede nerede olduklarını işaretler. Nasıl yardımcı olur: Bu basit ve renkli görsel, hem katılımcıların hem de kolaylaştırıcıların enerji seviyelerini ve katılımı ölçmelerine yardımcı olabilir.
- Oyun emoji derecelendirmeleri:** Kartlara çeşitli emoji (ör. gülen, şaşkın, başparmak yukarıya, uykulu) sağlayın ve her katılımcıdan her oyun hakkında nasıl hissettiklerini temsil eden bir emoji seçmelerini isteyin. Kolaylaştırıcılar, grubun tepkilerini okumak için emoji seçimlerini hızlı bir şekilde tarayabilir. Nasıl yardımcı olur: Bu yaklaşım, katılımcıların nasıl hissettiklerini tasasız ve ilişkilendirilebilir bir şekilde iletmelerini sağlar.
- Anı anlık görüntü galerisi:** Her katılımcıdan o günkü en sevdikleri anın "anlık görüntüsünü" yapışkan bir not veya karta çizmesini veya yazmasını, ardından bunları bir panoda veya duvarda bir galeri olarak sergilemesini

isteyin. Nasıl yardımcı olur: Kişisel düşünmeyi teşvik eder ve katılımcıların akranlarında en çok neyin yankı uyandırdığını görmelerini sağlar.

Öğrenme Çıktıları

Ders Öğrenme Kazanımları

Sosyal farkındalık: Sosyal ipuçlarının, grup talimatlarının ve sıra almanın daha iyi anlaşılması.

Duygusal ve duygusal tanıma: Yansıtma etkinlikleri yoluyla duyguların ve duygusal tercihlerin farkındalığı.

Doğa okuryazarlığı: açık hava etkinlikleri aracılığıyla bitkiler, hayvanlar, dokular, şekiller ve renkler hakkında temel bilgiler.

Gösterilen beceriler:

Sosyal etkileşim ve ekip çalışması: Eşli etkinliklerde gelişmiş sıra alma, görev paylaşımı ve iş birliği.

Öz düzenleme ve dürtü kontrolü: Daha iyi dürtü kontrolü ve "Dans Et ve Don" gibi aktivitelerle yumuşak geçişler.

Odaklanma ve dikkat: Artan odaklanma ve çok adımlı talimatları takip etme yeteneği, istemlere iyi yanıt verme.

Motor beceriler ve duygusal işleme: Hareket aktiviteleri sırasında gelişmiş duygusal işleme ile gelişmiş kaba ve ince motor beceriler.

Niteliksel geri bildirim göstergeleri:

Keyif: Gülümsemeler, kahkahalar ve sözlü geri bildirimlerle ölçülür, rahatlık ve olumlu tepkiler gösterir.

Katılma isteği: Yeni görevlere ve faaliyetlere açıklık, artan güven ve uyarlanabilirliği yansıtır.

Öz farkındalık: "Ruh Hali Termometresi" gibi araçları kullanmak, duygusal farkındalık ve kelime dağarcığındaki büyümeyi gösterir.

Akran desteği ve etkileşimi: Aktiviteler sırasında akranlara yardım etmek ve onları teşvik etmek, olumlu sosyal davranışları ve iş birliğini vurgular.

Öğrenme ve katılımın davranışsal göstergeleri:

Talimatlara uyma: Görsel ve işitsel ipuçlarına tutarlı yanıt, gelişmiş alıcı dil ve odaklanma gösterir.

6.2. Ders Planı: "Eğlence, Odaklanma ve Arkadaşlık!"

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-2	
"Eğlence, odaklanma ve arkadaşlık!"	
Hedef Gruplar	Birincil: Otizm spektrumundaki 5-7 yaş arası çocuklar İkincil: Öğretmenler, kolaylaştırıcılar ve topluluk - aynı yaştaki nörotipik çocuklar.
Öğrenme hedefleri	Etkinliğin sonunda katılımcılar: • Sosyal beceriler: ekip çalışmasını, iletişimi ve iş birliğini teşvik edin. • Bilişsel beceriler: karar vermeyi, odaklanmayı ve kural anlamayı geliştirin. • Fiziksel beceriler: motor becerileri, uzamsal farkındalığı ve çevikliği geliştirin. • Duygusal düzenleme: esneklik, özgüven ve uyum sağlama yeteneği oluşturun. • Kapsayıcılık: tüm yetenekler için empati ve katılımı teşvik edin
Yetkinlik	
Katılımcılar, iş birliği, iletişim ve duygusal düzenleme dahil olmak üzere çok çeşitli yetkinlikler geliştireceklerdir. Sıra alma, tanışma ve katılımcıları ve nesneleri adlandırma gibi sosyal becerileri geliştireceklerdir. El-göz koordinasyonu, denge ve fırlatma doğruluğu gibi fiziksel uygunluk ve motor beceriler, hedeflenen aktivitelerle gelişecektir. Katılımcılar ayrıca çiftler veya gruplar halinde çalışırken ekip çalışması, öz düzenleme ve problem çözme yetenekleri geliştireceklerdir.	
Temel beceriler şunları içerir:	

- **Sosyal ve duygusal yeterlilik:** İş birliği, ekip çalışması ve güven oluşturma.
- **Fiziksel yeterlilik:** kaba ve ince motor beceriler, dayanıklılık ve denge.
- **Bilişsel yeterlilik:** Karar verme, stratejik planlama ve hedef belirleme.
- **Duygusal düzenleme:** Duyusal aşırı yüklenmeyi, hayal kırıklığını yönetmek ve odaklanmayı sürdürmek.
- **İletişim:** Açık sözlü ve sözsüz etkileşim.

Giriş	Etkinlik 1 (30 dk): "Tuk Tuk Ağacı Etiketleri" Giriş: 1. Katılımcılar için talimatlar - kuralları birlikte gözden geçirin, görselleştirin. Şu sorular sorulabilir: "Hangi oyunu oynayacağız?" "Ne yapılacak (sıra)?" "Lider ne yapmalı?" "Katılımcılar ne yapmalı?" "Aktiviteyi kim kazanır / ne zaman biter?" 2. Öğretmen, katılımcılara kartlar, görsel hatırlatıcılar kullanarak etkinliğin eylem adımlarını sırayla bir araya getirmelerini önerebilir.
Eylem	1. Katılımcılar bir lider seçerler. Lider ağacın yanında durur, gözleri kapalı (tercihen elleriyle) ve 10'a kadar sayar. Sonra lider şöyle der: "Seni arayacağım." 2. Bu arada diğer katılımcılar bir yer bulmalı ve saklanmalıdır. 3. Lider arama yaparken, katılımcılar fark edilmeden ağaca ulaşmaya çalışırlar. Bir katılımcı başarılı olursa, şöyle der: "Tuk! Tuk!" der ve adını söyler. 4. Lider birini fark eder veya bulursa, o (lider) ağaca koşar ve şöyle der: "Tuk! Tuk!" ve bulunan katılımcının adını verir. 5. Lider tarafından bulunamayanlar kazanır.
Malzeme	1. Görsel hatırlatıcılar (kartlar, semboller) 2. Koniler (faaliyetin gerçekleşeceği ortamı sınırlamak için) 3. Ses önleyici kulaklıklar (ihtiyacı olanlar için) 4. 'Yalnızlık' veya 'sessizlik' yeri

Farklılaştırma

Sözlü talimatları anlamakta güçlük çeken katılımcılar için, talimatların görselleştirilmesini sağlayın. Gerekirse, katılımcıların alanda gezinmelerine yardımcı olan bir asistanı vardır. Pürüzlü yüzeylere dokunmayı sevmeyen katılımcılar için yüksük giymeyi veya tahtaya dokunabilecekleri bir nesne (mendil, lastik top vb.) vermeyi teklif edin.

Öğretim İpuçları	Aktivite, katılımcıları çiftlere (yetişkin ve çocuk) ayırarak organize edilebilir. 2. Sayılacak öğeleri kullanarak sayıyı değiştirebilirsiniz Katılım teknikleri: 1. Katılımcıları çevredeki ortamla tanıştıran, birlikte keşfedin 2. Görselleştirme yoluyla aktivitenin akışını tartışın Adaptasyon ipuçları: Etkinlik sadece açık havada değil, aynı zamanda sınıfta da organize edilebilir. Etkinlik liderinin duracağı kapı veya dolap gibi bir nesneyi işaretleyin. Lideri, kendilerini daha güvende veya daha rahat hissetmelerini sağlıyorsa, diğer katılımcılara sırtı dönük olarak dururken nesneleri saymaya teşvik edin. Lider gözlerini elleriyle kapatmamayı tercih ederse, gözlerini kapatabilir. Lider herkesin adını bilmiyorsa, katılımcıların fotoğraflarını hazırlayın (bulunan katılımcıların fotoğraflarını belirlenen bir yere yerleştirin).
-------------------------	--

Değerlendirme Stratejisi

- **Katılım:** Aktiviteye aktif katılım veya isteksizlik düzeyi
- **Kuralların anlaşılması:** Etkinlik talimatlarının anlaşılması ve takip edilmesi
- **Duygusal iyi oluş:** Aktivite sırasında genel ruh hali ve rahatlık

● **Kurallara uygunluk: Belirlenmiş kurallara ve yönergelere bağlılık**

Geri bildirim yaklaşımı: Katılımcılara anında geri bildirim sağlayın (övgü veya ödülleri gibi) ve gerektiğinde yapıcı yorumlar sunun. Bir katılımcı endişeli görünüyorsa, iyileştirmek için nazikçe ayarlamalar veya alternatifler önerin. Mola vermeleri gerektiğinde "sessiz" veya "yalnız" bir alanda vakit geçirebileceklerini hatırlatın.

Etkinlik 2 (30 dakika): "Lideri Yakala!"

Eylem	1. Katılımcılar bir daire içinde duruyorlar. Dairenin merkezinde aktivite lideri bulunur. 2. Aktivite liderinin elinde bir top var. Lider topu havaya fırlatır ve bir katılımcının adını söyler. 3. Adı geçen katılımcı yeni lider olur. 4. Yeni lider topu yakalamaya çalışır. Diğer katılımcılar farklı yönlerde koşarlar. 5. Yeni lider topu yakaladığında şöyle der: "DUR!" Herkes durmalı. 6. Yeni lider, bir katılımcının adını söyler ve çağrılan katılımcıya ulaşmak için kaç adım (büyük veya küçük) gerektiğini söyler. Örneğin, "Peter, sana ulaşmak için üç büyük adıma ihtiyacım var." dedi. 7. Ardından, lider adı geçen katılımcıya doğru yürür ve topu atar. Katılımcı topu yakalamaya çalışmalıdır. 8. Top yakalandıktan sonra, yeni lider bir katılımcının adını söyler, topu havaya fırlatır ve daha önce açıklanan eylemler tekrarlanır.
Malzeme	1. Pin-on kartlardaki katılımcıların isimleri 2. Görsel hatırlatıcılar 3. Renkli kurdeleler, etkinlik alanını işaretlemek için bayraklar 4. "Yalnızlık/Sessizlik Adası" veya duygusal aşırı yüklenme durumunda gerektiğinde bir katılımcının tek başına gidebileceği bir çadır
Öğretim Stratejisi	1. Katılımcılar için talimatlar – sözlü, görsel – tekrarlama. 2. Etkinlik lideri, her katılımcıdan diğer katılımcıların isimlerini söylemesini ister. 3. Aktivitenin sırası görselleştirilebilir – aktivitenin sırasını hatırlamaya yardımcı olacak PECS, piktogramlar. 4. Aktivite yetişkinler tarafından gösterilebilir (rol oynayan).
Öğretim İpuçları	
Etkinlik çiftler halinde düzenlenebilir (asistan ve çocuk). Katılım teknikleri: 1. Katılımcılara etkinliğin gerçekleşeceği ortamın tanıtılması. 2. Ne kadar uzağa hareket edebileceğinizi ve renkli kurdelelerin ve bayrakların neyi gösterdiğini güncelleyin. 3. Aktiviteye katılanların yalnız kalabilecekleri yeri tanıtın, gerekirse sakinleşin 4. Aktivitenin seyrini tekrarlayın, gerekirse kuralları uygulayın (yetişkinler), görselleştirin. Adaptasyon ipuçları: 1. Etkinlik sadece açık havada değil, aynı zamanda iç mekanda da - spor salonunda organize edilebilir.	2. Aktivitenin başlayacağı yeri işaretleyin. 3. "Sessizlik/yalnızlık" yeri düzenleyin (çadır, kulübe) 4. Hatırlamakta güçlük çekiyorsanız, katılımcıların isimlerinin yazılı olduğu renkli gömlekler veya rozetler kullanın. Geri bildirim yaklaşımı: 1. Gerekirse, faaliyetin kurallarını açıklayın, anladıklarından emin olana kadar talimatları birkaç kez verin. 2. Bir üyenin bunaldığını fark ederseniz "sessiz bir alan" kullanmanızı önerin. 3. Gerekirse yardım teklif edin. 4. Bir şeyi anlamadıklarında soru sormaları için onları teşvik edin. 5. Destek, geri bildirim sağlarken sabırlı olun.

Farklılaştırma	
Sözlü yönergeleri anlamakta güçlük çeken katılımcılara görsel yönergeler (resimler, katılımcı okuyorsa kolay dille metin) sunulur. Asistan (gerekirse) aktivitelerin gerçekleştirilmesine yardımcı olur (topu yakalamak, oyuncuyu adlandırmak, katılımcıdan adım sayısını istemek vb.) Aktiviteye katılanlar kelimeleri ezberlemekte zorluk çekiyorsa, renkli gömlekler kullanabilirsiniz, buna göre yeni ismin rengi olacaktır.	
Etkinlik 3 (20 dakika): "Hedef Atma Mücadelesi!"	
Giriş	
Giriş / Kurulum: Etkinlik açık havada gerçekleşir. Bir hedefin yanı sıra kavramaya uygun nesnelere (yumuşak toplar, yumuşak malzemelerle dolu çuvalar vb.) ihtiyaç vardır. Hedef, katılımcıların boyuna göre işaretlenir. Atışların yapılacağı belirlenmiş bir nokta işaretlenir.	
Eylem	1. Katılımcılar arka arkaya sıraya girer ve sırayla verilen nesneyi fırlatırlar. 2. Kazanan, hedefi en çok vuran kişidir.
Malzeme	1. Hedefler: Hedef oluşturmak için hulahop, kova veya tebeşir gibi hazır öğeleri kullanın. İsrafi ve maliyeti en aza indirmek için diğer faaliyetlerdeki malzemeleri yeniden kullanın. Farklı beceri seviyelerine ve yaşlara hitap etmek için hedef boyutu ve yüksekliği ayarlayın. 2. Nesneleri Fırlatmak: Puflar, köpük toplar veya kıvrılmış çoraplar gibi yumuşak, güvenli nesneler kullanın. Kısıtlı bir bütçeniz varsa, eski kumaş veya pirinç veya köpük doldurulmuş çoraplar kullanarak DIY fırlatma nesneleri yapın. 3. Alan İşaretleyicileri: Atma çizgisini ve hedef alanı koniler, ipler veya tebeşirle işaretleyin. Koniler mevcut değilse, çubuklar veya kurdeleler gibi malzemeleri işaretlemek için yeniden kullanın.
Öğretim Stratejisi	1. Anlaşılmasını sağlamak için sözlü ve görsel açıklamaları tekrar ederek kullanın. Piktogramlar gibi görsel yardımcılar, diziyi güçlendirmeye yardımcı olabilir. 2. Lider, uygun tekniği göstererek aktiviteyi modeller, ardından akran gösterileri yapılır. 3. Etkinliğin sırasını ana hatlarıyla belirtmek için adım adım grafik gibi görsel destekler kullanılır. 4. Katılımcıları talimatları tekrarlamaya, eylemleri göstermeye ve birbirlerine geri bildirim vermeye teşvik edin. 5. Herkesin katılabilmesini sağlamak için zorluğu (örneğin, fırlatma mesafesi, nesne boyutu) bireysel ihtiyaçlara göre ayarlayın. 6. Motivasyonu korumak için baştan sona övgü ve teşvik sunun.
Öğretim İpuçları	
1. Anlamayı sağlamak için sözlü ve görsel açıklamaları tekrar ederek kullanın. Piktogramlar gibi görsel yardımcılar, diziyi güçlendirmeye yardımcı olabilir. 2. Lider, uygun tekniği göstererek aktiviteyi modeller, ardından akran gösterileri yapılır. 3. Etkinliğin sırasını ana hatlarıyla belirtmek için adım adım grafik gibi görsel destekler kullanılır. 4. Katılımcıları talimatları tekrarlamaya, eylemleri göstermeye ve birbirlerine geri bildirimde bulunmaya teşvik edin.	5. Katılımcılara kendi önceki puanlarını geçmeleri veya belirli bir hedefi vurmaları için meydan okuyun. 6. Katılımcıları uygun atış tekniğini göstermeye dahil edin. 7. Gruba enerji vermek ve canlı bir atmosfer yaratmak için iyimser müzik çalın. Adaptasyon ipuçları: 1. Daha genç veya daha kısa katılımcılar için, daha erişilebilir hale getirmek için hedefi düşürün. 2. Kavramayı ve fırlatmayı kolaylaştırmak için daha genç veya daha az deneyimli katılımcılar için daha büyük veya daha yumuşak öğeler kullanın.

5. Herkesin katılabilmesini sağlamak için zorluğu (örneğin, fırlatma mesafesi, nesne boyutu) bireysel ihtiyaçlara göre ayarlayın. 6. Motivasyonu korumak için baştan sona övgü ve teşvik sunun. Katılım teknikleri: 1. Enerjiyi yüksek tutmak için herkesi sırayla almaya ve başkalarına tezahürat yapmaya teşvik edin. 2. Takım çalışması ve eğlenceli rekabet duygusunu geliştirmek için küçük takımlar veya çiftler oluşturun. 3. Başarıyı olduğu kadar çabayı da kutlayarak bol bol övgü ve teşvik sunun. 4. İlgiiyi korumak için oyun boyunca mesafeyi veya hedef boyutunu ayarlayın.	3. Yeni başlayanlar veya fiziksel sınırlamaları olan katılımcılar için fırlatma mesafesini azaltın. 4. Öğrenme farklılıkları olan katılımcılar için, talimatları netleştirmek için görsel yardımcılar veya gösteriler kullanın. 5. Özellikle fiziksel engelli olanlar için nesneleri hedeflemeye veya almaya yardımcı olmaları için katılımcıları eşleştirin. 6. Duyusal olarak hassas katılımcılar için gürültüyü ve dikkat dağıtıcı unsurları azaltın veya daha iyi görünürlük için parlak renkli hedefler kullanın. 7. Tüm beceri seviyelerini dahil etmek için sadece doğruluktan ziyade çaba ve iyileştirmeye odaklanın.
--	--

Farklılaşma

1.Beceri düzeyine göre farklılaşma Başlangıç (küçük çocuklar veya daha az deneyimli oyuncular): Vurmayı kolaylaştırmak için daha büyük hedefler (örneğin, hulahoplar veya büyük kovalar) kullanın. Tutması ve fırlatması daha kolay olan yumuşak toplar veya köpük fasulye torbaları gibi daha büyük, daha yumuşak veya hafif nesneler sağlayın. Daha erişilebilir hale getirmek için fırlatma çizgisi ile hedef arasındaki mesafeyi kısaltın. Yeni başlayanlara nişan almaları ve atmaları için daha fazla zaman verin (örneğin, tur başına 1-2 dakika). Orta (ortalama beceri seviyesi): Biraz daha fazla zorluk sağlamak için orta büyüklükteki hedefleri kullanın. Katılımcıların yumuşak toplar veya fasulye torbaları gibi standart boyutlu nesneler kullanmasına izin verin. Daha fazla beceri gelişimini teşvik etmek için aktivite için standart bir mesafe kullanın. Her tur için makul bir süre sınırı (örneğin 1 dakika) belirleyin. Gelişmiş (yetenekli oyuncular): Zorluğu artırmak için daha küçük, daha zorlu hedefler kullanın. Zorluğu artırmak için küçük fasulye torbaları veya ağırlıklı çuvalar gibi daha küçük veya daha az geleneksel nesneleri tanıttın. Vurmayı daha zor hale getirmek için hedeften olan mesafeyi artırın. Hızlı düşünmeyi ve harekete geçmeyi teşvik etmek için her turun süresini azaltın (örneğin, 30-45 saniye). 2.Yeteneğe göre farklılaşma Fiziksel engelli çocuklar için: Daha az kuvvetle fırlatılabilen daha büyük, daha yumuşak nesneler kullanın veya hareket kabiliyeti kısıtlı çocuklar için hafif bir fırlatma çubuğu gibi yardımcı araçlar sağlayın. Oturan katılımcılara veya sınırlı hareket kabiliyetine sahip katılımcılara uyum sağlamak için hedefin yüksekliğini veya açısını ayarlayın. Atış mesafesini kısaltın veya oyuncuların ihtiyaçlarına bağlı olarak oturur pozisyondan atmalarına izin verin. Duyusal ihtiyaçları olan çocuklar için: Oyunu takip etmeyi kolaylaştırmak için parlak renkli hedefler kullanın, nesneler fırlatın ve işaretler kullanın. Duyusal hassasiyetleri olan çocukların aktiviteye odaklanmasına yardımcı olmak için arka plan gürültüsünü veya dikkat dağıtıcı unsurları azaltın. Anlaşıldığından emin olmak için açık, özlü talimatlar kullanın ve görsel gösteriler sağlayın.
--

Değerlendirme Stratejisi

Geri bildirim yaklaşımı: 1. Katılımcının neyi iyi yaptığıyla başlayın (örneğin, "Amacınıza çok iyi odaklanın!" veya "Takım arkadaşınızı nasıl cesaretlendirdiğinize bayılıyorum!"). Büyüme zihniyetini teşvik etmek ve katılımcıları denemeye devam etmeleri için motive etmek için yalnızca başarıyı değil, çabayı da takdir edin.
--

2. İyileştirmek için belirli, eyleme geçirilebilir öneriler sunun (örneğin, "Bir dahaki sefere biraz daha yükseğe nişan almayı deneyin" veya "Daha fazla doğruluk için kolunuzu sabit tutun"). Üslubu cesaret verici ve yargılayıcı olmayan tutun, hatalardan ziyade iyileştirmeye odaklanın.
3. Katılımcılara neyin iyi gittiğini düşündüklerini ve bir dahaki sefere neyi farklı yapabileceklerini sorun (örneğin, "Atışlarınız hakkında ne hissettiniz? Neyi geliştirmeye çalışabilirsiniz?"). Bu, onları öğrenmelerini sahiplenmeye ve büyümelerini tanımaya teşvik eder.
4. Katılımcıları birbirlerine olumlu ve destekleyici bir şekilde geri bildirimde bulunmaya teşvik edin (örneğin, "Amacını gerçekten geliştirdiğini fark ettim!"). Akran geri bildirim, dostluk kurabilir ve iletişim becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olabilir.
5. Özellikle hedefi vuramayan ancak ellerinden gelenin en iyisini yapmaya çalışan katılımcılar için tüm ilerleme seviyelerini kutlayın (örneğin, "Odaklanma konusunda harika bir iş!"). Sadece başarılı atışların sayısından ziyade azim, ekip çalışması ve aktivitenin eğlencesini vurgulayın.
6. Her turdan hemen sonra veya önemli anlarda, deneyim katılımcıların zihninde hala tazeyken geri bildirimde bulunun. Enerji ve öğrenme sürecini devam ettirmek için derhal övgü ve önerilerde bulunun.
7. Geri bildirim bireysel ihtiyaçlara göre uyarlayın, belirli ilerlemeyi veya zorlukları kabul edin. Örneğin, yeni başlayanlar için: "Harika gidiyorsun! Hedefinizi uygulamaya devam edin." Daha ileri düzey bir katılımcı için: "Mükemmel hassasiyet! Şimdi, fırlatma mesafesini artırmayı deneyin."

Etkinlik 4 (10 dakika): "Mighty Mitts Maçı!"

Giriş

Katılımcılar, ekip çalışmasını, ince motor becerilerini ve koordinasyonu geliştirirken mümkün olduğunca çok sayıda küçük nesne toplamak için çiftler halinde çalışacaklar. Küçük nesneleri tanımlanmış bir toplama bölgesi içinde rastgele dağıtın. Alanın güvenli ve engelsiz olduğundan emin olun.

Eylem

1. Katılımcıları çiftler halinde atayın. Her çiftin eldiven giyen bir çocuğu olacak ve diğeri kâseye eşya yerleştiren koleksiyoncu olarak görev yapacak.
2. Katılımcılara büyük eldivenler verilir (örneğin, mutfak eldiveni, büyük boy eldivenler).
3. Kolaylaştırıcı kuralları açıkla ve oyunun başladığını yüksek sesle "Başla!" veya bir ısıklık sesiyle bildirir.
4. Katılımcılar eldivenleri giyerler ve mümkün olduğunca çok sayıda küçük top (meşe palamudu, kestane veya diğer sert doğal malzemeler) toplamaya çalışırlar.
5. Kazanan çift, en çok topu toplayan çifttir.
6. Oyunun ortasında (5 dakika sonra), kolaylaştırıcı her iki katılımcıya da her görevi deneyimleme şansı veren bir rol değişikliği anons edebilir.

Materyaller

1. **Malzemeler: Büyük eldivenler (eldivenler):** Her katılımcı için büyük boy mutfak eldiveni veya büyük eldiven kullanın. Bunlar meydan okuma ve eğlence unsurunu yaratır. **Küçük top benzeri nesneler (meşe palamudu, kestane veya yumuşak nesneler):** Eldivenle kolayca alınabilecek nesneler kullanın. **Kaseler veya kaplar:** Her çiftin topları toplamak için bir kâseye veya kaba ihtiyacı olacaktır. Bunların kolayca erişilebilir ve topları tutacak kadar dayanıklı olduğundan emin olun. **Alan:** Oyun alanı, spor salonu veya geniş bir sınıf gibi geniş bir açık alan, çocukların topları toplarken ve geçerken özgürce hareket etmelerini sağlayacaktır. Alan, güvenlik için engellerden arındırılmış olmalıdır.
2. **Destek Materyalleri: Görsel yardımcılar:** Aktivitenin adımlarını göstermek için piktogramlar veya basit çizelgeler kullanın (eldiven giyin, topları toplayın, ortağa pas verin, kâseye yerleştirin). Bunlar, çocukların sırayı anlamalarına yardımcı olacaktır. **Gösteri alanı:** Liderin eldiven giymeyi ve topları toplamayı gösterebileceği ve çocuklar için net bir görsel model sağlayabileceği bir alan olduğundan emin olun.

Öğretim İpuçları

1. Sözlü ve görsel ipuçlarını kullanarak talimatları kısa ve net tutun.
 2. Güven oluşturmak için eldiveni nasıl giyeceğinizi ve topları nasıl toplayacağınızı gösterin.
 3. Oyun sırasında ekip çalışmasını teşvik edin ve övün.
 4. Çocukların uyum sağlamaları için zaman tanıyın, gerekirse onları destekleyin, ancak bağımsızlığı teşvik edin.
 5. Tüm katılımcıların aktiviteden keyif almasını ve başarılı olmasını sağlamak için daha küçük eldivenler veya bir yardımcıyla eşleştirme gibi molalar veya ayarlamalar sağlayın.
 6. Eğlenceye odaklanın ve iş birliğini teşvik edin!
- Katılım teknikleri:**
1. Çocukların eş seçmelerine veya onları meşgul etmek için sırayla eldiven giymelerine izin verin. Zaman zorlukları belirleyerek heyecan katın: "Bir dakikada kaç top toplayabilirsiniz?"

2. Dostça rekabeti teşvik etmek için her çifte bir takım adı verin.
3. Eğlenceli meydan okumalar belirleyin: "Topları hiç düşürmeden alabilir misin?" İlerlemeyi görsel olarak takip edin (ör. renkli grafikler).
4. Her çocuğun çabasını sadece kazanmak için değil, çıkartmalar veya övgülerle kutlayın.
5. Gruba enerji vermek ve eğlenceli bir atmosfer sağlamak için iyimser müzik çalın.

Adaptasyon ipuçları:

1. Motor zorlukları olan çocuklar için: daha küçük eldivenler kullanın veya çıplak ellerini kullanmalarına izin verin.
2. Duyusal hassasiyetler için: daha yumuşak toplar sunun veya gerekirse molalara izin verin.
3. Farklı beceri seviyeleri için: Birbirlerini desteklemek için farklı yeteneklere sahip çocukları eşleştirin.
4. Daha kısa dikkat süreleri için: turları kısaltın ve daha sık teşvik sağlayın.

Farklılaşma

1. **Eldivenlerin ayarlanması:** Daha küçük veya daha az becerikli çocuklar için: Topları toplamayı kolaylaştırmak için daha küçük eldivenler veya eldivenler kullanın. Daha fazla zorluğa ihtiyaç duyan çocuklar için, görevin zorluğunu artırmak için daha büyük veya daha hacimli eldivenler sağlayın.
2. **Görev değişikliği:** Motor beceri güçlüğü çeken çocuklar için: Başlamak için çıplak ellerini kullanmalarına veya yalnızca bir eldiven giymelerine izin verin, ardından güven inşa ettikçe meydan okumayı kademeli olarak artırın. İleri düzey katılımcılar için: her tur için bir zaman sınırı getirin ve onları belirli bir süre içinde mümkün olduğunca çok top toplamaya teşvik edin.
3. **Eşleştirme: Karma yetenek çiftleri için:** Farklı yeteneklere sahip çocukları, birbirlerini destekleyebilmeleri için eşleştirin. El becerisi daha fazla olan bir çocuk, motor kontrolü az olan bir çocuğa yardımcı olabilir. Daha fazla rehberliğe ihtiyaç duyan çocuklar için: ekstra destek için onları bir yetişkinle veya daha deneyimli bir çocukla eşleştirin.
4. **Duyusal ihtiyaçlar: Duyusal hassasiyeti olan çocuklar için:** Aktiviteyi daha rahat hale getirmek için daha yumuşak veya daha hafif malzemeler (köpük toplar gibi) kullanın. Duyusal molalara ihtiyaç duyan çocuklar için: Çocukların eldivenlerden veya aktivitenin kendisinden bunalmış hissettiklerinde kısa molalar verebilecekleri belirlenmiş bir yer sağlayın.
5. **Görsel veya sözlü ipuçları: Dil veya bilişsel zorlukları olan çocuklar için:** Aktivitenin nasıl çalıştığını göstermek için net görsel ipuçları, adım adım talimatlar veya rol oynama kullanın. Dikkat güçlüğü çeken çocuklar için: onları meşgul ve görevde tutmak için daha kısa görevler veya sık sık teşvik edin.

Değerlendirme Stratejisi

Geri bildirim yaklaşımı:

1. **Teşvike odaklanın:** "Birlikte çalışmak harika bir iş!" veya "Topları toplarken mükemmel bir iş çıkardınız!" Bu, güveni artırır ve çocukları motive eder.
2. **Belirli eylemler hakkında geri bildirimde bulunun:** "Topu hızlı bir şekilde nasıl geçtiğini seviyorum!" veya "Topları toplamak için eldivenleri kullanarak harika bir iş çıkardın!"

3. "Daha iyi bir tutuş elde etmek için topu her iki eldivenle tutmayı deneyin" gibi iyileştirme için nazik önerilerde bulunun.
4. Çocukları birbirlerinin çabalarını takdir etmeye ve övmeye teşvik edin: "Eşinizin ne kadar iyi olduğuna bakın! Gerçekten birbirinize yardım ediyorsunuz!"
5. Oyundan sonra "Neyi iyi yaptın?" veya "Bir dahaki sefere daha da iyi olmak için ne deneyebiliriz?" gibi basit sorular sorarak kendini yansıtmayı teşvik edin.

Etkinlik 5 (5-7 dakika): "Sünger Atma Hesaplaşması!"

Giriş

Giriş / Kurulum:

1. Oyun alanı ikiye bölünmelidir (örneğin, koniler, ip kullanmak veya tebeşirle işaretlemek vb.).
2. Her takım için eşit sayıda mutfak süngerini hazırlayın. Süngerlerin boyutu değişebilir ve sayı da ayarlanabilir.

Eylem	1. Katılımcılar iki takıma ayrılır. 2. Her takım sahanın kendi tarafında durur ve rakibin tarafına mümkün olduğunca çok sünger atmaya çalışır. 3. Kazanan takım, verilen süre içerisinde rakibin sahasına en çok sünger atan takımdır.
Öğretim Stratejisi	1. Kuralları sözlü olarak açıklayın: "Alanı ikiye böleceğiz ve her takım diğer tarafa sünger atacak. Karşı tarafta en çok süngere sahip olan takım kazanır!" 2. Alanın nasıl bölündüğünü göstermek için görsel yardımcılar (diyagramlar veya alanı işaretlemek gibi) kullanın. Uygun tekniği sağlayarak bir süngerin nasıl atılacağını gösterin. 3. Süngerlerin nasıl atılacağını ve kuralların nasıl ele alınacağını göstermek için bir yetişkin veya çocukla oynayarak oyunu canlandırın. Çocukların ilgisini çekmek için eğlenceli ve eğlenceli hale getirin. 4. Süngerleri hızlı ve verimli bir şekilde atmak için en iyi stratejilere karar vermek için çocukların birlikte çalışmasını sağlayarak ekip çalışmasını vurgulayın. Birbirlerini teşvik etmelerini hatırlatın. 5. "Süngerleri nazıkçe attığınızdan ve alanın diğer tarafını hedeflediğinizden emin olun" gibi güvenlik kurallarını önceden belirtin. 6. Her başarılı atışı tezahüratlarla kutlayın ve "Harika atış! Devam et!" oyun boyunca coşkuyu ve katılımı sürdürmek için. 7. Oyun için net bir zaman sınırı belirleyin ve heyecan ve aciliyet yaratmak için süre dolmak üzere olduğunda çocukları bilgilendirin.
Materyaller	1. Oyun alanı bölücüler: Oyun alanını ikiye bölmek için koniler, ipler veya tebeşir, her takımın tanımlanmış bir tarafı olmasını sağlar. 2. Sünger malzemeler: Mutfak süngerleri (yumuşak ve güvenli olduklarından emin olun). Adil bir oyun sürdürmek için katılımcı sayısına göre sayıyı ve boyutu ayarlayın. 3. Zamanlayıcılar veya saatler: Oyunun her turu için zaman sınırını izlemek için bir zamanlayıcı veya kronometre kullanın. Bu, aktivitenin hızını yönetmeye yardımcı olur. 4. Takım tanımlayıcıları: iki takım arasında ayırım yapmak için takım bantları veya renkli işaretler (örn. koniler, yelekler veya kol bantları). 5. Güvenlik önlemleri: Oyun sırasında herhangi bir çocuğun düşmesi durumunda yumuşak paspaslar veya düz yüzeyler. 6. Alanla ilgili dikkat edilmesi gerekenler: Çocukların, özellikle aktivite sırasında fırlatmak ve koşmak için güvenli bir şekilde hareket etmeleri için yeterli açık alan olduğundan emin olun.

Öğretim İpuçları

1. Herkesin nasıl oynanacağını anladığından emin olmak için oyuna başlamadan önce kuralları açıklayın. 2. Çocuklara güvenli bir şekilde oynamalarını, başkalarına çarpmaktan kaçınmalarını ve süngerleri nazikçe atmalarını hatırlatın. 3. Herkesin katıldığından ve kurallara uyduğundan emin olmak için tüm çocuklara göz kulak olun. Görev dışı davranışları gerektiği gibi yeniden yönlendirin. 4. İşbirliğini teşvik etmek ve pozitif enerjiyi korumak için "Birlikte çalışmak harika iş!" gibi iyi davranışları ve ekip çalışmasını övün. 5. Aktivitenin kontrolünü elinde tutmak ve yapıyı korumak için oyunun başladığını, durduğunu veya bittiğini belirtmek için bir düdük veya el işareti kullanın. 6. Takımları dengede tutun ve daha iyi katılım ve daha az dikkat dağınıklığı için çocukların güvenli, yönetilebilir gruplarda olmalarını sağlayın. 7. Her tur için belirli bir süreye bağlı kalın ve çocukları meşgul etmek ve oyunun ilerleyişinden haberdar etmek için görsel ipuçları (geri sayım gibi) sağlayın. Katılım teknikleri: 1. Heyecan ve takım ruhu oluşturmak için takımları oyun başlamadan önce kendi tezahüratlarını veya tezahüratlarını yapmaya teşvik edin. 2. Oyuncuların fırlatırken zıplamasını veya zıplamasını sağlamak veya sünger atmadan önce belirli bir noktaya koşmalarını istemek gibi eğlenceli bir dokunuş ekleyin. 3. Çocukların, herkesi dahil etmek ve onlara sorumluluk duygusu vermek için takım kaptanları veya gözcüler gibi farklı roller üstlenmelerine izin verin.	4. Takımların 30 saniye içinde mümkün olduğunca çok sünger atması gereken zamanlanmış turlar oluşturun, aciliyet ve heyecan katın. 5. Her takımın kaç tane başarılı bir şekilde sünger attığını göstermek için görsel bir skor tahtası veya tebeşir işaretleri kullanın, bu da çocuklara üzerinde çalışacakları net bir hedef verir. 6. Çocuklara enerji vermek ve oyunu daha canlı hissettirmek için iyimser müzik çalın. Odaklarını korumak için her turda müziği durdurun. Adaptasyon ipuçları: 1. Hareket kabiliyeti sınırlı olan çocuklar için: Çocukların süngerini atmak yerine yuvarlamasına izin verin. Hedef alana daha yakın bir mesafeden katılmalarına izin verin. 2. Duyusal hassasiyetleri olan çocuklar için: Yumuşak, yumuşacık süngerler veya yumuşak tutması gereken toplar kullanın. Gerekirse aktiviteyi minimum dikkat dağıtıcı olacak şekilde sessiz bir alanda tutun. 3. Küçük çocuklar için: Süngerlerin karşı tarafa daha kolay atılmasını sağlamak için fırlatma mesafesini azaltın. Daha kolay kavrama ve kullanım için daha büyük süngerler kullanın. 4. İleri düzey çocuklar için: Takımların sınırlı bir süre içinde mümkün olduğunca çok sünger atması gereken ve zorluğu artıran bir zaman mücadelesi ekleyin. 5. Ekstra desteğe ihtiyacı olan çocuklar için: Onları, onlara rehberlik edebilecek daha kendine güvenen bir partnerle eşleştirin.
Farklılaşma	
1. Daha küçük veya daha az koordineli çocuklar için: Daha kolay kavrama için daha büyük süngerler veya yumuşak toplar kullanın. Başarılı bir şekilde katılabilmelerini sağlamak için merkez çizgiye daha yakın atmalarına izin verin. 2. Sınırlı hareketi olan çocuklar için: Süngerini fırlatmak yerine yuvarlama seçeneği sunun, bu da hareket güçlüğü çekenlerin işini kolaylaştırır. 3. İleri düzey çocuklar için: Oyunu daha zorlu hale getirmek için süngerini atmaları gereken mesafeyi artırın. Daha hızlı atışları teşvik etmek için bir zaman meydan okuması yapın. 4. Duyusal hassasiyetler için: Süngerler için yumuşak malzemeler kullanın ve çok pürüzlü olmadıklarından emin olun. Çocuklar aktivite sırasında bunalmış hissederseniz duyusal molalara izin verin. 5. Eşleştirme stratejileri: Akran desteğini ve iş birliğini teşvik etmek için farklı beceri seviyelerine sahip çocukları bir araya getirin.	
Değerlendirme Stratejisi	
Geri bildirim yaklaşımı:	

1. Olumlu geri bildirim vermenin basit ama güçlü bir yolu olarak beşlik çakmak veya yumruk kullanın. Hatta bunu "Harika iş, sünger fırlatan bir süperstarsın!" gibi eğlenceli bir ifadeyle eşleştirebilirsiniz.
2. "En İyi Takım Çalışması" veya "En İsabetli Atış" gibi belirli başarılar için çıkartmalar veya küçük ödüller verin, öğrenmeyi pekiştirmek için eğlenceli ve somut bir yol yaratın.
3. Oyundan sonra çocukları bir daire içinde toplayın ve birbirlerine geri bildirimde bulunmalarına izin verin. Bu, "Şimdiye kadar süngeri nasıl fırlattığını gerçekten beğendim!" demek kadar basit olabilir. Bu, çocuklara birbirlerinin çabalarını yansıtmaya ve takdir etme şansı verir.
4. Her çocuğun takım arkadaşları için iltifat edebileceği veya takdir notu alabileceği bir övgü kavanozu oluşturun. Örneğin: "Süngeri almakta çok hızlıydınız!" Bu, oyundan sonra yüksek sesle okunabilir.

Öğrenme Çıktıları

"Tuk Tuk Ağacı Etiketleri"

Aktiviteleri tamamladıktan sonra, katılımcılar kendilerini çevreye nasıl yönlendireceklerini, talimatları takip etme yeteneğini geliştireceklerini, öz düzenleme yöntemlerini (derin nefes alma, "yalnızlık" veya "sessizlik" yeri kullanma), iş birliği becerilerini öğreneceklerdir.

"Lideri Yakala!"

Etkinliğin sonunda katılımcılar birbirlerini daha iyi tanıyacaklar, adını hatırlayacaklar. Katılımcılar, farklı şekillerde verilen talimatları anlamayı ve takip etmeyi öğreneceklerdir. Topu bekleme, sayma, atma/yakalama becerisini geliştirecek. İş birliği ve oryantasyon becerileri geliştirilecektir.

"Hedef Atma Mücadelesi!"

Beceri geliştirme: Katılımcılar, fırlatma pratiği yaparken gelişmiş el-göz koordinasyonu, nişan alma ve motor kontrol gösterirler.

Artan katılım: Oyunun rekabetçi ve eğlenceli doğası, etkinlik boyunca yüksek düzeyde katılım ile katılımcıları motive eder.

Takım çalışması ve iş birliği: Takımlar veya çiftler halinde oynandığında, katılımcılar birbirleri için tezahürat yaptıkları ve nesneleri almaya yardımcı oldukları için aktivite işbirliğini teşvik eder.

Olumlu davranış:

Net beklentiler ve olumlu pekiştirme, oyun sırasında daha az davranış sorunuyla saygılı ve odaklanmış bir atmosfere yol açar.

"Kudretli Eldiven Maçı!" Motor becerilerin gelişimi:

El-göz koordinasyonunu ve ince motor becerilerini geliştirir. Takım çalışması: Katılımcılar arasında iş birliğini ve iletişimi teşvik eder.

Odaklanma ve sabır: Meydan okuma yoluyla konsantrasyonu ve sabrı artırır. Güven artışı: Çocuklar görevde başarılı oldukça benlik saygısı oluşturur. Katılım ve eğlence: Çocukları aktif, ilgili ve motive tutar.

"Sünger Atma Hesaplaşması!" Takım çalışması becerileri:

Çocuklar ortak bir hedefe ulaşmak için birlikte çalışır, iletişim kurar ve iş birliği yapar.

Motor becerilerin gelişimi: El-göz koordinasyonunu, kavrama gücünü ve fırlatma doğruluğunu geliştirir.

Sosyal beceriler: Olumlu etkileşimleri, sıra almayı ve sportmenliği teşvik eder. Katılım ve odaklanma: Heyecan verici, rekabetçi oyun yoluyla dikkati ve katılımı korur.

Problem çözme: Diğer takımı geride bırakmak için süngerlerin en iyi nasıl atılacağı konusunda stratejik düşünmeyi teşvik eder.

6.3 Ders Planı: "Açık hava eğlencesi!"

Öğrenme Senaryosu ve Uygulama Planı-3

"Açık hava eğlencesi!"

Hedef Kitle	Birincil: Otizm spektrumundaki 5-7 yaş arası çocuklar İkincil: Öğretmenler, kolaylaştırıcılar ve topluluk - aynı yaştaki nörotipik çocuklar.

Öğrenme Hedefleri	Etkinliğin sonunda katılımcılar: 1. Gelişmiş motor ve yaşam becerileri: Koordinasyon, ekip çalışması ve bandajlama ve açık havada hayatta kalma gibi pratik yetenekler; 2. Güçlendirilmiş sosyal beceriler: Grup zorlukları yoluyla iş birliği, iletişim ve duygusal dayanıklılık; 3. Artırılmış eleştirel düşünme: Zamana dayalı faaliyetler sırasında problem çözme ve stratejileri uyarlama; 4. Güven inşa etti: Görevleri tamamlayarak ve engelleri yaratıcı bir şekilde aşarak özgüven.
Yetkinlikler	
Katılımcılar, tırmanma ve bandaj görevleri yoluyla fiziksel koordinasyon, çiftler veya gruplar halinde çalışarak ekip çalışması ve iletişim ve zorlukları tamamlamak için stratejileri uyarlarken problem çözme dahil olmak üzere temel yetkinlikleri geliştireceklerdir. Duygusal dayanıklılığı ve sosyal zekayı geliştirecek, sabır, güven ve işbirliği becerileri geliştireceklerdir. Ek olarak, ilk yardım ve açık hava teknikleri gibi pratik yaşam becerileri, yaratıcılık ve uyarlanabilirlik ile birlikte güçlendirilerek çok yönlü kişisel ve sosyal gelişime katkıda bulunacaktır.	
Etkinlik 1 (en fazla 30 dakika): "Batıdan kuzeye, güneye ve doğuya"	
Giriş	Bu, çiftler veya takımlar için bir açık hava spor aktivitesidir. Bir kolaylaştırıcı, Goosechase (https://goosechase.com/) uygulamasında 4-5 aktivite hazırlamak zorundadır. Etkinlikte, en yakın nesneyi, en karakteristik tarihi veya doğal nesneyi bulmak için görevler olmalıdır.
Materyaller	Pusula, bilgi kartları ve Gooschase uygulamasına sahip bir telefon (Google Play'den indirilebilir).
Eylem	1. Katılımcılar çiftlere veya gruplara ayrılır. 2. Gooschase uygulamasında her takım 8 görev alır. (Örneğin, 48 adım SW gidin, ıssız bir adaya yanınızda götüreceğiniz 5 farklı şeyi bulun ve fotoğraflayın. 105 adım kuzeye gidin, en yakın şehirlerin mesafeleri hakkında ipuçları arayın, Rezekne'ye en uzak şehrin fotoğrafını çekin.) 3. Kazanan, tüm görevleri en hızlı sürede doğru bir şekilde tamamlayan kişidir.
Öğretim İpuçları	
1. Net talimatlar hazırlayın: Görevleri açıklamak için basit, görsel yardımcılar kullanın. Pusula ve Gooschase uygulamasını adım adım nasıl kullanacağınızı gösterin. 2. Bir görevi gösterin: Süreci modellemek için bir meydan okumayı rol oynayın. 3. Anlayıp anlamadıklarını kontrol edin: Katılımcılardan talimatları tekrarlamalarını veya bir adım göstermelerini isteyin. 4. Gerekli gibi destek: Navigasyon veya anlama için gerekirse katılımcıları bir asistanla eşleştirin. Katılım teknikleri: 1. Zorlukları kişiselleştirin: Görevleri çocukların ilgi alanlarına göre uyarlayın (örneğin, belirli hayvanları, renkleri veya dokuları tespit etmek). Katılımcıların bir görevi nasıl yorumlayacaklarına karar vermelerine izin vererek yaratıcılığı teşvik edin. 2. Takım bağıni teşvik edin: Çocukların takım arkadaşlarını seçmelerine veya onları tamamlayıcı güçlü yönleri göre gruplandırmalarına izin verin. Bir takım adı oluşturun ve grupları için basit bir rozet veya sembol tasarlamalarına izin verin. 3. Aktiviteyi daha sürükleyici hale getirmek için eğlenceli bir tema veya hikaye kullanın (örneğin, hazine avındaki kaşifler). Adaptasyon ipuçları:	

- 1. Görsel destekler kullanın:** Oyunun adımlarını ve sırasını netleştirmek için kartlar veya piktogramlar kullanarak net, görsel talimatlar sağlayın. Bu, otizmli çocukların kuralları ve görevleri daha kolay anlamalarına yardımcı olacaktır.
- 2. Zaman sınırlarını ayarlayın:** Gerekirse daha uzun süre bekleyin. Otizmli çocukların talimatları işlemek, bir sonraki eylemlerine karar vermek veya görevlere cevap vermek için daha fazla zamana ihtiyacı olabilir.
- 3. Duyusal konaklama:** Gürültü önleyici kulaklıklar veya çocukların bunaldıklarında mola verebilecekleri sessiz bir alan gibi duysal dostu seçenekler sağlayın. Duyusal sorunlar yaygındır ve sakın bir alan yeniden odaklanmalarına yardımcı olabilir.
- 4. Esnek gruplama:** Çocukları güçlü yönlerine ve ihtiyaçlarına göre eşleştirmeyi düşünün. Bazıları yardım sunabilecek bir akran arkadaşına sahip olmaktan yararlanabilirken, diğerleri tek başına veya yetişkin bir kolaylaştırıcıyla çalışmayı tercih edebilir.

Farklılaşma	1. Sese duyarlı çocuklar için gürültü önleyici kulaklıklar sunun. 2. Ortam bunaltıcı hale gelirse, belirlenmiş sessiz bir noktada molalara izin verin. 3. Katılımcıların kendilerini kaybolmuş veya bunalmış hissetmelerini önlemek için arama alanını koniler veya bayraklarla tanımlayın. 4. Rekabeti azaltmak ve odaklanmayı artırmak için her grup için belirli bölgeler atayın.
--------------------	--

Değerlendirme Stratejisi

- | | |
|--|---|
| <p>1. Katılım: Katılımcıların aktiviteye ne kadar aktif olarak katıldıklarını, talimatlara uyup uymadıklarını ve merak gösterip göstermediklerini veya dahil olmak için cesaretlendirilmeye ihtiyaç duyup duymadıklarını değerlendirin.</p> <p>2. Takım çalışması: Katılımcıların etkinlik sırasında akranlarıyla ne kadar iyi iş birliği yaptıklarını, görevleri ne kadar paylaştıklarını ve iletişim kurduklarını değerlendirin. Gruplar halinde uyumlu bir şekilde destekleme ve çalışma yeteneklerine dikkat edin.</p> <p>3. Görev Tamamlama: Pusula ile gezinme veya uygulamayı etkin bir şekilde kullanma gibi atanan görevleri tamamlamanın doğruluğunu ve verimliliğini ölçün.</p> <p>4. Anlama: Aktivite sırasında katılımcıların talimatları anlamalarını ve problem çözme veya zorluklara uyum sağlama becerilerini gözlemleyin.</p> <p>5. Öz Düzenleme: Katılımcıların duyguları nasıl yönettiğini, sıra alma kurallarına nasıl uyduğunu ve gerektiğinde destek isteyerek odaklanmayı ve sakinliği nasıl koruduğunu izleyin.</p> <p>6. İletişim: Fikirleri ifade etmede netlik ve alaka düzeyine odaklanarak takım arkadaşları ve kolaylaştırıcılarla sözlü veya sözsüz etkileşimi gözden geçirin.</p> | <p>7. Fiziksel Beceriler: Görevleri sırasında aletleri kullanırken veya hareket ederken koordinasyonu ve el becerisini takip edin, katılımcıların fiziksel gereksinimleri rahatça yerine getirebilmelerini sağlayın.</p> <p>8. Yansıtma: Katılımcıların öğrendiklerini veya keyif aldıklarını ifade etme yeteneklerini değerlendirin, büyümelerini veya başarılarını anladıklarını gösterin.</p> <p>Geri bildirim yaklaşımı:</p> <p>1. Etkinlik sırasında fotoğraf çekin ve nelerin iyi gittiğini tartışarak birlikte gözden geçirin.</p> <p>2. Başarılı ekip çalışması veya problem çözme gibi olumlu anları vurgulamak için kısa bir video klip kullanın.</p> <p>3. "En çok neyden keyif aldım?" gibi istemler içeren basit, görsel yansıtma kartları sağlayın. "Bugün neyi iyi yaptım?" "Bir dahaki sefere neyi farklı denerdim?"</p> <p>4. Katılımcıların emoji kartları, aktiviteyi ne kadar beğendiklerini gösteren çizimler kullanarak geri bildirim bırakabilecekleri istasyonlar oluşturun.</p> |
|--|---|

Etkinlik 2 (15 dakika): "Yakala ve Geç Yarışması"

Giriş

Giriş	İki takımlı bir spor aktivitesi. Dış mekanlarda ve iç mekanlarda gerçekleşir.
Eylem	1. Aşama 1 - kolaylaştırıcı, takımların kat edeceği mesafeyi işaretler - A noktasından B noktasına en az yirmi metre. 2. Aşama 2 - katılımcılar çiftlere ayrılır. Her çiftte bir eşarp verilir. Her iki katılımcı da atkıyı köşelerinden tutuyor. Çiftler birbirinden bir metre uzakta durmalıdır. Top, ilk çiftin atkısına yerleştirilir. 3. Aşama 3 – Kolaylaştırıcının düdüğünden sonra, topa sahip çift atkıyı sallar ve topu bir sonraki çiftte atar. Bir sonraki çiftin görevi, atkıdaki topu yakalamak ve bir sonrakine geçirmektir. Takımın son çifti topu yakalayana kadar.
Materyaller	Her çift için bir büyük eşarp veya kumaş parçası (en az 50 cm x 50 cm), iki top.
Öğretim İpuçları	
1. Görevi katılımcılara basit bir dille net bir şekilde açıklayarak başlayın ve oyunun her aşamasını parçalara ayırın. Anlamayı sağlamak için diyagramlar veya gösteriler gibi görsel yardımcılar kullanın. 2. Öğrencilerin eylemlerin sırasını görebilmeleri için etkinliği bir asistan veya gönüllü ile gösterin. Onlara atkıyı nasıl düzgün tutacaklarını, sallayacaklarını ve topu nasıl yakalayacaklarını gösterin. Bu, görsel örneklerden yararlanan öğrencilere yardımcı olur. 3. Ekip çalışması, çaba ve başarılı eylemler için anında övgü ve teşvik sağlayın. Enerji seviyelerini yüksek tutmak ve motivasyonu artırmak için "Harika bir ekip çalışması!" veya "Güzel yakalama!" gibi basit, olumlu geri bildirimler kullanın.	
Değerlendirme Stratejisi	
Katılım teknikleri:	
1. Bir geri sayım kullanın: Bir geri sayım sayacı (örneğin, görevi tamamlamak için 2 dakika) tanıtarak veya zaman zorlukları ayarlayarak (örneğin, "Bakalım topu 30 saniyenin altında geçebilecek misiniz!"). Bu, odaklanmayı artırır ve rekabet avantajı sağlar. 2. Mücadeleyi oyunlaştırın: Hızlı geçişler, yaratıcılık veya takım çalışması için puanlar veya rozetler vererek bayrak yarışını bir oyuna dönüştürün. Bir başarı duygusu yaratmak ve dostça rekabeti teşvik etmek için bir tahtadaki puanları takip edin. Adaptasyon ipuçları: 1. Aktivite bunaltıcı hale gelirse, çocukların rahatlayabilecekleri ve hazır olduklarında geri dönebilecekleri sessiz bir alanda kısa molalar vermelerine izin verin. Bu, aşırı uyarılmış hissetmeden meşgul kalmalarını sağlar.	2. Çocukların nereye hareket edeceklerini ve görevin nerede başlayıp nerede bittiğini anlamalarına yardımcı olmak için alanın görsel sınırlarla (örneğin renkli koniler veya zemin bandı) açıkça işaretlendiğinden emin olun. 3. Çocukları daha deneyimli akranlarıyla veya görev boyunca onlara rehberlik edebilecek destekleyici bir yetişkinle eşleştirin, gerekli eylemleri anlamalarını ve atkı ve balo konusunda yardım edecek birinin olmasını sağlayın. 4. Bazı çocuklar atkının dokusuna veya ıslığın yüksek sesine karşı hassas olabilir. Oyuna başlamak için yumuşak eşarplar kullanın ve gürültü önleyici kulaklıklar veya zil veya el hareketi gibi daha sessiz bir sinyal sunun.
Farklılaşma	Görev her iki yönde de gerçekleştirilebilir, böylece top ilk çiftin atkısına geri döner.
Değerlendirme Stratejisi	
1. Görevin Tamamlanması: Çocuk, atkı ile topu geçirme görevini doğru bir şekilde tamamladı mı? (Evet/Hayır) 2. Takım çalışması: Çocuk partneri ile iletişim kurdu ve iş birliği yaptı mı? (Skor 1-5) 3. Duygusal Düzenleme: Hatalar olduğunda çocuk sakin kaldı mı? (Skor 1-5) 4. Motor Beceriler: Çocuk eşarabı kullanırken iyi bir el-göz koordinasyonu ve dengesi gösterdi mi? (Skor 1-5) Puanlama:	

- 5-7: Mükemmel katılım
- 3-4: iyi çaba, iyileştirilmesi gerekiyor
- 1-2: desteğe ve daha fazla geliştirmeye ihtiyacı var

Geri bildirim yaklaşımı:

1. Başarıları kutlamak için çıkartmalar, jetonlar veya görsel geri bildirim (örneğin, grafiklerde gülen yüzler) gibi küçük ödüller sağlayın.
2. Kısa, anlaşılır bir dil kullanın. Çocuğun neyi iyi yaptığına odaklanın ve bir dahaki sefere nasıl gelişebilecekleri konusunda onlara nazikçe rehberlik edin. Örneğin, "Topu geçerken harika bir iş çıkardın. Bir dahaki sefere atkını biraz daha yükseğe sallamaya çalış!"
3. Hayal kırıklığına uğrayabilecek çocuklar için, "Bugün elinden gelenin en iyisini yaptın. Bir dahaki sefere tekrar deneyeceğiz. Hata yapmak sorun değil!" Gerekirse sakinleşmeleri için sessiz bir alan sağlayın.

Etkinlik 3 (40 dakika): "Hayatta Kalma Becerileri Yarışması!"

Giriş	Kurulum: Takım sporu aktivitesi. Açık hava etkinliği.
Eylem	Takımların görevi öğretmenin düdüğünün ardından şenlik ateşi yakmak ve panço çadırı kurmaktır. Kazanan, görevi en hızlı sürede doğru bir şekilde gerçekleştiren takımdır.
Materyaller	Ateş çukuru, ahşap malzeme, yağmurluk ve ahşap kazıklar.

Öğretim İpuçları

1. Basit, doğrudan bir dil kullanarak her görevi (şenlik ateşini yakmak ve panço çadırını kurmak) net bir şekilde açıklayarak başlayın. Tüm katılımcıların süreci anlamasını sağlamak için adımları ayırın ve gerekirse görsel ipuçları veya gösteriler sağlayın.
2. Aktivite başlamadan önce bir şenlik ateşinin nasıl güvenli bir şekilde yakılacağını ve bir panço çadırının nasıl kurulacağını gösterin.
3. Yangınla başa çıkma ve aletleri (tahta kazıklar ve ateş çukuru malzemeleri gibi) kullanma kurallarını açıklayarak güvenliğe öncelik verin.
4. Ekip çalışmasının önemini vurgulayın. Öğrencileri, bir kişinin odun toplaması ve diğerinin çadırı kurması gibi görevleri bölmeye teşvik edin. Her çocuğun sürece aktif olarak katıldığından emin olun.

Katılım teknikleri:

1. Takımların kendi yaratıcı isimlerini bulmalarına ve belirli roller atamalarına izin verin (örneğin, "Firestarter", "Shelter Builder", "Wood Gatherer"). Bu, çocuklara aktivite sırasında bir sahiplenme ve amaç duygusu verecektir.
2. Yol boyunca, barınak için belirli türde ahşap veya malzemeler bulmak gibi küçük zorluklar yaratın. Örneğin: "Çadır için üçgen şeklinde bir tahta parçası bulun!" Bu, çocukların aktif olarak meşgul olmalarını ve problem çözmelerini sağlar.

3. Aktiviteyi macera dolu bir anlatı içinde çerçeveleyin (örneğin, "İssiz bir adada mahsur kaldınız ve hayatta kalmak için barınak inşa etmeniz ve ateş yakmanız gerekiyor"). Bu, çocukların heyecan verici bir hikâyenin parçası olduklarını hissetmelerine yardımcı olur ve görevlere eğlence ve bağlam katar.

4. Canlı ve sürükleyici bir ortam yaratmak için iyimser müzik veya ses efektleri (doğa sesleri veya kamp ateşi çatırtıları gibi) çalın. Bu, atmosferi eğlenceli tutar ve çocukları meşgul kalmaya teşvik eder.

Adaptasyon ipuçları:

1. Gürültüye duyarlı çocuklar için gürültü önleyici kulaklıklar sağlayın veya görevleri tamamlamak için daha sessiz bir ortam sunun.
2. Her görev için görsel ipuçları sağlayın (örneğin, adım adım çizelgeler veya resimli kılavuzlar). Karışıklığı azaltmak için işaretli bir ateş çukuru veya sığınak bölgesi gibi görevlerin gerçekleşmesi gereken belirli alanları işaretleyin.
3. Ekstra yardıma ihtiyacı olan çocuklar için, onları bir arkadaşınızla veya bir yetişkinle eşleştirin.
4. Aktivite veya duyuşal girdilerden bunalmış olabilecek çocuklar için sessiz bir alan yaratın. Gruba yeniden katılmadan önce sakinleşmek için kısa molalar vermelerine izin verin.

Farklılaşma	1. Öğretmenler, görevleri yerine getirmeden önce bir gösteri yapabilir veya ekip üyelerinin yönergeleri takip etmeleri için bir talimat sayfası verebilir. 2. Daha büyük sınıfların öğrencilerine de nasıl ateş yakılacağı ve nasıl panço çadırı yapılacağı hakkında bilgi bulmaları önerilebilir.
Değerlendirme Stratejisi	
1. Görevleri tamamladıklarında veya hedeflere ulaştıklarında, grafiğin kişisel bölümlerine çıkartmalar veya semboller ekleyin. Bu görsel geri bildirim, çocukların nasıl geliştiklerini görmelerine yardımcı olur ve onları motive eder. 2. Meydan okumadan sonra, çocukların öğrendiklerini ve nelerden keyif aldıklarını paylaştıkları bir "Kamp Ateşi Hikayesi" yansıma oturumu için grubu toplayın. Bu, "Barınağı inşa etmenin en sevdiğin kısmı neydi?" veya "Bize takım arkadaşınla bir zorluğu nasıl çözdüğünü anlat!" gibi hikâye anlatımı öğelerini içerebilir. Bu gayri resmi ve yansıtıcı yaklaşım, olumlu düşünmeyi teşvik eder. 3. Çocukların gülen yüzler veya diğer emoji'leri kullanarak kendi performanslarını değerlendirdikleri emoji tabanlı geri bildirim kullanın (örneğin, mükemmel, tamam, iyileştirilmesi gerekiyor). Bu, çocukların, özellikle de küçük çocukların veya sözlü iletişimde zorlanabilecek olanların anlaması için görsel olarak ilgi çekici ve basit olabilir.	
Etkinlik 4 (20 dakika): "Fısıltı Yarışması"	
Giriş	Kurulum: Takım sporu aktivitesi. Dış mekanda veya iç mekanda gerçekleşir. Takım üyeleri birbirlerinden 5-10 m uzağa yerleştirilir.
Eylem	1. İlk katılımcıya bir metin verilir - en fazla üç kısa cümle. 2. Jestler kullanılarak, bilgiler takımdaki ikinci katılımcıya iletilmelidir. 3. Ardından ikinci katılımcı mesajı bir sonrakine iletir ve mesaj son katılımcıya ulaşana kadar bu şekilde devam eder. 4. Son katılımcı mesajı yazar ve değerlendirilmek üzere hakeme teslim eder. 5. Son üyenin mesajı orijinal versiyona en çok benzeyen ve görevi en kısa sürede tamamlanan takım kazanır.
Farklılaşma	Message card with gestures
Öğretim İpuçları	
1. Talimatları temizleyin: Hareketleri kullanarak bir mesajın nasıl iletileceğini gösterin. Kuralları basit tutun ve gerekirse görsel ipuçları kullanın. 2. Ekip çalışmasını teşvik edin: İşbirliğini ve aktif dinlemeyi vurgulayın. Çocuklara, oyunun başarısı için herkesin rolünün önemli olduğunu hatırlatın. 3. Yaratıcılığı kullanın: Oyunu daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmek için çocukların kendi hareketlerini oluşturmalarına izin verin. 4. Sabrı teşvik edin: Katılımcılara sabırlı olmalarını, dikkatlice dinlemelerini ve mesajı doğru bir şekilde iletmelerini hatırlatın. 5. Olumlu pekiştirme: Mesaj mükemmel olmasa bile iyi ekip çalışmasını ve yaratıcılığı övün. 6. Gerektiği gibi uyum sağlayın: Mesajların zorluğunu çocukların yeteneklerine göre ayarlayın ve tüm katılımcılar için uygun olduğundan emin olun.	2. Çocukları oyun için kendi benzersiz hareketlerini yaratmaya teşvik edin. Bu, eğlence ve yaratıcılık katarak kendilerini daha ilgili ve heyecanlı hissetmelerini sağlar. Örneğin, standart hareketler yerine, katılımcılar hayvan benzeri hareketler oluşturabilir veya tüm vücutlarını kullanabilirler. Adaptasyon ipuçları: 1. Talimatları daha küçük, net adımlara ayırın. Sözlü talimatları anlamada ekstra desteğe ihtiyaç duyabilecek çocuklar için süreci pekiştirmek için görsel yardımcılar (örneğin resimler veya diyagramlar) kullanın. Örneğin, hareketleri kullanarak mesajın nasıl iletileceğine dair görsel ipuçları sağlayın. 2. Mesajın karmaşıklığını her çocuğun yeteneklerine göre ayarlayın. Daha küçük veya daha az konuşan çocuklar için daha basit ifadeler veya tanıdık kelimeler kullanın. Daha büyük çocuklar veya daha fazla

Katılım teknikleri: 1. Oyun sırasında veya turlar arasında hareketli müzik çalın. Müzikten gelen ritim ve enerji, çocukları oyun boyunca enerjik ve meşgul tutabilir, bu da oyunu daha keyifli hale getirir.	karmaşıklıkla başa çıkabilenler için soyut kavramlar veya daha uzun cümleler kullanın. 3. Mesajı işlemek veya görevi yerine getirmek için ihtiyacı olan çocuklar için ek süre tanıyın.
Etkinlik 5 (30 dakika): "Dağcı"	
Giriş	Setup: An activity can be performed in pairs or teams. Takes place outdoors and indoors.
	1. Bu spor aktivitesinin iki bölümü vardır - bir dağa tırmanmak ve yaralı bir kolu sarmak. 2. İlk kısımda çift, karabina kancaları yardımıyla bir zincir oluşturur (zincir uzunluğu 1m). 3. İkinci bölümde, yaralı kolun mevcut malzemelerle kimin bandajlanacağı seçilir. 4. Kazanan, görevi en kısa sürede tamamlayan ve el bağlama işlemini en doğru şekilde gerçekleştiren çifttir.
Kaynaklar	Karabina kancaları, bir atkı, 30-40 cm uzunluğunda ve ~ 10 cm genişliğinde bir tahta parçası.
Öğretim ipuçları	
1. Her iki görev için de açık ve basit talimatlarla başlayın. Bir zincir oluşturmak için karabina kancalarının nasıl doğru şekilde kullanılacağını gösterin ve tırmanma bölümünde ekip koordinasyonunun önemini açıklayın. 2. Benzer şekilde, yaralı kolu bandajlamak için doğru tekniği gösterin, işlemde güvenliği ve doğruluğu vurgulayın. Gerekirse görsel yardımcıları veya adım adım diyagramlar kullanın. 3. Faaliyet, ortaklar arasında etkili iletişim ve iş birliği gerektirir. Ekipleri, başlamadan önce hem tırmanma hem de bandajlama görevleri için stratejileri tartışmaya teşvik edin. Bu, iş birliğini teşvik eder ve her iki katılımcının da rollerini anlamasını sağlar. 4. Fiziksel kısıtlamaları veya duyuusal hassasiyetleri olan çocuklar için, tırmanma görevinin zorluğunu ayarlayın (örneğin, zincirin uzunluğunu azaltmak veya bandajlama sürecini basitleştirmek).	
Katılım teknikleri:	
1. Her çiftte roller atayın (örneğin, zincir parçası için "Tırmanıcı" ve bandaj görevi için "Doktor"). Bu, çocuklara net bir sorumluluk verir ve onları aktivitenin her iki bölümünde de meşgul tutar. Herkese her iki görevi de deneme şansı vermek için her turdan sonra rolleri değiştirebilirsiniz. 2. Etkinliği daha ilgi çekici hale getirmek için bir hikâye içinde çerçeveleyin. Örneğin, "Siz vahşi doğada bir kurtarma ekibisiniz ve zirveye (zincir oluşumu) ulaşmak ve yaralı bir takım arkadaşının (kolu bandajlayan) hayatta kalmasına yardım etmek için birlikte çalışmalısınız."	
Adaptasyon ipuçları:	
1. Fiziksel kısıtlamaları olan çocuklar için: görevi daha az zorlayıcı hale getirmek için karabina zincir uzunluğunu ayarlayın veya yönetimi daha kolay araçlar (örn. plastik karabinalar veya daha hafif malzemeler) sağlayın. Ayrıca "tırmanma" görevi için mesafeyi kısaltarak daha erişilebilir bir versiyona izin verebilirsiniz. 2. Bandajlama görevi için: ince motor becerilerle mücadele edebilecek çocuklar için bandajlama işleminin adımlarını basitleştirin. Kullanımı daha kolay olan daha büyük bandajlar veya daha yumuşak malzemeler kullanın.	
Farklılaşma	
1. Görsel yardımcıları, sözlü talimatları işlemekte zorlanan çocuklara yardımcı olabilir. Örneğin, aktivitenin hem tırmanma hem de bandaj kısımları için basit piktogramlar veya adım adım bir kılavuz kullanın. 2. Kısa, net sözlü talimatlar, daha uzun veya daha karmaşık talimatlarla mücadele edebilecek çocuklara yardımcı olur. Her adımı ayırın ve bir sonraki göreve geçmeden önce anladığınızdan emin olun.	

- 3.** Çocukları tamamlayıcı güçlere göre eşleştirin. Örneğin, görevleri yerine getirirken daha fazla desteğe veya yardıma ihtiyaç duyabilecek kişilerle daha güçlü koordinasyona sahip çocukları eşleştirin.
- 4.** Tüm katılımcılara her iki beceriyi de (tırmanma ve bandajlama) uygulama fırsatı vermek için ekip üyeleri arasında alternatif roller. Bu, bir görevle mücadele edebilecek çocukların diğerine katılmalarına ve yeteneklerini dengelemelerine olanak tanır.

Değerlendirme Stratejisi

Geri bildirim yaklaşımı:

1. Aktiviteden sonra her katılımcıya bir "Görev Tamamlandı" sertifikası veya çıkartması hediye edin.
2. Etkinlikten sonra çocukların neyin iyi gittiğini düşündüklerini ve bir dahaki sefere neleri geliştirebileceklerini paylaşabilecekleri bir yansıtma çemberi tutun. Onlara "Görevin en zor kısmı neydi?" veya "Partnerinizle çalışırken nasıl hissettiniz?" gibi sorular sorun. Bu, kendini yansıtmayı teşvik eder ve çocukların geri bildirimini içselleştirmelerine yardımcı olur.

Etkinlik 5 (en az 10 dakika): "Domino sprinti"

Giriş

Bir aktivite çiftler veya takımlar halinde gerçekleştirilebilir. Dış mekanlarda ve iç mekanlarda gerçekleşir. Tüm domino taşları, spor salonunun veya spor sahasının karşı tarafına yüzü yukarı bakacak şekilde yerleştirilir. Başlangıç çizgisi işaretlenir.

Eylem	1. Aktiviteye başlayacak ekip belirlenir. 2. Katılımcılar birbiri ardına (bir sütunda) sıralanır. Bu, katılımcıların bir alanın diğer tarafına (saha, spor salonu) gidecekleri ve bir domino taşını doğru bir şekilde yerleştirecekleri sıradır. 3. Kolaylaştırıcının düdüğünü çaldıktan sonra oyun başlar. Bir takım diğerine karşı oynar. 4. Bir katılımcı, ancak rakip takımın üyesi döndükten sonra domino taşını yerleştirmek için yönelebilir. 5. 10 dakika sonra kolaylaştırıcı tekrar düdüğü çalar. Üyesi domino bölümünde olan takım kaybetti.
Materyaller	Büyük domino taşları, düdük (kolaylaştırıcı için), başlangıç çizgisini işaretlemek için bir kurdele veya işaretleyici.

Öğretim İpuçları

1. Netliği sağlamak için oyun kurallarını ve sırasını açıklayan adım adım bir görsel program veya diyagram hazırlayın.
2. Kısa ve eğlenceli bir gösteri ile aktivitenin tam olarak nasıl çalıştığını gösterin. Aktiviteyi modellemek için akranları veya yardımcı kolaylaştırıcıları kullanın.
3. Anladığınızı doğrulamak için basit, doğrudan sorular kullanın (örneğin, "Düdükten sonra ne yapacağız?").

Katılım teknikleri:

1. Oyuncuların bir yerine iki domino taşı yerleştirmesi gereken bir bonus turu için ara sıra düdük çalın.
2. Eğlenceli zorlukları bazı domino taşlarının altına saklayın (örneğin, "Geri koşmadan önce aptalca bir dans yap").
3. Dokunsal stimülasyon için yol boyunca yumuşak paspaslar, zımpara kâğıdı şeritleri veya balonlu naylon ekleyin. Duyusal bir yol gibi yapın.
4. Katılımcılara enerji vermek için aktivite sırasında iyimser veya tematik müzik çalın.
5. Her takıma, koşucuları için tezahürat yaparken sallamaları için küçük bir bayrak verin.

Adaptasyon ipuçları:

1. Koşmak yerine, katılımcıların yürümesine, zıplamasına veya gerekirse hareketlilik yardımcılarını (örneğin

tekerlekli sandalye veya scooter tahtaları) kullanmasına izin verin.

2. Kolayca yorulabilecek katılımcılar için başlangıç çizgisi ile domino bölümü arasındaki yolu kısaltın.

3. Oyunu yönetilebilir tutmak için her takımın yerleştirmesi gereken domino taşı sayısını sınırlayın.

4. Domino taşını yerleştirmek için katılımcıların çiftler halinde gitmesine izin verin.

Farklılaşma

1. Oyunun adımlarının görsel bir çizelgesini veya sırasını sağlayın (örneğin, "Bekle → Koş → Domino'yu Yerleştir → Geri Dön").
2. Başlamadan önce oyunun net bir gösterimini gösterin.
3. Düdük sesi çok baskınsa, görsel bir işaret (örneğin, bir bayrak kaldırma) veya daha yumuşak bir ses (örneğin, bir el çırpma veya zil) kullanın.
4. Domino taşları geleneksel olabilir - noktalarla, aynı zamanda hayvanlar, bitkiler vb. gibi görüntülerle.

Değerlendirme Stratejisi

Geri bildirim yaklaşımı:

1. İstenen davranışları pekiştirmek için "O domino taşını yerleştirirken harika bir iş çıkardın!" veya "Sıranı sabırla beklemene bayılıyorum!" gibi anında geri bildirim sağlayın.
2. Katılım, ekip çalışması veya yaratıcılık için çıkartmalar veya pullar verin (örneğin, "Süper Koşucu" veya "Takım Ruh").

Öğrenme Çıktıları

Etkinlikler, ekip çalışması, problem çözme ve kişisel gelişime odaklanarak katılımcılarda temel fiziksel, sosyal ve bilişsel becerileri geliştirmeyi amaçlar. Çocuklar, Fısıltı Rölesi veya Gooschase görevleri gibi grup temelli zorluklarda iletişim becerilerini geliştirirken, tırmanma, yakalama ve fırlatma gibi görevlerle fiziksel koordinasyonu geliştirir. Duygusal dayanıklılık ve özgüven, barınaklar kurmak veya yaralı bir kolu sarmak gibi zamanlanmış ve pratik zorlukları tamamlayarak inşa edilir. Ek olarak, katılımcılar zaman kısıtlamaları altında problemleri yaratıcı bir şekilde çözerek eleştirel düşünme ve karar verme yetenekleri kazanırlar. Şenlik Ateşi Yarışması gibi etkinlikler çevre bilincini ve becerikliliği vurgularken, diğerleri Gooschase gibi uygulamaları kullanarak dijital okuryazarlığı geliştirir. Genel olarak, bu görevler kapsayıcılığı, uyarlanabilirliği ve kişisel başarıları teşvik ederek bütünsel gelişimi sağlar.

Teşekkür ve Minnettarlık

İş birliği, uzmanlığı ve sarsılmaz bağlılığı ile EmpowerAble müfredatının oluşturulmasını ve geliştirilmesini mümkün kılan kendini işine adanmış kuruluşlara ve ekiplere en içten şükranlarımızı sunuyoruz.

Bu müfredatın her bölümü, kapsayıcı Beden Eğitiminin otizmli öğrenciler için bir gerçeklik haline gelmesini sağlamak için yorulmadan çalışan Avrupa'daki ortak kurumlarımızın ortak bilgilerini, deneyimlerini ve ortak vizyonunu yansıtmaktadır.

Teşekkür ederiz:

- Kauno Prano Daunio Ugdymo Centras (Litvanya) Özel eğitim uygulamalarına ilişkin içgörüler ve kapsayıcı metodolojileri şekillendirmeye paha biçilmez katkıları için.
- Çukurova Üniversitesi (Türkiye) Akademik rehberlikleri, araştırma uzmanlıkları ve beden eğitimi ve kapsayıcı eğitime yönelik yenilikçi yaklaşımları için.
- Makedonya Otizm Bilim Derneği (Kuzey Makedonya) Otizm spektrum bozukluğu konusundaki derin anlayışları ve otistik öğrenciler için eğitim sonuçlarını iyileştirmeye olan bağlılıkları için.
- Multi-Act STD (Türkiye) Yaratıcı girdileri, pratik stratejileri ve ilgi çekici, toplum temelli PE etkinlikleri geliştirmedeki destekleri için.
- Valmieras Gaujas Krasta Vidusskola Attīstības Centrs (Letonya) Uyarlanmış eğitimdeki en iyi uygulamaları ve uygulamalı, öğrenci merkezli Beden Eğitimi çözümleri geliştirme çalışmalarını paylaşmak için.
- Rēzeknes Pamatskola – Attīstības Centrs (Letonya) Öğrencilerin refahına güçlü bir şekilde odaklanmaları ve motive edici ve kapsayıcı öğrenme ortamları tasarlamaya yaptıkları temel katkılar için.

Katkılarınız sadece bu müfredatı zenginleştirmekle kalmadı, aynı zamanda otizmli öğrenciler için daha kapsayıcı ve güçlendirici bir eğitim deneyiminin temelini de güçlendirdi. Birlikte, her öğrencinin hareket etme, bağlantı kurma ve gelişme fırsatına sahip olmasını sağlayan anlamlı bir etki yaratıyoruz.

Yürekten takdirle,

EmpowerAble Proje Ekibi



KATKIDA BULUNAN ORTAKLAR

LİTVANYA/KAUNAS PRANAS DAUNIS EĞİTİM MERKEZİ

TÜRKİYE/ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ

MAKEDONYA/MAKEDONYA OTİSM BİLİM DERNEĞİ

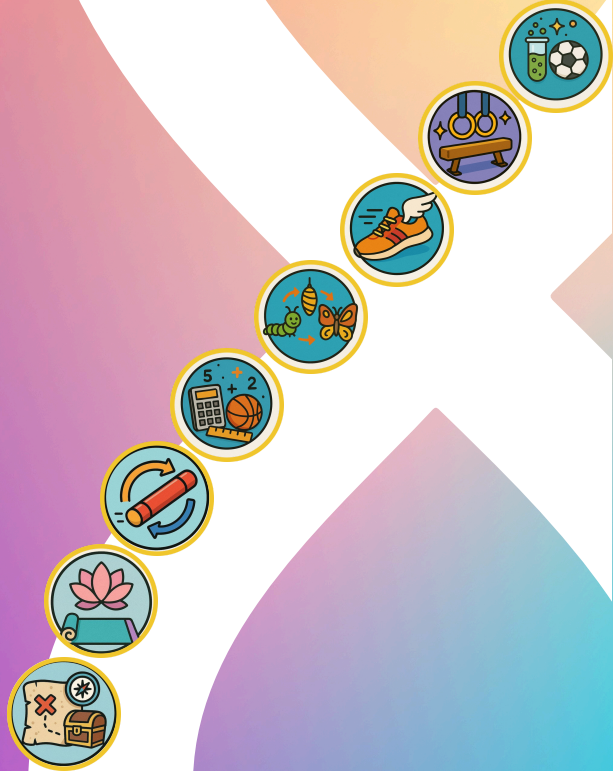
TÜRKİYE/MULTI-ACT STD

LETONYA/VALMIERAS GAUJA KRASTA ORTAOKULU - GELİŞİM MERKEZİ

LETONYA/REZEKNE İLKOKUL - GELİŞİM MERKEZİ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak burada ifade edilen görüşler ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği'nin veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmak zorunda değildir. Avrupa Birliği veya EACEA bu görüşlerden sorumlu tutulamaz.

