



Co-funded by
the European Union



KA220-SCH – 7D896C0A- ES01- Using VR technology in the design of teaching practices for students with disabilities in special education

2025-1-ES01-KA220-SCH-000352919

LEARNING AREAS AND SCENARIOS
FOR DIGITAL GAME

İçindekiler

1. 'unBLOCKed' Projesi

2. Öğrenme Alanları ve Senaryolar

- a. 1.1 Temel Hijyen Kuralları
- b. 1.2 Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet Kullanımı
- c. 1.3 Sağlık ve Güvenlik Kuralları
- d. 1.4 Kişisel Alan ve Eşyaların Yönetimi
- e. 2.1 Ev İşlerine Yardım Etme
- f. 2.2 Para Kullanımı ve Alışveriş
- g. 2.3 Toplu Taşıma
- h. 2.4 Zaman Yönetimi ve Planlama
- i. 3.1 Sıra Alma Kuralları
- j. 3.2 Duyguları İfade Etme ve Empati
- k. 3.3 Çatışma Çözümü
- l. 3.4 Takım Çalışması ve İşbirliği
- m. 4.1 Arkadaş Edinme
- n. 4.2 Uygun Sosyal Görgü Kuralları
- o. 4.3 Hobileri ve İlgi Alanlarını Paylaşma
- p. 4.4 Kamusal Etkinliklere Katılım

1. 'unBLOCKed' Projesi

unBLOCKed, "Özel eğitimde engelli öğrenciler için öğretim uygulamalarının tasarımında VR teknolojisinin kullanımı" başlıklı bir Erasmus+ Programı KA220-SCH İşbirliği Ortaklığı projesidir. Proje, Sanal Gerçeklik (VR) ve dijital oyun tabanlı öğrenmeyi kullanarak 8-15 yaş arası hafif zihinsel engelli çocukların eğitim fırsatlarını iyileştirmeyi amaçlamaktadır. 1 Ekim 2025 - 30 Eylül 2027 tarihleri arasında 24 ay sürecek ve toplam 250.000 € hibe ile desteklenecektir.

Ana Amaç

Proje, öğrencilerin şu becerilerini güçlendirmeyi amaçlamaktadır:

- Günlük yaşam becerileri
- Kişisel bakım becerileri
- Sosyal uyum
- Bağımsızlık ve özgüven
- Yenilikçi dijital araçlar aracılığıyla eğitime katılım

Temel Hedefler

1. VR teknolojisiyle desteklenen kapsamlı bir özel eğitim müfredatı geliştirmek.
2. Gerçek hayattaki öğrenme senaryolarına dayalı unBLOCKed dijital VR oyununu oluşturmak.
3. Özel eğitim sınıflarında yenilikçi teknolojileri etkili bir şekilde kullanmaları için öğretmenleri ve eğitimcileri eğitmek.

Ana Çıktılar

- Dijital Oyunlar için VR Müfredatı
- 4 öğrenme alanı ve 16 senaryo içeren unBLOCKed Oyunu
- Okullarda pilot uygulama
- Öğretmen eğitim programı
- Proje web sitesi ve sosyal medya kanalları

- Yaygınlaştırma seminerleri ve raporları
- Kalite yönetimi ve değerlendirme raporları

Ortaklık Ülkeleri

Proje, aşağıdaki altı kuruluş tarafından uygulanmaktadır:

- İspanya
- Türkiye
- Romanya
- Slovenya

Yenilik ve Etki

Projenin yenilikçi yönü, sanal gerçeklik teknolojisi, oyunlaştırma ve kapsayıcı eğitimin birleşimidir. Öğrenciler, hijyen, iletişim ve sosyal beceriler gibi gerçek hayattaki görevleri sanal ortamlarda güvenli bir şekilde uygulayabilirler. Bu, motivasyonu artırır, işlevsel öğrenmeyi destekler ve okuldan uzaklaşmayı ve dışlanmayı azaltmaya yardımcı olabilir.

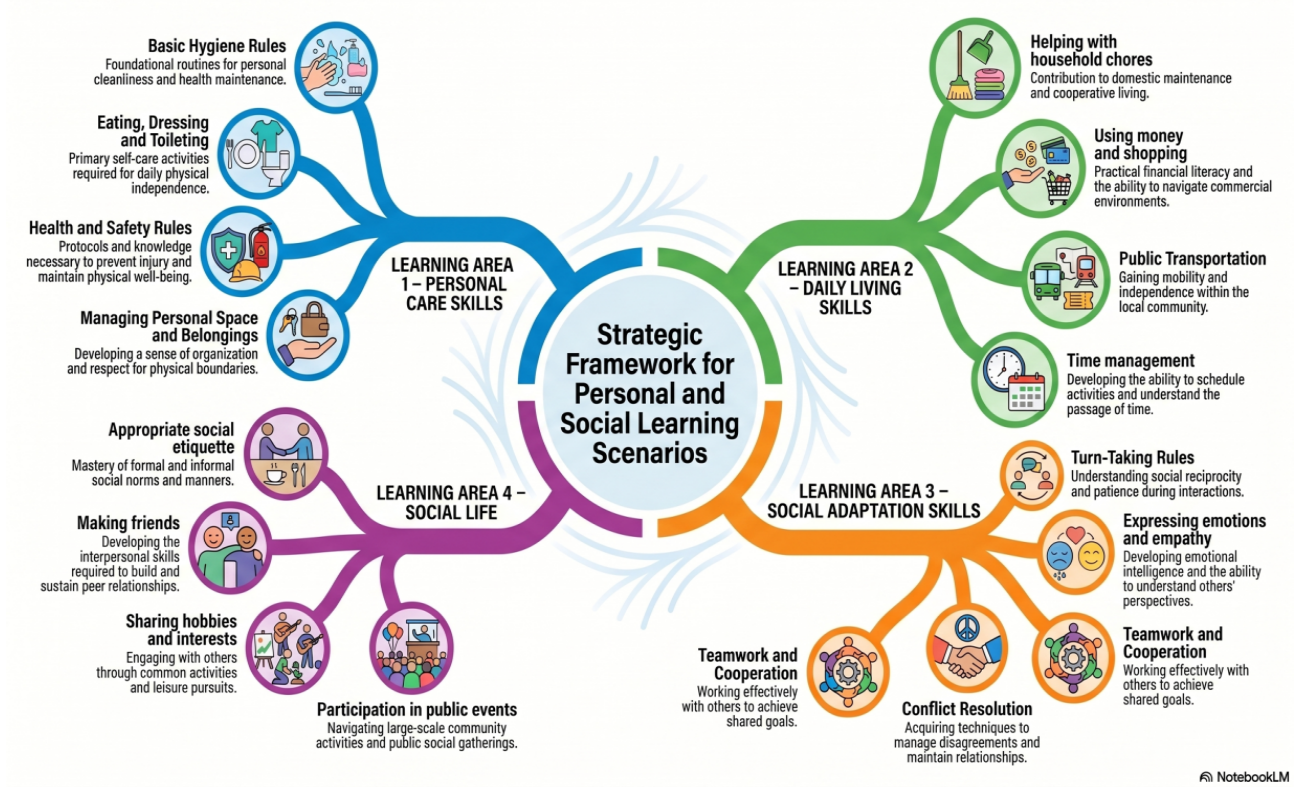
2. Öğrenme Alanları ve Senaryolar

Bu belge, her biri dört özel Öğrenme Senaryosu içeren dört temel Öğrenme Alanına ayrılmış, kişisel ve sosyal gelişim için yapılandırılmış bir çerçeve sunmaktadır. Bu çerçeve, çeşitli ortak kuruluşların iş birliğiyle oluşturulmuştur.

İşte her alandaki senaryoların kısa bir özeti:

- **Kişisel Bakım Becerileri:** Temel hijyen, öz bakım (yemek yeme, giyinme ve tuvalet ihtiyacını giderme), sağlık ve güvenlik kurallarına uyma ve kişisel alan ve eşyaların yönetimi de dahil olmak üzere temel bireysel ihtiyaçlara odaklanır.
- **Günlük Yaşam Becerileri:** Ev işlerine katkıda bulunma, para kullanımı ve alışveriş yoluyla finansal okuryazarlık, toplu taşıma araçlarını kullanma ve etkili zaman yönetimi gibi bağımsızlık için pratik becerileri kapsar.
- **Sosyal Uyum Becerileri:** Kişilerarası etkileşimlere ve duygusal zekaya odaklanır. Temel senaryolar arasında sıra alma anlayışı, duyguları ve empatiyi ifade etme, çatışmaları çözme ve ekip çalışması ve iş birliğini geliştirme yer alır.

- Sosyal Yaşam: Uygun sosyal görgü kurallarını, arkadaş edinmeyi, hobileri ve ilgi alanlarını başkalarıyla paylaşmayı ve kamusal etkinliklere aktif olarak katılmayı öğreterek daha geniş bir toplumsal entegrasyonu hedefler.



Öğrenme Senaryosu 1.1 - Temel Hijyen Kuralları

1. Giriş

Temel Hijyen Kuralları

Öğrenme Alanı 1 – Kişisel Bakım Becerileri

Zorluk Seviyesi: Temel

“Temel Hijyen Kuralları” senaryosu, unBLOCKed müfredatındaki Öğrenme Alanı 1: Kişisel Bakım Becerileri altında yer alan temel senaryolardan biridir. Bu senaryo, 8 ila 15 yaş arası hafif zihinsel engelli öğrencilerin günlük yaşamlarında en sık karşılaştıkları öz bakım becerilerinden biri olan el yıkamayı adım adım öğrenmelerini ve güvenli bir sanal ortamda tekrar tekrar uygulamalarını desteklemek için tasarlanmıştır. Proje belgeleri, Öğrenme Alanı 1'in kişisel bakım ve öz bakım becerilerini güçlendirmeye odaklandığını açıkça belirtmektedir.

Bu senaryo, el yıkamanın öğrenciler için son derece somut, evrensel ve doğrudan uygulanabilir bir günlük yaşam becerisi olması nedeniyle seçilmiştir. Proje çerçevesi, hedef grubun soyut düşünme, sıralı görevleri yerine getirme, dikkati sürdürme ve günlük yaşam becerilerini bağımsız olarak uygulama gibi alanlarda desteğe ihtiyaç duyduğunu vurgulamaktadır. Bu nedenle, öğretim somut, deneyimsel, tekrarlayıcı ve görsel olarak güçlü olmalıdır. El yıkama, net bir sırayı takip ettiği, kısa sürede tamamlanabildiği ve gerçek yaşam bağamlarına kolayca aktarılabilirdiği için bu ihtiyaçlar için uygun bir giriş seviyesi senaryosu sunmaktadır.

Senaryo, öğrencinin ev ortamındaki bir banyo sahnesinde bir lavabonun önünde konumlandırıldığı basit bir VR ortamına dayanmaktadır. Projede sunulan örnek tasarımda, musluğu açma, sabun alma, elleri köpürtme, durulama ve havluyla kurutmadan oluşan el yıkama dizisi, temel öğrenme akışı olarak tanımlanmıştır. Bu yapı, öğrencinin beceriyi karmaşık veya soyut açıklamalar yoluyla değil, sıralı, görsel olarak desteklenen ve tekrarlanabilir bir deneyim yoluyla öğrenmesine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Senaryonun temel bir seviyede tanımlanması, giriş seviyesi öğrenciler için basitleştirilmiş, net ve yönlendirilmiş bir şekilde yapılandırılması gerektiğini de göstermektedir.

Bu senaryo için bir diğer önemli gerekçe, VR teknolojisinin bu beceriyi öğretmede sunduğu pedagojik avantajlarda yatmaktadır. unBLOCKed yaklaşımına göre, VR, öğrencinin beceriyi güvenli bir ortamda uygulamasına, hatalar için cezalandırılmadan tekrar etmesine ve adım adım rehberlik yoluyla başarıya ulaşmasına olanak tanır. Müfredat çerçevesinde, dijital oyunun öğrenme sonuçlarını desteklemesi, öğrenci motivasyonunu artırması, bireyselleştirilmiş öğrenme yolları sağlaması, damgalanmadan tekrara olanak tanınması ve anında geri bildirim sunması beklenmektedir. Bu nedenle, “Temel Hijyen Kuralları” senaryosu sadece bir hijyen etkinliği değil; aynı zamanda bağımsızlık, özgüven ve işlevsel günlük yaşam becerilerinin gelişimini destekleyen temel bir öğretim aracıdır.

Ayrıca, bu senaryo, öğretmenlerin sınıfta kolayca izleyebilecekleri ve gerçek hayata aktarabilecekleri bir yapı sunduğu için uygulamaya uygundur. Örnek senaryo tasarımında, öğretmenin öğrencinin VR ekranını ekran yansıtma yoluyla gözlemlemesi, öğrencinin zorlandığı adımları belirlemesi, gerektiğinde kısa sözlü uyarılar vermesi ve öğrenmenin sınıf veya ev ortamına aktarılmasını desteklemesi beklenmektedir. Bu bağlamda, senaryo yalnızca dijital bir deneyim yaratmakla kalmayıp, aynı zamanda özel eğitim öğretmenlerinin günlük öğretim uygulamalarına entegre edebilecekleri işlevsel ve izlenebilir bir araç olarak da tasarlanmıştır.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo öncelikle hafif zihinsel engelli 8-15 yaş arası öğrenciler için tasarlanmıştır. Ana amacı, öğrencinin günlük yaşamda gerekli olan el yıkama becerisini açık, sıralı ve tekrarlanabilir bir yapı aracılığıyla öğrenmesine destek olmaktır. Bu hedef grup için, talimatlar somut, görsel olarak desteklenmiş, kısa adımlara bölünmüş ve tekrarlanan uygulama fırsatları sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır.

Bu senaryo, kısa talimatları anlayabilen, görsel ipuçlarını takip edebilen, basit el ve kol hareketleri yapabilen ve yetişkin desteğiyle bir görevi adım adım sürdürebilen öğrenciler için uygundur. Amaç, öğrencinin görevi baştan itibaren mükemmel ve bağımsız olarak yerine getirmesi değildir. Aksine, amaç öğrencinin rehberlik ve tekrar yoluyla doğru el yıkama sırasını öğrenmeye başlaması ve bu beceriyi zaman içinde daha bağımsız olarak uygulamasıdır.

2.1 Engelliliğe bağlı özel ihtiyaç değerlendirmesi

Bu senaryoda, öğrenciler aşağıdaki alanlarda zorluk yaşayabilirler: görevin sırasını karıştırmak, bazı adımları atlamak, görevin çok erken bittiğini düşünmek, tüm süreç boyunca dikkatini sürdürememek, sözlü talimatları yavaş anlamak veya bir sonraki adımı bağımsız olarak belirleyememek. Bu nedenle, her görev ayrı ayrı sunulmalı, aynı anda çok fazla seçenek sunulmamalı ve bir adım, önceki adım tamamlanmadan başlamamalıdır.

Uygulamadan önce, öğretmen öğrencinin belirli hazır olma özelliklerini değerlendirmelidir. Bunlar arasında kısa talimatları anlama, görsel ipuçlarına yanıt verme, dikkatini sürdürme, VR ortamına uyum sağlama, temel motor kontrolü gösterme ve destek kabul etme yeteneği yer alır. Senaryo, öğrencinin bireysel hızına ve ihtiyaç duyduğu destek düzeyine göre uyarlanmalıdır. Bu bağlamda, öğretmen

gözlem yapan, gerektiğinde kısa destek sağlayan ve öğrenmenin gerçek hayata aktarılmasını planlayan kişidir.

Bazı öğrenciler dikkat için daha fazla desteğe, daha basit bir görsel ortama veya daha kısa oturumlara ihtiyaç duyabilir. Bu nedenle, banyo ortamı basit olmalı, nesneler büyük ve kolayca seçilebilir şekilde tasarlanmalı ve yönlendirmeler kısa ve net olmalıdır. Gereksiz ayrıntılar, yoğun uyaranlar ve kafa karıştırıcı seçenekler bu senaryoya dahil edilmemelidir.

Bu bölümün temel prensibi şudur: öğrenciye karmaşık bir görev verilmez; bunun yerine, el yıkama davranışı küçük, anlaşılabilir ve yönetilebilir adımlara bölünür. Öğrenci her adımı görerek, deneyerek ve gerektiğinde tekrarlayarak öğrenir. Bu şekilde, senaryo hem özel eğitim öğretmeni açısından uygulanabilir hem de oyun geliştirme ekibi açısından açık ve üretilebilir hale gelir.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryo, öğrencilerin dinleyerek değil, yaparak öğrendikleri ilkesine dayanmaktadır. El yıkama becerisi küçük ve açıkça tanımlanmış adımlara bölünmüştür; öğrenci her adımı sırayla gerçekleştirir, sonucu hemen görür ve gerektiğinde tekrarlar. Bu şekilde öğrenme, pasif açıklamaya değil, doğrudan deneyime dayanır. Senaryonun temel amacı, öğrencinin güvenli ve yapılandırılmış bir ortamda günlük yaşamda kullanacağı işlevsel bir öz bakım becerisini uygulamasına olanak sağlamaktır.

Bu bölümde uygulanan temel pedagojik yaklaşım, deneyimsel öğrenme, oyun tabanlı öğrenme ve kapsayıcı öğretim ilkelerinin birleştirilmiş kullanımıdır. Öğrenci sadece doğru cevabı seçen biri değildir; aksine, görevi adım adım deneyimleyen, deneyen, hata yaptıktan sonra tekrar deneyen ve giderek daha bağımsız hale gelen aktif bir katılımcıdır. Bu nedenle, senaryo uzun açıklamalara veya uzun metinlere değil, net görsel ipuçlarına, nesne etkileşimine ve rehberli uygulamaya dayanmalıdır.

Senaryonun öğretim mantığı, sıralı beceri öğretimine dayanmaktadır. El yıkama davranışı tek ve bölünmemiş bir görev olarak sunulmaz. Bunun yerine, musluğu açma, sabun alma, elleri köpürtme, durulama ve kurutma gibi alt adımlara ayrılır. Öğrenci, önceki adımı tamamlamadan bir sonraki adıma geçmez. Bu yapı, özellikle sıralı süreçleri takip etmekte zorluk çeken öğrenciler için gereklidir. Oyun içinde, görev akışı açık, tutarlı ve tahmin edilebilir olmalıdır.

Senaryoda kullanılan öğretim dili açık, basit ve kısa olmalıdır. Her talimat yalnızca bir eylemi iletmelidir. Birden fazla görev aynı anda sunulmamalıdır. Görseller oldukça ayırt edilebilir olmalı ve nesneler büyük ve kolayca seçilebilir bir şekilde yerleştirilmelidir. Banyo ortamı gerçek hayatı temsil etmeli, ancak öğrenciyi gereksiz ayrıntılarla meşgul etmemelidir. Bu nedenle, sadelik, görsel netlik ve düşük uyarmı düzeyi temel tasarım ilkeleri olarak kabul edilmelidir.

Bu senaryoda, hatalar başarısızlık olarak sunulmamalıdır. Öğrenci yanlış nesneyi seçtiğinde veya bir adımı karıştırdığında cezalandırılmaz. Bunun yerine, kısa bir hatırlatma, görsel bir ipucu veya tekrar deneme fırsatı verilir. Öğrenciye hata yapabileceği güvenli bir alan sağlamak hem motivasyonu korur hem de becerinin baskı olmadan öğrenilmesini sağlar. Bu nedenle, geri bildirim sistemi düzeltici olmalı, ancak yargılayıcı olmamalıdır.

Senaryo ayrıca bireyselleştirilmelidir. Her öğrenci aynı hızda ilerlemez. Bazı öğrenciler daha fazla tekrara, daha güçlü görsel ipuçlarına veya daha kısa oturumlara ihtiyaç duyabilir. Bu nedenle, senaryo, öğretmenin öğrencinin hızına ve performansına göre destek seviyesini ayarlamasına olanak tanıyacak şekilde tasarlanmalıdır. Senaryo 1.1 temel düzeyde olduğundan, yapısı daha yönlendirilmiş, daha basit ve daha destekleyici olmalıdır.

Bu metodolojik çerçeve içinde, öğretmen senaryonun ayrılmaz bir parçasıdır. Öğretmen sadece bir gözlemci değil, öğrencinin zorlandığı adımı izleyen, gerektiğinde kısa sözlü uyarılar veren ve süreci gerçek hayattaki sınıf etkinlikleriyle ilişkilendiren biridir. Bu nedenle, senaryo, öğretmenin etkili bir şekilde gözlem yapmasını ve müdahale için doğru anları belirlemesini sağlayacak kadar açık bir şekilde yapılandırılmalıdır. Ekran yansıtma, adım izleme ve gözlemlenebilir öğrenci davranışları bu nedenle çok önemlidir.

Bu bölümün ana sonucu şöyledir: 1.1 Temel Hijyen Kuralları senaryosu, gerçek hayata aktarımı teşvik etmeyi amaçlayan yapılandırılmış, basit, güvenli, tekrarlanabilir, görsel olarak desteklenen bir öğrenme deneyimi olarak tasarlanmalıdır. Pedagojik yapı, öğrenciyi zorlamak için değil, anlaşılabilir adımlar aracılığıyla el yıkama becerisini öğretmek ve öğretmene gözlemlenebilir bir öğrenme süreci sağlamak için oluşturulmalıdır.

4. Öğrenme Hedefleri

Bu senaryonun temel amacı, öğrencinin günlük hayatta gerekli olan el yıkama becerisini doğru sırayla gerçekleştirmeyi öğrenmesine destek olmaktır. Senaryo, kişisel bakım ve öz bakım becerilerini güçlendirmek için tasarlanmıştır. Aynı zamanda, öğrencinin adım adım bir görevi takip etmesine, görsel ve sözel ipuçlarına uygun şekilde yanıt vermesine ve basit VR etkileşimleri aracılığıyla görevi güvenle tamamlamasına yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Bu senaryonun öğrenme hedefleri aşağıdaki gibi tanımlanmıştır:

- Birinci hedef: Öğrenci, el yıkama görevini oluşturan temel adımları tanır.

Öğrencinin musluğu açma, sabun alma, elleri köpürtme, durulama ve kurutma adımları arasında ayırım yapması beklenir. Bu senaryoda, beceri tek bir eylem olarak değil, açık ve ardışık alt adımlar dizisi olarak sunulmaktadır.

- İkinci hedef: Öğrenci, el yıkama sırasını doğru şekilde gerçekleştirir.

Öğrencinin bir önceki adımı tamamlamadan bir sonraki adıma geçmemesi ve görevi doğru sırada sürdürmesi beklenir. Temel oyun tasarımında, bir sonraki adıma geçiş ancak mevcut adım tamamlandıktan sonra mümkündür.

- Üçüncü hedef: Öğrenci, sabunla el ovma işlemini yeterli süre boyunca sürdürür.

Senaryoda, köpürtme aşaması sadece sabunu almakla sınırlı değildir. Öğrencinin belirli bir süre boyunca ellerini ovma devam etmesi beklenir. Mevcut tasarımda, bu süre yaklaşık 20 saniyelik görsel bir geri sayımla desteklenmektedir.

- Dördüncü hedef: Öğrenci, görsel ve sözlü yönlendirmeyi kullanarak görevi tamamlar.

Bu temel seviye senaryoda, öğrenciden tam bağımsız performans beklenmemektedir. Amaç, öğrencinin rehber avatarın kısa talimatlarını, görsel ipuçlarını ve gerektiğinde öğretmen tarafından sağlanan kısa sözlü desteği takip ederek süreci tamamlamasıdır.

- Beşinci hedef: Öğrenci, basit VR etkileşimlerini amaçlı bir şekilde kullanır.

Öğrencinin, musluğu açma, sabun seçme, ellerini akan suyun altında tutma ve havluyla kurutma gibi temel etkileşimleri anlamlı bir görev içinde kullanması beklenmektedir. Bu hedef, projenin dijital araçların kullanımında özgüven geliştirme amacına da uygundur.

- Altıncı hedef: Öğrenci hijyen davranışını günlük yaşamla ilişkilendirmeye başlar.

Senaryonun sonunda, öğrencinin el yıkamanın sadece oyun içi bir görev değil, günlük yaşamda uygulanan gerçek bir öz bakım davranışı olduğunu anlaması beklenmektedir. Bu nedenle, beklenen sonuç sadece oyunu tamamlamak değil, beceriyi sınıfa, okul tuvaletine veya ev ortamına aktarılabilir bir rutin olarak içselleştirmeye başlamaktır.

Bu hedeflere dayanarak, beklenen öğrenme çıktıları şu şekilde tanımlanabilir:

Öğrenci, el yıkama sırasında hangi nesnenin hangi amaçla kullanıldığını ayırt eder. Musluk, sabun, su ve havlu gibi nesneleri işlevlerine göre uygun şekilde kullanır.

Öğrenci, el yıkama sürecinin rastgele olmadığını, belirli bir sırayı izlediğini fark eder. Öğrenciler görevi düzenli bir şekilde tamamlamaya başlarlar.

Öğrenci, doğru performans gösterdiğinde verilen olumlu geri bildirimi anlar ve görevi tamamlamak için motivasyon geliştirir. Hata yaptığında, cezalandırılmadan tekrar deneme fırsatı verilir. Bu, öğrenme sürecine olan güveni ve katılımı destekler.

Öğrenci, temel, destekli bir VR görevini baştan sona yerine getirebilme deneyimini yaşar. Bu deneyim, öz bakım becerileriyle ilgili özgüvenin gelişmesine katkıda bulunur. Proje çerçevesinde, beklenen etkilerden biri de öğrenci özerkliğinin ve özgüveninin artmasıdır.

Bu bölümün kısa ve işlevsel bir özetini sunmak gerekirse:

Senaryo 1.1'in sonunda, öğrencinin el yıkama adımlarını tanıması, bunları doğru sırayla gerçekleştirmesi, temel yönergeleri takip etmesi, basit VR etkileşimleri yoluyla görevi tamamlaması ve bu beceriyi günlük yaşam rutiniyle ilişkilendirmeye başlaması beklenmektedir

5. Ortam Tanımı

Bu senaryonun VR ortamı, ev ortamındaki bir banyo alanı olarak tasarlanmalıdır. Öğrenci sahneye girdiğinde, doğrudan lavabonun önünde konumlandırılmalıdır. Ana nesneler musluk, sabun ve havlu olmalıdır. Bu seçim uygundur çünkü senaryo kişisel bakım becerileri alanına aittir ve otantik günlük yaşam bağlamında el yıkama davranışını öğretmeyi amaçlamaktadır. Ortam, öğrencinin deneyimi gerçek hayatla ilişkilendirmesini kolaylaştırmalı, aynı zamanda dikkati dağıtılabilecek gereksiz ayrıntılardan kaçınmalıdır.

Banyo sahnesi basit, renkli, net ve düşük uyarıcı bir şekilde tasarlanmalıdır. Görsel tasarım, gereksiz öğeler, aşırı dekorasyon, hareketli arka planlar veya karmaşık ayrıntılar içermemelidir. Nesneler kolayca fark edilebilecek kadar büyük, birbirinden açıkça ayırt edilebilir ve öğrencinin neye dokunulması gerektiğini hemen anlayabileceği şekilde düzenlenmelidir. Bu senaryoda amaç, gerçekçi bir banyo dekorasyonu sunmak değil, el yıkama görevini net ve yönetilebilir hale getirmektir.

Lavabo, öğrencinin görüş alanının merkezinde yer almalıdır. Sabun, lavabonun yakınında bulunmalı ve tek doğru seçenek olarak sunulmalıdır. Havlu da sabit, erişilebilir ve açıkça görülebilen bir yere yerleştirilmelidir. Bu temel seviye bir senaryo olduğundan, aynı işlevi gören birden fazla nesne kullanılmamalıdır. Örneğin, sahnede iki farklı sabun, çeşitli temizlik ürünleri veya gereksiz dolap seçenekleri bulunmamalıdır. Öğrenci, seçim yapmaya değil, doğru sırayı öğrenmeye odaklanmalıdır.

Etkileşim alanları geniş ve kolayca seçilebilir olmalıdır. Öğrenci musluğa, sabuna veya havluya yaklaştığında, bu nesneler ince bir görsel ipucuyla vurgulanabilir. Öğrenci elini veya kumandasını bir nesneye yaklaştırdığında, sistem nesnenin seçilebilir olduğunu açıkça belirtmelidir. Ancak bu vurgulama dikkat dağıtıcı olmamalı; kısa, basit ve işlevsel kalmalıdır. Su akışı, köpüğün görünümü ve kuruma etkisi gibi geri bildirimler açık olmalı, ancak çocuk için aşırı parlak, gürültülü veya yorucu olmamalıdır.

Bu senaryodaki çevresel tasarımın bir diğer amacı da hata yapma için güvenli bir alan sağlamaktır. Öğrenci yanlış nesneye doğru hareket ettiğinde, ortam tehdit edici bir şekilde tepki vermemelidir. Yanlış seçim durumlarında, yalnızca kısa bir sinyal, nazik bir uyarı ve tekrar deneme fırsatı sağlanmalıdır. Bu nedenle, sahne alarmlar, yoğun kırmızı uyarılar veya öğrenci üzerinde baskı oluşturan korkutucu efektler içermemelidir. Ortamın genel hissi güvenli, sakin ve destekleyici olmalıdır.

Banyo sahnesinde kullanılan sesler de dikkatlice seçilmelidir. Musluk açıldığında kısa ve doğal bir su sesi duyulmalı ve doğru adımlar için nazik, olumlu sesler kullanılmalıdır. Rehber avatar konuşuyorsa, cümleler kısa, net ve yavaş olmalıdır. Arka plan müziği kullanılıyorsa, çok hafif tutulmalıdır; hatta dikkati dağıtmamak için tamamen kaçınılması tercih edilebilir. Bu senaryoda, işitsel tasarımın amacı heyecan yaratmak değil, görevi desteklemektir. Çevresel düzenleme, öğrencinin refahını ve dikkatini koruyacak şekilde planlanmalıdır.

Bu bölümde teknik olarak önemli bir diğer unsur ise ekran yansıtmasıdır. Öğretmen, öğrencinin VR ortamında ne gördüğünü gerçek zamanlı olarak izleyebilmelidir. Bu nedenle, sahne, harici bir ekranda kolayca takip edilebilecek kadar açık ve basit bir şekilde tasarlanmalıdır. Öğretmenin öğrencinin hangi

nesneye yaklaştığını, hangi adımda durduğunu ve hangi noktada desteğe ihtiyaç duyulduğunu anlaması için görsel akış kafa karıştırıcı olmamalıdır.

Özetle, Senaryo 1.1'deki VR ortamı, bir ev banyosunda yer alan, lavabo etrafında merkezlenmiş, basit, güvenli, kolayca ayırt edilebilir ve yalnızca el yıkama becerisini destekleyen nesnelerden oluşan bir öğrenme alanı olarak tasarlanmalıdır. Çevresel tasarımın ana işlevi, öğrencinin beceri sırasına odaklanmasına yardımcı olmak ve öğretmenin süreci kolayca izlemesini sağlamaktır.

6. Oyun Akışı

Senaryo kısa ve net bir girişle başlamalıdır. Öğrenci banyo sahnesine girdiğinde, lavabonun önünde hazır ve konumlanmış olmalıdır. Bu noktada, ekranda veya rehber avatarı aracılığıyla kısa bir açılış komutu verilmelidir. Komut basit olmalı ve görevi doğrudan belirtmelidir. Örneğin, "Ellerimizi yıkayalım" gibi kısa bir ifade kullanılabilir. Bu giriş, öğrenciyi göreve hazırlar ve dikkatini ilk adıma odaklamasına yardımcı olur.

• Adım 1. Musluğu Açma

İlk görev, öğrencinin musluğu açmasıdır. Öğrenci doğru nesneye yaklaştığında, musluk aktif hale gelmeli, su akışı görünür hale gelmeli ve kısa bir su sesi duyulmalıdır. Bu aşamada, öğrencinin başka bir adıma geçmesine izin verilmemelidir. Öncelikle musluğun açıldığı açıkça anlaşılmalıdır. Oyunun başlangıç noktası olduğu için, bu adım çok net bir görsel şekilde sunulmalıdır.

• Adım 2. Sabunu Alma

Musluk açıldıktan sonra öğrenci sabuna yönlendirilmelidir. Öğrenci sabunu seçtiğinde ellerde köpük oluşmaya başlamalıdır. Buradaki amaç, öğrencinin sabunun el yıkama sürecinin önemli bir parçası olduğunu anlamasına yardımcı olmaktır. Öğrenci sabunu almadan bir sonraki adıma geçmemelidir. Bu nedenle, sistem adımların sırasını koruyacak şekilde çalışmalıdır.

• Adım 3. Elleri Ovma

Sabunu aldıktan sonra öğrenci ellerini ovmalıdır. Bu aşamada yaklaşık 20 saniyelik bir geri sayım gösterilmelidir. Geri sayım, bir ilerleme çubuğu veya animasyonlu bir saat görseliyle desteklenebilir. Bu bölümün amacı sadece "sabuna dokunmak" değil, öğrencinin el yıkamanın zaman gerektiren bir süreç olduğunu anlamasına yardımcı olmaktır. Geri sayım tamamlanmadan öğrencinin bir sonraki adıma geçmesine izin verilmemelidir.

• Adım 4. Elleri Durulama

Öğrenci ellerini tekrar suyun altına koyduğunda köpük kaybolmalıdır. Bu görsel değişiklik, öğrencinin durulama işleminin doğru yapıldığını anlamasına yardımcı olur. Durulama sırasında akan su sesi devam edebilir. Bu adımda, sistem köpüğün tamamen kaybolmasını tamamlanma göstergesi olarak kullanılmalıdır. Öğrencinin elleri hala sabunlu iken görevi tamamladığı düşünülmemelidir.

- Adım 5. Havluyla Kurulama

Durulama tamamlandıktan sonra, öğrenci havluya yönlendirilmelidir. Öğrenci havluyu kullandığında, ellerin kurutulduğu açıkça gösterilmelidir. Mevcut taslakta, bu aşama temiz ve parlak ellerin görünümüyle tamamlanmaktadır. Bu son adım, öğrenciye el yıkama rutininin tamamlandığını açıkça göstermelidir.

- Tamamlama Bölümü

Öğrenci tüm adımları doğru sırayla tamamladığında, kısa ve olumlu bir kapanış sağlanmalıdır. Ekranda “Harika iş, ellerin temizlendi” gibi basit bir mesaj görünebilir. Buna olumlu bir ses, gülen bir avatar veya küçük bir görsel kutlama eşlik edebilir. Tamamlama anı abartılmamalıdır; ancak öğrencinin görevi başarıyla tamamladığını hissetmesine açıkça yardımcı olmalıdır.

Bu akıştaki temel kural şöyledir: öğrenci mevcut adımı tamamlamadan bir sonraki adıma geçemez. Senaryonun tüm yapısı sıralı ilerlemeye dayanmalıdır. Bu, özellikle temel seviye kullanıcılar için önemlidir. Amaç, serbest keşfi teşvik etmek değil, öğrencinin el yıkama sırasını doğru sırayla öğrenmesine yardımcı olmaktır. Ayrıca, proje toplantılarında senaryoların yaşa göre değil, seviye ve ihtiyaca göre farklılaştırılması ve giriş seviyesi senaryolarının daha yapılandırılmış olması gerektiği konusunda anlaşmaya varılmıştır.

Kısacası, senaryo rehber avatarından kısa bir uyarı ile başlar; öğrenci daha sonra musluğu açar, sabunu alır, ellerini ovuşturur, durular ve sırayla havluyla kurular. Öğrenci, önceki adımı tamamlamadan bir sonraki adıma geçemez. Senaryo, basit ve olumlu bir kapanışla sona erer

7. Mekanik

Bu senaryoda, etkileşim mantığı, öğrencinin karışıklık yaşamadan görevi adım adım tamamlayabilmesi için tasarlanmalıdır. Temel kural şöyledir: Öğrenci mevcut adımı tamamlamadan bir sonraki adıma geçemez. Bu yapı, el yıkamayı sıralı bir rutin olarak öğretmek için gereklidir. Senaryonun teknik mantığı buna göre çalışmalıdır. Musluk açılmadan sabunlama aşaması başlamamalı; sabun alınmadan köpürtme başlatılmamalı; köpürtme tamamlanmadan durulama kabul edilmemeli; ve durulama bitmeden kurutma aşaması açılmamalıdır.

Öğrencinin nesnelerle etkileşimi basit, doğrudan ve tek amaçlı olmalıdır. Bu senaryoda, ana etkileşimli nesneler musluk, sabun ve havludur. Öğrenci elini veya kumandasını doğru nesneye yönlendirdiğinde, sistem bunu net bir şekilde algılamalıdır. Etkileşim gerçekleştiğinde, sonuç hemen görünür olmalıdır. Musluktan su akmaya başlamalı, sabun seçildiğinde köpük oluşmalı, durulama sırasında köpük kaybolmalı ve havlu kullanıldığında ellerin kurutulduğu açıkça görülmelidir. Öğrenci, eylemi ile sonuç arasındaki ilişkiyi anında görebilmelidir.

Bu senaryodaki kontrol mantığı karmaşık olmamalıdır. Öğrenciden menülerde gezinmesi, birden fazla seçeneği yönetmesi veya uzun metinler okuması beklenmemelidir. Mümkün olduğunca, etkileşim dokunma, seçme, uygulama mantığını izlemelidir. Proje çerçevesinde, VR uygulamalarının jest tabanlı etkileşim, birden fazla hareket seçeneği ve öğrencinin işlevsel ihtiyaçlarına uygun erişilebilir kullanım

biçimleri içermesi beklenmektedir. Bu nedenle, Senaryo 1.1'deki hareketler ve seçimler mümkün olduğunca kısa, net ve anlaşılır tutulmalıdır.

Yönlendirme sistemi bu senaryonun önemli bir bileşenidir. Öğrencinin ne yapacağını bağımsız olarak çözmesine izin verilmemelidir. Doğru nesne veya doğru eylem zamanı geldiğinde, kısa bir görsel vurgu, rehber avatarından kısa bir cümle veya ekranda çok kısa bir görev ipucu kullanılabilir. Rehberlik, öğrenci adına görevi tamamlamak için değil, öğrencinin bir sonraki doğru adımı fark etmesine yardımcı olmak için kullanılmalıdır. Özellikle temel seviye senaryolarında, rehberlik daha görünür ve daha destekleyici olmalıdır.

Yanlış etkileşim durumlarında, sistem cezalandırıcı bir şekilde çalışmamalıdır. Öğrenci yanlış nesneye doğru hareket ettiğinde, çok erken ilerlemeye çalıştığında veya doğru sırayı bozduğunda, puan kaybı, sert uyarı veya olumsuz karakter tepkisi olmamalıdır. Bunun yerine, kısa bir uyarı sesi, nazik bir hatırlatma ve tekrar deneme fırsatı sağlanmalıdır. Bu, Senaryo 1.1'in mevcut taslağında açıkça tanımlanmıştır. Örneğin, avatar "Önce musluğu açın" gibi kısa bir uyarı verebilir ve öğrencinin aynı adımı tekrar denemesi beklenir. Bu yapı, öğrenmeyi destekler ve öğrencinin motivasyonunu korur.

Köpürtme aşaması, bu senaryonun en açık şekilde zamana dayalı kısmıdır. Öğrenci sabunu aldıktan sonra ellerini sadece kısa bir süre değil, yeterli bir süre boyunca ovmalıdır. Bu nedenle, sistem yaklaşık 20 saniyelik bir geri sayım içermelidir. Bu geri sayım, öğrenci için beklemeyi zorlaştıran bir baskı kaynağı olarak işlev görmemeli; aksine, öğrencinin süreci anlamasına yardımcı olan görsel bir destek görevi görmelidir. Buradaki mekanik amaç, öğrencinin "Sabuna dokundum ve bu yeterli" diye düşünmek yerine, el yıkamanın zaman alan bir süreç olduğunu öğrenmesidir.

Bu senaryonun etkileşim mantığı içinde, anında ve net bir neden-sonuç ilişkisi korunmalıdır. Öğrenci doğru eylemi gerçekleştirdiğinde, ortam hemen olumlu yanıt vermelidir. Yanlış bir eylem durumunda, sistem duraklamalı, yönlendirmeli ve öğrenciyi bir sonraki denemeye hazırlamalıdır. Bu yapı, projenin genel yaklaşımı olan güvenli hata yapma, olumlu geri bildirim ve kademeli öğrenme ile tutarlıdır. Ayrıca, öğrenme performans karşılaştırmasına değil, gözlemlenebilir ilerlemeye dayanmalıdır; bu nedenle oyun mekanikleri de bu prensibi desteklemelidir. Öğretmenin süreci izleyebilmesi için, etkileşimler harici bir ekrana yansıtılmalı ve anlaşılması kolay olmalıdır. Öğretmen, öğrencinin hangi nesneye yaklaştığını, hangi adımda durduğunu ve ne zaman desteğe ihtiyaç duyulduğunu kolayca fark edebilmelidir. Bu nedenle, mekanikler sadece öğrenci için değil, öğretmenin de etkili bir şekilde gözlem yapmasına olanak sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır. Bu senaryoda, ekran yansıtma teknik bir kolaylık değil, öğretim sürecinin temel bir parçasıdır.

Bu bölümün operasyonel özeti şu şekildedir: Senaryo 1.1, sıralı görev kitleme, basit nesne odaklı seçim, anında görsel sonuçlar, nazik hata düzeltme, yeniden deneme fırsatları ve öğretmenin harici bir ekrandan izleyebileceği net bir etkileşim yapısı aracılığıyla çalışmalıdır. Mekaniklerin temel amacı oyunu daha karmaşık hale getirmek değil, el yıkama becerisini anlaşılabilir, güvenli ve tekrarlanabilir hale getirmektir.

Bu senaryoda, ödül ve geri bildirim sistemi, öğrenci motivasyonunu koruyacak, doğru davranışı görünür kılacak ve hatalar durumunda öğrenmeyi destekleyecek şekilde tasarlanmalıdır. Temel

prensiptir: Doğru adımlar hemen tanınmalı, yanlış adımlar ise ceza verilmeden düzeltilmelidir. Geri bildirim sistemi puan kaybı, sert uyarı veya başarısızlık hissi yaratmamalı; bunun yerine öğrenciyi bir sonraki denemeye hazırlamalıdır.

Her doğru adım için anında olumlu geri bildirim sağlanmalıdır. Öğrenci musluğu doğru açtığına, sabunu doğru aldığına, ellerini yeterli süre ovduğuna, durulama aşamasını tamamladığına ve ellerini havluyla kuruladığına, sistem bunu kısaca ve net bir şekilde onaylamalıdır. Bu onay, küçük bir ışık efekti, olumlu bir ses, avatarın kısa bir cümlesi veya ekranda çok kısa bir onay mesajı yoluyla verilebilir. Amaç, öğrencinin "Doğru yaptım" hissini hemen yaşamasıdır.

Geri bildirim kısa, basit ve tutarlı olmalıdır. Örneğin, doğru bir adım sırasında nesne kısa bir süre parlayabilir, yumuşak bir olumlu ses duyulabilir ve rehber avatar "Aferin" veya "İyi iş" gibi kısa bir ifade kullanabilir. Burada kullanılan dil öğretici ancak basit olmalıdır. Her adımda uzun açıklamalar verilmemelidir. Bu temel seviyeli bir senaryo olduğundan, geri bildirim, öğrenciyi aşırı uyaran yüküne maruz bırakmadan dikkatini toplamasına yardımcı olmalıdır.

Yanlış bir eylem durumunda, sistem nazik bir düzeltme sağlamalıdır. Öğrenci bir adımı karıştırırsa, yanlış nesneye doğru hareket ederse veya sırayı bozarsa, puan kaybetmemelidir. Bunun yerine, kısa bir uyarı sesi, kısa bir duraklama ve rehber avatarından kısa bir ipucu verilmelidir. Örneğin, öğrenci sabuna yaklaşmadan önce başka bir aşamaya geçmeye çalışırsa, avatar "Önce musluğu açın" gibi net ve kısa bir talimat verebilir. Öğrenci daha sonra aynı adımı tekrar deneyebilmelidir.

Bu sistemde, tekrar deneme hakkı temel mekaniklerden biri olmalıdır. Yanlış bir seçim, öğrenmenin sonu olarak sunulmamalıdır. Aksine, öğrenciyi doğru davranışı tekrar deneme fırsatı veren doğal bir öğretme anı olarak kullanılmalıdır. Bu yaklaşım, öğrencinin kaygısını azaltır, göreve devam etmesini kolaylaştırır ve daha güvenli bir öğrenme ortamı yaratır. Senaryonun genel yapısı içinde, tekrarlama fırsatı ve damgalanmadan öğrenme de önemli bir ilke olarak ele alınır.

Senaryonun sonunda bir tamamlama ödülü verilmelidir. Öğrenci tüm adımları doğru sırayla tamamladığında, ekranda kısa bir kutlama görünmelidir. Mevcut örnek yapıda, bu, ekranda olumlu bir mesaj ve öğrenci profilinde kilidi açılan bir rozet şeklinde önerilmektedir. Bu senaryo için uygun ödül, "Hijyen Kahramanı Rozeti" olarak tanımlanmıştır. Bu rozet sadece görsel bir ödül değil; öğrencinin görevi başarıyla tamamladığını hissetmesine yardımcı olan somut bir başarı göstergesidir. Tamamlama anında verilen mesaj da basit tutulmalıdır. Öğrenci senaryoyu bitirdiğinde, "Harika, ellerin temizlendi" veya "Görevi tamamladın" gibi kısa ve anlaşılır bir mesaj verilmelidir. Buna gülümseyen bir avatar, hafif bir alkış sesi veya kısa bir parıltı efekti eşlik edebilir. Ancak kutlama etkisi kısa olmalı ve aşırı dinamik veya dikkat dağıtıcı olmamalıdır. Öğrenci başarısını açıkça hissetmeli, ortam ise sakin ve güvenli kalmalıdır.

Ödül sisteminin bir diğer işlevi de öğrencide özgüven ve başarı duygusu yaratmaktır. Bu senaryoda amaç sadece öğrencinin el yıkama dizisini tamamlaması değil, aynı zamanda öğrencinin "Bunu yapabilirim" duygusunu geliştirmesidir. Proje düzeyinde beklenen etkiler arasında özerklik, özgüven, motivasyon ve günlük yaşam becerilerinde ilerleme de yer almaktadır. Bu nedenle ödül sistemi gösterişli değil, destekleyici ve işlevsel olmalıdır.

Bu bölümün kısa özeti şu şekildedir: Senaryo 1.1'de, her doğru adım anında olumlu geri bildirimle karşılanmalı, her yanlış adım nazikçe düzeltilmeli ve tekrar deneme fırsatları sunulmalıdır. Senaryonun sonunda öğrenciye kısa bir tebrik mesajı ve Hijyen Kahramanı Rozeti verilmelidir. Ödül ve geri bildirim sistemi, öğrenciyi baskı altına almak için değil, katılımı sürdürmek, doğru davranışı pekiştirmek ve özgüveni geliştirmek için kullanılmalıdır.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Bu senaryoda öğretmen sadece süreci gözlemleyen kişi değildir. Öğretmen, öğrenmenin gerçek yaşam bağlamlarına aktarılmasını kolaylaştıran, izleyen, kısa süreli destek sağlayan ve planlayan kişidir. Uygulama sırasında öğretmenin temel rolü, öğrencinin el yıkama becerisini hangi aşamada bağımsız olarak gerçekleştirebildiğini, hangi aşamada desteğe ihtiyaç duyulduğunu ve öğrencinin beceriyi doğru sırayla ne kadar doğru bir şekilde sürdürebildiğini gözlemlemektir. Bu nedenle, öğretmenin rolü senaryonun merkezinde olmalıdır.

Uygulama sırasında öğretmen, öğrencinin VR deneyimini eş zamanlı olarak harici bir ekranda izleyebilmelidir. Bu senaryoda ekran yansıtma teknik bir detay değil, temel bir öğretim gereksinimidir. Sadece bu şekilde öğretmen, öğrencinin hangi nesneye yaklaştığını, hangi adımın tamamlandığını, öğrencinin nerede durduğunu ve ne zaman tereddüt ettiğini net bir şekilde takip edebilir. Ekran yansıtma olmadan, anlık gözlem, doğru rehberlik ve sağlam değerlendirme çok daha zor hale gelir.

Uygulama sırasında öğretmen, aşağıdaki noktalara özellikle dikkat etmelidir: öğrencinin göreve ilişkin ilk talimatı anlayıp anlayamadığı; Öğrencinin musluğu doğru nesne olarak tanıyıp tanımadığı; öğrencinin sabunu doğru zamanda kullanıp kullanmadığı; öğrencinin el yıkama süresini koruyup koruyamadığı; öğrencinin durulama ve kurutma adımlarını atlamadan tamamlayıp tamamlayamadığı; öğrencinin görevi sırayla takip edip etmediği veya adımları karıştırıp karıştırmadığı; ne kadar görsel ve sözel yönlendirmeye ihtiyaç duyulduğu; öğrencinin görev boyunca dikkatini sürdürüp sürdüremeyeceği; öğrencinin hata yaptıktan sonra göreve geri dönebilip dönemeyeceği; ve tamamlandıktan sonra öğrencinin el yıkama rutinini anladığını gösteren bir davranış sergileyip sergilemediği değerlendirilir.

Öğretmenin desteği kısa, net ve yalnızca gerekli olduğu kadar olmalıdır. Öğrenciye uzun açıklamalar verilmemelidir. Öğrenci bir adımda takılıp kaldığında, öğretmen kısa sözel yönlendirmeler verebilir. Örneğin, "Önce musluğu açın", "Şimdi sabunu alın", "Biraz daha ovun" veya "Şimdi havluyu kullanın" gibi kısa talimatlar yeterlidir. Amaç, görevi öğrenci adına yapmak değil, öğrencinin doğru adımı fark etmesine yardımcı olmaktır. Bu nedenle, öğretmen desteği, yönlendirme düzeyinde kalmalı ve öğrencinin aktif katılımını mümkün olduğunca korumalıdır.

Öğretmen ayrıca öğrencinin ihtiyaç duyduğu destek düzeyini de belirlemelidir. Bu temel düzey bir senaryo olduğundan, öğretmen uygulama sırasında öğrencinin daha fazla görsel ipucuna, daha sık sözel desteğe veya daha kısa oturumlara ihtiyacı olup olmadığını belirlemelidir. Öğrencinin dikkat süresi, motor kontrolü, talimat anlama düzeyi ve VR ortamına adaptasyonu dikkate alınarak, süreç gerektiğinde basitleştirilmelidir. Öğretmenin görevi her öğrenciye aynı uygulamayı sağlamak değil, öğrencinin ihtiyaçlarına göre destek düzeyini ayarlamaktır.

Gözlem, yalnızca oyun içi başarıya odaklanmamalıdır. Öğretmen, öğrencinin işlevsel öğrenme gösterip göstermediğine bakmalıdır. Başka bir deyişle, öğretmen sadece öğrencinin doğru nesnelere dokunup dokunmadığını değil, aynı zamanda el yıkamanın bir sıra ve rutin gerektirdiğini gerçekten anlamaya başlayıp başlamadığını da izlemelidir. Değerlendirme, puan karşılaştırmasına değil, öğrencinin gözlemlenebilir ilerlemesine dayanmalıdır. Bu nedenle, öğretmen küçük iyileşmeleri bile kaydetmeli ve öğrencinin önceki denemelere kıyasla daha bağımsız hale geldiği noktaları belirlemelidir.

Uygulamadan sonra, öğretmen senaryoyu gerçek hayata bağlayan kısa bir pekiştirme etkinliği gerçekleştirmelidir. Bu etkinlik uzun olmak zorunda değildir. Örneğin, sınıfta görsellerle gerçek lavabo rutinini gözden geçirmek, el yıkama adımlarını sözlü olarak listelemek, okul tuvaletinde denetimli uygulama yapmak veya el yıkama rutinini gün boyunca uygun anlarla ilişkilendirmek gibi kısa etkinlikler planlanabilir. Bu şekilde, VR deneyimi izole kalmaz, günlük yaşam davranışına dönüşmeye başlar. İşte burada öğretmenin gerçek gücü ortaya çıkar; Öğretmen, sanal gerçeklikte öğrenilen beceriyi gerçek hayata aktaran kişidir.

Gerekirse, aileyle kısa bir bilgilendirme de yapılmalıdır. Öğretmen, öğrencinin el yıkama sırasında daha bağımsız olduğu adımlar ve hatırlatmalara hala ihtiyaç duyulan adımlar hakkında aileyi bilgilendirebilir. Bu şekilde, aynı sıra ve aynı kısa dil kullanılarak evde de pekiştirme sağlanabilir. Bu tür öz bakım becerisinin korunması için okul ve ev arasında tutarlılık önemlidir.

Bu bölümün ana sonucu şöyledir: Bu senaryoda öğretmen, gözlemci, kolaylaştırıcı ve aktarıcı rolü üstlenir. Öğretmen, öğrencinin el yıkama sırasını nasıl takip ettiğini, hangi adımda zorluk çıktığını, ilerlemek için ne kadar desteğe ihtiyaç duyulduğunu ve becerinin gerçek hayata aktarılıp aktarılamayacağını izlemelidir. Etkili uygulama için, harici ekran yansıtma, kısa ve net uyarılar, gözlemlenebilir davranışların izlenmesi ve uygulama sonrası gerçek hayatta pekiştirme esastır.

Bu senaryoda değerlendirme, puan toplama veya öğrencileri birbirleriyle karşılaştırmaya dayanmaz. Değerlendirme süreci, öğrencinin ilerlemesini, göreve katılımını, gözlemlenebilir beceri gelişimini ve işlevsel performansını izlemeye odaklanmalıdır. Bu nedenle, öğretmen öğrencinin el yıkama adımlarını ne kadar doğru bir şekilde uyguladığını, hangi aşamada daha bağımsız kaldığını, hangi aşamada yönlendirmelere ihtiyaç duyduğunu ve görevi ne kadar dikkatli bir şekilde sürdürdüğünü gözlemlemelidir. Oyun içi göstergeler, öğretmen gözlemi ve niteliksel geri bildirim birlikte kullanılmalıdır.

Bu senaryoda değerlendirilecek kilit noktalar, öğrencinin musluğu doğru zamanda açıp açamayacağı, sabunu doğru aşamada kullanıp kullanamayacağı, ellerini yeterli süre ovup ovamayacağı, durulama ve kurutma adımlarını atlamadan tamamlayıp tamamlayamayacağı ve görevi baştan sona doğru sırayla sürdürüp sürdüremeyeceğidir. Ayrıca, öğrencinin görsel ve sözel ipuçlarına verdiği yanıt, dikkat süresi, tekrar ihtiyacı ve hata yaptıktan sonra göreve geri dönebilme yeteneği de değerlendirilmelidir. Burada önemli olan sadece öğrencinin oyunu bitirmesi değil, el yıkamayı anlamlı bir rutin olarak benimsemeye başlamasıdır. Değerlendirme süreci olabildiğince biçimlendirici olmalıdır. Uygulamanın sonunda öğrenciye sadece "başarılı" veya "başarısız" gibi bir sonuç verilmemelidir. Bunun yerine,

öğretmen öğrencinin güçlü olduğu adımları ve daha fazla tekrar gerektiren adımları not etmelidir. Bu şekilde, senaryo tek seferlik bir etkinlik olmaktan çıkarak öğrencinin gelişimini izleyen bir öğretim aracı haline gelir. Bu yaklaşım, projenin genel değerlendirme anlayışıyla tutarlıdır, çünkü proje çerçevesinde öncelik puan değil, öğrenme ve işlevsel gelişimdir.

9. Dahil Etme, Aktarım ve Eğitsel Etki

Gerçek hayata aktarım, bu senaryonun en önemli bileşenlerinden biridir. Öğrencinin el yıkama dizisini yalnızca sanal gerçeklik ortamında deneyimlemesi yeterli değildir. Uygulamadan kısa bir süre sonra, öğretmen aynı davranışı öğrenciyle sınıfta, okul tuvaletinde veya eğitim ortamındaki gerçek bir lavabo kurulumunda tekrarlamalıdır. Amaç, öğrencinin sanal ortamda deneyimlediği aynı diziyi gerçek hayatta tanınması ve aynı rutini farklı ortamlarda uygulamaya başlamasıdır. Bu nedenle, sanal gerçeklik deneyimi ile günlük yaşam pratiği arasında açık ve planlı bir bağlantı kurulmalıdır. Bu paragrafta okul tabanlı ve gerçek lavabo pratiğine yapılan atıf, projenin öğretmenin gerçek hayata aktarımı desteklemedeki rolüne verdiği öneme dayalı doğrudan bir uygulama önerisi olarak sunulmaktadır.

Ev ortamına aktarım da desteklenmelidir. Öğretmen, öğrencinin hangi adımları bağımsız olarak gerçekleştirebileceğini ve hangi adımlarda hatırlatmalara hala ihtiyaç duyulduğunu aileyle paylaşabilir. Evde aynı dizi, aynı kısa talimatlar ve aynı rutin dil kullanılırsa, öğrenme daha kalıcı hale gelir. Bu şekilde, senaryo okul ortamıyla sınırlı bir dijital aktivite olarak kalmaz, öğrenci için günlük yaşam becerisine dönüşmeye başlar. Bu ev merkezli aktarım, projenin aileleri paydaş olarak tanıma ve beceri aktarımını gerçek yaşam bağlamlarına genişletme yaklaşımıyla da tutarlıdır.

Bu senaryonun önemi, el yıkamanın hem çok temel hem de son derece işlevsel bir öz bakım davranışı olmasından kaynaklanmaktadır. El yıkama, kısa süreli, net bir sıraya dayalı ve günlük yaşamda hemen uygulanabilir somut bir beceridir. Bu nedenle, hem öğrenci için anlaşılabilir hem de öğretmen için uygulaması kolaydır. Aynı zamanda, kısa bir sürede tamamlanabilmesi, basit VR mekaniğiyle desteklenmesi ve sınıfta ekran yansıtma yoluyla izlenebilmesi, bu senaryoyu pratik açıdan özellikle güçlü kılmaktadır.

Bu senaryo ayrıca daha geniş bir eğitim amacına da hizmet etmektedir. El yıkama sadece bir hijyen davranışı değildir; aynı zamanda öğrencinin öz bakımını, bağımsızlığını, özgüvenini ve günlük yaşam rutinlerini oluşturma yeteneğini destekleyen bir başlangıç noktasıdır. Projenin beklenen etkileri arasında öğrenci özerkliğinin, özgüveninin ve günlük yaşam becerilerinin geliştirilmesi yer aldığından, bu senaryo, küçük görünse de, temel bir yapı taşı niteliğindedir. Bu beceriyi güvenli ve destekleyici bir ortamda tekrarlayarak, öğrenci "Bunu yapabilirim" duygusunu geliştirmeye başlar.

Bu bölümün kısa özeti şu şekildedir: Senaryo 1.1 Temel Hijyen Kuralları, gözleme dayalı biçimlendirici değerlendirme yoluyla izlenmelidir; VR deneyimi gerçek lavabo uygulamasıyla pekiştirilmelidir; ve okul ile ev arasında tutarlı tekrar sağlanmalıdır. Senaryonun değeri, sadece oyun içinde el yıkama becerisini öğretmekle kalmayıp, bu beceriyi öğrencinin günlük yaşamında kullanılabilir, işlevsel ve bağımsızlığını destekleyen bir rutine dönüştürmekte yatmaktadır.

Öğrenme Senaryosu 1.2 - Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme

1. Giriş

Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme

Öğrenme Alanı 1 – Kişisel Bakım Becerileri

Zorluk Seviyesi: İleri Düzey

“Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme” senaryosu, unBLOCKed müfredatında Kişisel Bakım Becerileri Öğrenme Alanı 1 altında yer alan ve ileri düzeyde tanımlanmış bir öğrenme senaryosudur. Bu senaryo, öğrencinin günlük yaşamdaki bağımsızlığını tek bir yapı içinde destekleyen üç temel öz bakım alanını ele almaktadır: uygun araç gereçle yemek yeme, duruma uygun şekilde giyinme ve tuvalet sonrası doğru bakım sırasını takip etme. Öğrenme Alanı 1, kişisel bakım ve öz bakım becerilerinin geliştirilmesine odaklanır ve bu alan içinde Senaryo 1.2, günlük yaşamda doğrudan kullanılan işlevsel becerileri hedeflemektedir. Bu senaryonun temel amacı, öğrencinin öz bakım becerilerini izole bir şekilde değil, bağlantılı günlük yaşam durumları içinde deneyimlemesini sağlamaktır. Bu nedenle, senaryo üç mini sahneye ayrılmıştır: mutfak, yatak odası ve banyo/WC. Mutfak sahnesinde öğrenci, uygun mutfak eşyasıyla yemek yeme becerisini uygular. Yatak odasında ise hava koşullarına uygun kıyafet seçme görevi verilir. Banyo bölümünde doğru tuvalet kullanım sırası izlenir ve işlem el yıkama ile tamamlanır. Bu yapı, senaryoyu tek bir davranışın öğretilmesinden daha bütünsel bir öz bakım rutinine dönüştürür.

Bu senaryonun seçilmesinin gerekçesi açıktır. Yemek yeme, giyinme ve tuvalet becerileri, öğrencilerin günlük yaşamda daha bağımsız bir şekilde işlev görmelerine yardımcı olmak için en temel alanlar arasındadır. Bu beceriler okul temelli öğrenme hedefleriyle sınırlı değildir; evde, okulda ve sosyal ortamlarda doğrudan ilgili işlevsel yaşam becerileridir. Bu nedenle, senaryo öğrencinin bağımsız yaşam becerilerini güçlendirmek, özgüvenini artırmak ve günlük rutinlerin daha doğru ve güvenli bir şekilde yerine getirilmesini desteklemek için tasarlanmıştır. Proje çerçevesi ayrıca müfredatın kişisel özerkliği, öz bakımı ve işlevsel günlük yaşam becerilerini güçlendirmeyi amaçladığını açıkça göstermektedir.

Senaryonun ileri düzeyde tanımlanmış olması, hedef grubun değiştiği anlamına gelmez. Hedef grup, hafif zihinsel engelli 8 ila 15 yaş arası öğrencilerdir. Buradaki fark, tek bir kısa davranış yerine, öğrencinin daha fazla karar verme, nesne seçimi ve sıra takibi gerektiren bir öz bakım dizisiyle karşılaşmasıdır. Bu nedenle, senaryo temel seviyeden biraz daha fazla süreç içerse de, yine de açık, görsel olarak desteklenmiş, tekrarlanabilir ve öğretmen destekli uygulamaya uygun olmalıdır.

Bu senaryo aynı zamanda VR'ın etkili kullanımına da güçlü bir örnektir. Mutfak, yatak odası ve banyo gibi günlük yaşam ortamları, VR ortamında basit bir şekilde modellenebilir ve öğrencinin bu bağlamlarda güvenli bir şekilde pratik yapmasına olanak tanır. Öğrenci yanlış bir seçim yaptığında cezalandırılmaz; bunun yerine nazikçe yönlendirilir ve tekrar deneme fırsatı verilir. Bu, öz bakım becerilerinin baskı altında değil, destekleyici bir öğrenme ortamında geliştirilmesine olanak tanır. Bu şekilde, senaryo sadece teknik bir oyun bölümü değil, bağımsız yaşamı destekleyen işlevsel bir öğretim aracı haline gelir.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo öncelikle hafif zihinsel engelli 8-15 yaş arası öğrenciler için tasarlanmıştır. Hedef grup, günlük yaşam becerilerini geliştirmeye ihtiyaç duyan, ancak net talimatlar, görsel destek, tekrar ve öğretmen rehberliği yoluyla adım adım öz bakım görevlerini öğrenebilen öğrencilerden oluşmaktadır. Senaryonun ileri düzeyde tanımlanmış olması, hedef grubun değiştiği anlamına gelmez. Buradaki fark, tek bir kısa görevi takip etmek yerine, öğrencinin aynı öğrenme akışı içinde birbirine bağlı üç öz bakım durumunu takip etmesinin gerekli olmasıdır.

Bu senaryo, temel düzeyde öz bakım farkındalığına sahip, kısa talimatları anlayabilen, görsel ipuçlarını takip edebilen, basit nesne seçimleri yapabilen ve yetişkin desteğiyle ardışık görevleri sürdürebilen öğrenciler için uygundur. Öğrencilerin tüm görevleri tamamen bağımsız ve hatasız bir şekilde gerçekleştirmeleri beklenmemektedir. Amaç, öğrencinin mutfak, yatak odası ve banyo gibi günlük yaşam ortamlarında karşılaşılan temel bakım görevlerini yapılandırılmış bir akış içinde deneyimlemesi ve zamanla daha bağımsız hale gelmesidir.

Bu senaryoda, öğrenciler üç farklı zorluk türüyle karşılaşabilirler. İlk olarak, nesne seçimiyle mücadele edebilirler. Örneğin, kaşık yerine çatal seçebilir veya uygun kıyafet yerine uygunsuz kıyafet seçebilirler. İkincisi, bağlama uygun kararlar vermekte zorlanabilirler. Öğrenci, hava durumuna göre nasıl uygun giyineceğini veya belirli bir ortamda hangi nesnenin kullanılacağını hemen ayırt edemeyebilir. Üçüncüsü, sıralı öz bakım rutinlerinde zorluk yaşayabilirler. Özellikle tuvalet sonrası bakım aşamasında, adımların sırasını karıştırabilir, bir adımı atlayabilir veya görevin çok erken bittiğini düşünebilirler.

Bu nedenle, senaryonun hedeflediği öğrenci profili, açık ve basit talimatlara ihtiyaç duyan, görevler küçük adımlara bölündüğünde daha başarılı bir şekilde takip eden ve görsel ipuçlarından ve kısa sözlü yönlendirmelerden yararlanan öğrencilerden oluşmaktadır. Öğrenciye aynı anda çok fazla seçenek sunulmamalı, görev her mini sahnede açıkça gösterilmeli ve özellikle banyo bölümünde sıralı yapı korunmalıdır. Öğrenci bir seçim yaptığında, sonuç hemen görünür olmalı, böylece neden-sonuç ilişkisi daha kolay anlaşılabilir.

Bu senaryoda, dikkat süresi, bir sırayı takip etme yeteneği ve bağımsızlık düzeyi öğrenciden öğrenciye değişebilir. Bazı öğrenciler mutfak bölümünü daha kolay tamamlayabilirken, kıyafet seçimi veya tuvalet sonrası bakım gibi aşamalarda daha fazla desteğe ihtiyaç duyabilirler. Bu nedenle, senaryo öğrencinin mevcut özerklik düzeyine göre uygulanmalıdır. Öğretmen, öğrencinin hangi mini sahnede

daha rahat ilerlediğini ve hangi aşamada daha fazla sözel veya görsel desteğe ihtiyaç duyduğunu dikkate almalıdır.

Bu bölümün temel prensibi şöyledir: 1.2 “Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme” senaryosu, hafif zihinsel engelli öğrencilerin günlük yaşamlarında en sık kullandıkları öz bakım becerilerini, biraz daha fazla karar verme gerektiren daha bütünsel bir yapı içinde uygulamalarına yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Amaç, öğrenciyi zorlamak değil, yemek yeme, giyinme ve tuvalet sonrası bakım alanlarında işlevsel bağımsızlığa doğru adım adım yönlendirmektir.

2.1 Engellilik Türüne Göre Özel İhtiyaçların Değerlendirilmesi

Bu senaryo öncelikle hafif zihinsel engelli öğrenciler için geliştirilmiştir. Ancak uygulama sırasında her öğrencinin destek ihtiyaçları bireysel olarak değerlendirilmelidir. Amaç, öğrencileri tanıya göre etiketlemek değil, bu senaryoda öğrencinin ne tür bir yardıma, ne düzeyde rehberliğe ve ne tür uyarlamalara ihtiyaç duyduğunu belirlemektir. Bu nedenle, değerlendirme öğrencinin talimatları anlama, dikkatini sürdürme, nesne seçme, sıralı görevleri takip etme, görsel ipuçlarını kullanma, motor kontrolü gösterme ve günlük yaşam rutinlerine katılma yeteneğine odaklanmalıdır.

• Hafif zihinsel engelliler için değerlendirme

Bu senaryoda, özellikle hafif zihinsel engelli öğrenciler için üç alan incelenmelidir. Birincisi, öğrencinin kısa ve net talimatları anlayıp anlayamadığı. İkincisi, öğrencinin doğru nesneyi seçip bu seçimin sonucunu anlayıp anlayamadığı. Üçüncüsü, öğrencinin sıralı öz bakım akışını sürdürüp sürdüremeyeceği. Öğrenci, kaşık ve çatalı bağımsız olarak ayırt edemeyebilir, hava koşullarına uygun kıyafet seçemeyebilir veya tuvalet sonrası doğru bakım sırasını sürdüremeyebilir. Bu gibi durumlarda, tekrarlama, görsel ipuçları, kısa sözlü destek ve adım adım ilerleme, adaptasyonun temel biçimleri olmalıdır.

• Otizm spektrum bozukluklarıyla ilgili değerlendirme

Bu senaryo, otizm spektrumunda olan bazı öğrenciler için de faydalı olabilir. Bu gibi durumlarda, duyuşal hassasiyetler, rutin ihtiyacı, geçişlerdeki zorluk ve görsel sadelik ihtiyacı dikkatlice değerlendirilmelidir. Senaryo, mutfak, yatak odası ve banyo olmak üzere üç mini sahne arasında geçişleri içerdiğinden, ortam değişikliklerinin öğrenci için stres yaratıp yaratmadığı gözlemlenmelidir. Bu öğrenciler için ortam daha basit tutulmalı, dikkat dağıtıcı sesler ve görseller en aza indirilmeli, görevler daha tahmin edilebilir bir sırayla sunulmalı ve geçişler çok açık bir şekilde işaretlenmelidir.

• Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile ilgili değerlendirme

Bu senaryo, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu belirtileri gösteren öğrencilerle de kullanılabilir. Bu gibi durumlarda, öğrencinin görev boyunca dikkatini sürdürüp sürdüremeyeceği, dürtüsel seçimler yapıp yapmadığı ve bir sahneden diğerine geçerken görevi bırakma eğiliminde olup olmadığı değerlendirilmelidir. Bu öğrenciler için görevler kısa tutulmalı, her mini sahnede tek bir hedef

vurgulanmalı ve olumlu geri bildirim hızlı bir şekilde sağlanmalıdır. Gerekirse, seçenek sayısı azaltılmalı ve öğretmen daha sık kısa hatırlatmalar yapmalıdır.

- Motor ve performans becerileri açısından değerlendirme

Bu senaryoda, sadece bilişsel yetenek değil, motor performans da önemlidir. Öğrencinin nesneleri seçme, giyim eşyalarını sürükleyip bırakma, doğru nesneye doğru hareket etme ve sıralı görevler sırasında kontrolü sürdürme yeteneği gözlemlenmelidir. Öğrencinin ince motor kontrolünde veya VR kontrol araçlarını kullanmada zorluk çekmesi durumunda, daha büyük etkileşim alanları, daha az nesne ve daha yavaş bir tempo tercih edilmelidir. Amaç, görevi daha zor hale getirmek değil, işlevsel katılımı mümkün kılmaktır.

Uygulama için temel sonuç

Bu bölümdeki temel karar şu şekildedir: Senaryo 1.2 her öğrenci için tam olarak aynı şekilde uygulanmamalıdır. Teşhisin kendisinden daha önemli olan, öğrencinin bu üç öz bakım görevini yerine getirirken desteğe ihtiyaç duyduğu belirli alanlardır. Bu nedenle, öğretmen, öğrencinin dikkat düzeyi, kavrama, nesne seçimi, sıra takibi, duysal hassasiyet ve motor kullanım düzeyine göre destek miktarını ayarlamalıdır. Bu şekilde, senaryo kapsayıcı kalırken aynı zamanda öğrencinin gerçek ihtiyaçlarına da uygun hale gelir.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryo, öğrencilerin günlük yaşamda kullanılan öz bakım becerilerini aktif katılım ve uygulama yoluyla öğrenmeleri ilkesine dayanmaktadır. Öğretim, uzun açıklamalara değil, mutfak, yatak odası ve banyo gibi gerçek hayata doğrudan bağlı ortamlarda deneyim kazanmaya dayanmaktadır. Bu yapı, öğrencinin yemek yeme, giyinme ve tuvalet sonrası bakım gibi becerileri soyut bilgiler olarak değil, işlevsel günlük rutinler olarak öğrenmesini destekler. Bu nedenle, senaryo, her biri öğrencinin güvenli bir VR ortamında bağımsız yaşam için gerekli bir öz bakım davranışını uygulamasına olanak tanıyan üç mini sahne üzerinden ilerler.

Bu bölümün pedagojik temeli, yapılandırmacı öğrenme, deneyimsel öğrenme, oyun tabanlı öğrenme ve Evrensel Tasarım İlkeleri (UDL) üzerine kurulmalıdır. Öğrenci, bilgiyi pasif bir şekilde alan değil, nesneleri seçen, kararlar veren, bir sırayı izleyen ve sonucu hemen gören aktif bir katılımcıdır. Bu yaklaşım, öğrenci katılımını artırır, tekrarlama fırsatları sağlar ve günlük yaşamla anlamlı bağlantılar kurmaya yardımcı olur. Özellikle hafif zihinsel engelli öğrenciler için, eğitimin somut, deneyimsel, tekrarlayıcı ve görsel ipuçlarıyla güçlü bir şekilde desteklenmesi gerektiği açıkça kabul edilmelidir.

VR kullanımının gerekçesi, bu öz bakım becerilerinin gerçek hayata oldukça benzer, ancak güvenli bir ortamda uygulanabilmesidir. Öğrenci, mutfakta uygun mutfak eşyasını seçmeyi, yatak odasında uygun kıyafet seçmeyi ve banyoda doğru bakım sırasını izlemeyi, gerçek hayattaki durumları temsil eden sahneler içinde uygular. Öğrenci yanlış bir seçim yaptığında, gerçek bir olumsuz sonuçla karşılaşmaz; bunun yerine, kısa bir rehberlik alır ve tekrar dener. Bu, öz bakım becerilerinin baskı olmadan, tekrar yoluyla ve hata yapma korkusu olmadan öğrenilmesini kolaylaştırır. Ek olarak, VR öğrenme

sonuçlarının deneyimsel olarak pekiştirilmesini destekler, motivasyonu artırır ve bireyselleştirilmiş öğrenme yollarına olanak tanır.

Bu senaryoda, kapsayıcı eğitim ilkeleri açıkça korunmalıdır. Görevler, öğrencinin bilişsel ve işlevsel düzeyine uyarlanabilir olmalı, görseller net ve kolayca ayırt edilebilir olmalı, nesneler büyük ve kolayca seçilebilir bir biçimde sunulmalı ve talimatlar kısa ve anlaşılır olmalıdır. Evrensel Tasarım İlkeleri (UDL) yaklaşımına uygun olarak, temsil, katılım ve eylem için çoklu araçlar sağlanmalıdır. Bu nedenle, sahneler basit tutulmalı, gereksiz uyaranlardan kaçınılmalı, görevler adım adım ilerlemeli ve destek düzeyi öğrencinin bireysel hızına göre ayarlanmalıdır.

Senaryonun metodolojik yapısı, kısa, yapılandırılmış ve ilerleyici görev mantığına dayanmalıdır. Mutfak bölümünde, öğrenci uygun mutfak eşyasıyla yemek yemeyi uygular. Yatak odasında, öğrenci hava koşullarına göre kıyafet seçer. Banyo bölümünde, öğrenci tuvalet sonrası bakım sırasını takip eder ve süreci el yıkama ile tamamlar. Bu şekilde, öğrenci tek bir senaryo içinde üç farklı öz bakım alanını bağlantılı günlük yaşam durumları olarak deneyimler. Bu yapı, öğrenmenin parçalı görevler olarak değil, işlevsel ve bütünsel bir öz bakım rutini olarak oluşturulmasını sağlar. Bu senaryoda, öğretim sadece öğrencinin doğru cevabı bulmasına yardımcı olmakla kalmamalı, aynı zamanda işlevsel bağımsızlık geliştirmesine de hizmet etmelidir. Yemek yeme, giyinme ve tuvalet becerileri, öğrencinin kişisel özerkliği ve günlük yaşamda bağımsız olarak işlev görme kapasitesini doğrudan etkiler. Bu nedenle, senaryonun eğitim yaklaşımı, öz bakım becerilerini oyunlaştırılmış görevlere dönüştürmenin ötesine geçmeli; öğrencinin günlük yaşamda kullanabileceği davranış kalıpları oluşturmayı hedeflemelidir. Senaryonun değeri tam olarak burada yatmaktadır: öğrenciye sadece bir oyun bölümü değil, bağımsız yaşam için gerekli bir dizi alışkanlık sunmaktadır.

Bu metodolojik çerçevede, öğretmen sürecin ayrılmaz bir parçasıdır. Öğretmen, öğrencinin hangi mini sahnede zorluk yaşadığını, hangi seçimleri bağımsız olarak yaptığını ve hangi adımlarda daha fazla desteğe ihtiyaç duyulduğunu gözlemlemelidir. Gerektiğinde kısa sözlü ipuçları vererek, destek seviyesini ayarlayarak ve öğrenmeyi gerçek hayata aktararak, öğretmen senaryonun etkisini güçlendirir. Bu nedenle, pedagojik çerçeve yalnızca öğrenci ve oyun arasındaki ilişkiye değil, aynı zamanda öğrenci, öğretmen ve gerçek hayata aktarım arasındaki bağlantıya da dayanmalıdır.

Özetle, Senaryo 1.2 “Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme”, deneyimsel, kapsayıcı, yapılandırılmış ve işlevsel öğrenmeye dayalı bir öz bakım öğretim modelidir. Burada amaç VR değil; öğrencinin yemek yeme, giyinme ve tuvalet sonrası bakım becerilerini güvenli, anlaşılabilir ve tekrarlanabilir bir ortamda uygulamasına olanak sağlayan bir araçtır. Ana amaç, öğrencinin günlük yaşamda öz bakım davranışlarında daha bağımsız, daha düzenli ve daha özgüvenli olmasına destek olmaktır.

4. Öğrenme Hedefleri

Bu senaryonun genel amacı, öğrencinin günlük yaşamda sıklıkla karşılaştığı üç temel öz bakım alanında (yemek yeme, giyinme ve tuvalet sonrası bakım becerileri) daha işlevsel, organize ve bağımsız bir şekilde işlev görmesini desteklemektir. Öğrenme Alanı 1 kapsamında, senaryo kişisel bakım ve öz bakım becerilerini güçlendirmeye katkıda bulunur. Ayrıca öğrencinin nesne seçme,

bağlama uygun kararlar verme, sıralı görevleri takip etme ve basit VR etkileşimlerine amaçlı bir şekilde katılma yeteneğini geliştirmeyi amaçlar. Proje düzeyinde, müfredatın kişisel özerkliği, öz bakımı, karar verme, problem çözme ve temel dijital güveni güçlendirmesi de beklenmektedir.

Bu senaryonun özel hedefleri, üç mini sahneye göre tanımlanmalıdır. Mutfak bölümünde, öğrenci uygun yemek gereçlerini seçmeyi ve temel yemek yeme davranışını doğru nesneyle eşleştirmeyi öğrenir. Yatak odası bölümünde, öğrenci hava koşullarına veya verilen bağlama uygun kıyafetleri seçmeyi öğrenir. Banyo bölümünde öğrenci, tuvalet sonrası doğru bakım sırasını izlemeyi ve işlemi el yıkama ile tamamlamayı öğrenir. Bu yapı sayesinde öğrenci, öz bakım becerilerini izole görevler olarak değil, günlük yaşam içindeki bağlantılı rutinler olarak deneyimler.

Senaryonun bir diğer özel amacı ise öğrencinin doğru ve yanlış seçimler arasındaki farkı anlamasına yardımcı olmaktır. Öğrenci, uygun aleti seçmek, uygun kıyafet seçmek ve doğru bakım sırasını izlemek gibi karar noktalarında seçimler yapar. Bu seçimler sayesinde öğrencinin sadece görevi tamamlaması değil, aynı zamanda bir davranışın neden diğerinden daha uygun olduğunu deneyim yoluyla öğrenmesi beklenir. Bu şekilde senaryo, sadece öz bakım pratiği değil, aynı zamanda temel düzeyde karar verme ve işlevsel problem çözme fırsatları da sunar.

Bu senaryo ayrıca öğrencinin sıralı görevleri takip etme yeteneğini güçlendirmeyi de amaçlamaktadır. Bu, özellikle adımların belirli bir sırayla gerçekleştirilmesi gereken banyo bölümünde önemlidir. Öğrencinin, sırayı karıştırmadan, bir önceki adımı tamamladıktan sonra bir sonraki adıma geçmesi beklenir. Bu hedef, öğrencinin günlük rutinlerini daha organize bir şekilde yürütme yeteneğine katkıda bulunur ve öz bakım becerilerini daha bağımsız bir şekilde kullanmasını destekler.

Senaryo ayrıca, öğrencinin VR ortamında görsel ipuçları, kısa talimatlar ve nesne etkileşimi kullanarak görevleri tamamlama yeteneğini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Öğrenci, kaşık seçme, avatara kıyafet giydirme ve banyo sırasını takip etme gibi görevler aracılığıyla dijital ortamla amaçlı bir şekilde etkileşim kurar. Bu aynı zamanda projenin temel dijital yeterliliği ve dijital ortamları kullanma konusunda özgüveni teşvik etme hedefiyle de uyumludur.

Bu hedeflere dayanarak, beklenen öğrenme çıktıları aşağıdaki gibidir: Öğrenci, yemek yerken hangi aletin uygun olduğunu daha doğru bir şekilde ayırt etmeye başlar. Öğrenci, giyinirken bağlama uygun seçimler yapmanın önemini kavrar. Öğrenci, tuvalet sonrası bakımın rastgele olmadığını, belirli bir sırayla tamamlanan bir rutin olduğunu anlamaya başlar. Öğrenci, doğru seçimleri geri bildirimle ilişkilendirir ve yanlış bir seçim yaptığında, tekrarlanan denemeler yoluyla doğru davranışa yaklaşır. Senaryonun sonunda, öğrencinin üç öz bakım alanında daha bilinçli, daha organize ve daha iyi desteklenmiş bir performans sergilemesi beklenmektedir.

Bu bölümün operasyonel sonucu şu şekildedir: 1.2 “Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme” senaryosu, öğrencinin uygun araç gereçle yemek yeme, duruma uygun giyinme, tuvalet sonrası doğru bakım sırasını takip etme, işlevsel seçimler yapma ve öz bakım rutinlerini daha bağımsız bir şekilde sürdürme yeteneğini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Senaryo, kişisel özerkliği ve günlük yaşam yeterliliğini güçlendiren bütünsel bir öz bakım öğrenme deneyimi sunmaktadır.

5. Ortam Tanımı

Bu senaryonun ortamı ev ortamında yapılandırılmalıdır. Tek bir ortamda gerçekleşmek yerine, senaryo üç ardışık mini sahne üzerinden ilerlemelidir: mutfak, yatak odası ve banyo/tuvalet. Bu yapı, öğrencinin yemek yeme, giyinme ve tuvalet sonrası bakım becerilerini günlük yaşamın doğal akışı içinde deneyimlemesini sağlar. Senaryonun ileri düzeyde tanımlanmış olması, tek bir öz bakım davranışına odaklanmak yerine, aynı öğrenme dizisi içinde birbirine bağlı üç yaşam durumunun yer almasını da gerektirir.

Mutfak sahnesi senaryonun ilk bölümüdür. Bu bölümde, öğrenci yemek yeme görevinin gerçekleştirileceği basit bir mutfak ortamına yerleştirilmelidir. Ana odak noktası öğrencinin uygun yemek kabını seçmesine yardımcı olmak olduğundan, sahnede yalnızca görevle ilgili nesneler yer almalıdır. Yemek kabı ve doğru araç açıkça görünür olmalıdır; gereksiz mutfak detayları, dikkat dağıtıcı süslemeler ve aşırı nesnelerden kaçınılmalıdır. Öğrencinin neye odaklanması gerektiği hemen anlaşılmalıdır.

Yatak odası sahnesi ikinci bölümdür. Bu bölümde, öğrencinin giyimle ilgili bir karar verebileceği basit ve anlaşılır bir kişisel alan olarak tasarlanmalıdır. Ana görev, hava koşullarına veya verilen bağlama uygun kıyafet seçmek olduğundan, sahne yalnızca öğrencinin dikkatini bu karara yönlendiren unsurları içermelidir. Kıyafet seçenekleri açıkça sunulmalı, avatar veya karakter görünür olmalı ve seçim süreci kafa karıştırıcı olmamalıdır. Bu sahnenin amacı gardırop keşfini teşvik etmek değil, uygun kıyafet seçme becerisini desteklemektir.

Banyo/WC sahnesi, senaryonun üçüncü ve en sıralı bölümüdür. Bu bölümde, öğrenci tuvalet sonrası bakım sırasını takip eder ve süreci el yıkama ile tamamlar. Bu nedenle, tuvalet, gerekli temizlikle ilgili unsurlar, lavabo, sabun ve kurutma için gerekli malzemeler sahnede açıkça bulunmalıdır. Banyo bölümü, diğer iki sahneden daha açık bir şekilde adım adım bir sıraya dayandığı için, çevresel düzenleme de bu sırayı desteklemelidir. Sahnenin düzeninden, öğrencinin hangi nesnenin hangi noktada kullanılacağını anlaması gerekir.

Üç mini sahnenin tamamında ortak tasarım ilkesi sadelik, netlik ve düşük uyarıcılık olmalıdır. Her sahne yalnızca görevi doğrudan destekleyen nesneleri içermelidir; çok fazla seçenek, gereksiz dekorasyon ve karmaşık arka planlardan kaçınılmalıdır. Nesneler büyük, kolayca seçilebilir ve işlevlerinin anlaşılmasını sağlayacak şekilde sunulmalıdır. Bu senaryoda, çevresel tasarımın amacı gerçekçi bir ev dekorasyonu yaratmak değil, öğrencinin öz bakım görevine odaklanmasını kolaylaştırmaktır.

Sahneler arasındaki geçişler de net olmalıdır. Öğrenci bir mini sahneyi tamamladığında, bir sonrakine geçiş ani veya belirsiz olmamalıdır. Geçiş, kısa bir uyarı, basit bir görsel ipucu veya rehber avatarından kısa bir açıklama ile desteklenebilir. Bu, özellikle çevredeki değişikliklerle başa çıkmakta zorluk çeken öğrenciler için önemlidir. Senaryo ileri düzeyde tanımlandığı ve bu nedenle daha fazla karar verme içerdiği için, çevresel geçişler kafa karışıklığı yaratmamalıdır.

Her sahnede, etkileşim alanları açık ve tahmin edilebilir olmalıdır. Öğrenci, hangi nesneyle etkileşim kurulabileceğini kolayca anlayabilmelidir. Öğrenci doğru nesneye doğru hareket ettiğinde kısa bir görsel vurgu kullanılabilir; ancak bu vurgu dikkat dağıtıcı olmamalıdır. Özellikle, mutfakta mutfak eşyası seçimi, yatak odasında kıyafet seçimi ve banyoda sıralı bakım adımları için nesne yerleşimi tutarlı kalmalıdır. Bu şekilde, öğrenci sahneyi anlamaya çalışmak yerine görevi yerine getirmeye odaklanabilir.

Özetle, 1.2 “Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalete Gitme” senaryosunun ortamı, ev bağlamında üç açıkça tanımlanmış mini sahneden oluşmalıdır: mutfak, yatak odası ve banyo/WC. Her sahne, öğrencinin doğru nesneyi seçmesini, uygun kararlar vermesini ve bakım sırasını takip etmesini kolaylaştırmak için basit, görev odaklı ve düşük uyarıcı bir şekilde tasarlanmalıdır. Çevresel tasarımın temel işlevi, öğrencinin hem anlaşılabilir hem de gerçek hayata yakından bağlı bir yapı içinde öz bakım becerilerini deneyimlemesini sağlamaktır.

6. Oyun Akışı

Senaryo, rehber avatarın kısa ve net bir giriş cümlesiyle başlamalıdır. Öğrenciye bugün üç günlük yaşam görevini tamamlayacağı söylenmelidir. İlk görev mutfakta, ikincisi yatak odasında ve üçüncüsü banyoda gerçekleşir. Açılış cümlesi uzun olmamalı; öğrenciyi bir sonraki göreve hazırlamalıdır. Bu bölümde, avatar öğrencinin dikkatini görevlerin sırasına yönlendirmeli ve geçişleri kolay anlaşılır hale getirmelidir.

1. Mutfak Sahnesi

Öğrenci ilk olarak mutfak sahnesine girer. Masada bir tabak, bir kaşık ve yemek vardır. Görev, uygun aleti kullanarak yemek yeme davranışına başlamaktır. Bu senaryoda doğru seçim kaşıktır. Öğrenci kaşığı seçtiğinde, görev doğru şekilde ilerler. Öğrenci bunun yerine çatal seçerse, rehber avatar kısa ve nazik bir düzeltme yapmalıdır. Mesaj basit ve doğrudan olmalıdır, örneğin, "Bu yemek için kaşık daha uygundur." Doğru seçim yapıldığında olumlu bir yanıt verilmeli ve öğrenci bir sonraki sahneye hazırlanmalıdır.

2. Yatak Odası Sahnesi

Mutfak görevi tamamlandıktan sonra öğrenci yatak odasına geçer. Bu sahnede, öğrencinin hava koşullarına veya verilen bağlama uygun kıyafet seçmesi beklenir. Örneğin, kış için bir palto veya yaz için bir tişört seçilebilir. Öğrenci doğru kıyafeti seçtiğinde, rehber avatar olumlu bir yanıt verir ve seçilen kıyafet avatar üzerinde görünür. Öğrenci yanlış bir seçim yaparsa, sistem öğrenciyi cezalandırmamalı; bunun yerine, kısa ve net bir uyarı ile yeniden düşünmeye teşvik etmelidir. Örneğin, soğuk hava için ince kıyafet seçilirse, bir kar tanesi sembolü görünebilir ve "Üşüyebilirsiniz, daha sıcak bir şey seçin" gibi kısa bir ifade kullanılabilir.

3. Banyo/WC Sahnesi

Yatak odası görevi tamamlandıktan sonra öğrenci banyo sahnesine geçer. Bu bölümde, görev sıralı bir şekilde ilerlemelidir. Öğrenci önce tuvalete oturur, ardından temizlik adımını tamamlar ve sonrasında

ellerini sabunla yıkar. Bu sahne, üç mini bölüm arasında en net sıra takibini gerektiren kısımdır. Öğrenci adımları karıştırırsa, rehber avatar nazikçe müdahale etmelidir. Örneğin, öğrenci ellerini çok erken yıkamaya çalışırsa, "Önce kendini temizle, sonra ellerini yıka" gibi kısa bir uyarı verilmelidir. Bu yapı, öğrencinin tuvalet sonrası bakımın rastgele değil, belirli bir sırayla tamamlanan bir rutin olduğunu anlamasına yardımcı olur.

- Geçişler ve akış mantığı

Üç sahne arasındaki geçişler net olmalıdır. Bir önceki sahne tamamlanana kadar bir sonraki sahne başlamamalıdır. Her bölümün sonunda kısa bir olumlu geçiş mesajı verilebilir. Bu şekilde, öğrenci nerede olduğunu, hangi görevin tamamlandığını ve sırada ne olduğunu daha kolay anlayabilir. Senaryo ileri düzeyde olsa ve görevler bu nedenle tek bir beceri aktivitesinden daha bütünsel olsa da, akış yine de net, kısa ve tahmin edilebilir olmalıdır.

- Doğru ve Yanlış Yanıtlar

Bu bölümde, doğru yanıtlar hemen görünür olmalıdır. Doğru mutfak eşyası seçimi, doğru kıyafet seçimi ve doğru bakım sırası, olumlu bir ses, kısa bir görsel vurgu ve avatarın destekleyici bir yanıtıyla pekiştirilmelidir. Ancak yanlış yanıtlar durumunda, sert bir uyarı, ceza veya başarısızlık hissi olmamalıdır. Yanlış seçimler yalnızca kısa bir ipucu, nazik bir düzeltme ve tekrar deneme fırsatı ile karşılanmalıdır. Bu yaklaşım, senaryonun hem güvenli hem de öğretici kalmasını sağlar.

- Senaryonun Tamamlanması

Senaryo, öğrenci mutfak, yatak odası ve banyo görevlerini tamamladığında sona ermelidir. Kapanış bölümünde, rehber avatar öğrenciyi kısaca tebrik eder ve günlük yaşam becerileri görevlerini başarıyla tamamladığını belirtir. Senaryonun sonu, öğrencinin üç farklı öz bakım alanını bütünsel bir günlük yaşam rutininin parçası olarak tamamladığını hissetmesine yardımcı olacak şekilde tasarlanmalıdır. Tamamlama anı basit, olumlu ve motive edici olmalıdır.

7. Mekanik

Bu senaryoda, mekanik yapı, öğrencinin üç mini sahnedeki öz bakım görevlerini net, basit ve adım adım bir şekilde tamamlayabilmesi için tasarlanmalıdır. Kılavuz belgeye göre, bu bölüm doğru ve yanlış yanıtların mantığını, VR etkileşimini ve ödül sistemini birlikte açıklamalıdır. Senaryo 1.2'nin mevcut taslağında, mekanikler tam olarak şu şekilde tanımlanmıştır: nesne seçimi, sürükle-bırak yöntemiyle kıyafet yerleştirme, banyo bölümünde sıralı görev ilerlemesi, görsel ipuçları, rehber avatar desteği ve cezalandırıcı olmayan bir tekrar yapısı.

Mutfak sahnesinde, temel mekanik nesne seçimi olmalıdır. Öğrenci, tabağa ve yiyeceğe göre doğru aleti seçer. Bu sahnede doğru seçim kaşıktır; çatal seçildiğinde, sistem sert olumsuz geri bildirimle yanıt vermemeli, bunun yerine rehber avatar aracılığıyla kısa ve nazik bir düzeltme sağlamalıdır. Doğru seçim yapıldığında, nesne kısa bir görsel vurgu alabilir ve olumlu bir ses çalınabilir. Bu şekilde, öğrenci seçimin sonucunu hemen görür ve neden-sonuç ilişkisini daha kolay kurabilir.

Yatak odası sahnesinde, temel mekanik sürükle ve bırak olmalıdır; yani, giyim eşyasını seçmek ve avatara yerleştirmek. Öğrenci uygun bir kıyafet seçtiğinde, bu kıyafet avatarda görünmeli ve rehber avatar olumlu yanıt vermelidir. Uygun olmayan bir kıyafet seçilirse, sistem cezalandırıcı olmamalı; bunun yerine, kısa bir görsel ipucu ve yol gösterici bir mesaj aracılığıyla öğrenciyi tekrar denemeye davet etmelidir. Mevcut taslakta, bu amaçla küçük bir hava durumu simgesi ve kısa bir hatırlatma önerilmiştir. Bu mekanik, yalnızca bir öğenin seçilmesini değil, aynı zamanda bağlama uygun karar vermeyi de destekler.

Banyo/WC sahnesinde, mekanik yapı daha açık bir şekilde sıralı olmalıdır. Bu bölümde, öğrenci tuvalete oturma, kendini temizleme ve ardından ellerini sabunla yıkama sırasını izlemelidir. Sistemin temel kuralı şudur: mevcut adım tamamlanmadan bir sonraki adımın kilidi açılmamalıdır. Öğrenci sırayı bozarsa, rehber avatar kısa ve net bir uyarı vermelidir ve ardından öğrenciye tekrar deneme fırsatı verilmelidir. Bu mekanizma, öz bakım davranışını rastgele bir şey olarak değil, işlevsel bir rutin olarak öğretmek için gereklidir.

Genel VR etkileşimi, mümkün olduğunca basit, tahmin edilebilir ve bilişsel olarak düşük talepli olacak şekilde tasarlanmalıdır. Projenin kavramsal çerçevesi, hafif zihinsel engelli öğrenciler için eğitimin somut, deneyimsel, tekrarlayıcı ve görsel olarak güçlü olması gerektiğini vurgular; UDL yaklaşımı ayrıca çoklu eylem yollarına ve yüksek ayırt edilebilirliğe olan ihtiyacı da vurgular. Bu nedenle, Senaryo 1.2'deki etkileşim, menülerde gezinmeye veya uzun metinler okumaya dayanmamalı, dokunma, seçme, sürükleme ve bir sırayı takip etme yoluyla ilerlemelidir. Nesneler büyük, kolay seçilebilir ve açıkça işlevsel olmalıdır.

Doğru yanıtların mantığı her sahnede anında, görünür ve anlaşılabilir olmalıdır. Öğrenci doğru aleti seçtiğinde, uygun kıyafeti belirlediğinde veya banyo sırasını doğru bir şekilde takip ettiğinde, sistem bunu hemen olumlu bir şekilde göstermelidir. Mevcut taslak, nesne üzerinde kısa bir parlamayı ve doğru seçimler için olumlu bir ses kullanımını önermektedir. Bu anlık geri bildirim, öğrencinin "Doğru yaptım" duygusunu güçlendirir ve senaryonun akışını sürdürmeye yardımcı olur.

Buna karşılık, yanlış yanıtların mantığı, cezalandırıcı olmayan düzeltmeye ve tekrar deneme hakkına dayanmalıdır. Senaryo 1.2'de, puan kaybı, sert uyarılar veya başarısızlık hissi içeren bir sistem yanlış seçimler için önerilmemektedir. Bunun yerine, kısa hatırlatmalar, rehber avatarından yönlendirme ve tekrar deneme fırsatı sağlanmalıdır. Bu yapı, güvenli bir hata yapma döngüsünü desteklerken aynı zamanda öğrenci motivasyonunu da korur. Projenin genel yaklaşımı ayrıca, damgalanma olmadan ve anlık geri bildirimle tekrarı vurgulamaktadır. Ödül sistemi, bu mekanik yapının bir parçası olarak değerlendirilmelidir. Her doğru adım için küçük olumlu pekiştirmeler verilebilir, ancak bunlar dikkat dağıtacak kadar güçlü olmamalıdır. Senaryonun sonunda, öğrencinin Bağımsız Yaşam Kahramanı rozetini alması önerilir. Bu rozet, öğrencinin tek bir günlük yaşam akışı içinde üç farklı öz bakım görevini tamamladığını simgeler. Taslakta, bu rozetin amacı, öğrencinin günlük yaşamı daha bağımsız bir şekilde yönetme yeteneğine olan güvenini artırmaya yardımcı olmaktır.

Bu senaryodaki mekaniğin bir diğer işlevi de öğretmen gözlemini kolaylaştırmaktır. Doğru ve yanlış seçimler, harici bir ekrandan izlenebilecek kadar açık olmalıdır. Öğretmen, öğrencinin hangi mini

sahne zorlandığını, hangi seçimlerin hızlı yapıldığını ve hangi noktada rehberliğe ihtiyaç duyulduğunu kolayca fark edebilmelidir. Nitekim, örnek taslak, öğretmenin öğrencinin VR ekranını izleyebilmesini ve gerektiğinde destek sağlayabilmesini temel bir gereklilik olarak tanımlamaktadır.

Bu bölümün kısa özeti şu şekildedir: 1.2 “Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme” senaryosunda, mekanikler nesne seçimi, sürükleyip bırak, sıralı görev ilerlemesi, görsel ipuçları, rehber avatar yönlendirmesi, anında olumlu geri bildirim, cezalandırıcı olmayan düzeltme ve senaryo sonunda rozet ödülü yoluyla çalışmalıdır. Mekaniklerin temel amacı oyunu daha karmaşık hale getirmek değil, öğrencinin yemek yeme, giyinme ve tuvalet sonrası bakım becerilerini açık, güvenli ve tekrarlanabilir bir şekilde öğrenmesini sağlamaktır.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Bu senaryoda öğretmen sadece bir gözlemci değildir. Öğretmen, süreci izleyen, kısa süreli destek sağlayan, süreci uyarlayan ve öğrenmenin gerçek yaşam bağlamlarına aktarılmasını planlayan kişidir. Öğrenme Senaryosu Kılavuzu ayrıca, öğretmenin rolünün, değerlendirme göstergelerinin ve takip araçlarının bu bölümde açıkça tanımlanmasını gerektirir. unBLOCKed çerçevesinde öğretmenler kolaylaştırıcı, gözlemci ve arabulucu olarak tanımlanır; başka bir deyişle, öğretmenin rolü sadece oyunu başlatmak değil, öğrencinin öğrenme sürecini anlamak ve yönlendirmektir.

Uygulama sırasında, öğretmen öğrencinin VR deneyimini ekran yansıtma yoluyla gerçek zamanlı olarak izleyebilmelidir. Bu senaryoda, ekran yansıtma temel olarak kabul edilmelidir. Sadece bu şekilde öğretmen, öğrencinin mutfakta hangi aleti seçtiğini, yatak odasında hangi giysiyi seçtiğini ve banyoda bakım sırasını nasıl takip ettiğini gerçek zamanlı olarak görebilir. Senaryo 1.2'nin mevcut taslağı, öğretmenin VR görüntüsünü bir ekranda veya TV'de görüntüleyerek öğrenciyi destekleyebilmesini temel bir gereklilik olarak tanımlamaktadır.

Öğretmenin ilk sorumluluğu, üç mini sahnenin her birinde öğrencinin performansını ayrı ayrı gözlemlemektir.

Mutfak bölümünde, öğretmen öğrencinin uygun yemek gereci seçip seçemediğini gözlemlemelidir. Öğrenci kaşık ve çatal arasındaki farkı anlayabiliyor mu? Öğrenci, yönlendirme olmadan doğru seçimi yapabiliyor mu? Yanlış bir seçim yaptıktan sonra, öğrenci yönlendirmeyi anlayıp düzeltebiliyor mu? Bu noktalar izlenmelidir. Senaryo 1.2 taslağı ayrıca mutfak görevinin temel olarak uygun gereci seçmeye dayalı olduğunu açıkça belirtmektedir.

Yatak odası bölümünde, öğretmen öğrencinin bağlama uygun kararlar verme yeteneğini gözlemlemelidir. Öğrenci hava durumuna uygun kıyafet seçebiliyor mu? Doğru seçim rastgele mi yapılıyor, yoksa öğrenci gerçekten uygun seçeneği ayırt edebiliyor mu? Yanlış bir seçim yapıldığında, öğrenci geri bildirimi anlayıp yeni bir seçim yapabiliyor mu? Bu noktalar yakından takip edilmelidir. Bu bölüm, sadece kıyafet seçimini gözlemlemek için değil, aynı zamanda uygunluk ve karar verme süreçlerini gözlemlemek için de önemli bir fırsat sunmaktadır.

Banyo bölümünde, öğretmen öğrencinin sıralı öz bakım rutinini sürdürüp sürdüremeyeceğine odaklanmalıdır. Öğrenci adımları karıştırıyor mu? Bir aşamayı atlıyor mu? Görevin çok erken bittiğini mi düşünüyor? Öğrenci, rehber avatar tarafından verilen kısa düzeltici uyarıları anlayabiliyor mu? Bu noktalar dikkatlice gözlemlenmelidir. Bu sahne, senaryonun en güçlü değerlendirme alanıdır, çünkü sadece nesne seçimini değil, aynı zamanda işlevsel sıra takibini de görünür kılar.

Öğretmen desteği kısa, net ve sadece gerekli olduğu kadar olmalıdır. Öğrenci bir aşamada takılıp kaldığında, uzun açıklamalar yerine kısa sözlü uyarılar verilmelidir. Örneğin, “Kaşığa bak,” “Soğuk, daha sıcak bir şey seç,” veya “Önce kendini temizle, sonra ellerini yıka” gibi cümleler yeterlidir. Amaç, öğrenci adına karar vermek değil, öğrencinin doğru seçimi ve doğru sırayı fark etmesine yardımcı olmaktır. Genel olarak, unBLOCKed yaklaşımı, öğretmenin etkinliği uyarlamasını, rehberlik sağlamasını ve öğrenmeyi desteklemesini bekler.

Bu senaryoda değerlendirme biçimlendirici olmalıdır. Başka bir deyişle, öğretmen öğrenciye yalnızca "doğru" veya "yanlış" bir sonuç vermemeli, öğrencinin hangi sahnede daha bağımsız olduğunu, hangi sahnede daha fazla desteğe ihtiyaç duyduğunu ve öğrencinin zaman içinde nasıl ilerlediğini not etmelidir. unBLOCKed çerçevesi, değerlendirmeyi performans karşılaştırmasına değil, gözlemlenebilir beceri gelişimine, katılıma ve işlevsel performansa dayandırır. Gözlem, oyun içi göstergeler ve niteliksel geri bildirim birlikte kullanılmalıdır.

Bu senaryo için temel değerlendirme göstergeleri şunları içermelidir:

Öğrenci uygun yemek aracını seçebilir mi?

Öğrenci hava durumuna uygun kıyafetleri ayırt edebilir mi?

Öğrenci tuvalet sonrası doğru bakım sırasını takip edebilir mi?

Öğrenci görsel ve sözel ipuçlarına nasıl yanıt verir?

Öğrenci yanlış bir seçim yaptıktan sonra göreve geri dönebilir mi?

Öğrenci dikkatini koruyarak üç mini sahneyi tamamlayabilir mi?

Öğrenci kademeli olarak daha az destekle ilerleyebilir mi?

Bu göstergeler hem özel eğitim açısından işlevsel hem de oyun geliştirme ekibi açısından gözlemlenebilir niteliktedir. Kılavuz ayrıca bu bölümün değerlendirme göstergeleri ve takip araçlarını içermesini özellikle şart koşmaktadır.

Takip araçları da basit ve pratik olmalıdır. Öğretmen kısa bir gözlem formu kullanabilir. Bu formda, üç mini sahne ayrı ayrı listelenmeli ve her biri için "bağımsız olarak tamamlandı", "kısa yönlendirmeye tamamlandı" ve "yoğun destekle tamamlandı" gibi kısa puanlama kategorileri bulunmalıdır. Ayrıca öğretmen kısa notlar alabilir. “Mutfakta doğru seçim yaptı,” “Kıyafet seçimi sırasında tereddüt etti,” veya “Banyo sırasını karıştırdı ancak yönlendirmeye düzeltti” gibi notlar yeterlidir. unBLOCKed

yaklaşımının sürekli iyileştirme ve geri bildirim perspektifinden bakıldığında, bu tür kısa izleme kayıtları faydalıdır. Öğretmen ayrıca senaryodan sonra kısa bir takip etkinliği de yapmalıdır. Bu etkinlik uzun olmak zorunda değildir. Öğrenciyle kısa bir sınıf tartışması yapılabilir. “Yemek yerken hangi aleti kullandın?”, “Soğuk havada ne giyeriz?” veya “Tuvaleti kullandıktan sonra ne yaparız?” gibi sorular öğrenmeyi görünür kılmaya yardımcı olabilir. Daha sonra öğretmen, aynı becerileri gerçek hayattaki etkinliklerde gözlemleyerek VR ile gerçek hayat arasındaki bağlantıyı güçlendirebilir. Bu yöntem, diğer örnek senaryolarda da görülen takip ve aktarım mantığıyla tutarlıdır.

Bu bölümün kısa özeti şu şekildedir: 1.2 “Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme” senaryosunda, öğretmen, ekran yansıtma yoluyla gerçek zamanlı olarak izleme yapan, kısa destek sağlayan, üç mini sahnede performansı ayrı ayrı değerlendiren ve öğrenilenleri gerçek hayata aktaran kişidir. Değerlendirme, puanlara değil, bağımsızlık düzeyine, seçim doğruluğuna, sıra takibine, yönlendirme ihtiyacına ve işlevsel ilerlemeye dayanmalıdır. Bu nedenle, öğretmenin gözlem formları, kısa notlar ve uygulama sonrası takip etkinlikleri kullanması uygundur.

9. Dahil Etme, Aktarım ve Eğitsel Etki

Bu senaryo, her öğrencinin tam olarak aynı şekilde değil, kendi destek ihtiyaçlarına göre katılımını sağlayacak bir yapı içinde, dahil etme ilkesine uygun olarak uygulanmalıdır. unBLOCKed çerçevesi, esnek, uyarlanabilir ve yetkinliğe dayalı öğrenme alanları öngörmekte ve VR kullanımının öğrencinin işlevsel ihtiyaçlarına göre düzenlenmesini gerektirmektedir. Bu nedenle, Senaryo 1.2, öğrencinin dikkat, kavrama, nesne seçimi, karar verme ve sıra takibi düzeyine göre mutfak, yatak odası ve banyo bölümlerinde basitleştirilebilir veya ek olarak desteklenebilir olmalıdır. Burada dahil etme, sadece erişim sağlamak anlamına gelmez; öğrencinin gerçekten katılabileceği ve başarılı olabileceği bir öğrenme yapısı oluşturmak anlamına gelir.

Bu senaryonun gerçek hayata aktarılma potansiyeli yüksektir çünkü ele aldığı üç beceri doğrudan günlük hayata yerleşmiştir. Uygun çatal bıçakla yemek yemek, hava durumuna göre giyinmek ve tuvalet sonrası bakım dizisini tamamlamak, öğrencilerin evde, okulda ve sosyal yaşamlarında her gün karşılaştıkları öz bakım davranışlarıdır. Senaryonun amacı, öğrencilerin bu davranışları yalnızca sanal gerçeklikte gerçekleştirmelerini sağlamak değil, aynı zamanda bunları günlük yaşam rutinlerinin bir parçası olarak tanımalarına ve uygulamaya başlamalarına yardımcı olmaktır. Projenin genel hedefleri de açıkça günlük yaşam becerilerini, kişisel özerkliği ve bağımsız yaşama kapasitesini güçlendirmeyi vurgulamaktadır.

Gerçek hayata aktarımı desteklemek için, öğretmen senaryodan sonra kısa ama planlı pekiştirme etkinlikleri gerçekleştirmelidir. Mutfak bölümünden sonra, öğretmen gerçek sınıf ortamında veya yemek zamanında hangi çatal bıçağın uygun olduğunu gözden geçirebilir. Giyinme bölümünden sonra, hava durumuna göre kıyafet seçimiyle ilgili bir etkinlik yapılabilir. Banyo bölümünden sonra, tuvalet sonrası bakım dizisi görseller aracılığıyla veya gerçek bir lavabo rutiniyle tekrar ele alınabilir. Bu yaklaşım, öğretmenin sadece oyunu yöneten kişi değil, beceriyi gerçek hayata aktaran kişi olduğu görüşüyle tutarlıdır.

Aile boyutu da önemlidir. Proje çerçevesi, aileleri açıkça ikincil hedef grup olarak tanımlar ve onları geri bildirim ve uygulama sürecine dahil eder. Bu nedenle, öğretmen, öğrencinin hangi konularda daha bağımsız olduğunu ve hangi konularda hala hatırlatmalara ihtiyaç duyulduğunu aileyle paylaşabilir. Aynı kısa dil ve aynı sıralama mantığı evde de kullanılırsa, öğrenme daha kalıcı hale gelir. Bu şekilde, senaryo okulda başlayan, evde pekiştirilen ve günlük hayata uzanan bir beceri öğretme aracı haline gelir.

Bu senaryonun eğitimsel etkisi önemlidir çünkü burada öğretilen beceriler küçük görünse de, bağımsız yaşam için temeldir. Mevcut senaryo taslağı da bu bölümün önemini vurgular ve "Bağımsızlık için kritik olan temel günlük beceriler" ifadesiyle açıkça belirtir. Öğrenci doğru mutfak eşyasını seçmek, uygun kıyafet seçimi yapmak ve doğru bakım sırasını takip etmek gibi davranışları tekrarladıkça, sadece görevleri tamamlamakla kalmaz; aynı zamanda günlük yaşamı daha bağımsız bir şekilde yönetme yeteneğine olan güvenini de geliştirir. Senaryonun sonunda verilen Bağımsız Yaşam Kahramanı rozeti de bu bağımsızlık duygusunun sembolik bir pekiştirmesi olarak hizmet eder.

Bu bölümün sonucu şu şekildedir: Senaryo 1.2 "Yemek Yeme, Giyinme ve Tuvalet İhtiyacını Giderme", kapsayıcı bir şekilde uyarlanabilen, doğrudan gerçek hayata aktarılabilen ve öğrencinin günlük yaşamdaki bağımsızlığını güçlendirmek için kullanılabilen, yüksek etkili bir öz bakım senaryosudur. Değeri sadece VR içinde üç görevi sunmakta değil, aynı zamanda yemek yeme, giyinme ve tuvalet sonrası bakım becerilerinin öğrencinin günlük yaşamında kullanılabilir, tekrarlanabilir ve giderek daha bağımsız bir şekilde gerçekleştirilebilir hale gelmesine yardımcı olmasında yatmaktadır.

Öğrenme Senaryosu 1-3: Sağlık ve Güvenlik Kuralları

1. Giriş

Adı: Senaryo 1.3 Sağlık ve Güvenlik Kuralları

Öğrenme Alanı: 1 – Kişisel Bakım Becerileri

Zorluk Seviyesi: Temel - Orta Seviye

Bu öğrenme senaryosu, öğrencilerin tanıdık bir ev ortamında sağlık ve güvenlik kuralları konusunda temel farkındalık geliştirmelerini desteklemek için tasarlanmıştır. Mutfak ve oturma odasını içeren sanal gerçeklik ortamında rehberli etkileşim yoluyla, öğrenciler günlük nesnelerle tanıştırılır ve güvenli olanlar ile potansiyel tehlike arz edebilecek olanlar arasında ayırım yapmaya teşvik edilir. Senaryo, bağımsız işlevsellik ve kişisel güvenlik için gerekli olan erken risk tanıma becerilerini geliştirmeye odaklanmaktadır.

Evde güvenliği anlamak, erken yaşam becerileri gelişiminin en kritik yönlerinden biridir. Mutfak ve oturma odası gibi ortamlar, nasıl kullanıldıklarına bağlı olarak zararsız veya tehlikeli olabilen çeşitli nesneler içerir. Birçok öğrenci için, özellikle hafif zihinsel engelli olanlar için, bu farklılıkları tanımak her zaman sezgisel değildir. Bu senaryo, öğrencilerin gerçek dünya risklerine maruz kalmadan keşfedebilecekleri, kararlar alabilecekleri ve anında geri bildirim alabilecekleri yapılandırılmış ve sürükleyici bir ortam sağlayarak bu zorluğun üstesinden geliyor.

Sanal gerçekliğin kullanımı, öğrencilerin çevreleriyle aktif olarak etkileşim kurmalarına olanak tanıyarak öğrenme deneyimini geliştiriyor. Öğrenciler bilgiyi pasif bir şekilde almak yerine, keşif sürecine katılarak bilgiyi akılda tutma ve anlama becerilerini geliştiriyorlar. Senaryo, kapsayıcı eğitim uygulamalarıyla uyumlu olup, günlük yaşamda bağımsızlık, özgüven ve güvenlik bilincini geliştirme gibi daha geniş bir amacı destekliyor.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, özellikle hafif zihinsel engelli veya gelişimsel gecikmeleri olan altı ila on iki yaş arası çocuklar için tasarlanmıştır. Özellikle özerklik gelişiminin erken aşamalarında olan ve çevrelerini anlamak ve güvenli seçimler yapmak için yapılandırılmış rehberliğe ihtiyaç duyan öğrenciler için uygundur.

Bu etkinliğe katılan öğrencilerin, basit talimatları takip etme ve işaret etme veya seçme yoluyla nesnelerle etkileşim kurma gibi temel etkileşim becerilerine sahip olmaları beklenir. Bağımsızlık belirtileri göstermeye başlasalar da, genellikle riskleri tanıma, sonuçları anlama ve yabancı veya potansiyel olarak tehlikeli nesnelerle etkileşimde bulunurken davranışlarını düzenleme konusunda desteğe ihtiyaç duyarlar.

Bu gruptaki öğrenciler dikkat, dürtü kontrolü ve neden-sonuç ilişkilerini anlama ile ilgili zorluklar yaşayabilirler. Örneğin, bir çocuk bıçak gibi bir nesneyi tanıyabilir ancak neden tehlikeli olabileceğini tam olarak anlamayabilir. Benzer şekilde, elektrik prizleri veya temizlik ürünleri gibi görsel olarak ilgi çekici unsurlara, ilgili riskleri fark etmeden ilgi duyabilirler.

Bu ihtiyaçları karşılamak için senaryo, basit ve net bir dil, güçlü görsel ipuçları ve tutarlı geri bildirim mekanizmaları da dahil olmak üzere bir dizi destekleyici tasarım özelliğini içermektedir. Rehber avatarın eklenmesi, açıklamalar sağlayarak ve doğru yanıtları pekiştirerek anlamayı daha da desteklemektedir. Genel tasarım, Evrensel Öğrenme Tasarımı (Universal Design for Learning) ilkelerini takip ederek, deneyimin erişilebilir, ilgi çekici ve farklı öğrenme profillerine uyarlanabilir kalmasını sağlamaktadır.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryonun pedagojik temeli, kapsayıcı eğitim ilkeleriyle birleştirilmiş deneyimsel ve oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarına dayanmaktadır. Temel fikir, öğrencilerin anlamlı görevlere aktif olarak katıldıklarında ve eylemlerinin sonuçlarını güvenli ve destekleyici bir ortamda gözlemleyebildiklerinde en etkili şekilde öğrendikleridir.

Sanal gerçeklik, öğrencilerin gerçek hayatta olduğu gibi nesnelerle etkileşim kurabilecekleri sürükleyici bir ortam yaratarak bu süreçte önemli bir rol oynar. Bu yaklaşım, öğrencilerin yalnızca soyut açıklamalara güvenmek yerine, doğrudan deneyim yoluyla pratik anlayış geliştirmelerini sağlar. Güvenli ve tehlikeli nesneleri tekrar tekrar belirleyerek, öğrenciler güvenlik kuralları ve bunların önemi konusunda kademeli olarak daha net bir anlayış geliştirirler.

Metodoloji, yapılandırılmış rehberliği ve kademeli ilerlemeyi vurgular. Bir rehber avatarın varlığı, öğrencilerin destek olmadan ortamda bağımsız olarak gezinmelerine izin verilmemesini sağlar. Bunun yerine, net talimatlar ve öğrenmeyi pekiştiren anlık geri bildirimlerle etkinliğin her adımında yönlendirilirler. Yanlış yanıtlar cezalandırılmaz, aksine yansıma ve iyileştirme fırsatları olarak kullanılır ve olumlu ve destekleyici bir öğrenme deneyimini teşvik eder.

Kapsayıcılık açısından, senaryo, çoklu temsil ve etkileşim biçimleri sunarak Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerini entegre eder. Renk değişiklikleri ve nesne vurgulaması gibi görsel ipuçları anlamayı desteklerken, sesli geri bildirim sözlü açıklamalar yoluyla anlamayı pekiştirir. Etkileşim tasarımının sadeliği bilişsel yükü azaltır ve öğrencilerin temel öğrenme hedeflerine odaklanmalarını sağlar.

Bu yaklaşım aynı zamanda işlevsel öğrenmeyi de destekler, çünkü senaryo içinde geliştirilen beceriler gerçek hayattaki durumlara doğrudan uygulanabilir. Öğrenciler, tanıdık bir bağlamda güvenlik bilincini uygulayarak, bu becerileri kendi evlerinde uygulamaya daha iyi hazırlanırlar; bu da bağımsızlığın artmasına ve kaza riskinin azalmasına katkıda bulunur.

4. Öğrenme Hedefleri

Genel Amaç

Bu senaryonun genel amacı, öğrencilerin ev ortamında temel güvenlik kurallarını tanıma ve anlama becerilerini geliştirmektir.

Ayrıca, günlük durumlarda potansiyel olarak tehlikeli nesnelerle karşılaştıklarında güvenli kararlar verme ve uygun şekilde tepki verme kapasitelerini güçlendirmeyi amaçlamaktadır.

Belirli Amaçlar

- Mutfak ve oturma odasında bulunan yaygın ev eşyalarını tanımlamak
- Güvenli ve tehlikeli eşyaları ayırt etmek
- Günlük eşyalarla ilgili temel güvenlik kurallarını anlamak
- Tehlikelerle karşılaşıldığında uygun tepkiler geliştirmek
- Çevreye dikkat ve farkındalığı artırmak
- Güvenli seçimler yapma konusunda özgüven geliştirmek

Beklenen Öğrenme Çıktıları

Senaryoyu tamamladıktan sonra öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Bıçaklar, elektrik prizleri, sıcak ocaklar ve deterjanlar gibi tehlikeli ev eşyalarını tanımak ve doğru bir şekilde tanımlamak
- Oyuncaklar ve kitaplar gibi güvenli nesneleri tereddüt etmeden tanımlamak
- Farklı nesnelerle etkileşimde bulunurken uygun tepkiler göstermek
- Ev ortamındaki potansiyel riskler konusunda farkındalığı artırmak
- Öğrenilen güvenlik kurallarını benzer gerçek yaşam durumlarında uygulamak
- Güvenlikle ilgili kararlar alırken daha fazla özgüven ve bağımsızlık sergilemek

5. Ortam Tanımı

Sanal ortam, iki temel alana odaklanarak tipik bir ev ortamını taklit edecek şekilde tasarlanmıştır: mutfak ve oturma odası. Bu alanlar çoğu öğrenciye tanıdık gelir ve güvenlik ile ilgili kavramları keşfetmek için uygun bir bağlam sağlar.

Mutfakta, sıcak bir ocak, keskin bir bıçak ve temizlik deterjanı gibi yaygın ev tehlikelerini temsil eden nesneler bulunur. Oturma odasında ise oyuncak, kitap, sandalye ve elektrik prizi gibi güvenli ve potansiyel olarak tehlikeli unsurların bir karışımı bulunur. Nesne seçimi kasıtlıdır, çünkü öğrencilerin günlük yaşamlarında karşılaşmaları muhtemel durumları yansıtır.

Ortamın görsel tasarımı, gerçekçilik ile sadeliği dengeler. Alanlar renkli ve ilgi çekicidir, öğrencinin dikkatini korumaya yardımcı olurken, bilişsel aşırı yüklenmeyi önlemek için gereksiz ayrıntılar en aza indirilir. Tehlikeli nesneler, korkutucu olmadan fark edilebilir bir şekilde sunulur. Örneğin, biraz daha ayrıntılı veya görsel olarak farklı görünebilirler, bu da öğrencinin onlara odaklanmasını teşvik eder.

Ortam içindeki etkileşim, net görsel ve işitsel ipuçlarıyla desteklenir. Öğrenci bir nesneye yaklaştığında veya onu seçtiğinde, seçimin doğru veya yanlış olduğunu gösteren renk değişiklikleri ve ses efektleriyle yanıt verir. Bu anlık geri bildirim, öğrenmeyi pekiştirmeye ve öğrenciyi güvenlik kurallarını doğru anlamaya yönlendirmeye yardımcı olur.

6. Oyun Akışı

Senaryo, öğrencinin sanal bir mutfak ve oturma odasına yerleştirildiği tanıdık bir ev ortamında başlar. Etkinliğe geçiş, öğrencinin hem amacı hem de görevin beklentilerini anlamasını sağlamak için yönlendirilmiş ve yapılandırılmıştır.

Başlangıç

Rehber avatar ekranda belirir ve etkinliği açık ve teşvik edici bir tonda tanıtır:

“Bugün evinizi keşfedecek ve nasıl güvende kalacağınızı öğreneceksiniz. Nesneler bulacak ve hangilerinin güvenli, hangilerinin tehlikeli olabileceğine karar vereceksiniz.”

Avatar, öğrenciyle birlikte ortamı kısaca inceler ve bazı nesnelerin kullanımının güvenli olduğunu, diğerlerinin ise dikkat gerektirdiğini belirtir. Bu giriş, bağlamı oluşturur ve öğrenciyi aktif katılım için hazırlar.

Birinci Adım – Oturma Odasını Keşfetme ve Güvenli Nesneleri Belirleme

1. Öğrenci, oyuncak, kitap, sandalye ve elektrik prizi gibi birkaç tanıdık nesnenin ulaşabileceği şekilde yerleştirildiği oturma odasında başlar. Ortam sakin ve görsel olarak nettir, bu da öğrencinin her nesneye ayrı ayrı odaklanmasını sağlar.

2. Rehber avatar öğrenciye şu soruyu sorar:

“Etrafımıza bakalım. Kullanabileceğimiz güvenli bir şey bulabilir misin?”

3. Öğrenci bir oyuncak veya kitaba odaklandığında, eylem yoluyla iki basit etkileşim seçeneği örtük olarak belirir:

(A) Nesneyi seç.

(B) Uzaklaş ve başka bir nesneye bak.

4. Öğrenci oyuncak gibi güvenli bir nesne seçerse, nesne hafifçe yeşil renkte parlar ve olumlu bir ses duyulur. Avatar şu yanıtı verir:

“Harika! Bu güvenli. Oyuncaklarla oynayabilirsin.”

5. Öğrenci bunun yerine elektrik prizini seçerse, nesne hemen kırmızı bir ışık yayar ve hafif bir uyarı sesi duyulur. Avatar sakince müdahale eder:

“Dikkatli ol. Bu tehlikeli olabilir. Elektrik prizlerine dokunmamalıyız.”

6. Anlamayı pekiştirmek için avatar kısa bir açıklama ekleyebilir:

“Elektrik size zarar verebilir, bu yüzden ondan uzak durmalıyız.”

7. Öğrenci tereddüt ederse veya tekrar tekrar yanlış nesneleri seçerse, avatar ek rehberlik sağlar:

“Dikkatlice bakın. Hangi nesneleri her gün zarar görmeden kullanıyorsunuz?”

8. Bu adım, öğrenci oturma odasındaki güvenli ve güvensiz nesneleri anladığını gösterene kadar devam eder.

İkinci Adım – Tanıdık Mekanlardaki Gizli Tehlikeleri Tanıma

1. Öğrenci oturma odasını keşfetmeye devam ederken, dikkat yavaş yavaş daha az belirgin tehlikelere yönlendirilir. Rehber avatar odak noktasını değiştirir:

“Bazı nesneler basit görünebilir, ancak yine de tehlikeli olabilirler. Tekrar bakalım.”

2. Öğrenci elektrik prizini ve diğer eşyaları tekrar incelemeye teşvik edilir. Öğrenci bu aşamada prizi tehlikeli olarak doğru bir şekilde tanımlarsa, geri bildirim daha güçlü bir şekilde pekiştirilir:

“Aferin. Bunun tehlikeli olduğunu hatırladın. Bu, güvende kalmaya yardımcı olur.”

3. Öğrenci hala zorlanıyorsa, avatar nesneyi görsel olarak vurgulayabilir ve ardından şu şekilde yönlendirebilir:

“Bu daha fazla dikkat gerektiriyor. Ne düşünüyorsun?”

4. Bu adım, öğrenmenin tahmine değil, anlama ve tanımaya dayalı olmasını sağlar.

Üçüncü Adım – Mutfağa Geçiş ve Tehlikeli Nesnelerin Belirlenmesi

1. Sahne sorunsuz bir şekilde mutfağa geçer ve öğrenci sıcak bir ocak, keskin bir bıçak ve bir şişe temizlik deterjanı gibi nesnelerle karşılaşır. Ortam yapılandırılmış ancak biraz daha karmaşık olup, daha yüksek bir risk seviyesini yansıtır.

2. Rehber avatırı şöyle açıklar:

“Mutfakta birçok kullanışlı şey var, ancak dikkatli olmazsak bazıları tehlikeli olabilir.”

3. Ardından öğrenciye şu soru sorulur:

“Bize zarar verebilecek nesneleri bulalım.”

4. Öğrenci bıçağı seçtiğinde, bıçak kırmızı renkte parlar ve net bir uyarı sesi duyulur. Avatar şöyle yanıt verir:

“Dikkatli olun. Bu bir bıçak. Keskin ve sizi kesebilir.”

5. Öğrenci sıcak ocağı seçerse, ince bir görsel efekt (örneğin ısı dalgaları) belirir ve avatar şöyle açıklar:

“Bu sıcak. Dokunursanız elinizi yakabilirsiniz.”

6. Öğrenci temizlik deterjanını seçerse, avatar bağlamsal bir açıklama yapar:

“Bu oyun için değil. Dokunursanız veya içerseniz zararlı olabilir.”

7. Öğrenci bu nesnelerden birini yanlışlıkla güvenli olarak tanımlarsa, avatar nazikçe düzeltir:

“Tekrar düşünelim. Bu nesne tehlikeli olabilir. Bunun yerine ne yapmalıyız?”

8. Ardından öğrenciye doğru yanıt vermesi için başka bir fırsat verilir.

Dördüncü Adım – Rehberli Karar Verme Yoluyla Güvenli Seçimler Yapmak

1. Bu aşamada, öğrenci öğrendiklerine dayanarak aktif olarak karar vermeye teşvik edilir. Rehber avatar yansıtıcı bir soru sorar:

“Artık bu nesneler hakkında daha fazla şey biliyorsunuz. Bakalım hangisinin güvenli, hangisinin tehlikeli olduğunu seçebilecek misiniz?”

2. Öğrenciye hem oturma odasından hem de mutfaktan bir dizi nesne sunulur. Her etkileşim, öğrencinin daha önce edindiği bilgileri uygulamasını gerektirir.

3. Örneğin, öğrenci bir kitaba yaklaştığında, doğru etkileşim yeşil geri bildirim ve şu mesajla sonuçlanır:

“Evet, bu güvenli.”

4. Sobaya veya bıçağa yaklaşıırken, doğru tanıma kırmızı geri bildirim ve pekiştirici bir açıklama ile sonuçlanır.

5. Öğrenci yanlış bir seçim yaparsa, sistem cezalandırmaz, bunun yerine kısa bir süre duraklatır. Ardından avatar rehberlik sağlar:

“Öğrendiklerimizi hatırlayın. Bazı nesneler bize zarar verebilir. Tekrar deneyelim.”

6. Bu tekrar, uygulama ve yansıtma yoluyla öğrenmeyi güçlendirir.

Beşinci Adım – Öğrenmenin Tamamlanması ve Pekiştirilmesi

1. Öğrenci tüm nesneleri başarıyla tanımladıktan sonra, senaryo tamamlanmaya doğru ilerler. Rehber avatar merkezi bir konumda yeniden belirir ve etkinliği özetler:

“Bugün evinizdeki güvenli ve tehlikeli nesneleri nasıl bulacağınızı öğrendiniz. Size zarar verebilecek şeyleri ve kullanmak için güvenli olan şeyleri tanıyabildiniz.”

2. Avatar, önemli örnekleri kısaca tekrar ele alır:

“Oyuncakların ve kitapların güvenli olduğunu, ancak bıçakların, sıcak sobaların ve elektrik prizlerinin tehlikeli olabileceğini gördünüz.”

3. Bu noktada bir ödül animasyonu belirir ve öğrenci sembolik bir başarı elde eder:

“Artık bir Güvenlik Dedektifi oldunuz!”

4. Öğrencinin başarısını pekiştiren olumlu bir ses efekti eşliğinde ekranda bir rozet belirir.

5. Avatar Őu sonuca varır:

“Harika iŐ. Artık evde g vende kalabilirsiniz.”

6. Senaryo,  ğrencinin temel kavramları net bir Őekilde anlayarak deneyimden  ıkmasını saėlayan sakın bir g rsel ge iŐle sona erer.

7. Mekanik

Senaryonun mekaniėi, t m  ğrencilerin eriŐebilmesini saėlamak amacıyla kasıtlı olarak basittir. EtkileŐim,  ncelikle sanal ortamdaki nesneleri iŐaret etme ve se me  zerine kuruludur. Bu sezgisel yaklaŐım,  ğrencilerin kontrollerin karmaŐıklıėı yerine  ğrenme i eriėine odaklanmalarını saėlar.

G rsel ipu ları,  ğrenciyi y nlendirmede merkezi bir rol oynar. G venli nesneler s rekli olarak yeŐil renkle iliŐkilendirilirken, tehlikeli nesneler kırmızı renkle vurgulanır. Bu renk iliŐkileri senaryo boyunca pekiŐtirilir ve  ğrencilerin net ve tutarlı bir anlayıŐ geliŐtirmelerine yardımcı olur.

Sesli geri bildirim, anında pekiŐtirme saėlayarak g rsel unsurları tamamlar. Doėru se imleri onaylamak i in olumlu sesler ve teŐvik edici mesajlar kullanılırken, yanlıŐ yanıtlar i in hafif uyarı sesleri kullanılır. Rehber avatar, gerektiėinde a ıklamalar ve ipu ları sunarak s rekli bir destek kaynaėı g revi g r r.

 d l sistemi,  ğrencileri motive etmek ve katılımı artırmak i in tasarlanmıŐtır. Doėru yanıtlar, basit animasyonlar ve ses efektleriyle kutlanarak bir baŐarı duygusu yaratır. Senaryonun tamamlanmasının ardından,  ğrenci "G venlik Dedektifi Rozeti" gibi sembolik bir  d l alır; bu da baŐarılarını pekiŐtirir ve s rekli katılımı teŐvik eder.

8.  ğretmenin Rol  ve  ğrenme Deėerlendirmesi

 ğretmen,  ğrenme deneyimini kolaylaŐtırmada ve desteklemede  nemli bir rol oynar. Sanal ger eklik etkinliėi sırasında  ğretmen,  ğrencinin etkileŐimlerini ekran projeksiyonu aracılıėıyla g zlemler ve bu sayede karar verme s re lerini izleyebilir ve ek desteėe ihtiya  duyulabilecek alanları belirleyebilir.

 ğrencinin bir kavramı anlamakta zorlandıėı durumlarda,  ğretmen basit ve somut  rnekler kullanarak daha fazla a ıklama saėlayabilir.  rneėin, bir bı aėın keskin olduėu ve yaralanmaya neden olabileceėi i in tehlikeli olduėunu a ıklayabilir. Bu ek rehberlik, sanal deneyim ile ger ek d nya anlayıŐı arasındaki boŐluėu kapatmaya yardımcı olur.

 ğretmen ayrıca,  ğrencinin ihtiya larına g re zorluk seviyesini uyarlamaktan da sorumludur. Bu, ortamdaki nesne sayısını azaltmayı veya  ğrencinin  zg veni arttıka kademeli olarak daha karmaŐık senaryolar sunmayı i erebilir.

Değerlendirme öncelikle gözleme dayanır. Öğretmen, öğrencinin güvenli ve tehlikeli nesneleri doğru bir şekilde tanımlama, geri bildirimye yanıt verme ve artan bağımsızlık gösterme yeteneğini değerlendirir. Bu gözlemler, kontrol listeleri veya etkinlikten sonra yapılan yansıtıcı tartışmalar gibi basit değerlendirme araçlarıyla desteklenebilir.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitimsel Etki

Bu senaryo, tüm öğrencilerin bilişsel yetenekleri veya gelişim profilleri ne olursa olsun aktif olarak katılabilmelerini ve deneyimden faydalanabilmelerini sağlamak amacıyla kapsayıcılığa güçlü bir şekilde odaklanılarak tasarlanmıştır. Basit dil kullanımı, net görsel ipuçları ve anında geri bildirim, bilişsel engelleri azaltır ve anlamayı destekler. Etkinliğin yapılandırılmış ve yönlendirilmiş doğası, öğrencilerin kendi hızlarında ilerlemelerine olanak tanırken, tekrar ve tutarlı pekiştirme, ihtiyaç duyanlar için ek destek sağlar. Güvenli ve öngörülebilir bir ortam sunarak, senaryo kaygıyı azaltmaya ve katılımı teşvik etmeye yardımcı olur ve hafif zihinsel engelli olanlar da dahil olmak üzere geniş bir öğrenci yelpazesi için erişilebilir hale getirir.

Senaryo ayrıca öğrenmenin gerçek yaşam durumlarına aktarılmasına da önemli bir vurgu yapar. Sanal ortamda sunulan nesneler ve ortamlar, mutfak ve oturma odası gibi günlük ev ortamlarını yansıtacak şekilde kasıtlı olarak tanıdık. Sanal ve gerçek dünya arasındaki bu bağlantı, öğrencilerin sınıf dışında benzer durumları tanımalarına yardımcı olur. Öğrenciler, güvenli ve tehlikeli nesneleri nasıl tanımlayacaklarını tekrar tekrar uygulayarak, tehlikeli nesnelerle temastan kaçınmak veya emin olmadıkları durumlarda yardım istemek gibi günlük yaşamlarında doğrudan uygulayabilecekleri beceriler geliştirirler. Öğretmenler ve bakıcılar, bu kavramları gerçek ortamlarda pekiştirerek ve öğrencileri VR deneyimi sırasında öğrendiklerini uygulamaya teşvik ederek bu aktarımı daha da destekleyebilirler.

Eğitimsel açıdan bakıldığında, senaryo özellikle kişisel güvenlik ve bağımsız yaşam alanında temel işlevsel yaşam becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunur. Sadece bilgi edinmeyi değil, aynı zamanda öğrenenler güvenlik kurallarını içselleştirmeye ve daha tutarlı bir şekilde uygulamaya başladıkça davranışsal değişimi de teşvik eder. Etkinliğin etkileşimli ve sürükleyici doğası, motivasyonu ve katılımı artırır; bu da öğrenme sonuçlarını ve kalıcılığını artırır. Dahası, senaryo öğretmenlere öğrencilerin karar verme süreçlerini gözlemleme ve ek desteğe ihtiyaç duyulabilecek alanları belirleme konusunda değerli fırsatlar sunar.

Genel olarak, bu öğrenme deneyimi öğrencilerin özerkliği ve özgüveni üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir. Bu senaryo, öğrencilere destekleyici ve ilgi çekici bir ortamda pratik güvenlik becerileri kazandırarak, günlük durumlarda daha bağımsız ve güvenli bir şekilde hareket etme yeteneklerini destekler ve genel olarak topluma katılımlarına ve refahlarına katkıda bulunur.

Öğrenme Senaryosu 1.4: Kişisel Alan ve Eşyaların Yönetimi

1. Giriş

Adı: Senaryo 1.4 Kişisel Alan ve Eşyaların Yönetimi

Öğrenme Alanı: 1 – Kişisel Bakım Becerileri

Zorluk Seviyesi: Temel

Bu öğrenme senaryosu, öğrencilerin kişisel alanlarını etkili bir şekilde organize etme ve yönetme yeteneğini geliştirmelerine destek olmayı amaçlamaktadır. Sanal bir yatak odası ortamında rehberli etkileşim yoluyla, öğrenciler kişisel eşyaların nereye yerleştirilmesi gerektiğini ve düzenli ve işlevsel bir yaşam alanının nasıl korunacağını öğrenirler.

Kişisel alan yönetimi, özellikle özerkliklerini kademeli olarak geliştiren ergenler için bağımsız yaşamın ve kişisel sorumluluğun önemli bir bileşenidir. Hafif zihinsel engelli öğrenciler için, eşyaları organize

etmek, düzeni korumak ve farklı depolama alanlarının amacını anlamak gibi görevler zorluklar yaratabilir. Bu senaryo, bu görevlerin açık ve yönetilebilir eylemlere ayrıldığı yapılandırılmış ve destekleyici bir VR ortamı sağlar.

Tekrarlanan, rehberli uygulamalara katılarak, öğrenciler organizasyon alışkanlıkları ve kişisel çevreleri için sorumluluk duygusu geliştirirler. Bu senaryo, ilgi çekici ve sürükleyici bir öğrenme deneyimi yoluyla işlevsel bağımsızlığı, günlük yaşam becerilerini ve öz yönetimi teşvik ederek kapsayıcı eğitimin hedefleriyle uyumludur.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, hafif zihinsel engelli veya benzer öğrenme profillerine sahip 13 ila 17 yaş arası ergenler için tasarlanmıştır. Özellikle kişisel çevrelerini yönetmede bağımsızlık geliştiren ancak yine de rehberliğe ve yapılandırılmış desteğe ihtiyaç duyabilecek öğrenciler için uygundur.

Öğrencilerin, kendilerini giydirme, kişisel eşyalarını yönetme ve temel rutinleri takip etme gibi günlük görevlerde gelişmekte olan özerklik göstermeleri beklenmektedir. Bununla birlikte, eşyalarını düzenlemede, zaman içinde düzeni korumada veya günlük yaşamda düzenliliğin önemini anlamada zorluklar yaşayabilirler.

Yaygın zorluklar arasında ayrıntılara dikkat eksikliği, eşyaları kategorize etmede zorluk ve organizasyonel görevleri tamamlama konusunda sınırlı motivasyon yer almaktadır. Öğrenciler ayrıca, genellikle yalnızca acil eylemlere odaklanarak, düzenli bir alanı korumanın uzun vadeli faydalarını anlamakta da zorlanabilirler. Bu zorlukların üstesinden gelmek için senaryo, net görsel yapılar, tanımlanmış depolama alanları ve anında geri bildirim içermektedir. Rehber avatar kullanımı, anlamayı destekler ve etkinlik boyunca tutarlı rehberlik sağlar. Tasarım, Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerine uygun olarak, geniş bir öğrenci yelpazesi için erişilebilirliği, netliği ve katılımı sağlar.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryo, deneyimsel öğrenme, görev tabanlı öğrenme ve kapsayıcı eğitim ilkelerine dayanmaktadır. Öğrencilerin gerçek hayattaki sorumlulukları yansıtan görevlerle doğrudan etkileşim kurmalarını sağlayarak, aktif katılım yoluyla öğrenmeyi vurgular.

Sanal gerçekliğin kullanımı, öğrencilerin kişisel alanlarını güvenli ve kontrollü bir ortamda düzenlemeyi uygulamalarına olanak tanır. Bu sürükleyici yaklaşım, öğrencilerin gerçek dünyadaki sonuçlar olmadan deney yapmalarına, hata yapmalarına ve bunlardan öğrenmelerine olanak tanır. Senaryo, alışkanlık ve rutinlerin geliştirilmesi için gerekli olan tekrarı ve kademeli ustalığı teşvik eder.

Pedagojik yaklaşım yapılandırılmış ve destekleyicidir; rehber avatar adım adım talimatlar ve geri bildirim sağlar. Bu, öğrencilerin bunalımlarını ve aynı anda tek bir göreve odaklanabilmelerini

sağlar. Anında geri bildirim, doğru davranışı pekiştirir ve yanlış eylemleri nazikçe yeniden yönlendirerek olumlu bir öğrenme deneyimini teşvik eder.

Kapsayıcılık açısından, senaryo, net görsel ipuçları, basit etkileşimler ve tutarlı rehberlik sunarak Evrensel Öğrenme Tasarımı ilkelerini entegre eder. Ortam, dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirirken etkileşimi sürdürmek ve öğrencilerin göreve odaklanmasını sağlamak üzere tasarlanmıştır.

Senaryo ayrıca işlevsel öğrenmeyi de destekler, çünkü geliştirilen beceriler gerçek hayattaki bağlamlara doğrudan uygulanabilir. Öğrenciler kişisel eşyalarını nasıl düzenleyeceklerini uygulayarak bağımsızlık, sorumluluk ve öz bakıma katkıda bulunan alışkanlıklar geliştirirler.

4. Öğrenme Hedefleri

Genel Amaç

Bu senaryonun genel amacı, öğrencilerin kişisel alanlarını düzenleme ve eşyalarını etkili bir şekilde yönetme becerilerini geliştirmektir. Ayrıca, temiz ve işlevsel bir ortamın korunmasında sorumluluk ve bağımsızlığı teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Belirli Amaçlar

- Farklı kişisel eşya türlerini belirlemek
- Her eşya için uygun saklama yerlerini tanımak
- Kategorilendirme yoluyla organizasyon becerilerini geliştirmek
- Nesneleri doğru yerlere yerleştirmeyi uygulamak
- Düzen ve temizliğe dikkat etmeyi geliştirmek
- Kişisel alan için sorumluluk duygusu geliştirmek

Beklenen Öğrenme Çıktıları

Senaryoyu tamamladıktan sonra öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Giysi, kitap ve kişisel eşyalar gibi eşyaları uygun yerlere doğru şekilde yerleştirmek
- Düzenli bir alanın nasıl yapılandırıldığını anlamak
- Organizasyon görevlerini bağımsız olarak tamamlama becerisini artırmak

- Çok adımlı görevleri tamamlarken odaklanmayı sürdürmek
- Organizasyon becerilerini gerçek hayattaki yatak odası veya kişisel ortamlarda uygulamak
- Kişisel eşyalar için sorumluluk duygusunu artırmak

5. Ortam Tanımı

Senaryo, tipik bir ergenin kişisel alanını yansıtacak şekilde tasarlanmış sanal bir yatak odasında geçmektedir. Oda başlangıçta dağınık görünmektedir; giysiler, kitaplar ve çeşitli kişisel eşyalar zemine ve mobilyalara dağılmıştır.

Ortamın temel unsurları arasında giysiler için bir gardırop, kitaplar ve çalışma materyalleri için bir kitaplık ve çeşitli eşyalar için saklama kapları veya çekmeceler bulunur. Gerçekçi ve ilişkilendirilebilir bir ortam yaratmak için yatak, masa ve sandalye gibi ek unsurlar da mevcuttur.

Görsel tasarım yapılandırılmış ve nettir; öğrenciyi yönlendirmek için belirli alanlar inceliklerle vurgulanmıştır. Gardırop ve kitaplık gibi depolama alanları, işlevlerini belirtmek için yumuşak parlayan efektler ve renk vurguları da dahil olmak üzere görsel ipuçları kullanır. Bu ipuçları, öğrenciyi bunaltmadan dikkat çekmek için tasarlanmıştır.

Ortam, gerçekçiliği sadelikle dengeleyerek öğrencilerin nesneleri kolayca tanımlayabilmelerini ve amaçlarını anlayabilmelerini sağlar. Etkileşim, doğru eylemleri pekiştirmeye ve karar verme sürecini yönlendirmeye yardımcı olan görsel ve işitsel geri bildirimlerle desteklenir.

6. Oyun Akışı

Başlangıç

1. Senaryo, öğrencinin dağınık bir yatak odasının ortasında durmasıyla başlar. Kıyafetler yere saçılmış, kitaplar yatağın ve masanın üzerinde bırakılmış ve kişisel eşyalar yerinden oynatılmıştır.

2. Rehber avatar belirir ve görevi tanıtır:

“Bu senin odan. Şu anda biraz dağınık görünüyor. Hadi düzenleyelim ve her şeyi doğru yere koyalım ki rahat ve kullanımı kolay olsun.”

3. Avatar, öğrencinin amaçlarını anlamasına yardımcı olmak için odadaki gardırop, kitaplık ve depolama alanları gibi önemli alanları kısaca işaret eder.

Birinci Adım – Eşyaları ve Amaçlarını Tanıma

1. Öğrenci, odayı gözlemleyerek ve farklı nesne türlerini belirleyerek başlar. Rehber avatar şu soruyu sorar:

“Hadi odandaki eşyalara bakarak başlayalım. Ne görüyorsun?”

2. Öğrenci, yerde duran bir giysi parçası gibi bir eşyaya odaklandığında, avatar şu soruyu sorar:

“Sence bu nereye ait?”

3. Öğrenci tereddüt ederse, gardırop hafifçe parlayarak görsel bir ipucu verir.

İkinci Adım – Giysileri Düzenleme

1. Öğrenci, giysileri alıp gardıroba yerleştirmesi için yönlendirilir.

2. Öğrenci bir giysi parçasını seçip doğru yere yerleştirdiğinde, gardırop parlar ve hafif bir onay sesi çalınır. Avatar şu yanıtı verir:

“Aferin. Giysiler gardıroba ait. Bu onları temiz tutar ve bulmayı kolaylaştırır.”

3. Öğrenci giysileri kitaplığa veya başka bir yanlış yere yerleştirmeye çalışırsa, eşya yerinde kalmaz ve avatar nazikçe müdahale eder:

“Tekrar düşünelim. Giysiler gardıroba gitmeli.”

4. Daha sonra öğrenci, doğru yerleştirme yapıldıktan sonra tekrar denemeye teşvik edilir.

Üçüncü Adım – Kitapları ve Çalışma Materyallerini Düzenleme

1. Odak noktası daha sonra yatak ve çalışma masasına yerleştirilen kitaplara kayar.

2. Rehber avatar şöyle açıklıyor:

“Kitaplar öğrenmek için önemlidir. Onları ait oldukları yere koyalım.”

3. Öğrenci bir kitabı kitaplığa yerleştirdiğinde, raf hafifçe parlar ve olumlu bir ses çalınır. Avatar şöyle pekiştirir:

“Harika. Kitaplar rafta olmalı ki onları kolayca bulabilesiniz.”

4. Öğrenci kitabı yanlış bir yere, örneğin gardırobun içine koyarsa, sistem işlemi engeller ve avatar şu şekilde rehberlik eder:

“Kitaplar buraya konmaz. Kitaplarınızı genellikle nerede saklıyorsunuz?”

Dördüncü Adım – Genel Eşyaları Düzenleme ve Yatağı Toplama

1. Bu aşamada, öğrenciye küçük kişisel eşyaları düzenlemek ve odanın genel görünümünü iyileştirmek de dahil olmak üzere ek görevler tanıtılır.

2. Rehber avatar yeni bir görev tanıtır:

“Şimdi odayı daha da güzelleştirelim. Yatağa ve etrafındaki küçük eşyalara bakın.”

3. Öğrenciden battaniyeyi yerine çekerek yatağı düzeltmesi istenir. Tamamlandığında, yatak görsel olarak düzenli hale gelir ve avatar şu yanıtı verir:

“Mükemmel. Toplanmış bir yatak odayı temiz ve hazır gösterir.”

4. Öğrenci ayrıca kalan eşyaları uygun depolama alanlarına yerleştirir. Her doğru eylem görsel ve işitsel geri bildirimle pekiştirilir.

Beşinci Adım – Organizasyon Görevini Tamamlama

1. Öğrenci tüm görevleri tamamladıkça, oda yavaş yavaş temiz ve düzenli bir alana dönüşür. Aydınlatma daha parlak hale gelir ve genel atmosfer tamamlanmayı yansıtacak şekilde değişir.

2. Rehber avatar özetler:

“Her şeyi yerine koyarak odanızı düzenlediniz. Artık alanınız temiz, rahat ve kullanımı kolay.”

3. Öğrenci daha sonra bir rozetle ödüllendirilir:

“Artık bir Düzen Ustasıınız.”

4. Öğrencinin başarısını pekiştiren olumlu bir ses efekti eşliğinde görsel bir ödül belirir.

Altıncı Adım – Düzeni Koruma ve Seçimler Üzerine Düşünme

1. Oda tamamen düzenlendikten sonra, rehber avatar öğrenmeyi pekiştirmek ve uzun vadeli alışkanlıkları teşvik etmek için kısa bir düşünme aşaması sunar:

“Odan temizlendiğine göre, bunu nasıl koruyabileceğimizi görelim.”

2. Öğrenci düzenli ortamda kalır ve yatağın üzerinde bırakılan bir kitap veya sandalyenin üzerine konulan bir giysi gibi birkaç nesne kasıtlı olarak tekrar biraz düzensiz yerleştirilir.

3. Avatar sorar:

“Odayı düzenli tutmak için ne yapmalıyız?”

4. Etkileşim yoluyla iki olası eylem ima edilir:

(A) Eşyayı olduğu yerde bırakmak.

(B) Eşyayı doğru yerine geri koymak.

5. Öğrenci eşyayı bırakmayı seçerse, oda düzenli görünümünü biraz kaybeder ve avatar nazikçe şu yorumu yapar:

“Eşyaları geri koymazsak, oda tekrar dağınık hale gelebilir.”

6. Öğrenci eşyayı doğru yerine geri koymayı seçerse, oda temiz görünümünü korur ve avatar bu davranışı pekiştirir:

“Harika seçim. Eşyaları yerine koymak, alanınızı her gün düzenli tutmanıza yardımcı olur.”

7. Bu adım, öğrencinin düzenlemenin tek seferlik bir eylem değil, sürekli bir alışkanlık olduğunu anlamasını teşvik eder.

Yedinci Adım – Düzenleme Becerilerini Günlük Yaşam Durumlarına Uygulama

1. Son adımda, senaryo öğrenmenin aktarımını güçlendirmek için kısa bir gerçek yaşam bağlantısı sunar. Rehber avatar basit bir durum sunar:

“Okuldan eve geldiğinizi hayal edin. Ceketinizi çıkarıp kitaplarınızı alıyorsunuz. Bundan sonra ne yapmalısınız?”

2. Öğrenci, sırt çantası, ceket ve defter gibi yeni ortaya çıkan nesnelerle etkileşime girmeye yönlendirilir.

3. Öğrenci ceketini dolaba ve defteri rafa koyarsa, avatar şu yanıtı verir:

“Aferin. Odanızı her gün böyle düzenli tutarsınız.”

4. Öğrenci eşyaları yanlış yerleştirirse veya yere bırakırsa, avatar nazikçe şu uyarıyı verir:

“Odanızın temiz ve kullanışlı kalması için bunların nereye ait olduğunu düşünelim.”

5. Öğrenciye seçimlerini düzeltme fırsatı verilir ve öğrenilen becerilerin uygulanması pekiştirilir.

6. Bu adımın sonunda avatar şu sonuca varır:

“Artık odanızı nasıl düzenleyeceğinizi ve eşyalarınıza her gün nasıl bakacağınızı biliyorsunuz.”

7. Bu son aşama, sanal deneyim ile gerçek dünya davranışı arasındaki bağlantıyı güçlendirir ve öğrencileri bu organizasyon becerilerini kendi günlük rutinlerinde uygulamaya teşvik eder.

7. Mekanik

Senaryo, öğrenciyi kişisel alanını düzenleme ve eşyalarını yönetme aşamalarında yönlendiren basit ve erişilebilir VR etkileşimlerine dayanmaktadır. Etkileşim öncelikle keşif ve ortam içindeki nesnelerin doğrudan manipülasyonu yoluyla gerçekleşir. Öğrenci yatak odasında dolaşırken, eşyaları gözlemlemeye, seçmeye ve uygun yerlere yerleştirmeye teşvik edilir ve aktif katılım yoluyla düzen ve yapı anlayışını kademeli olarak geliştirir.

Öğrenci gardırop, kitaplık veya depolama alanları gibi önemli unsurlara yaklaştığında, dikkatlerini yönlendirmek için ince görsel ipuçları belirir. Bu ipuçları arasında yumuşak parlayan efektler, ışık animasyonları veya doğru yerleştirme bölgelerinin hafifçe vurgulanması yer alır. Bir nesne alındığında, sistem öğrenciyi nesneyi amaçlanan konumuna görsel olarak bağlayarak destekler ve nesne türü ile depolama işlevi arasında ilişki kurmalarına yardımcı olur. Örneğin, giyim eşyaları doğal olarak gardıropla hizalanırken, kitaplar görsel olarak kitaplığa doğru çekilir.

Etkileşim, VR kumandası kullanılarak sezgisel sürükle-bırak mekaniği ile desteklenir. Öğrenci nesneleri alabilir, bunları mekân içinde serbestçe hareket ettirebilir ve farklı yerlere yerleştirmeye çalışabilir. Bir nesne doğru yerleştirildiğinde, yumuşak bir onay sesi ve parıltı veya ışıltı gibi kısa bir görsel efekt eşliğinde sorunsuz bir şekilde yerine "kilitlenir". Bu anlık geri bildirim, doğru davranışı pekiştirir ve ilerleme hissi sağlar.

Yanlış yerleştirme denendiğinde, sistem destekleyici ve cezalandırıcı olmayan bir şekilde yanıt verir. Nesne yanlış yere yapışmaz ve nazikçe öğrencinin eline veya orijinal konumuna geri döner. Aynı zamanda, rehber avatarı "Kitaplar rafa ait" veya "Kıyafetler gardıroba ait" gibi kısa bir sözlü ipucu verir. Bu yaklaşım, cesaret kırıcı olmaktan ziyade yansımayı ve tekrar denemeyi teşvik ederek öğrencinin düzeltme yoluyla öğrenmesini sağlar.

Senaryo, net ve tutarlı ipuçları aracılığıyla sürekli görsel ve duyuşal destek sağlar. Depolama alanları, renk vurguları ve ince animasyonlar aracılığıyla görsel olarak farklılaştırılır ve kolayca tanınabilir hale getirilir. Rehber avatarı, özellikle öğrenci belirsiz veya pasif görüldüğünde, dikkati yönlendirmede önemli bir rol oynar. Avatar, basit ipuçları ve hatırlatmalar aracılığıyla öğrencinin ilgisini canlı tutmasını ve her eylemin amacını anlamasını sağlar.

Etkinliğin ilerleyişi yapılandırılmış ve sıralıdır. Öğrenci, düzensiz bir alandaki nesneleri tanımlayarak başlar, ardından öğeleri doğru şekilde kategorize edip yerleştirmeye geçer ve son olarak yatağı

düzeltilmek ve odanın genel düzenini iyileştirmek gibi ek görevleri tamamlar. Her aşama bir öncekine dayanır ve tekrar ve kademeli karmaşıklık yoluyla öğrenmeyi pekiştirir.

Senaryo ayrıca motivasyonu korumak için görev tamamlama ve dönüşüm unsurlarını da içerir. Öğrenci öğeleri doğru şekilde yerleştirdikçe, oda kademeli olarak daha düzenli hale gelir ve görünür bir iyileşme hissi yaratır. Bu dönüşüm, öğrencinin eylemlerinin sonuçlarını açıkça görebildiği için bir tür içsel ödül görevi görür.

Deneyim boyunca, bir ödül sistemi katılımı ve başarıyı pekiştirir. Doğru eylemler görsel ve işitsel geri bildirim yoluyla onaylanırken, görevin genel olarak tamamlanması daha önemli bir ödülle sonuçlanır. Oda tamamen düzenlendiğinde, ortam daha parlak ve görsel olarak daha çekici hale gelir ve başarıyı simgeler. Senaryonun sonunda, öğrenci başarısının açık ve motive edici bir göstergesi olan "Düzen Ustası Rozeti"ni alır.

Dış ödüllere ek olarak, senaryo içsel tatmini de teşvik edecek şekilde tasarlanmıştır. Dağınık bir alanı düzenli bir alana dönüştürme eylemi, kontrol, sorumluluk ve başarı duygusu sağlar. Bu duygusal pekiştirme, öğrenme sürecinin önemli bir bileşenidir, çünkü öğrencileri aynı davranışları gerçek yaşam ortamlarında uygulamaya teşvik eder.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Öğretmen, etkinlik boyunca öğrenciyi gözlemlene ve destekleme konusunda merkezi bir rol oynar. Ekran projeksiyonu kullanarak, öğretmen öğrencinin eylemlerini gerçek zamanlı olarak takip edebilir ve desteğe ihtiyaç duyulabilecek alanları belirleyebilir.

Öğretmen gerektiğinde ek açıklamalar sağlar ve öğrencinin her eylemin ardındaki mantığı anlamasına yardımcı olur. Örneğin, kıyafetleri dolapta tutmanın temizliği ve düzeni korumaya nasıl yardımcı olduğunu açıklayabilir.

Zorluk seviyesi, öğe sayısını veya görevin karmaşıklığını değiştirerek ayarlanabilir. Değerlendirme, öğrencinin görevleri tamamlama, doğru kararlar verme ve artan bağımsızlık gösterme yeteneğinin gözlemlenmesine dayanır.

Takip etkinlikleri, kişisel organizasyon hakkında tartışmaları ve bu becerilerin gerçek yaşam ortamlarında uygulanmasını içerebilir.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitimsel Etki

Bu senaryo, farklı yeteneklere sahip öğrencilerin ihtiyaçlarına göre uyarlanmış yapılandırılmış ve erişilebilir bir öğrenme ortamı sağlayarak kapsayıcılığı teşvik eder. Açık görsel ipuçları, rehberli talimatlar ve anında geri bildirim kullanımı, tüm öğrencilerin etkili bir şekilde katılımını ve başarıyı deneyimlemesini sağlar.

Bu senaryo, öğrenmenin gerçek yaşam bağlamlarına aktarılmasını güçlü bir şekilde desteklemektedir. Öğrenciler, tanıdık bir ortamda organizasyon pratiği yaparak, kendi odalarında ve günlük rutinlerinde doğrudan uygulayabilecekleri beceriler geliştirirler. Öğretmenler ve bakıcılar, öğrencileri sanal ortamın dışında kişisel alanlarını organize etmeye teşvik ederek bu öğrenmeyi pekiştirebilirler.

Eğitimsel açıdan bakıldığında, senaryo bağımsızlık, sorumluluk ve öz bakım ile ilgili temel yaşam becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunur. Öğrencileri günlük işlevlerini iyileştiren organizasyon alışkanlıklarını benimsemeye teşvik ederek davranışsal değişimi destekler.

Genel olarak, senaryo öğrencilerin özerkliği ve özgüveni üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir ve gerçek hayatta kişisel alanlarını ve eşyalarını etkili bir şekilde yönetme yeteneklerini destekler.

Öğrenme Senaryosu 2.1: Ev İşlerine Yardım Etme

1. Giriş

Senaryo 2–1 Ev İşlerine Yardım Etme

Öğrenme Alanı: 2 – Günlük Yaşam Becerileri

Zorluk Seviyesi: Temelden Orta Seviyeye

Bu öğrenme senaryosu, öğrencilerin ortak bir ev ortamında temel ev sorumluluklarını anlamalarına ve uygulamalarına destek olmayı amaçlamaktadır. Sanal bir mutfak ve oturma odasında rehberli etkileşim yoluyla, öğrenciler masa kurma ve ortak alanları düzenleme gibi görevlerle meşgul olarak, günlük yaşam ve aile içindeki işbirliğiyle ilgili pratik beceriler geliştirirler.

Ev işlerine yardım etmek, bağımsız yaşamın ve sosyal sorumluluğun önemli bir bileşenidir. Hafif zihinsel engelli ergenler için, eylemleri sıralamada, nesne kategorilerini tanımada ve ortak alanlardaki beklentileri anlamada yaşanan zorluklar nedeniyle ortak görevlere katılmak zor olabilir. Bu senaryo, bu aktivitelerin açık ve yönetilebilir adımlara ayrıldığı yapılandırılmış ve destekleyici bir VR ortamı sağlar.

Bu becerileri güvenli ve tekrarlanabilir bir ortamda uygulayarak, öğrenciler özgüven kazanır ve ev içinde katkı ve aidiyet duygusu geliştirirler. Bu senaryo, kapsayıcı eğitim ilkeleriyle uyumludur ve deneyimsel öğrenme yoluyla işlevsel bağımsızlığı, sorumluluğu ve işbirliğini destekler.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, hafif zihinsel engelli veya benzer gelişim profillerine sahip 13 ila 17 yaş arası ergenler için tasarlanmıştır. Özellikle günlük yaşamda bağımsızlık geliştiren ancak çok adımlı görevleri tamamlamada ve ortak sorumlulukları anlamada hala rehberliğe ihtiyaç duyan öğrenciler için uygundur.

Öğrencilerin, basit talimatları takip etme ve nesnelerle etkileşim kurma yeteneği de dahil olmak üzere, gelişmekte olan özerkliğe sahip olmaları beklenir. Bununla birlikte, görevleri organize etmede, nesne kategorileri arasında ayırım yapmada ve daha uzun etkinlikler boyunca dikkati sürdürmede zorluklar yaşayabilirler. Ayrıca mutfak veya oturma odası gibi ortak ortamlara katkıda bulunmanın önemini anlamakta da zorlanabilirler. Yaygın zorluklar arasında eylemleri sıralamada zorluk, benzer nesneler arasında karışıklık, rutin görevler için motivasyonun azalması ve eylemlerinin başkalarını nasıl etkilediğine dair sınırlı farkındalık yer alır. Bazı öğrenciler farklı görevler veya ortamlar arasında geçiş yapmakta da zorlanabilirler. Bu ihtiyaçları karşılamak için senaryo, yapılandırılmış rehberlik, net görsel ipuçları ve adım adım ilerleme içerir. Rehber avatar sürekli destek sağlarken, ortam bilişsel

yükü azaltmak ve netliği artırmak için tasarlanmıştır. Tasarım, Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerini takip ederek, geniş bir öğrenci yelpazesi için erişilebilirliği ve katılımı sağlar.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryo, deneyimsel, görev tabanlı ve oyun tabanlı öğrenme yaklaşımlarına dayanmaktadır. Aktif katılım yoluyla öğrenmeyi vurgulayarak, öğrencilerin günlük sorumlulukları yansıtan gerçekçi görevlerle doğrudan etkileşim kurmalarını sağlar.

Sanal gerçeklik, ev işlerini uygulamak için son derece etkili bir ortam sağlar, çünkü öğrencilerin görevleri gerçekçi ancak kontrollü bir ortamda deneyimlemelerine olanak tanır. Öğrenciler eylemleri tekrarlayabilir, hata yapabilir ve gerçek dünya sonuçları olmadan anında geri bildirim alabilirler. Bu, kademeli öğrenmeyi destekler ve güven oluşturur.

Pedagojik yaklaşım yapılandırılmış ve sıralıdır. Görevler yönetilebilir adımlara ayrılır ve öğrenciler her aşamada net talimatlar ve geri bildirimlerle yönlendirilir. Rehber avatar, anlamayı desteklemede ve katılımı sürdürmede merkezi bir rol oynar.

Kapsayıcı eğitim ilkeleri tasarımın tamamına yerleştirilmiştir. Görsel ipuçları, basit etkileşimler ve tutarlı geri bildirim, öğrenme engellerini azaltır. Ortam, farklı bilişsel profillere sahip öğrencilerin etkili bir şekilde katılımını sağlamak için açık ve erişilebilir olacak şekilde tasarlanmıştır.

Senaryo, işlevsel öğrenmeyi ve bağımsız yaşamı güçlü bir şekilde desteklemektedir. Sofrayı kurmak, ortak alanları düzenlemek ve ev içindeki sorumlulukları anlamak gibi beceriler, gerçek hayattaki bağlamlara doğrudan aktarılabilir. Öğrenciler, bu davranışları sanal gerçeklikte uygulayarak, bunları günlük rutinlerinde uygulamaya daha iyi hazırlanırlar.

4. Öğrenme Hedefleri

Genel Amaç

Bu senaryonun genel amacı, öğrencilerin ortak ortamlarda temel ev işlerine katılma becerilerini geliştirmektir. Ayrıca günlük yaşam aktivitelerinde sorumluluk, işbirliği ve bağımsızlığı teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Belirli Amaçlar

- Günlük işlerde kullanılan yaygın ev eşyalarını tanımak
- Mutfak ve oturma odası ortamlarındaki farklı nesnelerin amacını anlamak

- Masayı kurmak ve toplamak gibi sıralama gerektiren görevleri uygulamak
- Eşyaları düzenlerken kategorizasyon becerilerini geliştirmek
- Dikkat ve görev tamamlama becerilerini geliştirmek
- Paylaşılan ortamlarda sorumluluk duygusu oluşturmak

Beklenen Öğrenme Çıktıları

Senaryoyu tamamladıktan sonra öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Tabak, bardak, çatal bıçak takımı ve peçete gibi masa eşyalarını doğru şekilde yerleştirmek
- Nesneleri uygun şekilde düzenleyerek paylaşılan alanları toplama becerisini göstermek
- Nesne kategorileri (oyuncaklar, kıyafetler, dergiler, mutfak eşyaları) konusunda gelişmiş bir anlayış sergilemek
- Azaltılmış destekle çok adımlı görevleri tamamlamak
- Öğrenilen becerileri gerçek hayattaki ev ortamlarında uygulamak
- Ev işlerine yardım etmede artan güven ve sorumluluk göstermek

5. Ortam Tanımı

Senaryo, iki ana alandan oluşan sanal bir ev ortamında geçmektedir: mutfak ve oturma odası. Oturma odası. Bu alanlar, ev işlerinin tipik olarak yapıldığı ortak ortamları temsil eder.

Mutfak sahnesinde, öğrenci tabaklar, bardaklar, çatal bıçak takımı, su sürahisi ve peçetelik gibi nesnelerin yanı sıra bir yemek masasıyla karşılaşır. Bu eşyalar, öğrencinin bunlarla kolayca etkileşim kurmasını sağlayacak şekilde dolaplar ve tezgahlar gibi ulaşılabilir alanlara yerleştirilmiştir.

Oturma odası sahnesinde, ortamda bir sehpa, kanepeler, dağınık dergiler, yerde oyuncaklar, bir çamaşır sepeti ve giysiler bulunur. Düzenleme, biraz dağınık bir alanı yansıtarak, düzenleme görevleri için net bir bağlam sağlar.

Görsel tasarım basit, renkli ve yüksek kontrastlıdır, bu da nesnelerin kolayca ayırt edilebilmesini sağlar. Nesne kategorileri açıkça tanımlanmıştır, bu da öğrencilerin eşyaların nereye ait olduğunu belirlemelerine yardımcı olur. Nesneler arasındaki mesafeler kısadır, bu da etkileşim sırasında fiziksel ve bilişsel çabayı azaltır.

Etkileşimli unsurlar, görsel ipuçları ve duyuşal geri bildirim yoluyla desteklenir. Öğrenci nesnelere baktığında nesneler hafifçe parlar ve seçim titreşim veya ses yoluyla pekiştirilir. Bu özellikler, dikkati yönlendirir ve etkinlik boyunca katılımı destekler.

6. Oyun Akışı

Başlangıç

1. Öğrenci sanal ev ortamına girer ve kendini mutfak ile oturma odası arasında bulur. Rehber avatar belirir ve öğrenciyi dostane ve destekleyici bir tonda karşılar:

“Bugün evde yardım edeceksin. Mutfağı hazırlamak ve oturma odasını düzenlemek için birlikte çalışacağız. Evde yardım etmek önemlidir çünkü herkesin hayatını kolaylaştırır.”

2. Avatar kısa bir süre durakladıktan sonra sorar:

“Ailene yardım etmeye hazır mısın?”

3. Ekranda iki yanıt seçeneğı belirir:

(A) “Evet, hazırım.”

(B) “Ne yapacağımı bilmiyorum.”

4. Öğrenci ilk seçeneğı seçerse, avatar şöyle yanıt verir:

“Harika! Başlayalım.”

5. Öğrenci ikinci seçeneğı seçerse, avatar güvence verir:

“Sorun değıl. Seni adım adım yönlendireceğim.”

Birinci Adım – Mutfak Görevini Anlamak

1. Öğrenci mutfağı geçer. Yemek masası boştur ve tezgahta ve dolaplarda eşyalar görünür durumdadır.

2. Avatar açıklar:

“Yemek için masayı hazırlayacağız. Düşünelim—insanlar yemek yemeye oturduklarında neye ihtiyaç duyarlar?”

3. Üç seçenek belirir:

A) Tabaklar ve bardaklar

B) Ayakkabılar

C) Çamaşır sepeti

4. Öğrenci doğru seçeneği seçerse, avatar onaylar:

“Aynen öyle. Bununla başlayalım.”

5. Öğrenci yanlış bir seçenek seçerse, avatar nazikçe yönlendirir:

“Tekrar düşünelim. Yemek yerken ne kullanırsınız?”

6. Öğrenci devam etmeden önce doğru seçeneği seçmesi için yönlendirilir.

İkinci Adım – Tabakları Mekansal Anlayışla Yerleştirme

1. Öğrenci bir tabak seçer ve masaya yaklaşır.

2. Tabağı hareket ettirirken, iki olası yerleştirme bölgesi hafifçe görünür hale gelir.

3. Öğrenci tabağı bir sandalyenin önüne doğru bir şekilde yerleştirirse, tabak yerine oturur ve avatar şöyle der:

“Aferin. Herkesin kendi tabağına ihtiyacı var.”

4. Öğrenci tabağı masanın ortasına yerleştirirse veya tabakları yanlış bir şekilde üst üste koyarsa, nesne yerine oturmaz. Avatar şöyle açıklar:

“Tabak burada olursa, biri rahatça yemek yiyebilecek mi? Bir sandalyenin önüne yerleştirmeyi deneyin.”

5. Öğrenci doğru yerleştirme sağlanana kadar tekrar dener.

Üçüncü Adım – Masa Düzenini Oluşturma

1. Öğrenci bardakları, çatal bıçakları ve peçeteleri yerleştirerek devam eder.

2. Bu aşamada, daha fazla karar verme devreye girer. Çatal bıçak gibi bir eşyayı tutarken, avatar sorar:

“Bu nereye konmalı?”

3. İki görsel bölge belirir (örneğin, tabağın sol ve sağ tarafı).

4. Öğrenci nesneyi doğru yerleştirirse, avatar şu yanıtı verir:

“Güzel. Bu, masayı kullanmayı kolaylaştırıyor.”

5. Yanlış yerleştirirse, avatar işlevsel bir gerekçe sunar:

“Buraya yerleştirilirse, ulaşmak zor olabilir. Başka bir konum deneyelim.”

6. Bu adım hem kategorizasyonu hem de mekansal farkındalığı güçlendirir.

Dördüncü Adım – Yanlış Nesne Seçimlerini Ele Alma

1. Öğrenci, tencere veya sürahi gibi ilgisiz nesneleri yanlış yerleştirmeye çalışabilir.

2. Öğrenci masaya bir tencere koymaya çalışırsa, avatar müdahale eder:

“Bu yemek pişirmek için kullanılır, masada yemek yemek için değil. Başka bir şey seçelim.”

3. Öğrenci daha sonra daha uygun bir nesne seçmelidir.

4. Öğrenci su sürahisini uygun olarak doğru bir şekilde tanımlarsa, avatar şöyle der:

“Güzel düşünce. Bu masada kullanılabilir.”

Beşinci Adım – Mutfak Görevini Tamamlama

1. Tüm eşyalar doğru şekilde yerleştirildikten sonra, masa görsel olarak değişir. Daha parlak ve daha düzenli hale gelir.

2. Avatar özetler:

“Masayı iki kişi için hazırladınız. Şimdi yemek için hazır.”

3. Masada yumuşak bir “Hazır” mesajı belirir.

Altıncı Adım – Oturma Odasına Geçiş

1. Avatar öğrenciyi oturma odasına yönlendirir:

“Şimdi burayı toparlamaya yardım edelim. Burası ortak bir alan, bu yüzden temiz tutmak herkes için önemli.”

2. Öğrenci, etrafa dağılmış oyuncakları, dergileri ve kıyafetleri gözlemler.

Yedinci Adım – Önce Neyi Toplayacağımızı Seçme

1. Avatar sorar:

“Önce neyi temizlemeliyiz?”

2. Üç seçenek belirir:

A) Yerdeki oyuncaklar

B) Masadaki dergiler

C) Kanepedeki kıyafetler

3. Tüm cevaplar kabul edilebilir, bu da özerkliğe izin verir. Öğrenci görevlerin sırasını seçer.

Sekizinci Adım – Oyuncakları Kategorilendirme Yöntemiyle Sıralama

1. Öğrenci oyuncakları alır.

2. Oyuncak kutusuna yerleştirilirse, nesne yerine kilitlenir ve avatar şöyle der:

“Harika. Oyun bittiğinde oyuncaklar kutuya girecek.”

3. Yanlış yerleştirilirse (örneğin, kanepeye), oyuncak kayar ve avatar şöyle açıklar:

“Oyuncakları burada bırakırsak, biri takılıp düşebilir. Onları doğru yere koyalım.”

Dokuzuncu Adım – Dergileri Görsel Yapı ile Düzenleme

1. Öğrenci dergileri toplar.

2. Sehpa düzgün bir şekilde yerleştirilirse, otomatik olarak hizalanırlar ve avatar şöyle yanıt verir:

“Güzel iş. Şimdi masa düzenli görünüyor.”

3. Rastgele yerleştirilirse veya düşürülürse, avatar şöyle uyarır:

“Eşyalar dağınık olduğunda, onları bulmak daha zordur. Onları düzgün bir şekilde yerleştirmeyi deneyin.”

Onuncu Adım – Gerçek Hayat Mantığıyla Kıyafetleri Yönetme

1. Öğrenci kanepeden veya yerden kıyafetleri alır.

2. Avatar sorar:

“Kullandıktan sonra kıyafetleri ne yapıyoruz?”

3. İki seçenek belirir:

A) Çamaşır sepetine koyun

B) Koltuğun üzerinde bırakın

4. Doğruysa, avatar onaylar:

“Evet. Bu, odanın temiz kalmasına yardımcı olur.”

5. Yanlışsa, avatar açıklar:

“Kıyafetleri burada bırakırsak oda dağınık olur. Tekrar deneyelim.”

On Birinci Adım – Zaman Farkındalığı ve Verimlilik

1. Kalan görevleri gösteren ince bir ilerleme göstergesi belirir.

2. Avatar teşvik eder:

“İyi gidiyorsun. Kalan görevleri bitirelim.”

3. Öğrenci çok uzun süre duraklarsa, avatar nazikçe uyarır:

“Etrafına bak. Düzenlenecek bir şey kaldı mı?”

On İkinci Adım – Son Gözden Geçirme ve Öz Düzeltme

1. Tamamlamadan önce, avatar sorar:

“Odayı kontrol edelim. Her şey doğru yerde mi?”

2. Öğrenci çevreyi tarar ve yaptığı hataları bağımsız olarak düzeltir.

On Üçüncü Adım – Tamamlama ve Yansıtma

1. Oda tamamen düzenlenir ve daha aydınlık hale gelir.

2. Avatar şu sonuca varır:

“Masayı kurarak ve oturma odasını temizleyerek ailenize yardımcı oldunuz. Bu, evi herkes için rahat hale getiriyor.”

3. Bir özet belirir:

“Masayı kurdunuz.

Oyuncakları topladınız.

Dergi ve kıyafetleri düzenlediniz.”

4. Öğrenci Ev Yardımcısı Rozetini alır.

7. Mekanik

Senaryo, öğrenciyi ortak bir ev ortamında ev işlerine katılmanın farklı aşamalarında yönlendiren basit ve erişilebilir VR etkileşimlerine dayanmaktadır. Etkileşim öncelikle keşif, nesne manipülasyonu ve yönlendirilmiş karar verme yoluyla gerçekleşir. Öğrenci mutfak ve oturma odasında ilerlerken, çevresini gözlemlemeye, ilgili nesneleri belirlemeye ve gerçek hayattaki sorumlulukları yansıtan eylemler gerçekleştirmeye teşvik edilir.

Öğrenci yemek masası, oyuncak kutusu, sehpa veya çamaşır sepeti gibi önemli unsurlara yaklaştığında, bu alanlar yumuşak parlayan hatlar veya ışık animasyonları da dahil olmak üzere ince görsel ipuçları sağlar. Bu ipuçları, öğrenciyi bunaltmadan dikkati yönlendirmeye yardımcı olur. Nesneler, odaklanıldığında dinamik olarak tepki verir ve etkileşim kurulabileceğini belirtmek için hafifçe vurgulanır. Kumanda kullanılarak seçildiğinde, nesne aktif hale gelir ve hafif bir titreşim veya ses eylemi onaylar.

Etkileşim öncelikle sürükle-bırak mekaniğine dayanmaktadır. Öğrenci nesneleri alır ve ortam içinde serbestçe hareket ettirerek uygun yerlere yerleştirmeye çalışır. Bir nesne doğru yerleştirildiğinde, sorunsuz bir şekilde yerine oturur ve kısa bir görsel efekt ve ses tetikleyerek başarıyı pekiştirir. Yanlış yerleştirmeler destekleyici bir şekilde ele alınır: nesne yerine oturmaz ve bunun yerine öğrencinin kontrolüne geri dönerken, rehber avatari anlamayı desteklemek için kısa bir açıklama sunar.

Karar verme, bağlamsal ipuçları aracılığıyla etkileşime entegre edilmiştir. Önemli anlarda, öğrenciden masaya hangi eşyaların ait olduğuna veya kıyafetlerin nereye yerleştirilmesi gerektiğine karar vermek gibi farklı eylemler arasında seçim yapması istenir. Bu seçimler açıkça sunulur ve hemen ardından geri bildirim verilir; bu da öğrencinin kararlarının sonuçlarını güvenli bir ortamda anlamasına olanak tanır.

Senaryo ayrıca sıralama ve görev ilerlemesini de içerir. Öğrenci oturma odasına geçmeden önce mutfak görevini tamamlamalıdır ve her alanda görevler mantıklı bir sırayla yapılandırılmıştır. Bu, örgütsel düşünmenin gelişimini destekler ve öğrencilerin karmaşık aktivitelerin nasıl daha küçük adımlara bölünebileceğini anlamalarına yardımcı olur.

Görsel ve duysal geri bildirim, deneyim boyunca tutarlıdır. Doğru eylemler, parlayan efektler, hizalama animasyonları ve olumlu ses ipuçlarıyla pekiştirilirken, yanlış eylemler ceza yerine nazik yönlendirmeyi tetikler. Ortamın kendisi ilerlemeyi yansıtır ve görevler tamamlandıkça kademeli olarak daha düzenli ve görsel olarak çekici hale gelir.

Zaman farkındalığı ve görev tamamlama, ilerleme göstergeleri ve avatar ipuçlarıyla inceliklerle desteklenir. Bu unsurlar, öğrencinin baskı veya stres yaratmadan tüm görevleri tamamlamasını ve ilgili kalmasını teşvik eder.

Senaryonun sonunda, bir ödül sistemi başarıyı pekiştirir. Öğrenci, görsel ve işitsel geri bildirim eşliğinde "Ev Yardımcısı Rozeti"ni alır. Dış ödüllere ek olarak, ortamın -düzensizden temize dönüşümü, içsel motivasyon ve başarı duygusu sağlar. Bu, ev işlerine yardım etmenin değerini pekiştirir ve bu davranışların gerçek hayattaki durumlara aktarılmasını teşvik eder.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

(öğretmenin rolü, değerlendirme göstergeleri, takip araçları)

Öğretmen, VR deneyimi boyunca öğrenciyi gözlemlene ve destekleme konusunda önemli bir rol oynar. Ekran yansıtma yoluyla öğretmen, öğrencinin eylemlerini gerçek zamanlı olarak izleyebilir ve ek desteğe ihtiyaç duyulan alanları belirleyebilir.

Gözlem, öğrencinin nesneleri tanıma, görevleri tamamlama ve sıralamaları takip etme yeteneğine odaklanır. Öğretmen ayrıca öğrencinin geri bildirimine nasıl yanıt verdiğini ve görevleri bağımsız olarak tamamlayıp tamamlayamayacağını da değerlendirir.

Gerekirse sözlü rehberlik yoluyla destek sağlanır. Öğretmen ayrıca öğrencinin performansına bağlı olarak zorluk seviyesini de ayarlayabilir.

Değerlendirme, kontrol listeleri, notlar ve takip görüşmeleriyle desteklenen gözleme dayanır. Gerçek yaşam bağlamlarında öğrenmeyi pekiştirmek için ek etkinlikler kullanılabilir.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitimsel Etki

Bu senaryo, tüm öğrencilerin anlamlı bir şekilde katılabileceği yapılandırılmış ve erişilebilir bir ortam sağlayarak kapsayıcılığı teşvik eder. Net görsel ipuçları, rehberli talimatlar ve anında geri bildirim kullanımı, farklı yeteneklere sahip öğrencilerin başarılı bir şekilde katılımını sağlar.

Senaryo, gerçek yaşam bağlamlarına aktarımı güçlü bir şekilde destekler. Sofrayı kurmak ve ortak alanları düzenlemek gibi görevler, günlük hayata doğrudan uygulanabilir. Bu aktiviteleri sanal gerçeklikte uygulayarak, öğrenciler özgüven kazanır ve bu becerileri evde uygulama olasılıkları artar.

Eğitimsel açıdan bakıldığında, senaryo işlevsel bağımsızlık, sorumluluk ve işbirliğinin gelişimini destekler. Öğrencileri ev işlerinde aktif rol almaya teşvik eder ve aidiyet ve faydalılık duygularına katkıda bulunur.

Genel olarak, senaryo, öğrencinin günlük yaşam aktivitelerine katılma yeteneği üzerinde önemli bir etkiye sahiptir, bağımsızlığı teşvik eder ve yaşam kalitesini iyileştirir.

Öğrenme Senaryosu 2.2: Para Kullanımı ve Alışveriş

1. Giriş

Adı: Senaryo 2–2 Para Kullanımı ve Alışveriş

Öğrenme Alanı: 2 – Günlük Yaşam Becerileri

Zorluk Seviyesi: Temel

Bu öğrenme senaryosu, öğrencilerin para kullanımı ve günlük alışveriş faaliyetlerine katılma ile ilgili temel becerilerini geliştirmelerine destek olmayı amaçlamaktadır. Sanal bir süpermarket ortamında rehberli etkileşim yoluyla, öğrenciler alışveriş listesinden ürün seçmeyi, fiyatları anlamayı ve kasiyerde ödeme işlemini tamamlamayı pratik ederler.

Alışveriş, karar verme, sayı tanıma, temel hesaplama ve talimatları takip etme gibi birden fazla yetkinliği birleştiren temel bir yaşam becerisidir. Hafif zihinsel engelli ergenler için, bu birleşik talepler, özellikle hızlı tempolu veya bunaltıcı olabilen gerçek dünya ortamlarında gezinirken zorluklar yaratabilir. Bu senaryo, bu becerilerin adım adım uygulanabileceği yapılandırılmış, güvenli ve kontrollü bir ortam sağlar.

Sanal gerçekliğin kullanımı, öğrencilerin baskı olmadan gerçekçi bir alışveriş durumunu deneyimlemelerini sağlayarak tekrarlamayı ve kademeli olarak anlamayı mümkün kılar. Öğrenciler, tanıdık nesnelerle etkileşim kurarak ve anında geri bildirim alarak özgüven ve bağımsızlık kazanırlar. Senaryo, kapsayıcı eğitim ilkeleriyle uyumludur ve işlevsel öğrenmeyi destekleyerek öğrencileri gerçek hayattaki toplumsal etkinliklere katılmaya hazırlar.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, hafif zihinsel engelli veya benzer öğrenme ihtiyaçları olan 13 ila 17 yaş arası ergenler için tasarlanmıştır. Özellikle günlük yaşam becerilerinde bağımsızlık geliştiren ancak para, sıralama ve karar verme ile ilgili görevlerde desteğe ihtiyaç duyan öğrenciler için uygundur.

Öğrencilerin temel sayı anlayışına ve basit talimatları takip etme yeteneğine sahip olmaları beklenir. Bununla birlikte, fiyatları tanımada, toplamaları hesaplamada, parayı yönetmede veya bir listeden alışveriş yapmak gibi yapılandırılmış bir göreve odaklanmada zorluk yaşayabilirler.

Yaygın zorluklar arasında gerekli ve gereksiz öğeler arasında ayırım yapmada zorluk, parayla işlem yaparken kafa karışıklığı, değer anlayışının sınırlı olması ve çok adımlı süreçleri tamamlamada zorluklar yer alır. Öğrenciler ayrıca dikkat eksikliği yaşayabilir ve çevredeki alakasız uyarılardan dikkatleri dağılabilir. Bu ihtiyaçları karşılamak için senaryo, net görsel destekler, basitleştirilmiş sayısal bilgiler ve yönlendirilmiş etkileşimler sunmaktadır. Rehber avatar, odaklanmayı sürdürmede ve

anlamayı desteklemede önemli bir rol oynamaktadır. Tasarım, Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerini takip ederek, farklı öğrenenler için erişilebilirliği ve katılımı sağlamaktadır.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryo, deneyimsel ve görev tabanlı öğrenme yaklaşımlarına ve kapsayıcı eğitim ilkelerine dayanmaktadır. Öğrencilerin gerçekçi bir alışveriş deneyimine aktif olarak katılmalarını sağlayarak, yaparak öğrenmeyi vurgulamaktadır.

Sanal gerçeklik, zaman kısıtlamaları veya sosyal beklentiler gibi dış baskıları ortadan kaldırırken gerçek dünya ortamını simüle ettiği için bu senaryo için özellikle etkilidir. Öğrenciler kendi hızlarında pratik yapabilir, görevleri tekrarlayabilir ve kademeli ustalığı destekleyen anında geri bildirim alabilirler.

Pedagojik yaklaşım yapılandırılmış ve sıralıdır ve öğrencileri alışveriş sürecinin her aşamasında yönlendirir. Rehber avatar, talimatlar, ipuçları ve geri bildirim sağlayarak, öğrencilerin bir sonraki adıma geçmeden önce her adımı anlamalarını sağlar.

Kapsayıcı tasarım ilkeleri senaryo boyunca entegre edilmiştir. Görsel ipuçları, büyük yazı tipi, basitleştirilmiş sayılar ve net nesne sınıflandırması, kavrayışı destekler ve bilişsel yükü azaltır. Etkileşim sezgisel olacak şekilde tasarlanmıştır, bu da öğrencilerin öğrenme hedeflerine odaklanmasını sağlar.

Senaryo, işlevsel öğrenmeyi ve bağımsız yaşamı güçlü bir şekilde destekler. Alışveriş listesini takip etme, fiyatları tanıma ve ürünler için ödeme yapma gibi beceriler, gerçek hayattaki durumlara doğrudan uygulanabilir. Bu becerileri sanal gerçeklikte uygulayarak, öğrenciler özgüven kazanır ve bunları günlük bağlamlarda uygulamaya daha iyi hazırlanırlar.

4. Öğrenme Hedefleri

Genel Hedef

Bu senaryonun genel amacı, öğrencilerin ürün seçimi ve parayı doğru kullanma da dahil olmak üzere temel alışveriş görevlerini bağımsız olarak yerine getirme becerilerini geliştirmektir. Ayrıca gerçek hayattaki satın alma durumlarıyla başa çıkma konusunda özgüven oluşturmaya da amaçlamaktadır.

Özel Hedefler

- Alışveriş listesindeki ürünleri tanımak
- Temel fiyat etiketlerini anlamak
- Raflardan uygun ürünleri seçmek

- Toplam maliyetle ilgili basit toplama işlemlerini uygulamak
- Para yönetimi becerilerini geliştirmek
- Yapılandırılmış bir görev dizisini takip etmek

Beklenen Öğrenme Sonuçları

- Alışveriş listesine göre ürünleri doğru seçmek
- Ürün fiyatlarını anladığını göstermek
- Destekle toplam maliyeti hesaplamak veya tanımak
- Mevcut parayı kullanarak doğru ödeme yapmak
- Bağımsız olarak tam bir alışveriş dizisini tamamlamak
- Bu becerileri gerçek hayattaki alışveriş durumlarında uygulamak

5. Ortam Tanımı

Senaryo, basitleştirilmiş gerçek hayattaki bir alışveriş ortamını yansıtacak şekilde tasarlanmış küçük ve sakin bir sanal süpermarkette geçmektedir. Girişte, öğrenci aktiviteye başlamak için seçebileceği alışveriş sepetleri bulur.

Süpermarketin içinde, raflarda ekmek, süt, meyve suyu, meyve, sebze ve yoğurt gibi temel günlük ürünler yer almaktadır. Her ürün açıkça görülebilir ve büyük, okunaklı fiyat etiketleriyle birlikte sunulmaktadır. Yerleşim düzeni kompakttır ve raflar arasındaki mesafeler kısadır, bu da kolay gezinmeyi sağlar.

Kasiyer alanında bir konveyör bant, ürünleri ve toplamaları gösteren bir kasiyer ekranı, bir ödeme alanı ve madeni paraların ve banknotların görsel temsilleri bulunmaktadır. Toplam tutar büyük rakamlarla gösterilerek netlik sağlanmaktadır.

Tasarım basit, renkli ve yüksek kontrastlıdır, erişilebilirliği destekler ve görsel aşırı yüklenmeyi azaltır. Parlayan nesneler ve vurgulanmış ürünler gibi görsel ipuçları ve sesler ve titreşimler gibi duyuşal geri bildirimler yoluyla etkileşim artırılmıştır.

6. Oyun Akışı

Başlangıç

1. Rehber avatar ekranda belirir ve görevi açıklar.

“Bugün küçük bir alışveriş gezisi yapacağız. Listede yazılı olan ürünleri alacağız ve kasada doğru şekilde ödeme yapacağız.”

2. Avatar, öğrenciye basit resimler ve simgelerle hazırlanmış bir alışveriş listesi gösterir. Örneğin:

-Ekmek

-Süt

-Meyve suyu

3. Öğrencinin sahip olduğu para miktarı da gösterilir:

“Toplam paranız: 20 birim.”

4. Avatar sorar:

“Alışverişe başlamaya hazır mısınız?”

5. Öğrenci tereddüt ederse, avatar güvence verir:

“Size adım adım yardımcı olacağım.”

Adım 1 – Alışveriş sepetini alma

1. Öğrenci girişteki sepetlere bakar.

2. Öğrenci bir sepet seçer ve alır.

3. Sepet alındığında hafif bir ses duyulur.

4. Rehber avatar şöyle diyor:

“Harika, şimdi listedeki ürünleri bulalım.”

2. Adım – Alışveriş Listesini Anlamak

1. Avatar tekrar listeyi işaret ediyor.

2. Öğrenciye soruluyor:

“Önce neyi bulmalıyız?”

3. Listedeki ürünlere bağlı olarak iki veya üç seçenek beliriyor.

4. Öğrenci doğru seçerse, avatar şöyle diyor:

“Evet, o ürünü bulalım.”

5. Öğrenci yanlış seçerse, avatar nazıkçe şöyle diyor:

“Listeye tekrar bakalım ve bu ürünlerden birini seğelim.”

3. Adım – Süpermarkette Dolaşmak ve Ürünleri Seçmek

1. Öğrenci süpermarkette dolaşıyor.

2. Raflarda sadece listedeki ürünler hafifçe parlıyor.

Görev:

- Ekmek rafından bir ekmek alın
 - Süt rafından bir süt alın
 - Meyve suyu rafından bir meyve suyu seçin
3. Her ürünün büyük ve net bir fiyat etiketi var. Örneğin:

Ekmek – 5 adet

Süt – 6 adet

Meyve suyu – 7 adet

4. Öğrenci doğru ürünü seçtiğinde, sepet kısa süreliğine parlar ve olumlu bir ses duyulur.

5. Avatar şöyle der:

"Güzel, bu ürün listede."

6. Öğrenci listede olmayan bir ürünü almaya çalışırsa, ürün yavaşça geri itilir.

Avatar şöyle der:

"Bu ürün listede yok, önce listedeki ürünleri tamamlayalım."

7. Öğrenci daha uzun süre tereddüt ederse, avatar bir ipucu verir:

"Listeye bakın. Henüz hangi ürünü almadık?"

Adım 4 – İsteğe Bağlı Karar ve Dikkat Kontrolü

1. Öğrenci raflarda ek ürünler (örneğin atıştırmalıklar veya diğer içecekler) fark edebilir.

2. Avatar sorar:

"Bu ürüne ihtiyacımız var mı?"

İki seçenek belirir:

(A) "Evet, al."

(B) "Hayır, listede yok."

3. Öğrenci yanlış seçeneği seçer ve ürünü almaya çalışırsa, avatar nazıkçe açıklar:

"Listede olmayan şeyleri alırsak çok fazla para harcayabiliriz. İhtiyacımız olanlara odaklanalım."

4. Öğrenci listeye geri yönlendirilir.

Adım 5 – Alışveriş Listesini Tamamlama

1. Sepete her doğru ürün yerleştirildiğinde, liste panelinde ürünün yanında bir onay işareti belirir.

2. Tüm ürünler toplandığında, avatar şöyle der:

"Harika, ihtiyacımız olan her şeye sahibiz."

Adım 6 – Kasaya Gitme

1. Avatar kasa alanını işaret ederek şöyle der:

"Şimdi ödeme yapmak için kasaya gidelim."

2. Öğrenci kasaya doğru yürür ve sepeti konveyör bandına yerleştirir.

3. Ürünler otomatik olarak tarayıcıdan geçer.

4. Kasiyer ekranında her ürün bir sembol ve fiyatla birlikte toplam tutar gösterilir:

“Toplam: 18 adet.”

Adım 7 – Toplam Tutarı Anlama

1. Avatar sorar:

“Ne kadar ödememiz gerekiyor?”

2. Öğrenci kasiyer ekranına bakar.

3. Öğrenci tereddüt ederse, avatar şöyle der:

“Toplam tutar burada gösteriliyor. Birlikte okuyalım.”

Adım 8 – Doğru Ödemeyi Yapma

1. Madeni paralar ve banknotlar (1, 2, 5, 10 adet) içeren bir para paneli belirir.

2. Görev:

Toplam maliyeti ödemek için doğru miktarda parayı seçin.

Seviye A (tam ödeme):

1. Öğrenci, toplamı veren parayı seçer (örneğin $10 + 5 + 2 + 1$).

2. Öğrenci para seçtikçe, seçilen toplam tutar ekranda gösterilir.

3. Doğruysa, avatar şöyle der:

"Aferin, doğru tutar bu."

4. Öğrenci çok az para seçerse, kasiyer ekranı kırmızıya döner.

5. Avatar şöyle der:

"Bu ödeme toplamdan az, daha fazla para eklemeniz gerekiyor."

6. Öğrenci çok fazla para seçerse, avatar şöyle der:

"Bu gerekenden fazla. Tam tutarı eşleştirmeyi deneyebilir misiniz?"

Seviye B (para üstü ile ödeme):

1. Öğrenci daha büyük bir banknot seçebilir (örneğin 20 birim).

2. Kasiyer ekranında şunlar gösterilir:

"Para üstü: 2 birim."

3. Para üstü alanında otomatik olarak iki madeni para belirir.

4. Avatar açıklıyor:

"Daha fazla ödediniz, bu yüzden para üstü alacaksınız."

Adım 9 – Ödemenin Tamamlanması

1. Doğru ödeme yapıldığında, kasiyer ekranı yeşil renge döner.

2. "Ödeme başarılı" mesajı görünür.

3. Kısa bir alkış sesi duyulur.

Adım 10 – Sonlandırma ve Özet

1. Avatar öğrenciyi tebrik eder:

"Doğru ürünleri seçtiniz ve kasiyerde doğru ödeme yaptınız. Alışverişi başarıyla tamamladınız."

2. Ekranda bir özet görünür:

Alışveriş listesini takip ettiniz.

Doğru ürünleri seçtiniz.

Doğru tutarı ödediniz.

3. Seçilen ürünlerin içinde bulunduğu bir alışveriş çantası görünür.

4. Öğrenci "Alışveriş Uzmanı Rozeti"ni alır.

7. Mekanik

Senaryo, öğrenciyi yapılandırılmış bir alışveriş deneyiminin farklı aşamalarından geçiren basit ve erişilebilir VR etkileşimlerine dayanmaktadır. Etkileşim, öncelikle süpermarket ortamında keşif, nesne manipülasyonu ve yönlendirilmiş seçimler yoluyla gerçekleşir. Öğrenci mekânda ilerlerken, rafları gözlemlemeye, ilgili ürünleri tanımaya ve ürün seçmekten kasada ödeme yapmaya kadar net bir eylem dizisini izlemeye teşvik edilir. Öğrenci alışveriş sepeti, ürün rafları veya kasiyer masası gibi önemli unsurlara yaklaştığında, her adımın anlaşılmasını pekiştirmeye yardımcı olan ince görsel ipuçları ve kısa mesajlar belirir.

İletişim, yönlendirilmiş ipuçları ve basit seçim tabanlı etkileşimler yoluyla desteklenir. Alışveriş listesinden ürünleri belirleme, bir ürünü alıp almamaya karar verme veya nasıl ödeme yapacağını seçme gibi önemli anlarda, öğrenciye net seçenekler veya sorular sunulur. Bu ipuçları, kısa açıklamalar sağlayan ve doğru kararları pekiştiren rehber avatarı tarafından desteklenir. Bu şekilde, öğrenci seçimlerinin görevin sonucunu, özellikle doğru ürünleri seçme ve uygun ödemeleri yapma ile ilgili olarak nasıl etkilediğini deneyimler.

Senaryo, net ve tutarlı ipuçları aracılığıyla sürekli görsel ve duyuşal destek sağlar. Alışveriş listesindeki ürünler yumuşak bir parlaklıkla vurgulanırken, ilgisiz ürünler nötr kalır ve öğrencinin dikkatini toplamaya yardımcı olur. Fiyat etiketleri büyük, okunabilir rakamlarla sunulur ve gerektiğinde rehber avatar bunları sesli olarak okuyabilir. Kasiyerde, ürünler ekranda hem semboller hem de sayısal değerlerle gösterilir ve bireysel fiyatların toplam tutara nasıl katkıda bulunduğunun anlaşılmasına yardımcı olur. Nesneleri seçerken veya eylemleri tamamlarken hafif ses efektleri ve kontrol cihazı titreşimi ile etkileşim daha da güçlendirilir.

Miktar ve değer anlayışı, dinamik görsel geri bildirim yoluyla desteklenir. Öğrenci madeni paraları ve banknotları seçtiğinde, seçilen paranın toplam tutarı gerçek zamanlı olarak görüntülenir ve gerekli toplamla karşılaştırmaya olanak tanır. Yanlış ödemeler yapıldığında, kasiyer ekranındaki renk değişiklikleri ve avatardan gelen sözlü yönlendirme yoluyla anında geri bildirim sağlanır. Daha ileri seviyelerde, para üstü kavramı görsel olarak tanıtılır; ödeme alanında madeni paralar görünür ve kalan bakiye açıkça gösterilir.

Deneyim, yapılandırılmış, adım adım bir ilerleme izler. Senaryo, öğrencinin bir alışveriş sepeti alıp listeyi gözden geçirdiği süpermarket girişinde başlar. Ardından, öğrencinin dikkat dağıtıcı unsurları göz ardı ederek doğru ürünleri belirleyip topladığı ürün seçimi aşamasına geçilir. Liste tamamlandıktan sonra, öğrenci kasaya geçer, toplam tutarı görür ve ödeme işlemini tamamlar. Senaryo, başarılı ödemenin onaylanması ve tamamlanan görevlerin özetlenmesiyle sona erer ve alışveriş deneyiminin tüm aşamalarını pekiştirir.

Senaryo boyunca, bir ödül sistemi katılımı ve olumlu davranışı güçlendirir. Doğru ürünü seçmek veya doğru miktarda para yatırmak gibi doğru eylemler, görsel vurgular ve kısa olumlu seslerle takdir edilir. Sepet seçilen ürünlerle doldukça ve işlem başarıyla tamamlandıkça ortam ilerlemeyi yansıtır. Senaryonun sonunda, öğrenci başarısının açık ve motive edici bir temsiliyi sağlayan "Alışveriş

Uzmanı Rozeti"ni alır. Dış ödüllere ek olarak, senaryo bağımsızlık ve yeterlilik duygusunu teşvik ederek öğrencileri bu becerileri gerçek hayattaki alışveriş durumlarında uygulamaya teşvik eder.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Öğretmen, VR alışveriş deneyimi boyunca öğrenciyi yönlendirme, izleme ve destekleme konusunda merkezi bir rol oynar ve edinilen becerilerin pekiştirilmesini ve gerçek hayattaki durumlara aktarılmasını sağlar. Aktivite sırasında öğretmen, öğrencinin eylemlerini projektör veya büyük bir ekranda ekran yansıtma yoluyla gerçek zamanlı olarak gözlemler. Bu, öğretmenin öğrencinin süpermarkette nasıl gezindiğini, ürünleri nasıl seçtiğini, alışveriş listesini nasıl yorumladığını ve ödeme sürecine nasıl yaklaştığını yakından takip etmesini sağlar.

Öğrencinin ilgili ürünleri tanıma, dikkat dağıtıcı unsurları göz ardı etme ve görev sırasını takip etme yeteneğine özellikle dikkat edilir. Öğretmen, öğrencinin listedeki ürünleri doğru bir şekilde tanımlayıp tanımlayamadığını, fiyat etiketlerini anlayıp anlayamadığını ve ortamda hareket ederken odaklanmayı sürdürüp sürdüremediğini gözlemler. Kasiyer aşamasında öğretmen, öğrencinin toplam tutarı nasıl yorumladığını, parayı nasıl seçtiğini ve geri bildirim verildiğinde seçimlerini nasıl ayarladığını izler.

Öğretmenin rolü ayrıca gerektiğinde hedefli destek sağlamayı da içerir. Öğrenci, doğru ödemeyi hesaplamak veya para birimleri arasında ayırım yapmak gibi belirli bir adımda zorlanıyorsa, öğretmen sözlü ipuçları veya yönlendirici sorular sunabilir. Örneğin, öğretmen daha büyük bir banknotla başlamayı önerebilir veya öğrenciyi seçilen miktarı ekranda gösterilen toplamla karşılaştırmaya teşvik edebilir. Destek düzeyi, öğrencinin ihtiyaçlarına göre ayarlanarak, rehberliğin bağımsızlığı azaltmadan öğrenmeyi geliştirmesi sağlanır.

Değerlendirme açısından, değerlendirme öncelikle öğrencinin senaryo boyunca davranışlarının ve karar verme süreçlerinin gözlemlenmesine dayanır. Temel göstergeler arasında alışveriş listesini takip etme, doğru ürünleri tanıma ve seçme, fiyatları anlama, toplamaları hesaplama veya yaklaşık olarak belirleme ve ödeme sürecini tamamlama yeteneği yer alır. Öğretmen ayrıca öğrencinin azmini, geri bildirim verildiği yanıtı ve hataları bağımsız olarak düzeltme yeteneğini de değerlendirir.

VR ortamının ötesinde öğrenmeyi desteklemek için, sınıfta takip etkinlikleri uygulanabilir. Bunlar arasında gerçek veya oyuncak parayla pratik yapma, alışveriş durumlarını canlandırma veya basit alışveriş listeleri oluşturma ve bunları yapılandırılmış bir ortamda tamamlama yer alabilir. Bu aktiviteler, senaryo sırasında geliştirilen becerileri pekiştirmeye ve gerçek yaşam bağlamlarına genelleme yapmaya yardımcı olur.

Teknik açıdan, ekran yansıtma özelliği çok önemlidir. Bu özellik olmadan, öğretmen öğrencinin eylemlerini etkili bir şekilde gözlemleyemez, zorlukları belirleyemez veya zamanında destek sağlayamaz. Bu nedenle, bu işlevin kullanılabilir olması, hem senaryonun eğitimsel değeri hem de öğrenme sürecinin etkinliği için kritik öneme sahiptir.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitimsel Etki

Bu senaryo, çeşitli bilişsel ve gelişimsel profillere sahip öğrenciler için kapsayıcı ve erişilebilir olacak şekilde tasarlanmıştır. Net görsel ipuçları, büyük sayısal ekranlar ve yapılandırılmış adım adım rehberlik kullanımı, anlamayı destekler ve bilişsel yükü azaltır. Rehber avatarının varlığı, öğrencilerin sürekli destek almasını sağlayarak, etkinlik boyunca ilgili ve kendinden emin kalmalarına yardımcı olur. Öngörülebilir ve destekleyici bir ortam yaratarak, senaryo, öğrencilerin bireysel öğrenme hızlarından bağımsız olarak aktif ve başarılı bir şekilde katılmalarını sağlar.

Senaryo, öğrenmenin gerçek yaşam durumlarına aktarılmasını güçlü bir şekilde destekler. Süpermarket ortamı, günlük deneyimleri yakından yansıtarak, öğrencilerin sanal ortamın dışında doğrudan uygulanabilir becerileri uygulamalarına olanak tanır. Öğrenciler, bir alışveriş listesini takip ederek, ürünleri seçerek ve ödeme işlemini tamamlayarak, daha sonra gerçek mağazalarda uygulayabilecekleri eksiksiz bir eylem dizisine katılırlar. Öğretmenler ve bakıcılar, para kullanma, ürünleri tanımlama veya basit alışveriş faaliyetlerine katılma gibi benzer görevleri gerçek bağlamlarda uygulama fırsatları sağlayarak bu öğrenmeyi pekiştirebilirler.

Eğitimsel açıdan bakıldığında, senaryo temel finansal anlayış, karar verme ve görev sıralaması da dahil olmak üzere temel günlük yaşam becerilerinin gelişimine katkıda bulunur. Ayrıca, öğrenciler anlamlı bir gerçek yaşam görevini tamamlamada başarı deneyimi yaşadıkça bağımsızlığı ve özgüveni de teşvik eder. Rehberli etkileşim, tekrar ve olumlu pekiştirmenin birleşimi, uzun vadeli öğrenmeyi destekler ve öğrencileri bu becerileri sınıfın ötesinde uygulamaya teşvik ederek daha fazla özerklik ve sosyal içermeye katkıda bulunur.

Öğrenme Senaryosu 2.3: Toplu Taşıma

1. Giriş

Adı: Senaryo 2.3: Toplu Taşıma

Öğrenme Alanı: Öğrenme Alanı 2 – Günlük Yaşam Becerileri

Zorluk Seviyesi: İleri Düzey

Kısa Açıklama: Bu VR senaryosu, öğrencileri toplu taşımayı kullanmanın tüm aşamalarından geçirir: otobüs durağında gezinme, seyahat kartını doğrulama, otobüse güvenli bir şekilde binme, uygun bir koltuk seçme ve tüm otobüs yolculuğunu yönetme. Senaryo, gerçek dünyadaki seyahatte özerklik, karar verme ve özgüveni vurgular.

Bu VR senaryosu, öğrencileri toplu taşımayı kullanmanın tüm aşamalarından geçirir: VR otobüs durağında bekleme, doğru otobüsü belirleme, güvenli bir şekilde binme, seyahat kartını doğrulama,

koltuk seçme ve otobüs yolculuğunun başlangıcını deneyimleme. Senaryo, özerkliği, sıralama becerilerini ve özgüveni güçlendirmek için tasarlanmıştır.

Senaryo 2.3: Toplu Taşıma, Öğrenme Alanı 2 – Günlük Yaşam Becerileri'nin bir bileşenidir. Sanal Gerçeklik (VR) kullanarak toplu taşıma becerilerini öğretmek, özellikle Öğrenme Güçlüğü (LD) ve Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (ADHD) olanlar da dahil olmak üzere Hafif Zihinsel Engelli (MID) öğrenciler için son derece haklıdır, çünkü bilişsel, davranışsal ve duygusal öğrenme ihtiyaçlarını doğrudan ele alır. Bu öğrenciler genellikle çok adımlı görevlerde, dikkat düzenlemesinde ve soyut kavramları anlamada zorlanırlar. Toplu taşıma tam olarak bu yetenekleri gerektirir: eylemleri sıralama, sembolleri yorumlama, sosyal beklentileri yönetme ve dinamik ortamlarda odaklanma. Bu nedenlerle, toplu taşıma bağımsız yaşam için gereklidir, ancak gerçek dünya uygulaması bunaltıcı olabilir. VR, öğrencilerin adım adım öğrenmelerini, eylemleri tekrarlamalarını ve gerçek dünya riskleri olmadan işlevsel hareketlilik becerileri geliştirmelerini sağlayan güvenli, öngörülebilir ve ilgi çekici bir ortam sunar. VR, bu soyut, stresli veya öngörülemeyen durumları güvenli, yapılandırılmış ve son derece erişilebilir bir öğrenme deneyimine dönüştürür.

2. Katılımcı Profili

Yaş Grupları:

- İlkokul seviyesi: 8–12 yaş
- Ortaokul seviyesi: 13–15 yaş

Bilişsel Profil:

- Hafif Zihinsel Engellilik (MID), IQ 50–69

Bu senaryo, uyarlanmış eğitimle okuma, yazma, el becerileri, mesleki görevler ve bağımsız yaşam becerilerini öğrenme yeteneğine sahip Öğrenme Güçlüğü ve/veya Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) olan öğrenciler için tasarlanmıştır.

Genel Zorluklar:

- Çok adımlı dizileri takip etmede zorluk
- Sınırlı çalışma belleği
- Azalmış dikkat süresi (özellikle DEHB)
- İşaretleri ve sembolleri yorumlamada zorluk

- Kalabalık veya gürültülü ortamlarda kaygı
- Dürtü kontrolünde zorluklar (DEHB)
- Tekrarlama ve net yapıya ihtiyaç duyma
- Yüksek veya ani seslere duyarlılık (otobüs motoru, frenler, kalabalık gürültüsü)
- Görsel aşırı uyarılma (parlak ışıklar, hızlı hareket, kalabalık sahneler)
- Arka plan gürültüsünü filtrelemede zorluk
- Beklenmedik duyuşal deęişikliklerden rahatsızlık duyma

Engellilięe baęlı olarak özel ihtiyaç deęerlendirmesi şunlardır:

- Hafif Zihinsel Engelli (MİD) öğrenciler

- Basitleştirilmiş talimatlara ihtiyaç duyar
- Tekrarlama ve görsel ipuçlarından faydalanır
- Tahmin edilebilir rutinlere ihtiyaç duyar
- Uygulamalı deneyim yoluyla en iyi şekilde öğrenir

- Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan öğrenciler, duyuşal aşırı duyarlılık veya az duyarlılık yaşarlar, bu durum şunlara baęlıdır:

- Duyuşal işlemede farklılık gösterir
- İletişim tarzı
- Bilişsel profil • Duyuşal düzenleme

- Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan öğrenciler

- Kısa dikkat süresi
- Hızlı ve ilgi çekici etkileşimlere ihtiyaç duyar
- Anında geri bildirim gerektirir

- Hareket tabanlı görevlerden ve oyunlaştırmadan fayda görür

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu öğrenme bağlamında Sanal Gerçekliğin kullanılması, özellikle Hafif Zihinsel Engelli (MID), Otizm Spektrum Bozukluğu (ASB) olan öğrenciler ve Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) olan öğrenciler için faydalıdır çünkü gerçek hayattaki görevleri gerçek toplu taşıma araçlarıyla ilişkili baskı veya riskler olmadan uygulayabilecekleri güvenli ve destekleyici bir ortam yaratır. VR, eğitimcilere şunları sağlar:

- duyuusal girdiyi kontrol etme
- bu öğrenciler için genellikle kaygı yaratan gürültü, kalabalık veya öngörülemez olaylar gibi bunaltıcı uyarıları azaltma
- hayal kırıklığına uğramadan, gerektiği kadar çok kez eylemleri tekrarlama.

VR'nin sürükleyici doğası, öğrencilerin kendilerini güvende ve yetenekli hissedene kadar tekrar etmelerini de sağlar.

Çerçeve, Kapsayıcı Eğitim İlkelerini şu şekilde uygular:

- Evrensel Öğrenme Tasarımı - UDL, çeşitli öğrencileri desteklemek için üç ana ilke etrafında yapılandırılmıştır:
- Çoklu Katılım Yöntemleri (Öğrenmenin Nedeni): Öğrencileri motive etmek ve onlara seçenekler ve ilgili, uyarıcı görevler sunarak ilgilerini canlı tutmak;
- Çoklu Sunum Yöntemleri (Öğrenmenin Ne Olduğu): Bilgiyi metin, ses, video veya uygulamalı pratik gibi çeşitli formatlarda sunarak herkesin erişebileceği hale getirmek;
- Çoklu Eylem ve İfade Yöntemleri (Öğrenmenin Nasıl Olduğu): Öğrencilerin bilgilerini tek bir yöntem yerine yazma, konuşma veya video gibi farklı yollarla göstermelerine olanak sağlamak.
- Çoklu Duyusal Giriş (Görsel, İşitsel, Dokunsal) - Yeni bilgileri almak için tek bir duyuya güvenmek yerine, birden fazla duyuyu aynı anda harekete geçiren bir yaklaşım.
- Uyarlanmış Hızlandırma - Enerji harcamasını dinlenmeyle dengelemek için tasarlanmış bir öz yönetim tekniği.
- Hataya Açık Ortam - Hataları cezalandırılacak başarısızlıklar olarak değil, kaçınılmaz, doğal ve değerli öğrenme fırsatları olarak ele alan bir ortam.

- Destekli Öğrenme - Öğrencilerin yeni kavramları veya becerileri öğrenmelerine yardımcı olmak için geçici, yapılandırılmış destek sağlayan bir öğretim tekniği.

Bu sanal gerçeklik senaryosunda kullanılan eğitim yaklaşımı, deneyimsel öğrenmeye dayanmaktadır ve öğrencilerin soyut açıklamalar yerine gerçekçi durumlarla doğrudan etkileşim yoluyla beceriler kazanmalarını sağlar. Öğrencileri sanal bir otobüs durağı ve otobüs ortamına daldırarak, senaryo, seyahat dizisinin her adımını anlamlı ve akılda kalıcı bir şekilde keşfetmelerini, uygulamalarını ve içselleştirmelerini teşvik eder. Bu deneyimsel bileşen, modelleme ve rehberli uygulama ile desteklenir: rehber avatar doğru eylemleri gösterir, net talimatlar verir ve öğrenciler kendilerini güvende hissedene kadar görevleri tekrarlarken destek sunar

İşlevsel Öğrenme ve Bağımsız Yaşamla İlişki

Senaryo, aşağıdaki temel becerileri öğretir:

- Toplu taşıma araçlarını bağımsız olarak kullanma
- Topluluk ortamlarında gezinme
- Okul, iş ve sosyal aktivitelere katılma
- Özgüven ve özerklik geliştirme

4. Öğrenme Hedefleri

Genel Hedefler

- Gelişmiş toplu taşıma becerileri geliştirmek
- Sıralama, dikkat ve karar verme becerilerini güçlendirmek
- Topluluk içi hareketlilikte bağımsızlığı artırmak

Özel Hedefler

Öğrenciler şunları öğreneceklerdir:

- Otobüs durağında doğru otobüsü belirleme
- Seyahat kartını doğru şekilde onaylama
- Otobüse güvenli bir şekilde binme

- Uygun bir koltuk seçme
- Otobüs yolculuğu sırasında güvenlik kurallarına uyma
- Rehber avatarının talimatlarına yanıt verme

Senaryonun sonunda, öğrencilerin bağımsız otobüs yolculuğu için gerekli olan tüm adımları net bir şekilde anlamaları beklenmektedir. Kartı onaylama → otobüse binme → yardım almadan oturma adımlarını tamamlayabilecek ve gerçek hayatta yapılandırılmış bir rutini takip edebildiklerini gösterebileceklerdir.

Bu deneyim boyunca öğrenciler, sıra beklemek, kişisel alana saygı göstermek ve uygun bir koltuk seçmek gibi güvenli ve uygun davranışlar sergileyeceklerdir.

Ayrıca, senaryo, dikkatlerini ve görevleri doğru sırayla takip etme yeteneklerini güçlendirmeyi, çok adımlı eylemleri daha etkili bir şekilde yönetmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Sonuç olarak, sanal ortamda uygulanan beceriler gerçek hayattaki otobüs yolculuğuna aktarılacak ve topluluk içi ulaşımda daha fazla bağımsızlık ve güven sağlayacaktır.

5. Ortam Tanımı

VR Ortamı: Otobüs Terminali ve Otobüs Ortamı

Sanal ortam, öğrenciyi eksiksiz otobüs yolculuğu deneyimi boyunca yönlendiren, birbirine bağlı birkaç sahneden oluşmaktadır.

İlk sahne, duyuşal aşırı yüklenmeyi önlemek için sadelik ve netlik göz önünde bulundurularak tasarlanmış VR Otobüs Durağı'dır. Alan, görünür bir otobüs durağı tabelası, zaman çizelgesi ve büyük, kolay okunabilir karakterlerle gösterilen güzergah numarasıyla temiz bir düzene sahiptir. Gerçekçi bir ortamı simüle etmek için birkaç sanal yolcu mevcuttur, ancak sayıları ve hareketleri, düşük duyuşal yükü korumak için kasıtlı olarak sınırlandırılmıştır. Öğrenci beklerken, yaklaşan bir otobüs animasyonu, senaryonun ilerlediğine dair net bir görsel ipucu sağlar.

İkinci sahne, öğrencilerin okuma veya işleme güçlüğü çeken öğrencileri desteklemek için büyük, sezgisel simgelerle tasarlanmış kart doğrulayıcıyla karşılaştığı Otobüs Giriş Alanı'na geçiş yapar. Sürücü kabini görünür ancak etkileşimli değildir, bu da öğrencilerin gereksiz karmaşıklık eklemekten gerçek dünya düzenini anlamalarına yardımcı olur. Otobüs kapıları geniş ve yavaşça açılır, bu da kolay yönlendirme sağlar ve zamanlama veya koordinasyon konusunda zorluk çeken öğrenciler için kaygıyı azaltır.

Otobüs Yolculuğu Ortamı, öğrencilere hareket halindeki bir otobüste seyahat etme deneyimine sakin ve erişilebilir bir giriş sunmak üzere tasarlanmıştır. Aracın hareketi kasıtlı olarak yumuşaktır, bu da

öğrencilerin senaryo boyunca rahat ve odaklanmış kalmalarına yardımcı olur. Sese duyarlı veya kolayca bunalan öğrencileri daha fazla desteklemek için, ortam azaltılmış arka plan gürültüsü içerir ve daha sessiz ve daha tahmin edilebilir bir atmosfer yaratır. Ek olarak, isteğe bağlı duyuşal uyumlu bir mod mevcuttur; bu da eğitimcilerin görsel ve işitsel uyarıları her öğrencinin bireysel ihtiyaçlarına uyacak şekilde ayarlamasına olanak tanır. Bu, her öğrencinin otobüs yolculuğuna güvenli, yönetilebilir ve öğrenme hedeflerini destekleyici bir şekilde katılabilmesini sağlar.

Etkileşimli Öğeler

- Seyahat kartı
- Kart doğrulayıcı
- Otobüs kapıları
- Koltuk seçimi
- Durak isteği düğmesi

Görsel Tasarım ve Erişilebilirlik

- Yüksek kontrastlı renkler
- Büyük simgeler
- Altyazılar
- Yavaş, net animasyonlar
- Daha küçük öğrenciler için isteğe bağlı basitleştirilmiş mod

6. Oyun Akışı

1. Rehber Avatarın Tanıtımı

“Monica” avatarı otobüs durağında belirir.

Amacı basit bir dille açıklar:

“Otobüse binmeyi pratik edeceğiz. Önce kartınızı doğrulayın, sonra otobüse binin, sonra bir koltuk bulun. Size yardımcı olacağım.”

2. Aktivite Sırası

Adım 1: Sanal Gerçeklik Otobüs Durağında Bekleme

- Monica öğrenciden otobüs numarasına bakmasını ister.
- Otobüs yavaşça yaklaşır.
- Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan öğrenciler, odaklanmalarını sağlamak için kısa ve ilgi çekici bir animasyon görürler.

Adım 2: Seyahat Kartının Doğrulanması

- Öğrenci kartı doğrulayıcıya tutar.
- Yeşil bir ışık ve "ding" sesi başarıyı onaylar.

Yanlışsa:

Monica, "Tekrar deneyin. Kartı daha yakın tutun." der.

3. Adım: Otobüse Binme

- Öğrenciler yolcuların inmesini bekler.
- Monica onlara hatırlatır: "Önce insanların inmesine izin verin."
- Kapılardan kaçınarak güvenli bir şekilde otobüse binerler.

4. Adım: Koltuk Seçimi

- Öğrenciler şunlar arasından seçim yapar:
- öncelikli koltuk
- normal koltuk
- tutamağa tutunarak ayakta durma
- Monica bazı koltukların neden rezerve edildiğini açıklar.

5. Adım: Otobüs Yolculuğu Başlıyor

- Otobüs hareket etmeye başlar.
- Öğrenciler oturmalı veya tutamağa tutunmalıdır.
- Ekran bir sonraki durağı gösterir.
- Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB) olan öğrenciler dikkatlerini korumak için kısa uyarılar alırlar.

6. Adım: Durağı İsteme

- Doğru durak görüldüğünde, öğrenci durdurma düğmesine basar.
- Bir ışık ve ses isteği onaylar.

7. Adım: Otobüsten İnme

- Öğrenciler otobüsün tamamen durmasını bekler.
- Güvenli bir şekilde çıkış yaparlar ve senaryoyu tamamlarlar.

3. Ana Etkileşimler

- Kart doğrulama
- Koltuk seçimi
- Durdurma isteği düğmesi
- Monica'nın yönlendirmelerine yanıt verme

4. Doğru Yanıt Örnekleri

- Kartı hemen doğrulamak
- Başkalarının önce çıkmasına izin vermek
- Uygun olduğunda normal bir koltuk seçmek
- Durdurma düğmesine doğru zamanda basmak

Yanlış Yanıt Örnekleri

- Kapıları engellemek
- Gereksiz yere öncelikli koltuğa oturmak
- Korkuluğa tutunmadan ayakta durmak
- Durdurma anonsunu görmezden gelmek

5. Senaryonun Tamamlanması

Monica öğrenciyi tebrik eder:

“Harika iş! Kartınızı doğruladınız, güvenli bir şekilde bindiniz ve bir koltuk buldunuz. Bağımsız seyahat etmeyi öğreniyorsunuz.”

Öğrenciler yeni bir rotanın kilidini açarlar.

7. Mekanik

Senaryo, öğrencileri öğrenme yolculukları boyunca nazikçe yönlendiren, her adımda netlik ve teşvik sağlayan, özenle tasarlanmış ve destekleyici bir mekanik sistemi içerir.

Doğru/Yanlış Cevap Sistemi

- Doğru eylemler için yeşil ışık + hoş ses
- Yanlış eylemler için kırmızı çerçeve + basit açıklama

Öğrenciler bir eylemi doğru bir şekilde gerçekleştirdiklerinde, başarılarını pekiştiren ve özgüvenlerini artıran, güven verici bir yeşil ışık ve hoş bir sesle karşılaşırlar. Tersine, bir eylem yanlışsa, ilgili öğenin etrafında kırmızı bir çerçeve belirir ve öğrencilerin hatalarını anlamalarına ve öğrenmelerine yardımcı olmak için basit ve net bir açıklama sunulur.

VR Etkileşimi

- İşaretle ve tıkla
- Işınlanma
- Nesne manipülasyonu

Sanal ortam, kullanım kolaylığı ve katılımı hedefleyen sezgisel etkileşim yöntemleri sunar. Öğrenciler, hassas seçim ve etkileşime olanak tanıyan işaretlerle ve tıkla mekanikleriyle gezinirler. Işınlanma, sanal

alandanda sorunsuz hareket saęlayarak ynelim bozukluęunu azaltır ve konforu artırır. Ek olarak, nesne maniplasyonu ęrencilerin ortamdaki unsurlarla doęrudan etkileşim kurmasını saęlayarak uygulamalı ęrenmeyi ve daha derin bir etkileşimi teşvik eder.

dl Sistemi

- Yıldızlar
- Rozetler (“Gvenli Yolcu”, “İyi Dinleyici”)
- Kilidi Aılabilir Seviyeler

İlerlemeyi motive etmek ve kutlamak iin senaryo, bařarıları iřaretleyen yıldızlar ve belirli beceri ve davranışları tanıyan “Gvenli Yolcu” ve “İyi Dinleyici” gibi rozetler ieren bir dl sistemi ierir. ęrenciler ilerledike yeni seviyelerin kilidini aarlar, bu da bir bařarı duygusu saęlar ve srekli keřif ve ustalığı teşvik eder.

Bu kapsamlı sistem sadece beceri kazanımını desteklemekle kalmaz, aynı zamanda zgveni ve baęımsızlığı da besleyerek ęrenme deneyimini hem etkili hem de keyifli hale getirir.

8. ęretmenin Rol ve ęrenme Deęerlendirmesi

ęretmenin Rol

- VR kullanımından nce ęrencileri hazırlayın: ęretmen, ęrencilerin kendilerini rahat ve hazır hissetmelerini saęlamak iin VR deneyimini amalarını aıklayarak, beklentileri belirleyerek ve gerekli talimatları vererek tanıtır. Bu hazırlık, kaygıyı azaltmaya ve ęrenme etkinliği iin beklenti oluřturmaya yardımcı olur.
- Duygusal destek sunun: Sanal gereklik oturumu boyunca ęretmen, ęrencilerin duygusal durumlarına dikkat eder, kaygı veya rahatsızlıklarını ynetmelerine yardımcı olmak iin gvence ve cesaret sunar. Duygusal destek, olumlu bir ęrenme ortamını srdrmek ve ęrencilerin zorlukların stesinden gelmelerine yardımcı olmak iin ok nemlidir.
- Dikkat ve davranışı izleyin: ęretmen, sanal gereklik deneyimi sırasında ęrencilerin katılımını ve tepkilerini gzlemleyerek odaklanmalarını ve uygun řekilde davranmalarını saęlar. Bu izleme, dikkat daęıtıcı unsurlar veya zorluklar ortaya ıkarsa ęretmenin derhal mdahale etmesine olanak tanır.
- Pekiřtirme saęlayın: ęrencileri motive etmek, abalarını takdir etmek ve srekli katılımı teşvik etmek iin olumlu geri bildirim ve pekiřtirme verilir. Pekiřtirme, szl vg, dller veya gveni ve azmi teşvik eden dięer tanıma biimleri olabilir.

- Oturumdan sonra yansımayı kolaylaştırın: Sanal gerçeklik etkinliğinden sonra öğretmen, öğrencilerin deneyimlerini işlemelerine, içgörülerini paylaşımlarına ve öğrenmeyi pekiştirmelerine yardımcı olmak için bir tartışma veya yansıma oturumu yönetir. Yansıma, daha derin bir anlayışı teşvik eder ve sanal gerçeklik deneyimini gerçek dünya uygulamalarına bağlamaya yardımcı olur.

Öğrenme Değerlendirmesi

Değerlendirme Göstergeleri:

- Sırayı takip etme yeteneği: Öğrencilerin VR senaryosunda sunulan adımları veya aşamaları doğru bir şekilde takip edip edemediklerini değerlendirmek, kavrama ve işlemsel hafızayı göstermek.
- Doğru doğrulama sayısı: Öğrencilerin kaç görevi veya kontrol noktasını doğru bir şekilde tamamladığını ölçmek, anlama ve ayrıntılara dikkat etme düzeylerini göstermek.
- Güvenli biniş davranışı: Simüle edilmiş biniş sırasında öğrencilerin güvenlik protokollerine uymalarını gözlemlemek, pratik güvenlik önlemlerini kavrama düzeylerini yansıtmak.
- Uygun koltuk seçimi: Öğrencilerin uygun oturma seçeneklerini seçip seçmediklerini değerlendirmek, konfor, güvenlik ve sosyal normlar konusunda farkındalık göstermek.
- Dikkat ve dürtü kontrolü: Öğrencilerin odaklanmayı sürdürme ve dürtülerini düzenleme yeteneklerini izlemek, güvenli ve etkili katılım için önemlidir.
- Duygusal düzenleme: Öğrencilerin VR deneyimi sırasında duygularını ne kadar iyi yönettiklerini değerlendirmek, dayanıklılığa ve olumlu katılıma katkıda bulunmak.

Takip Araçları:

- Gözlem formları: Öğretmenlerin VR oturumları sırasında ve sonrasında öğrenci davranışlarını ve performansını sistematik olarak kaydetmeleri için yapılandırılmış araçlar.
- Öğrenci öz yansıması: Öğrencileri kendi deneyimlerini ve öğrenmelerini değerlendirmeye teşvik ederek, üstbilgi ve kişisel gelişimi destekler.
- Gerçek hayatta otobüs uygulaması: Öğrencilerin öğrenilen becerileri gerçek otobüs ortamlarında uygulamalarına olanak tanıyarak, bilgi aktarımını güçlendirir.
- Veli/öğretmen geri bildirimi: Öğrenci ilerlemesi ve desteklenmesi gereken alanlar hakkında bütünsel bir bakış açısı sağlamak için velilerden ve eğitimcilerden görüş toplama.

9. Dahil Etme, Aktarım ve Eğitsel Etki

Bu VR senaryosu, öğrenmeyi sanal ortamın ötesine taşıyarak öğrencilerin becerilerini gerçek hayattaki durumlara aktarmalarını sağlamak için özenle tasarlanmıştır. Öğrenciler ilerledikçe, toplu taşıma araçlarını kullanmada giderek daha fazla bağımsızlık kazanır, daha az desteğe ihtiyaç duyar ve topluluk içi ulaşımda gezinme yeteneklerine güven duyarlar. Karmaşık, çok adımlı seyahat rutinlerini takip etmeyi öğrenirler; bu da onları günlük toplu taşıma için gerekli olan prosedürel yeterlilikle donatır.

Rutinlerde ustalaşmanın yanı sıra, öğrenciler kamusal alanlarda dikkatlerini ve davranışlarını yönetme konusunda temel beceriler geliştirerek güvenli ve sosyal olarak uygun kalmalarını sağlarlar.

Öğrenciler şunları yapabileceklerdir:

- Toplu taşıma araçlarını daha az destekle kullanarak, topluluk içi ulaşımda bağımsızlık kazanmak.
- Çok adımlı seyahat rutinlerini takip ederek, prosedürel yeterlilik göstermek.
- Kamusal alanlarda dikkat ve davranışları yöneterek, güvenlik ve sosyal uygunluğu sağlamak.
- Güvenlik kurallarını etkili bir şekilde uygulayarak, seyahat sırasında riski azaltmak.
- Toplumsal hareketliliğe güven kazandırarak, özerkliği ve günlük hayata katılımı teşvik eder.

Bu gelişmiş VR senaryosu, özellikle hafif zihinsel engelli, öğrenme güçlüğü çeken ve DEHB'li öğrenciler için tasarlanmıştır. Kartı doğrulama → otobüse binme → oturma → otobüs yolculuğu sırasının sürükleyici ve etkileşimli uygulamasıyla öğrenciler, kontrollü, destekleyici ve kapsayıcı bir ortamda hayati önem taşıyan bağımsız yaşam becerileri kazanırlar. VR ortamı, öğrencilerin gerçek yaşam senaryolarında güvenli bir şekilde gezinerek özgüven ve yeterlilik kazanmalarını, özerkliği teşvik etmelerini ve toplu taşıma ile ilişkili kaygıyı azaltmalarını sağlar. Bu deneyimsel öğrenme sürecine katılarak öğrenciler, yalnızca prosedürel anlayışlarını geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda başarılı toplumsal entegrasyon için gerekli olan duygusal düzenleme ve sosyal becerileri de geliştirirler. Sonuç olarak, bu senaryo öğrencilerin bu becerileri günlük hayata aktarmalarını sağlayarak, topluluklarında daha fazla bağımsızlık ve katılımı teşvik eder.

Öğrenme Senaryosu 2.4 - Zaman Yönetimi ve Planlama

1. Giriş

Zaman Yönetimi ve Planlama

Öğrenme Alanı 2 - Sosyal Beceriler

Zorluk Seviyesi: İleri Düzey

“Zaman Yönetimi ve Planlama” senaryosu, unBLOCKed müfredatındaki Öğrenme Alanı 2: Günlük Yaşam Becerileri altında yer alan temel senaryolardan biridir. 8 ila 15 yaş arası hafif zihinsel engelli öğrencilerin bağımsız yaşam için temel olan zaman farkındalığı ve günlük planlama becerilerini geliştirmelerini desteklemek üzere tasarlanmıştır. Yapılandırılmış bir etkinlik dizisi aracılığıyla, öğrenciler programları anlamayı, dijital zamanı okumayı, ne zaman harekete geçecekleri konusunda karar vermeyi ve seçimlerinin sonuçlarını güvenli ve tahmin edilebilir bir sanal ortamda deneyimlemeyi öğrenirler. Proje çerçevesine göre, Öğrenme Alanı 2, günlük yaşamda uygulanabilecek işlevsel öz bakım ve bağımsızlık becerilerini geliştirmeye odaklanmaktadır.

Bu senaryo, zaman yönetimi ve günlük aktivitelerin organize edilmesi hedef grup için özellikle zorlayıcı olduğu için seçilmiştir. Öğrenciler genellikle “ne zaman ayrılmalı”, “ne kadar zaman var” veya “önce ne yapılmalı” gibi kavramlarla mücadele ederler. Bu proje, öğrencilerin sıralamaları ve neden-sonuç

ilişkilerini anlamalarına yardımcı olan somut, görsel olarak desteklenen ve tekrarlayan öğrenme deneyimlerine duyulan ihtiyacı vurgulamaktadır. Zamanla ilgili kararları tanıdık, anlamlı bağlamlara (örneğin süpermarkete gitmek, parka gitmek ve eve dönmek gibi) yerleştirilerek, senaryo bu becerileri geliştirmek için sezgisel ve pratik bir yol sunmaktadır.

VR ortamı, öğrenciyi evde başlayan, otobüs durağına ve süpermarkete kısa bir yolculukla devam eden ve günün geri kalan aktivitelerini planlamakla sona eren gerçekçi bir günlük rutin boyunca yönlendirir. Öğrenme süreci, görsel bir programı incelemeyi, görevleri kronolojik olarak sıralamayı, mevcut saati kontrol etmeyi, ne zaman ayrılacağına karar vermeyi ve farklı yerlerde hareket ederken zamanı izlemeyi içerir. Yapı, soyut açıklamadan ziyade etkileşim ve deneyim yoluyla öğrenmeyi vurgular; net görsel ipuçları, basit seçimler ve tekrarlanan maruz kalma yoluyla anlamayı pekiştirir.

Bu senaryonun en önemli güçlü yönlerinden biri, zamanın geçişini ve günlük aktiviteler üzerindeki etkisini simüle etmek için VR teknolojisini kullanmasıdır. Öğrenciler, olumsuz sonuçlar olmadan güvenli bir şekilde zaman baskısını deneyimleyebilir, hata yapabilir ve tekrar deneyebilirler. Sistem, öğrencilerin kararlarının sonuçları nasıl etkilediğini anlamalarına yardımcı olan anında ve destekleyici geri bildirim sağlar. Bu yaklaşım, aktif katılımı teşvik eder, bireysel öğrenme hızını destekler ve özellikle gerçek hayattaki zaman kısıtlamalarından bunalmış hissedebilecek öğrenciler için önemli olan kaygıyı azaltır.

Ayrıca, senaryo sınıf uygulamalarına sorunsuz bir şekilde entegre olacak şekilde tasarlanmıştır. Öğretmenler, ekran yansıtma yoluyla öğrencinin karar verme sürecini gerçek zamanlı olarak gözlemleyebilir, zaman algısı veya önceliklendirme ile ilgili zorlukları belirleyebilir ve hedefli destek sağlayabilir. Aktiviteden elde edilen bilgiler, bireyselleştirilmiş eğitim planlarına ve daha ileri öğretim stratejilerine ışık tutabilir. Önemlisi, sanal ortamda geliştirilen beceriler, günlük planlama egzersizleri gibi basit takip aktiviteleri yoluyla gerçek hayattaki rutinlere aktarılabilir ve böylece dijital öğrenme ile günlük bağımsızlık arasındaki bağlantı güçlendirilebilir.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, öncelikle hafif zihinsel engelli 8-15 yaş arası öğrenciler için tasarlanmıştır. Ana amacı, öğrencinin net, yapılandırılmış ve tekrarlanabilir bir etkinlik dizisi aracılığıyla temel zaman farkındalığı ve günlük planlama becerilerini geliştirmesine destek olmaktır. Bu beceriler, evden zamanında çıkmak, bir programa uymak ve belirli bir zaman dilimi içinde etkinlikleri tamamlamak gibi günlük rutinleri yönetmek için gereklidir. Bu hedef grup için öğrenme somut, görsel olarak desteklenmiş, küçük adımlara bölünmüş ve tekrarlanan, rehberli uygulama yoluyla pekiştirilmiş olmalıdır.

Bu senaryo, basit görsel programları tanıyabilen, temel zaman kavramlarını ("şimdi" ve "sonra" gibi) anlayabilen, destekle dijital zamanı okuyabilen veya tanımlayabilen, iki seçenek arasında basit seçimler yapabilen ve yapılandırılmış bir ortamda kısa talimatları takip edebilen öğrenciler için uygundur. Öğrenci ayrıca rehberlikle sanal bir alanda hareket edebilmeli ve kısa eylem dizilerini tamamlayacak kadar uzun süre dikkatini koruyabilmelidir. Amaç, baştan itibaren kesin zaman

yönetimi değil, öğrencinin zaman, eylemler ve sonuçlar arasındaki ilişkiyi anlamasına ve planlama ve uygun kararlar alma yeteneğini kademeli olarak geliştirmesine yardımcı olmaktadır.

2.1 Engelliliğe Bağlı Özel İhtiyaç Değerlendirmesi

Hafif Zihinsel Engellilik Değerlendirmesi

Bu senaryoda, hafif zihinsel engelli öğrenciler için üç ana alan incelenmelidir. Birincisi, öğrencinin zaman ve günlük görevlerle ilgili kısa ve net talimatları anlayıp anlayamadığı. İkincisi, öğrencinin dijital saatleri ve program panolarını tanıyıp yorumlayabildiği ve görüntülenen bilgilere dayanarak kararlar alıp alamadığı. Üçüncüsü, öğrencinin gün boyunca basit bir etkinlik dizisini takip edip edemediği. Öğrenciler zamanı tahmin etmekte, görevleri unutmakta veya gelecekteki olayları dikkate almadan dürtüsel davranmakta zorluk çekebilirler. Bu gibi durumlarda, tekrarlama, görsel ipuçları, kısa sözlü destek ve adım adım rehberlik birincil uyarlamalar olmalıdır.

Otizm Spektrum Bozukluklarıyla İlgili Değerlendirme

Bu senaryo, otizm spektrumundaki öğrenciler için de faydalı olabilir. Bu öğrenciler için, duysal hassasiyetler, rutin tercihi, geçişlerde zorluk ve görsel basitliğe duyulan ihtiyaç dikkate alınmalıdır. Senaryo ev, sokak/otobüs durağı ve süpermarket/park arasında geçişleri içerdiğinden, öğretmen bu çevresel değişikliklerin stres veya dikkat dağıtıcı olup olmadığını gözlemlemelidir. Bu tür öğrenciler için ortam basit kalmalı, görsel ve işitsel dikkat dağıtıcı unsurlar en aza indirilmeli, görevler tahmin edilebilir bir sırayla sunulmalı ve geçişler açıkça işaretlenmelidir.

Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile ilgili değerlendirme

Bu senaryo, DEHB özelliklerine sahip öğrenciler için de uygulanabilir. Öğretmen, öğrencinin senaryo boyunca dikkatini koruyup korumadığını, dürtüsel davranıp davranmadığını ve mini sahneler arasında geçiş yaparken dikkatini dağıtma eğiliminde olup olmadığını gözlemlemelidir. Bu öğrenciler için görevler kısa ve odaklı olmalı, her sahnede bir hedef vurgulanmalı ve olumlu geri bildirim hemen verilmelidir. Seçenek sayısını azaltmak ve kısa, sık hatırlatmalar vermek, katılımı sürdürmeye yardımcı olabilir.

Motor ve performans becerileri açısından değerlendirme

Motor beceriler ve kontrol de bu senaryoda önemlidir. Öğretmen, öğrencinin sanal gerçeklik kontrollerini kullanarak saatlere bakıp bakamadığını, görev panolarına yaklaşıp yaklaşmadığını ve görev kartlarını doğru bir şekilde sürükleyip bırakıp bırakmadığını gözlemlemelidir. İnce motor kontrolü veya kontrol cihazı kullanımı zor ise, daha büyük etkileşimli alanlar, daha az eş zamanlı nesne

ve daha yavaş tempolu adımlar sağlanmalıdır. Amaç, görev zorluğunu artırmaktan ziyade işlevsel katılımı sağlamaktır.

Uygulama için temel sonuç

Temel ilke, senaryonun her öğrenci için aynı şekilde uygulanmamasıdır. Teşhisten daha önemli olan, öğrencinin dikkat, kavrama, zaman tahmini, sıralama takibi, duyuşal hassasiyet ve motor beceriler de dahil olmak üzere desteğe ihtiyaç duyduğu belirli alanların belirlenmesidir. Öğretmen, rehberlik, tempo ve geri bildirim düzeyini buna göre ayarlamalıdır. Bunu yaparak, senaryo kapsayıcı, erişilebilir ve her öğrencinin gerçek ihtiyaçlarına göre uyarlanmış kalır ve zaman yönetimi ve günlük planlama becerilerinin kademeli gelişimini destekler.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

“Zaman Yönetimi ve Günlük Planlama” senaryosu, işlevsel öğrenmeyi, yapılandırılmış desteği ve bağımsızlığın kademeli gelişimini vurgulayan pedagojik bir yaklaşıma dayanmaktadır. VR teknolojisinin kullanımı, gerçek yaşam durumlarını kontrollü, güvenli ve tekrarlanabilir bir ortamda simüle etme yeteneğiyle gerekçelendirilmektedir; bu ortamda öğrenciler, aksi takdirde soyut ve kavranması zor olan zamanla ilgili kavramlarla aktif olarak etkileşim kurabilirler. Hafif zihinsel engelli öğrenciler için zamanı anlamak, yalnızca sözlü açıklamalarla etkili bir şekilde sağlanamaz; somut deneyimler, görsel temsil ve eylemlerin sonuçlarını gözlemleme fırsatı gerektirir. VR, tam olarak bu tür deneyimsel öğrenme bağlamını sağlar.

Kapsayıcı eğitim perspektifinden bakıldığında, senaryo erişilebilirlik, öngörülebilirlik ve bireyselleştirme gibi temel ilkeler izlenerek tasarlanmıştır. Ortam basitleştirilmiş, net görsel ipuçları, sınırlı dikkat dağıtıcı unsurlar ve bilişsel yükü azaltan tutarlı yapılarla donatılmıştır. Talimatlar kısa, görsel olarak desteklenmiş ve adım adım sunulmuştur; bu da farklı yetenek seviyelerine sahip öğrencilerin etkinliğe erişebilmelerini ve katılabilmelerini sağlar. İki zorluk seviyesinin (A Seviyesi ve B Seviyesi) dahil edilmesi, öğretmenlerin deneyimi öğrencinin ihtiyaçlarına göre uyarlamasına, daha fazla rehberlik ve esneklik veya artan zorluk ve özerklik sağlamasına olanak tanır. Bu şekilde, senaryo farklılaştırılmış öğretimi destekler ve hedef gruptaki tüm öğrenciler için anlamlı katılımı teşvik eder.

Metodolojik olarak, senaryo, öğrencinin karar verme, çevreyi keşfetme ve sonuçları deneyimleme süreçlerine aktif olarak katıldığı, yaparak öğrenme yaklaşımını izler. Öğrenci, bilgiyi pasif bir şekilde almak yerine, planlama ve zaman farkındalığı gerektiren saatler, programlar ve günlük durumlarla etkileşime girer. Yapı sıralı ve kademeli olarak ilerler: öğrenci önce günlük planı anlar, ardından bu anlayışı bağlam içinde uygular (evden çıkmak, otobüse binmek, görevleri tamamlamak) ve son olarak sonuçlar üzerinde düşünür. Hem görsel hem de sözlü anlık geri bildirim, doğru seçimleri pekiştirir ve hatalar meydana geldiğinde öğrenciyi nazikçe yönlendirerek, kaygı veya başarısızlık olmadan deneme-yanılma öğrenme sürecini destekler.

Senaryo, sanal ortamın dışında doğrudan uygulanabilir gerçek yaşam becerilerine odaklandığı için işlevsel öğrenmeyle yakından bağlantılıdır. Zaman yönetimi, programa uyma ve faaliyetleri önceliklendirme, bağımsız yaşam için temel yetkinliklerdir ve okul katılımı, günlük rutinler ve topluma erişim gibi alanları etkiler. Bu becerileri tanıdık bağlamlara (ev, ulaşım, süpermarket, boş zaman) yerleştirilerek, senaryo alaka düzeyini artırır ve gerçek yaşam durumlarına aktarımı destekler. Öğretmenler, VR deneyimini günlük planlama egzersizleri veya kişisel rutinler hakkında tartışmalar gibi basit takip etkinlikleriyle ilişkilendirerek bu aktarımı kolaylaştırmada önemli bir rol oynarlar.

Ayrıca, metodolojik çerçeve, rehberli destek ve gözlemin önemini vurgular. Öğretmen, öğrencinin performansını gerçek zamanlı olarak izler, zaman algısı veya karar verme ile ilgili zorlukları belirler ve gerektiğinde hedefli yönlendirmeler sağlar. Bu, anında müdahale ve öğrenme sürecinin sürekli olarak ayarlanmasına olanak tanır. Gözlem yoluyla toplanan veriler, bireyselleştirilmiş eğitim planlarını bilgilendirebilir ve ailelerle işbirliğini destekleyebilir.

Genel olarak, senaryo, VR teknolojisini yapılandırılmış, kapsayıcı ve işlevsel bir eğitim yaklaşımına entegre eder. Bu yaklaşım, soyut bilgi öğretmenin ötesine geçerek, pratik yaşam becerilerini geliştirmeye, özerkliği teşvik etmeye ve günlük durumları yönetme konusunda özgüven oluşturmaya odaklanmaktadır.

4. Öğrenme Hedefleri

“Zaman Yönetimi ve Planlama” senaryosu, zamanı anlama, günlük aktiviteleri organize etme ve zaman kısıtlamalarına dayalı basit kararlar alma ile ilgili temel becerileri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu yetkinlikler, evde, okulda ve toplumda günlük rutinlere katılımı desteklemek ve bağımsızlığı artırmak için temeldir.

Genel Amaçlar

- Temel zaman farkındalığını ve günlük rutinleri anlamayı geliştirmek
- Basit aktiviteleri mantıklı bir sırayla planlama ve organize etme becerisini desteklemek
- Zaman ve önceliklerle ilgili karar verme becerilerini geliştirmek
- Günlük görevleri yönetmede işlevsel bağımsızlığı güçlendirmek
- Eylemler ve sonuçlar arasındaki zaman içindeki ilişkiyi anlamayı teşvik etmek

Özel Amaçlar

- Basit dijital zaman biçimlerini (saat ve dakika) tanımak ve yorumlamak

- Açıkça tanımlanmış görevler ve zamanlarla görsel bir günlük programı belirlemek ve takip etmek
- Aktiviteleri doğru kronolojik sıraya göre düzenlemek
- Zaman yönetimiyle ilgili basit seçimler yapmak (örneğin, şimdi mi yoksa sonra mı ayrılmak)
- Görsel ipuçları kullanarak bir aktivite sırasında zamanın geçişini izlemek
- Destekle birlikte verilen bir zaman dilimi içinde görevleri tamamlamak
- Zaman kısıtlamalarına göre davranışı ayarlamak (örneğin, gecikmeleri azaltmak, görevleri önceliklendirmek)
- Önce, sonra, şimdi, sonra, zamanında, geç gibi temel kavramları anlamak

Beklenen Öğrenme Çıktıları

Senaryonun sonunda, öğrencinin şunları yapması beklenir:

- Takip etme becerisini göstermek Görsel destekli basit bir günlük plan
- Bir hedefe ulaşmak için bir aktiviteye ne zaman başlanacağına dair daha iyi bir anlayış sergileme
- Azaltılmış rehberlikle zamanla ilgili durumlarda uygun seçimler yapma
- Görsel geri bildirimle dayanarak zamanında veya geç kaldıklarını fark etme
- Zaman ilerlemesinin farkında olarak bir dizi aktiviteyi tamamlama
- Yapılandırılmış bir bağlamda görevleri önceliklendirme yeteneğinde artış gösterme
- Temel zaman yönetimi becerilerini, okula hazırlanmak veya basit günlük rutinleri planlamak gibi gerçek yaşam durumlarına aktarma

Genel amaç, zaman yönetiminde ustalaşmak değil, öğrencinin zaman içinde artan bağımsızlıkla günlük aktiviteleri daha iyi anlamasını, öngörmesini ve organize etmesini sağlayan temel becerilerin geliştirilmesidir.

5. Ortam Tanımı

“Zaman Yönetimi ve Günlük Planlama” senaryosu için VR ortamı, zamanı, rutinleri ve etkinlikler arasındaki geçişleri anlamayı destekleyen tanıdık, günlük mekanlar dizisi olarak tasarlanmıştır. Ortam, mantıksal olarak üç ana mekân üzerinden ilerler: ev girişi, sokak ve otobüs durağı ve süpermarket

alanı. Her ortam basit, yapılandırılmış ve öğrenme hedefleriyle doğrudan bağlantılıdır; gereksiz karmaşıklıktan veya dikkat dağıtıcı unsurlardan kaçınılmıştır.

Ev sahnesi, senaryonun başlangıç noktasını temsil eder ve günlük planlama kavramını tanıtır. Ortam, kapının yanına dijital bir duvar saati ve günlük program panosunun yerleştirildiği, açıkça görülebilen bir giriş alanını içerir. Program panosu, metin ve basit görsel semboller kullanarak, ilgili zamanlarıyla birlikte az sayıda görevi (örneğin, süpermarkete gitmek, parka gitmek, eve dönmek) gösterir. Bu alan kasıtlı olarak minimalisttir ve öğrencinin bilişsel aşırı yüklenme olmadan etkinliklerin sırasını ve zamanlamalarını anlamaya odaklanmasını sağlar.

Sokak ve otobüs durağı sahnesi, ortamı kısa, açıkça tanımlanmış bir dış mekan yoluna genişletir. Öğrenci, evden otobüs durağına doğru kaldırımda ilerler; durak, tanınabilir bir işaret ve dijital zaman gösterge paneliyle işaretlenmiştir. Panel, otobüsün varış saatini (örneğin, "Otobüs 09:00") göstererek, mevcut zaman ile planlanmış olaylar arasındaki bağlantıyı güçlendirir. Hareket sırasında dijital bir saat de görülebilir ve zamanın ilerleyişine dair sürekli farkındalığı destekler. Ortam tahmin edilebilir ve düzenli kalır, böylece dikkat, uygun bir zaman dilimi içinde durağa ulaşma görevine yönlendirilir.

Süpermarket sahnesi, zaman kısıtlamalarının rol oynamaya devam ettiği basit bir kamusal ortam sunar. Girişte, açılış saatlerini (örneğin, "08:00 - 12:00 arası açık") açıkça gösteren bir işaret bulunur ve bu da öğrencinin faaliyetlerin zaman koşullarıyla sınırlı olduğunu anlamasına yardımcı olur. İçeride, ortam daha önce öğrenilen unsurları (raflar ve temel ürünler gibi) kısaca yansıtır, ancak odak noktası alışveriş becerileri değil, sınırlı bir süre içinde bir görevi tamamlamak olduğu için basitleştirilmiş kalır. Düzen sezgiseldir ve karışıklık olmadan görev tamamlamayı destekleyen kısa ve doğrudan bir yol sunar. Etkileşimli unsurlar açısından, ortam, dikkati yönlendirmek ve katılımı desteklemek için görsel ve duyuşsal ipuçları kullanır. Öğrenci bir saate veya önemli bir nesneye baktığında, nesne hafifçe vurgulanır veya parlar ve önemini belirtir. Günlük program panosu, görevleri sıralamak için sürükle-bırak etkileşimine olanak tanırken, saatler ve bilgi panelleri gibi temel unsurlar, yaklaşıldığında veya seçildiğinde hem görsel hem de işitsel geri bildirim sağlar. Seçenekler, etkileşimin erişilebilir ve anlaşılması kolay kalmasını sağlamak için basit diyalog kutuları aracılığıyla sunulur.

Görsel tasarım, netlik, okunabilirlik ve tutarlılığa öncelik verir. Tüm saatler, saatleri ve dakikaları basit ve okunaklı bir şekilde gösteren dijital bir formatta görüntülenir. Metin büyük, yüksek kontrastlıdır ve mümkün olduğunca resimsel temsillerle desteklenir. Renkler, öğrenciyi bunaltmadan anlamayı pekiştirmek için işlevsel olarak kullanılır (örneğin, başarı için yeşil, gecikmeler için sıcak tonlar). Genel estetik sakın ve yapılandırılmıştır, kaygıyı azaltır ve odaklanmayı destekler.

Erişilebilirlik açısından, ortam hafif zihinsel engelli öğrencilerin ihtiyaçlarına uyarlanmıştır. Dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirir, eş zamanlı uyaran sayısını sınırlar ve bir sonraki adıma geçmeden önce her adımın net bir şekilde tanımlanmasını sağlar. Yönlendirme basittir; yönlendirilmiş hareket ve yönelim bozukluğunu önleyen kısıtlı vollar bulunur. Etkileşimler basit ve sahneler arasında tutarlıdır

ve senaryonun temposu zorluk seviyeleri aracılığıyla ayarlanabilir. Tekrarlanan ipuçları, öngörülebilir yapı ve anında geri bildirim yoluyla ek destek sağlanır.

Genel olarak, ortam, tüm ayrıntılarıyla gerçekçi bir simülasyon olarak değil, her bir unsurun net bir eğitim amacına hizmet ettiği işlevsel bir öğrenme alanı olarak tasarlanmıştır. Öğrencinin zamanı anlamasına, etkinlikleri planlamasına ve kararlarının sonuçlarını yapılandırılmış ve destekleyici bir bağlamda deneyimlemesine yardımcı olur.

6. Oyun Akışı

“Zaman Yönetimi ve Planlama” senaryosunun oyun akışı, öğrenciyi zaman farkındalığı ve karar verme gerektiren bir dizi günlük durumdan geçiren net, adım adım bir yapı izler. İlerleme doğrusal ve kademeli olup, her adımın bir öncekine dayanmasını ve öğrencinin aynı anda tek bir hedefe odaklanmasını sağlar.

Senaryo, ekranda dostane ve destekleyici bir şekilde görünen rehber avatarın tanıtımıyla başlar. Avatar, genel görevi basit bir dille açıklar: öğrenci evden çıkacak, süpermarkete gidecek, parka gidecek ve öğle yemeği için zamanında eve dönecektir. Avatar, zamanı dikkatli kullanmanın önemini vurgular ve etkinlik boyunca destek sağlanacağına dair güvence verir. Bu giriş, net beklentiler belirler ve belirsizliği azaltır.

İlk aşama, ev ortamındaki günlük program panosunu incelemeyi içerir. Öğrenci panoya yaklaşır ve listelenen görevleri ilgili zamanlarıyla birlikte inceler. A Seviyesinde, görevler zaten doğru sırada düzenlenmiştir ve öğrenci sırayı takip etmeye veya tekrarlamaya teşvik edilir. B Seviyesinde, görevler karışık bir sırada görünür ve öğrenci bunları kronolojik olarak düzenlemek için sürükle-bırak etkileşimini kullanmalıdır. Doğru bir yanıt, görsel geri bildirim (tahta yanar) ve avatardan olumlu pekiştirme ile sonuçlanır. Yanlış bir düzenleme, öğrenciyi olumsuz sonuçlar olmadan tekrar denemeye teşvik eden nazik bir yönlendirmeyi tetikler.

Bir sonraki aşama, mevcut saati kontrol etmeye ve evden ne zaman çıkılacağına karar vermeye odaklanır. Öğrenci dijital duvar saatine bakar (örneğin, 08:50) ve süpermarkete ne zaman hazır olması gerektiğini belirlemesi istenir (09:00). Basit bir seçim etkileşimi sunulur: “Şimdi çık” veya “Daha sonra çık”. “Şimdi çık” seçeneği, başarılı ilerlemeyi destekleyen etkili bir karar olarak pekiştirilir. “Daha sonra çık” seçeneği, bir zaman atlamasına (örneğin, 08:58) ve avatardan hafif bir uyarıya yol açarak, devam etmeye izin verirken mevcut zamanın azaldığını gösterir. Bu adım, neden-sonuç ilişkilerini kontrollü bir şekilde tanıtır.

Bir sonraki aşama, mevcut saati kontrol etmeye ve evden ne zaman çıkılacağına karar vermeye odaklanır. Öğrenci dijital duvar saatine (örneğin, 08:50) bakar ve süpermarkete ne zaman hazır olması gerektiğini (09:00) belirlemesi istenir. Basit bir seçim etkileşimi sunulur: “Şimdi çık” veya “Daha sonra çık”. “Şimdi çık” seçeneği, başarılı ilerlemeyi destekleyen etkili bir karar olarak pekiştirilir. “Daha sonra çık” seçeneği, zaman atlamasına (örneğin, 08:58) ve avatarın hafif bir uyarısına yol açarak,

devam etmeye izin verirken mevcut zamanın azaldığını gösterir. Bu adım, neden-sonuç ilişkilerini kontrollü bir şekilde tanıtır.

Üçüncü aşama, zamanı izlerken otobüs durağına yürümeyi içerir. Öğrenci, ekranda zaman ilerlemesini gösteren dijital bir saat görünürken kısa bir yolda ilerler. Buradaki ana etkileşim, hareket ve zamana dikkat etme kombinasyonudur. Öğrenci verimli bir şekilde ilerlerse, zamanında varır. Tereddüt ederse veya dikkati dağılırsa, zaman daha hızlı ilerler ve geç kalabilir. A Seviyesinde, daha geniş bir zaman toleransı, küçük gecikmelerde bile başarıya olanak tanır. B seviyesinde, geç kalmak otobüsü kaçırmaya neden olabilir. Avatar her iki durumda da sakin bir şekilde tepki verir; ya başarıyı pekiştirir ya da sonucu açıklayarak yeniden deneme seçeneği sunar. Dördüncü aşama, otobüse binmek ve süpermarkete ulaşmaktır. Öğrenci zamanında varırsa, basitleştirilmiş bir etkileşimle otobüse biner ve yolculuk boyunca zamanın ilerleyişini gözlemler. Varışta, avatar görevi tamamlamak için hala yeterli zaman olduğunu onaylar. Öğrenci otobüsü kaçırsa, senaryo sıfırlama seçeneği sunarak, başarısızlık yerine tekrar yoluyla öğrenmeyi pekiştirir.

Beşinci aşama, süpermarkette belirli bir süre içinde kısa bir görevi tamamlamaya odaklanır. Öğrenciye içeri girmesi, basit bir ürün (örneğin ekmek) bulması ve belirli bir süre içinde (örneğin 10 dakika) çıkması talimatı verilir. Saat ilerlemeye devam eder ve öğrenci görevi tamamlamayı zaman farkındalığıyla dengelemelidir. Görevi zamanında tamamlamak olumlu geri bildirimle sonuçlanırken, süre sınırını aşmak hafif bir uyarıya ve bir sonraki aktivite için daha az zamana yol açar. Bu, bir aktiviteye harcanan zamanın sonraki planları etkilediği fikrini pekiştirir.

Altıncı aşama, kalan planı gözden geçirmeyi ve yeni bir karar vermeyi içerir. Avatar, programı (saat 10:00'da parka git, saat 12:30'da eve dön) yeniden tanıtır ve öğrenciye bundan sonra ne yapması gerektiğini sorar. Öğrenci, hemen parka gitmek veya ertelemek arasında seçim yapar. Doğru bir seçim, zamanın verimli kullanımını desteklerken, yanlış bir seçim zaman atlamasına ve fırsatın azalmasına yol açar; bu da sonuçları tehdit edici olmayan bir şekilde gösterir.

Senaryo, öğrencinin eve döndüğü tamamlama aşamasıyla sona erer. Öğrenci planlanan saatte (12:30) varırsa, sistem olumlu pekiştirme sağlar: duvardaki saat yeşil renkte vurgulanır, görevler tamamlanmış olarak işaretlenir ve avatar cesaretlendirici geri bildirim sunar. Öğrenci geç kalırsa, geri bildirim destekleyici ve yapıcı kalır ve etkinliğin bir öğrenme deneyimi olduğunu ve iyileştirme için tekrarlanabileceğini vurgular.

Senaryo boyunca, ana etkileşimler görsel ipuçlarını (saatler, programlar) gözlemlemeyi, basit seçimler yapmayı, görevleri düzenlemeyi ve kısa mesafelerde gezinmeyi içerir. Doğru yanıtlar görsel, işitsel ve sözel geri bildirimlerle sürekli olarak pekiştirilirken, yanlış yanıtlar yönlendirilmiş düşünme, zaman ayarlamaları veya yeniden deneme fırsatlarına yol açar. Bu yapı, öğrencinin ilgisini canlı tutmasını, kararlarının etkisini anlamasını ve günlük yaşamda zaman yönetimi konusunda kademeli olarak özgüven kazanmasını sağlar.

7. Mekanik

“Zaman Yönetimi ve Planlama” senaryosunun mekaniği, net geri bildirim, basit etkileşimler ve yapılandırılmış bir ödül sistemi aracılığıyla öğrenmeyi desteklemek üzere tasarlanmıştır. Tüm unsurlar, hafif zihinsel engelli öğrencilerin ihtiyaçlarıyla uyumlu olup, erişilebilirlik, öngörülebilirlik ve anlamlı katılımı sağlamaktadır.

Doğru ve Yanlış Yanıtlar

Senaryo, geleneksel doğru/yanlış değerlendirmesine değil, yönlendirilmiş geri bildirim ve görünür sonuçlara dayanmaktadır.

- Doğru yanıtlar (örneğin, görevleri doğru sıralamak, zamanında ayrılmayı seçmek, otobüs durağına beklenen süre içinde ulaşmak) anında olumlu geri bildirimle pekiştirilir. Bu, görsel ipuçlarını (örneğin, parlayan öğeler, yeşil vurgular), kısa onay seslerini ve avatarın “İyi seçim” veya “Zamanınızı iyi kullanıyorsunuz” gibi cesaretlendirici mesajlarını içerir.

- Yanlış yanıtlar (örneğin, ayrılışı geciktirmek, geç kalmak, süpermarkette zaman sınırını aşmak, verimsiz eylemler seçmek) ceza ile sonuçlanmaz. Bunun yerine, senaryo içinde doğal sonuçlar tetiklerler; örneğin, mevcut zamanın azalması, otobüsü kaçırma veya bir sonraki aktivite için daha az zaman kalması gibi. Avatar, sakın ve destekleyici açıklamalar sunar (örneğin, “Şimdi daha az zamanınız var, ama yine de deneyebiliriz”), cesaret kırıcı olmaktan ziyade düşünmeye teşvik eder.

Daha karmaşık durumlarda (örneğin, otobüsü kaçırmak), öğrenciye senaryoyu tekrar deneme seçeneği sunulur, bu da tekrar ve deneyim yoluyla öğrenmeyi pekiştirir.

VR Etkileşimi Senaryodaki etkileşimler kasıtlı olarak basit, tutarlı ve temel eylemlere odaklanmıştır:

- Bakışa dayalı etkileşim: Saatler, program panosu veya bilgi panelleri gibi önemli unsurlar, öğrenci onlara baktığında hafifçe vurgulanır ve kullanıcının dikkatini bunaltmadan yönlendirir.
- Kontrol cihazına dayalı etkileşim: Öğrenci, seçenekleri seçmek, nesnelerle etkileşim kurmak ve sürükle-bırak eylemleri gerçekleştirmek için temel kontrolleri kullanır (örneğin, görev kartlarını program panosunda düzenlemek).
- Hareket ve yönlendirme: Öğrenci, kısa, yönlendirilmiş yollar (ev → otobüs durağı → süpermarket → dönüş) üzerinden hareket ederek yönelimini sağlar ve bilişsel yükü azaltır. Göreve odaklanmayı sürdürmek için serbest keşif sınırlandırılmıştır.
- Seçime dayalı etkileşim: Temel kararlar, iki net seçenek içeren basit diyalog kutuları aracılığıyla sunulur (örneğin, “Şimdi çık” / “Sonra çık”), böylece karmaşıklık olmadan karar verme desteklenir.

- Zaman etkileşimi: Zaman ilerlemesi temel bir mekaniktir. Dijital saat her zaman görünürdür ve önemli anlarda animasyon veya büyütme yoluyla vurgulanır. Belirli durumlarda, zaman daha hızlı ilerler veya seçimlerin sonuçlarını göstermek için "ileri atlar".

Ödül Sistemi

Ödül sistemi, baskı veya rekabet yaratmadan öğrenmeyi motive etmek ve pekiştirmek için tasarlanmıştır.

- Anında ödüller: Küçük başarılar, görsel efektler (örneğin, parlayan program panosu, vurgulanmış saat), sesler ve avatardan gelen olumlu sözlü geri bildirim yoluyla anında takdir edilir.
- Görev tamamlama ödülleri: Adımları başarıyla tamamlamak (örneğin, günlük planı düzenlemek, zamanında gelmek, süpermarket görevini belirlenen süre içinde bitirmek) ilerleme ve başarı duygusu yaratır.
- Son ödül: Öğrenci, günlük planın tamamını beklenen süre içinde tamamlarsa, koleksiyon alanına eklenen "Zaman Ustası Rozeti" gibi sembolik bir ödül alır.
- Duygusal pekiştirme: Öğrenci senaryoyu mükemmel bir şekilde tamamlamasa bile, geri bildirim destekleyici ve teşvik edici olmaya devam eder. Vurgu, performanstan ziyade çaba, öğrenme ve gelişme üzerinedir.

Genel olarak, mekanikler, öğrencinin zamanla aktif olarak etkileşim kurduğu, sonuçları gözlemlediği ve planlama ve karar verme becerilerini kademeli olarak geliştirdiği deneyim yoluyla öğrenmeyi teşvik eder. Basit etkileşim, tutarlı geri bildirim ve olumlu bir ödül sisteminin birleşimi, deneyimin erişilebilir, motive edici ve eğitici kalmasını sağlar.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Öğretmen, "Zaman Yönetimi ve Günlük Planlama" senaryosunda öğrenme deneyimini kolaylaştırmada, gözlemlenmede ve genişletmede merkezi bir rol oynar. Sanal gerçeklik ortamı yapılandırılmış rehberlik ve anında geri bildirim sağlarken, öğretmen öğrenmenin anlamlı, bireyselleştirilmiş ve gerçek hayata aktarılabilir olmasını sağlar.

Öğretmenin Rolü

- Öğrenme deneyiminin kolaylaştırıcısı: Öğretmen, etkinliği tanıtır, amacını basit terimlerle açıklar ve öğrencinin başlamadan önce sanal gerçeklik ortamıyla nasıl etkileşim kuracağını anlamasını sağlar.

- Gözlemci ve izleyici: Ekran yansıtma kullanarak, öğretmen öğrencinin eylemlerini gerçek zamanlı olarak takip eder, öğrencinin zamanı nasıl okuduğuna, programı nasıl yorumladığına, kararlar aldığına ve zaman baskısına nasıl tepki verdiği yakından dikkat eder.
- Destek sağlayıcı: Gerektiğinde, öğretmen senaryonun akışını kesmeden kısa, net ipuçları (örneğin, “Saate bak”, “Orada ne zaman olman gerekiyor?”) sunar. Öğrenci özgüven kazandıkça destek kademeli olarak azaltılır.
- Yansıtma aracı: Aktivite sonrasında öğretmen, öğrencinin seçimleri üzerinde düşünmesine yardımcı olmak için kısa bir tartışmaya rehberlik eder (örneğin, “Daha sonra ayrıldığınızda ne oldu?” “Bir dahaki sefere neyi farklı yapardınız?”).
- Bireyselleştirme: Öğretmen uygun zorluk seviyesini (A veya B Seviyesi) seçer, beklentileri ayarlar ve takip etkinliklerini öğrencinin ihtiyaçlarına ve hızına göre ayarlar.

Değerlendirme Göstergeleri

Değerlendirme, soyut bilgiden ziyade işlevsel becerilere ve gözlemlenebilir davranışlara odaklanır. Temel göstergeler şunlardır:

- Destekli veya desteksiz dijital zamanı tanıma ve yorumlama yeteneği
- Basit bir günlük programı anlama ve takip etme yeteneği
- Etkinlikleri kronolojik olarak sıralama yeteneği
- Uygun zamanla ilgili kararlar alma kapasitesi (örneğin, zamanında ayrılmak)
- Görevler sırasında zaman ilerlemesinin farkında olma
- Verilen bir zaman dilimi içinde etkinlikleri tamamlama yeteneği
- Görevleri önceliklendirme ve zaman kısıtlamalarına göre davranışı ayarlama yeteneği
- Senaryo boyunca dikkat düzeyi ve görevde ısrarcılık
- Bağımsızlık derecesi ve yönlendirmeye duyulan ihtiyaç

Bu göstergeler oyun sırasında doğrudan gözlemlenebilir ve zaman içinde güçlü yönleri, zorlukları ve ilerlemeyi belirlemek için kullanılabilir.

Takip Araçları

Öğrenmenin pekiştirilmesini ve aktarılmasını desteklemek için öğretmen, basit ve pratik takip etkinlikleri kullanabilir:

- Günlük planlama çalışma sayfaları: Öğrencinin 2-3 görevi sıraya koyduğu ve önce ne yapacağına karar verdiği etkinlikler (örneğin, “Ödeviniz, akşam yemeğiniz ve oyun zamanınız var - hangisi önce gelir?”).
- Zaman algısı alıştırmaları: Saatler ve günlük rutinler arasında eşleştirme etkinlikleri (örneğin, “08:00 – okula gitme”).
- Rol yapma senaryoları: Öğrencinin ne zaman harekete geçeceğine karar verdiği basit durumların yeniden canlandırılması (örneğin, evden çıkmaya hazırlanma).
- Görsel programlar: Rutinleri ve zaman farkındalığını pekiştirmek için sınıfta gerçek hayattaki program panolarının kullanılması.
- Yansıtma soruları: Neden-sonuç ilişkisini anlamayı güçlendirmek için etkinliklerden sonra kısa, yönlendirilmiş sorular (örneğin, “Geç kalırsak ne olur?”).

Ayrıca, öğretmenler VR etkinliği sırasında performansı kaydetmek için gözlem tabloları veya kontrol listeleri kullanabilir, bu da devam eden değerlendirmeyi destekler ve bireyselleştirilmiş eğitim planlarına (BEP) katkıda bulunur. Öğrencinin planlama ve zaman farkındalığını uygulayabileceği evde basit rutinler önererek ebeveynlerle işbirliği de teşvik edilir.

Genel olarak, öğretmen, sanal gerçeklik senaryosunun izole bir etkinlik değil, sanal deneyimi gerçek hayattaki beceri gelişimiyle birleştiren ve öğrencinin daha fazla bağımsızlığa doğru ilerlemesini destekleyen daha geniş bir eğitim sürecinin parçası olmasını sağlar.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitsel Etki

“Zaman Yönetimi ve Günlük Planlama” senaryosu, kapsayıcı eğitim ilkelerine uygun olarak tasarlanmıştır ve hedef gruptaki tüm öğrencilerin aktif olarak katılımını, etkileşimini ve deneyimden faydalanmasını sağlar. Yapı, görsel destekler ve basitleştirilmiş etkileşimler, etkinliği hafif zihinsel engelli öğrenciler için erişilebilir kılarken, ayarlanabilir zorluk seviyeleri bireysel ihtiyaçlara göre farklılaştırmaya olanak tanır. Karmaşıklığı azaltarak, öngörülebilir rutinler sunarak ve sürekli rehberlik sağlayarak, senaryo öğrencilerin kendi hızlarında başarılı olabilecekleri ve özgüven kazanabilecekleri bir öğrenme ortamı yaratır.

Senaryonun en önemli güçlü yönlerinden biri, gerçek hayata aktarıma güçlü bir şekilde odaklanmasıdır. Sanal gerçeklik ortamında uygulanan beceriler (zamanı anlama, bir programa uyma, ne zaman harekete geçileceğine karar verme ve gecikmelerin sonuçlarını tanıma gibi) günlük durumlara doğrudan uygulanabilir. Öğrenciler bu yetenekleri okula hazırlanma, okul sonrası aktiviteleri yönetme, randevulara zamanında varma veya evde basit günlük işleri organize etme gibi rutinlere aktarabilirler. Senaryo tanıdık bağlamları (ev, ulaşım, süpermarket, boş zaman) kullandığı için, sanal deneyim ile gerçek yaşam arasındaki bağlantı açık ve anlamlıdır.

Senaryo ayrıca işlevsel bağımsızlığın gelişimini de destekler. Öğrenciler, planlama ve zamana dayalı karar verme süreçlerine tekrar tekrar katılarak, bir sonraki adımın ne olacağını tahmin etmeye, zamanlamanın önemini anlamaya ve eylemlerinin sorumluluğunu giderek daha fazla üstlenmeye başlarlar. Ayrılma zamanının geldiğini fark etmek veya gecikmeden hareket etmeyi seçmek gibi küçük iyileştirmeler bile özerklik ve sosyal katılım yolunda önemli adımlar temsil eder.

Eğitimsel bir bakış açısıyla, etki bireysel aktivitenin ötesine uzanır. Senaryo, öğretmenlere her öğrencinin yetenekleri hakkında değerli bilgiler sağlar; örneğin, zamanı nasıl algıladıkları, görevleri nasıl önceliklendirdikleri ve yapılandırılmış seçimlere nasıl yanıt verdikleri gibi. Bu gözlemler, bireyselleştirilmiş eğitim planlarını bilgilendirebilir ve hedefli müdahaleleri destekleyebilir. Dahası, deneyim yansıtıcı öğrenmeyi teşvik ederek öğrencilerin sadece ne yapmaları gerektiğini değil, zamanlamanın ve planlamanın neden önemli olduğunu anlamalarına yardımcı olur. Olumlu pekiştirme ve duygusal güvenliğe verilen önemle kapsayıcılık daha da desteklenir. Senaryo cezalandırıcı tepkilerden kaçınır ve bunun yerine hataları öğrenme fırsatları olarak sunar. Bu yaklaşım, özellikle gerçek hayattaki zaman baskısından bunalmış hissedebilecek öğrenciler için kaygıyı azaltır, motivasyonu artırır ve aktif katılımı teşvik eder. Senaryo, dijital teknoloji ve işlevsel öğrenmenin anlamlı bir entegrasyonunu temsil eder. Öğrencilerin gerçekçi bağlamlarda planlama, karar verme ve zaman farkındalığını aktif olarak uyguladıkları yapılandırılmış bir deneyim yaratarak, izole becerileri öğretmenin ötesine geçer. Tekrarlama, rehberli destek ve yansıtma yoluyla senaryo, temel yaşam becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunur, bağımsızlığı, özgüveni ve günlük hayata katılımı artırır.

Öğrenme Senaryosu 3.1 - Sıra Alma Kuralları

1. Giriş

Sıra Alma Kuralları

Öğrenme Alanı 3 – Sosyal Uyum Becerileri

Zorluk Seviyesi: Temel

Senaryo 3.1 – Sıra Alma Kuralları, Öğrenme Alanı 3: Sosyal Uyum Becerileri'nin temel bir bileşenidir. Bu senaryo, yapılandırılmış bir okul ortamında öğrencinin temel sosyal yönlendirme ve davranış düzenleme becerilerini geliştirmek için özel olarak tasarlanmıştır. Sıraya girmenin evrensel sosyal gerekliliğine odaklanarak, öğrenciler bir sıradaki yerlerini başlatmayı ve korumayı, fiziksel sınırları tanımayı ve bu sınırlar zorlandığında kibar sosyal toparlanmayı uygulurlar. Bu senaryonun amacı, soyut sosyal kurallar ile somut fiziksel eylemler arasındaki boşluğu kapatmaktır. Anında duyuşal geri bildirim, yüksek kontrastlı görsel rehberlik ve öğretmen destekli yansıtma yoluyla, öğrenme deneyimi, kantinler, koridorlar ve oyun alanları gibi yoğun trafikli alanlarda öğrencinin özgüvenini güçlendirir. Kontrollü, düşük stresli bir dijital ortam sağlayarak, bu senaryo, öğrencilerin gerçek hayattaki okul geçişlerinin öngörülemez doğasıyla karşılaşmadan önce "kalabalık stresi"ni aşmalarına olanak tanır.

Gerekçe

Sıraya girmek ve sırasını beklemek, bir öğrencinin okul hayatına entegre olma yeteneğini önemli ölçüde etkileyen günlük gereksinimlerdir. Hedef gruptaki birçok öğrenci için bu durumlar, duyuşal aşırı yüklenme, dürtüsellik veya sözsüz sosyal ipuçlarını yorumlamada zorluk nedeniyle yüksek kaygı kaynaklarıdır.

- Güvenlik: VR, hataların (sıraya girmeyi atlamak gibi) sosyal çatışma veya öğretmen azarlaması yerine nazik yönlendirmeye sonuçlandırıldığı tekrarlanabilir bir ortam sağlar.
- Duyusal Düzenleme: VR ortamı, gerçek bir koridordan daha sessiz ve görsel olarak daha az karmaşık olacak şekilde ayarlanabilir, bu da öğrencinin yalnızca sosyal kuralın mekaniğine odaklanmasını sağlar.
- İşlevsel Bağımsızlık: Bu kurallara hakim olmak, bağımsız yaşam ve başarılı topluluk katılımı için bir ön koşuldur.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, hafif zihinsel engelli (MID) çocuklar ve erken ergenler (8-15 yaş) için tasarlanmıştır, ancak diğer nöroçeşitlilik profilleri için de oldukça uygundur. Özellikle dürtüsellik veya sosyal ipuçlarını fark etmede zorluk çeken, sosyal uyum desteğine ihtiyaç duyan öğrencileri hedeflemektedir.

2.1 Hedeflenen Zorluklar

- Dürtüsellik: Bekleme eylemiyle fiziksel olarak mücadele eden ve kendilerine ayrılan alandan çıkma eğiliminde olan öğrenciler.
- Sosyal İpuçları: Bir sıranın nerede başlayıp nerede bittiğini belirlemede zorlanan veya önlerinde bir boşluk açıldığında bunu fark etmeyen öğrenciler.
- Sınır Belirleme: Başkası sosyal normları ihlal ettiğinde (örneğin sırayı kestiğinde) nasıl kibarca yanıt vereceğini bilmeyen öğrenciler. Beklemede zorluk, yerinden çıkma eğilimi veya birisi sırayı kestiğinde kibar sınırlar belirlemede sorun.

2.2 Özel İhtiyaç Değerlendirmesi

Soyut sosyal kurallarla mücadele eden ve somut, adım adım görsel rehberliğe ihtiyaç duyan öğrenciler için tasarlanmıştır. - Zihinsel Engelliler (ZİH): Senaryo, kısa ve somut talimatları takip etme yeteneğini pekiştirmek için basit bir dil ve yüksek kontrastlı semboller kullanır.

- Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB): Kişisel alanı anlamaya ve bir gruptaki diğerlerinin fiziksel hareketlerine uyum sağlamaya odaklanır.
- Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB): "Bekleme" aşamasında sürekli dikkati sağlamaya ve başkalarını atlama dürtüsünü kontrol etmeye yardımcı olur.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Çerçeve, her öğrencinin sosyal öğrenme fırsatlarına eşit erişimini sağlayan Kapsayıcı Eğitim İlkelerine dayanmaktadır.

- Hatasız Öğrenme Yaklaşımı: Oyun, "Ceza Yok" felsefesini kullanır. Yanlış seçimler, olumsuz puanlar yerine "Bunu başka bir şekilde de söyleyebilirdiniz" gibi yansıtıcı soruları tetikler ve öğrencinin motivasyonunu korur.
- Bireyselleştirilmiş Hızlandırma: VR deneyimi, öğrencinin kendi hızında ilerlemesine olanak tanır; öğretmen, daha karmaşık adımlara geçmeden önce öğrenmenin sağlanması için bölümleri duraklatabilir veya tekrarlayabilir.

- Çok Modlu Geri Bildirim: Farklı öğrenme stillerini desteklemek için bilgiler görsel (parlayan ayak izleri), işitsel (onay sesleri) ve dokunsal (kontrol cihazı titreşimi) kanallar aracılığıyla iletilir.
- VR Kullanımının Gerekçesi: Gerçek, gürültülü bir okul ortamının duyuşal aşırı yüklenmesi olmadan becerileri uygulamak için güvenli, tekrarlanabilir bir ortam sağlar.
- Kapsayıcı Eğitim İlkeleri: Çeşitli bilişsel profiller için erişilebilirliği sağlamak amacıyla basit, dost canlısı avatarlar ve yüksek kontrastlı görsel ipuçları (ayak izleri) kullanır.

- İşlevsel Öğrenme: Sıra bekleme evrensel sosyal normunu öğretmek bağımsız yaşamla doğrudan ilişkilidir.

4. Öğrenme Hedefleri

Genel Hedefler

- Sıra alma ve kuyrukta bekleme kurallarını öğrenerek sosyal uyumu geliştirmek.
- Paylaşılan okul ortamında duyuşal düzenlemeyi ve özgüveni geliştirmek.
- Beklerken diğerlerinden uygun fiziksel mesafeyi korumak.
- Sosyal çatışmalara (sıra atlama) kibarca yanıt vermek.

Özel Hedefler

- Mekansal Farkındalık: Sıranın arkasını belirlemek ve öndeki kişiden saygılı bir fiziksel mesafe korumak.
- Davranış Düzenlemesi: Odaklanmayı kaybetmeden veya sıradan ayrılmadan sıranın adım adım ilerlemesini uygulamak.
- Sosyal İletişim: Sıra atlamaları ele almak veya sıranın kimde olduğunu açıklamak için kibar ifadeler seçmek ve kullanmak. - Beceri Aktarımı: Bu sanal davranışları okul kantini veya teneffüs gibi gerçek hayattaki durumlara uygulamak.

5. Ortam Tanımı

Senaryo, bilişsel yükü en aza indirmek için renkli ancak basit olacak şekilde tasarlanmış iki farklı okul ortamında geçmektedir.

Okul Koridoru

Bu sahne, sınıflar arasındaki geçişi simüle eder. Çocuk, bir sınıf kapısının önünde okul koridorunda durmaktadır. Duvarda bir sınıf işareti ve duyuru panoları bulunmaktadır. Yerde yönlendirme çizgileri vardır ve kapının önünde birkaç öğrenci avatarı beklemektedir. Sınıf kapısının önünde, sıraya nerede durulacağını gösteren ayak izi işaretleri bulunmaktadır. Bu ayak izleri sıranın önünden arkasına kadar uzanır. Bazı öğrenci avatarları ayak izlerinin üzerinde durmaktadır ve bir veya iki boş yer vardır.

- Görsel İpuçları: Öğrencinin konumunu yönlendirmek için bir sınıf kapısı, işaret levhaları ve yerde yüksek kontrastlı ayak izi işaretleri içerir.

- Etkileşimli Geri Bildirim: Çocuk doğru ayak izine yaklaştığında, yumuşak bir ışık halkası belirir ve kumanda dokunsal geri bildirim sağlar.

Oyun Alanı

İkinci sahnede çocuk okul oyun alanına geçer. Salıncak veya kaydırak için bir sıra var. Yerde yine ayak izleri, sıranın başlangıcını gösteren küçük bir işaret ve oyun alanını işaretleyen boyalı çizgiler var. Bu sahne, eğlenceye dayalı sıra alma üzerine odaklanıyor. Ortam, bir okul gibi hissettirecek kadar basit ve renkli, ancak çok kalabalık değil. Çocuğun sırada durması gereken yerler yüksek kontrastla açıkça vurgulanmış. Diğer öğrenciler basit, arkadaş canlısı görünümlü avatarlar olarak tasarlanmış. Çocuk VR'da etrafına baktığında, sıra alanı ve ayak izleri dikkat çekmek için hafifçe parlıyor. Çocuk kumanda ile veya ileri adım atarak bir ayak izine geçtiğinde, kısa bir ses veya titreşim bunun durma noktası olduğunu bildiriyor.

- Ekipman: Her biri belirlenmiş bir "sıra başlangıcı" işaretine sahip bir kaydırak ve bir salıncak seti içerir.
- Sosyal Düzen: Avatarlar sıralarını beklerken konumlandırılmış olup, sosyal kuralın işleyişine dair net bir görsel model sunmaktadır.

6. Oyun Akışı

Adım 1: Giriş ve Oryantasyon

Bir rehber avatar, okulda sıra bekleme pratiği yapma görevini açıklıyor. Rehber avatar ekranda beliriyor, öğrenciyi selamlıyor ve görevi açıklıyor: "Bugün herkesin adil bir şekilde sıraya girmesi için nasıl sıra bekleyeceğimizi pratik edeceğiz. Okulda sıraya girmeyi ve beklerken kurallara uymayı pratik edeceksiniz. Önce sınıf kapısının önündeki sıraya katılacaksınız, ardından oyun alanındaki ekipmanları kullanmak için sıraya katılacaksınız."

Adım 2: Sıranın Sonunu Belirleme (Koridor)

Öğrenci, küçük bir avatar grubunun zaten beklediği koridora yerleştirilir.

- Görev: Çocuk, sınıf sırasının arkasındaki son ayak izini bulmalıdır. Öğrenci, sıradaki son kişiyi bulmalı ve arkasındaki parlayan ayak izinin üzerine basmalıdır.

- Akış: Çocuk koridorda sınıf kapısına doğru yürür. Kapının önünde üç veya dört öğrenci avatarından oluşan bir sıra vardır. Avatar, "Sıra nereden katılmalısın?" diye sorar. Yerde üç nokta işaretlenmiştir: sıranın önü, ortadaki bir yer ve en arkadaki son boş ayak izi. Çocuktan sıranın en arkasındaki son ayak izine gitmesi ve orada durması istenir.

- Düzeltme: Eğer çocuk sıranın ortasına giderse, diğer avatarlar hafif bir rahatsızlık tepkisi gösterir ve rehber avatar nazikçe "Her zaman sıranın arkasından katılmalısın" der. Ardından çocuk en arkadaki ayak izine yönlendirilir. Eğer öğrenci ortaya veya öne katılmaya çalışırsa, rehber sorar: "Bu sıranın arkası mı? En sondaki kişiyi bulalım."

3. Adım: Pozisyonu Koruma (İlerleme)

Sıra ilerlerken, öğrenci her seferinde bir ayak izi ilerlemelidir.

- Zorluk: Öğrenci, bir sonraki ayak izi aydınlanmadan önce öndeki kişinin hareket etmesini beklemelidir, bu da sabrı pekiştirir.

- Akış: Çocuk beklerken, sıra yavaşça ilerler. Öndeki öğrenciler birer birer öne doğru adım atarlar. Çocuğun ayak izlerini takip etmesi ve öndeki kişiye çok yaklaşımadan adım adım ilerlemesi istenir. Çocuk çok yaklaşır ve öndeki öğrencinin neredeyse üzerine çıkarsa, avatar "Önündeki arkadaşın için biraz yer bırakmalısın" diye uyarır. Doğru mesafeyi gösteren ayak izi yanar. Çocuk sırası geldiğinde hareket etmezse, arkadaki avatar hafifçe seslenir ve rehber avatar "Şimdi sıra sende, bir adım ileri gidebilirsin" der. Çocuk bağırma veya yüksek sesle konuşmaya başlarsa, rehber avatar onu uyarır. Sırada beklerken sakin ve saygılı olmalıyız.

4. Adım: Çatışma Çözümü (Sıra Kesici)

Birisi sırayı kesmeye çalıştığında yanıt verme. Yeni bir avatar belirir ve öğrencinin önüne geçmeye çalışır.

- Seçenekler: Seçenekler içeren bir kullanıcı arayüzü paneli belirir:

1. Hiçbir şey söyleme (Pasif).

2. "Affedersiniz, sırada bekliyordum" (Doğru).

- Sonuç: Çocuk "Hiçbir şey söyleme" seçeneğini seçerse, rehber avatırı "Bazen bir şey söylemek zor olabilir, ancak herkesin sıraya saygı duyması için kibarca konuşmak önemlidir" der. Ardından çocuğa durumu tekrar denemesi için ikinci bir şans verilir. Çocuk "Affedersiniz, sırada bekliyordum" seçeneğini seçerse, karakteri "Zaten sırada bekliyordum, lütfen arkaya geçin" gibi bir şey söyler.

Bu durumda diğer avatarlar olumlu tepki verir, sırayı atlamaya çalışan öğrenci arkaya geçer ve rehber avatırı "Onlara sırayı saygılı bir şekilde hatırlattınız" der. Kibar yanıtı seçmek, sırayı atlayanın arkaya geçmesine neden olur ve rehber, öğrencinin "saygılı iletişimini" över.

5. Adım: Oyun Alanı Uygulaması (Kaydırak)

Sahne, oyun alanı ekipmanları için sıraya girmeye geçer. Çocuk, kaydırığı kullanmak için bekleyen bir öğrenci sırası görür. Öğrenci, sırası gelmeden önce bir avatarın kaydırdan aşağı inip alandan tamamen çıkmasını beklemelidir. Yerde ayak izleri ve sıranın başlangıcını gösteren bir işaret var. Çocuktan tekrar sıranın arkasına geçmesi, beklemesi ve önündeki öğrenciler ekipmanları tek tek kullanırken sırasını takip etmesi istenir. Çocuğun sırası geldiğinde, kaydırığa yürür, kısa bir süre güvenli bir şekilde kullanır ve hemen tekrar sıraya girmeden oyun alanından ayrılır. Avatar, "Şimdi sıra arkadaşlarında" diyerek sırayı paylaşma fikrini vurgular.

Adım 6: Sonuç ve Ödül

Tüm görevler tamamlandığında, çocuk rehber avatırıyla birlikte koridora geri döner. Avatar yapılanları özetler:

- Sıraya en arkadan katıldınız.
- Beklerken mesafenizi korudunuz.
- Birisi araya girmeye çalıştığında kibarca sınır koydunuz.
- Oyun alanı ekipmanlarını sırayla kullandınız.

Öğrenci, oturumun özetini almak için rehber geri döner. Somut bir başarı duygusu sağlamak için ekranda bir "Sıra Kahramanı Rozeti" belirir.

7. Mekanik

Bu VR senaryosunun mekaniği ve etkileşim tasarımı, sosyal durumlarda açık rehberliğe ihtiyaç duyan öğrenciler için netlik, öngörülebilirlik ve duygusal güvenliği desteklemek üzere kasıtlı olarak yapılandırılmıştır. Her etkileşimli unsur, yalnızca katılımı sürdürmekle kalmayıp, aynı zamanda

hedeflenen sosyal uyum becerisi olan sıra alma becerisini somut ve erişilebilir bir şekilde pekiştirmek üzere tasarlanmıştır. Etkileşim sistemi gereksiz karmaşıklıktan kaçınır ve bunun yerine tekrara, açık neden-sonuç ilişkilerine ve destekleyici geri bildirimle vurgu yapar.

Hareket ve Mekansal Navigasyon

Senaryo içindeki hareket, ya ışınlanma tabanlı hareket ya da vurgulanmış ayak izi bölgelerine kısa, yönlendirilmiş yürüme eylemleriyle yönetilir. Bu tasarım seçimi, siber hastalık riskini azaltır ve öğrencilerin sanal ortamda gezinmek yerine göreve odaklanmalarına yardımcı olur. Ayak izi sistemi hem mekansal bir kılavuz hem de davranışsal bir ipucu olarak işlev görür. Öğrencinin sıraya girmesi, beklemesi veya ilerlemesi beklendiğinde, ilgili ayakta durma pozisyonu parlayan işaretler, ışık halkaları veya renk kontrastı yoluyla görsel olarak aktif hale gelir. Bu nedenle öğrencinin karmaşık mekansal beklentileri bağımsız olarak çıkarması gerekmez. Bunun yerine, ortam, bir sonraki sosyal olarak uygun pozisyonun nerede olduğunu göstererek, sıraya girme mantığını kademeli olarak öğretir. Öğrenci yanlış bir pozisyonda durursa, yanlış konum cezayı tetiklemez; bunun yerine, doğru yer tekrar vurgulanır ve rehber avatarı, "Sıranın arkasındaki yeri bulalım" gibi kısa bir sözlü ipucu verir. Bu, öğrencinin düzeltmeyi başarısızlık yerine destek olarak deneyimlemesini sağlar.

Yapılandırılmış Etkileşim İlerlemesi

Senaryo, sıralı bir etkileşim modelini izler. Bir sonraki adım aktif hale gelmeden önce her adım tamamlanmalıdır. Bu sıralı tasarım, bilişsel aşırı yüklenmeyi önlediği ve öğrencinin ilerlemeden önce her görevin amacını anlamasını sağladığı için pedagojik olarak önemlidir. Örneğin, öğrenci, sıranın arkasındaki doğru yeri başarıyla belirleyene kadar bekleme ve ilerleme aşamasına geçemez. Benzer şekilde, koridor tabanlı sıraya girme görevleri tamamlanana kadar oyun alanındaki sıra alma etkinliği etkinleşmez. Bu ilerleme önemli bir sosyal ilkeyi iletir: paylaşılan ortamlarda başarılı katılım, kurallara düzenli bir şekilde uymaya bağlıdır.

Diyalog Seçimi ve Sosyal Tepki Uygulaması

Senaryo, öğrencinin doğal görüş alanında ve erişilebilir bir yükseklikte görünen basit diyalog seçeneği panelleri içerir. Bu paneller, öğrencilerin okuma veya arayüz yönetimi yerine sosyal seçimin anlamına odaklanabilmeleri için minimum metin, büyük simgeler ve sınırlı yanıt seçenekleriyle tasarlanmıştır.

Çoğu durumda, öğrenciye iki veya üç olası yanıt sunulur. Bir seçenek en sosyal olarak uygun sözlü stratejiyi temsil ederken, diğerleri pasif veya daha az etkili tepkileri yansıtır. Bu diyalog mekaniği, özellikle sıra atlama olayı sırasında önemlidir. Öğrenci, yalnızca haksız davranışı tanımakla kalmayıp, aynı zamanda buna kibar, ıddialı ve sosyal olarak kabul edilebilir bir şekilde yanıt vermeyi de uygulamaya davet edilir. Amaç sadece bir cümleyi ezberlemek değil, saygılı iletişimin sosyal uyumu korunurken kişisel hakları koruyabileceğini anlamaktır. Yararsız bir yanıt seçilirse, senaryo yavaşlar ve rehber avatarı durumu destekleyici bir şekilde yeniden çerçevelendirerek öğrenciye deneme fırsatı daha verir.

Geri Bildirim ve Pekiştirme

Geri bildirim sistemi çok duyuşal, anlık ve tehdit edici olmayan bir yapıya sahiptir. Olumlu eylemler, ortamdaki ince ama anlamlı deęişikliklerle pekiştirilir. Bunlar şunları içerebilir:

- Parlayan ayak izleri veya yol vurguları;
- Kısa onay sesleri;
- Hafif kumanda titreşimi;
- Akran avatarlarından olumlu yüz ifadeleri;
- Rehber avatarından kısa sözlü övgü;
- Ortamın hafifçe aydınlatılması.

Bu tür pekiştirme, öğrencilerin eylemlerini uygulanan sosyal kural ile ilişkilendirmelerine yardımcı olur. Örneğin, öğrenci doğru noktada sıraya girdiğinde, ortam anında başarıyı iletir. Öğrenci beklerken uygun mesafeyi koruduğunda, sistem sahnenin doğal akışını bozmadan davranışını pekiştirir. Yanlış yanıtlar, utanç veya kaygı yaratabilecek cezalara, puan kaybına veya olumsuz karakter tepkilerine yol açmaz. Bunun yerine, sistem yansıtıcı düzeltme kullanır. Sahne kısa bir süreliğine duraklayabilir, rehber avatar sosyal beklentiği yeniden ifade edebilir ve öğrenci tekrar denemeye davet edilebilir. Bu şekilde, etkileşim tasarımı hatasız öğrenme ilkeleriyle uyumlu hale gelir ve öğrencinin motivasyonunu korur.

Ödül Sistemi ve Başarı Duygusu

Ödül sistemi, içsel motivasyonu artırırken aynı zamanda görünür başarı işaretleri sağlamak üzere tasarlanmıştır. Hedef grup somut başarı tanınmasından fayda görebileceğinden, tamamlanan her eylem ilerleme duygusuna katkıda bulunur. Öğrenci, yalnızca senaryonun sonunda değil, aynı zamanda etkinlik boyunca küçük, yönetilebilir anlarda da pekiştirme alır.

Örnekler şunlardır:

- Doğru yerde durmak için takdir;
- Sakin bir şekilde beklemek için övgü;
- Sadece uygun olduğunda ilerlemek için onay;
- Saygılı dil kullanmak için olumlu geri bildirim;
- "Sıra Kahramanı Rozeti" aracılığıyla nihai başarı tanınması.

Ödül rekabetçi nitelikte değildir. Öğrenciyi başkalarıyla karşılaştırmaz veya doğruluk yerine hızı teşvik etmez. Bunun yerine, başarılı katılımı, sabrı ve sosyal farkındalığı kutlar. Bu yaklaşım, gerçek sosyal ortamlarda hayal kırıklığı geçmişi olabilecek öğrenciler için özellikle önemlidir.

Etkileşim Tasarımında Erişilebilirlik ve Duygusal Güvenlik

Bu senaryonun temel prensibi, etkileşimin duygusal olarak güvenli kalmasıdır. Görsel karmaşa en aza indirilir, talimatlar kısa ve somuttur ve etkileşimler tahmin edilebilir. Dost canlısı avatarlar, sakin sesli uyarılar ve yapılandırılmış tempo, öğrencilerin sosyal utanç duymadan risk alabilecekleri, hata yapabilecekleri ve tekrar pratik yapabilecekleri bir öğrenme ortamına katkıda bulunur. Arayüzün gerektiğinde uyarlanabilir olması sağlanarak kapsayıcılık daha da güçlendirilir. Sesli talimatlar tekrarlanabilir, görsel uyarılar daha uzun süre görünür kalabilir ve öğretmen desteği etkinlik boyunca entegre edilebilir. Sonuç olarak, mekanikler yalnızca oyun oynama amaçlarına hizmet etmez; karmaşık bir sosyal kuralı anlaşılabilir ve ulaşılabilir eylemler dizisine dönüştüren eğitimsel iskeleler görevi görürler.

8. Öğretmenin Rolü ve Değerlendirme

Öğretmen, bu VR öğrenme senaryosunun etkinliğinde merkezi ve vazgeçilmez bir rol oynar. Dijital ortam yapılandırılmış yönlendirmeler ve anında pekiştirme sağlasa da, deneyim bir öğretmen tarafından yönlendirildiğinde, gözlemlendiğinde ve yorumlandığında eğitimsel değer önemli ölçüde artar. Öğretmenin rolü denetimin ötesine uzanır ve hazırlık, gözlem, destek sağlama, değerlendirme ve deneyim sonrası gerçek yaşam ortamlarına aktarmayı içerir.

Öğrenmeyi Kolaylaştıran Öğretmen

VR oturumu başlamadan önce, öğretmen etkinliğin amacını basit ve güven verici bir dille tanıtır. Öğrenci, amacın stresli veya değerlendirmeci bir şekilde test edilmek değil, güvenli bir ortamda günlük bir okul becerisini uygulamak olduğunu anlamalıdır. Öğretmen, birçok insanın kalabalık yerlerde beklemeyi, sırayla konuşmayı ve kibarca konuşmayı öğrenmesi gerektiğini ve VR etkinliğinin bu becerileri adım adım uygulama fırsatı olduğunu açıklayabilir.

Oturum sırasında öğretmen, duygusal güvence sağlayan, gerekirse talimatları açıklayan ve öğrencinin sakin ve ilgili kalmasını sağlayan bir kolaylaştırıcı görevi görür. Özellikle dürtüsellik veya kaygı sorunu olan bazı öğrenciler için, öğretmenin sakin varlığı tereddütü azaltabilir ve dikkati artırabilir. Öğrenci bunalırsa öğretmen deneyimi durdurabilir, önemli talimatları tekrarlayabilir veya devam etmeden önce neler olduğunu kısaca açıklayabilir.

Teknik Denetim ve Ekran Yansıtma

Bu senaryonun etkili bir öğretim aracı olarak işlev görmesi için ekran yansıtma şarttır. Öğretmen, öğrencinin VR perspektifini gerçek zamanlı olarak bir ekranda, monitörde, projektörde veya tablette

görebilmelidir. Bu görsel erişim olmadan, öğrencinin ne gördüğünü, hangi seçeneğin seçildiğini veya hangi anda kafa karışıklığı yaşandığını anlamak zorlaşır. Gerçek zamanlı gözlem, öğretmenin öğrencinin:

- sıranın arkasını bağımsız olarak tanıyıp tanımadığını;
- mekansal yönlendirmeyi uygun şekilde takip edip etmediğini;
- belirlenen yerinden ayrılmadan bekleyip beklemediğini belirlemesine olanak tanır.
- Uygun kişisel mesafeyi korur;
- Çatışma durumuna sakin bir şekilde yanıt verir;
- Anlayışı bir ortamdan diğerine aktarır.

Bu teknik görünürlük, VR görevini özel bir dijital deneyimden paylaşılan bir pedagojik etkinliğe dönüştürür.

Davranışsal Göstergelerin Gözlemlenmesi

Öğretmenin gözlem rolü özellikle değerlidir çünkü senaryo, genellikle çalışma sayfaları veya yalnızca sözlü sorularla değerlendirilmesi zor olan davranışları hedef alır. Öğretmen, öğrencinin doğru cevaba ulaşım ulaşmadığını değil, aynı zamanda süreç boyunca nasıl davrandığını da izleyebilir.

- Öğrenci hemen sıranın ortasına veya önüne girmeye çalışıyor mu?
- Öğrenci tereddüt ediyor ve tekrar tekrar yönlendirilmeye ihtiyaç duyuyor mu?
- Öğrenci beklerken pozisyonunu koruyabiliyor mu?
- Öğrenci öndeki avatara çok yaklaşıyor mu?
- Öğrenci sıranın ilerlediğini fark ediyor mu?
- Başka bir avatar araya girdiğinde öğrenci duygusal olarak nasıl tepki veriyor?
- Öğrenci kibar bir sınır belirleme ifadesi seçebiliyor veya söyleyebiliyor mu?

Bu gözlemler, öğretmenin asıl zorluğun dürtü kontrolü, mekansal farkındalık, sosyal yorumlama, iletişim veya duygusal düzenlemede olup olmadığını anlamasına yardımcı olur.

Değerlendirme Göstergeleri

Bu senaryoda değerlendirme, biçimlendirici, destekleyici ve beceriye dayalı olmalıdır. Mükemmellikten ziyade gözlemlenebilir ilerlemeye odaklanmalıdır. Öğrenci performansını tekrarlanan oturumlarda belgelemek için basit bir öğretmen gözlem kontrol listesi veya değerlendirme ölçeği kullanılabilir. Önerilen değerlendirme göstergeleri şunlardır:

Sıraya uygun şekilde katılma

- Sıranın arkasını doğru bir şekilde belirler;
- Görsel ipuçlarını minimum destekle takip eder;
- Sıranın ortasına veya önüne girmekten kaçınır.

Bekleme davranışı

- Beklerken pozisyonunda kalır;
- Sadece önündeki yer boşaldığında ilerler;
- Uygun kişisel mesafeyi korur.

Sosyal iletişim

- Başka bir kişi araya girdiğinde kibar bir ifade seçer veya kullanır;
- Adalet ve sıra alma bilincini gösterir;
- Saldırganlık veya geri çekilme olmadan yanıt verir.

Genel düzen

- Aktivite boyunca sakin kalır;
- Kısa bekleme sürelerine tahammül eder;
- Düzeltmeleri kabul eder ve tekrar dener.

Değerlendirme şu kategoriler kullanılarak kaydedilebilir:

- bağımsız;
- sözlü yönlendirme ile;
- görsel yönlendirme ile;
- fiziksel/yakın yetişkin desteği ile;
- henüz gösterilmemiş.

Bu tür yapılandırılmış gözlem, bireyselleştirilmiş eğitim planlamasını destekler ve öğretmenlerin zaman içinde gelişimi takip etmelerine yardımcı olur.

VR Oturumundan Sonra Yansıtıcı Tartışma

Öğrenme süreci, kulaklık çıkarıldıktan sonra da devam etmelidir. Kısa bir yansıtıcı tartışma, öğrencinin olanları sözlü olarak ifade etmesine ve sanal eylemleri gerçek hayattaki durumlarla ilişkilendirmesine olanak tanır. Öğretmen şu gibi somut, yönlendirilmiş sorular sorabilir:

- Sıraya girerken nerede durmalısınız?
- Sıra hareket ettiğinde ne yapmalısınız?
- Biraz boşluk bırakmak neden önemlidir?
- Birisi önünüze geçerse ne söyleyebilirsiniz?
- Okulda sıranızı nerede beklemeniz gerekiyor?

Bu yansıtıcı aşama önemlidir çünkü eylemi anlayışa dönüştürür. Ayrıca öğretmenin, öğrencinin kuralı içselleştirip içselleştirmedeğini veya yalnızca sanal ipuçlarına mı güvendiğini belirlemesine yardımcı olur.

Sınıf ve Okul Uygulamalarına Genişletme

Öğretmenin rolü değerlendirme ile bitmez. En önemli sorumluluklardan biri, öğrencinin pratik edilen beceriyi gerçek ortamlarda uygulamasına yardımcı olmaktır. Sanal gerçeklik etkinliğinden hemen sonra öğretmen, aşağıdaki gibi kısa gerçek yaşam uygulama fırsatları düzenleyebilir:

- teneffüsten sonra sıraya girmek;
- kantin için sıra oluşturmak;

- sınıfa girmek için beklemek;
- bir oyun veya grup etkinliği sırasında sırayla oynamak.

Öğretmen, "Sıranın arkasını bulun" veya "Şimdi bir adım ileri gidin" gibi sanal gerçeklik ortamından aynı dili ve ipuçlarını kullanabilir. Bu tutarlılık, aktarımı güçlendirir ve öğrenciye gerçek okul durumlarında tanıdık bir yapı sağlar.

Aileler ve Destek Ekipleriyle İletişim

Öğretmen ayrıca, gözlemlerini aileler ve diğer profesyonellerle paylaşarak senaryonun eğitimsel değerini genişletebilir. Ebeveynleri sanal gerçeklikte uygulanan sosyal kurallar hakkında bilgilendirmek, aynı davranışın evde veya toplumsal ortamlarda da pekiştirilmesini mümkün kılar. Aileler, yemeklerde, alışverişte, oyunlarda veya oyun alanı ziyaretlerinde sırayla beklemeyi uygulamaya teşvik edilebilir. Çok disiplinli bağlamlarda, öğretmenin gözlemleri, öz düzenleme, sosyal iletişim ve uyum sağlama gibi ilgili hedefler üzerinde çalışan özel eğitim personeli, psikologlar veya terapistler için de yararlı olabilir.

Öğretmenin Rolü Neden Önemlidir?

Bu senaryo sadece dijital bir etkinlik değil; rehberli bir eğitim müdahalesidir. Öğretmen, öğrencinin eylemlerine anlam kazandırır, engelleri belirler, duygusal güvenlik sağlar ve uygulamayı günlük hayata bağlar. Sanal gerçeklik sistemi yapıyı sunar, ancak öğretmen deneyimin gerçek bir öğrenme haline gelmesini sağlar. Bu nedenle, öğretmen katılımı isteğe bağlı bir ek değil, senaryonun başarılı bir şekilde uygulanması için temel bir koşuldur.

9. Dahil Etme ve Aktarım

Dahil etme ve aktarım, bu öğrenme senaryosunun temel boyutlarıdır çünkü VR deneyiminin nihai amacı sadece sanal bir etkinliğe başarılı bir şekilde katılmak değil, aynı zamanda gerçek eğitim ve sosyal ortamlarda işlevselliği geliştirmektir. Bu nedenle senaryo, geniş erişilebilirliği ve öğrenmenin ortamlar, insanlar ve rutinler arasında anlamlı bir şekilde genelleştirilmesini destekleyecek şekilde tasarlanmıştır.

Tasarım İlkesi Olarak Dahil Etme

Senaryo, tüm öğrencilerin bilişsel, iletişimsel veya davranışsal profillerinden bağımsız olarak, sosyal katılım için yapılandırılmış fırsatlara erişebilmesi gerektiği ilkesine dayanmaktadır. Okuldaki birçok sosyal kural, örneğin sırada beklemek, genellikle gözlem yoluyla gayri resmi olarak öğrenilir. Ancak, tüm öğrenciler bu sözsüz beklentileri kolayca yorumlayamaz. Hafif zihinsel engelli, otizm spektrum bozukluğu olan, DEHB'li veya ilgili destek ihtiyaçları olan öğrenciler için, örtük sosyal normların açık, somut hale getirilmesi ve tekrar tekrar uygulanması gerekebilir. Bu VR senaryosu, gizli bir sosyal

beklentiyi görünür ve öğretilebilir bir diziye dönüştürerek dahil etmeyi teşvik eder. Yüksek kontrastlı ayak izleri, basitleştirilmiş dil, net mekansal yapı ve destekleyici avatarlar, öngörülebilirlik ve görsel pekiştirmeden faydalanan öğrenciler için görevi erişilebilir hale getirir. Bu şekilde, senaryo öğrencinin erişilemez bir ortama "uyum sağlamasını" istemez; aksine, öğrencinin anlayabileceği ve başarılı bir şekilde katılabileceği şekilde ortamı uyarlar.

Duygusal Dahil Olma ve Sosyal Kaygının Azaltılması

Hedef gruptaki birçok öğrenci için, sıra alma zorluğu sadece bir beceri meselesi değil, aynı zamanda duygusal güvenlik meselesidir. Kalabalık okul ortamları kaygı, belirsizlik veya dürtüsel tepkiler yaratabilir. Sosyal durumlarda gerçek hayattaki hatalar hızla utanç, akran reddi veya yetişkin düzeltmesine yol açabilir ve bu da öğrencinin katılma isteğini azaltabilir. VR ortamı, öğrencinin bu gerçek dünya riskleri olmadan sosyal davranışı prova etmesine izin vererek duygusal dahil olmayı destekler. Hatalar başarısızlık olarak değil, öğrenmenin bir parçası olarak ele alınır. Tekrarlama, damgalanma olmadan mümkündür. Öğrenciye olayları işleme, tekrar deneme ve başarıyı deneyimleme fırsatı verilir. Sonuç olarak, öğrenci sadece daha iyi performans göstermekle kalmaz, aynı zamanda ortak alanlarda daha fazla özgüven de geliştirebilir.

Okul Ortamında Gerçek Hayata Aktarım

Senaryonun temel amacı, sanal uygulamadan günlük okul durumlarına öğrenmenin aktarılmasıdır. Bu nedenle, senaryo için seçilen ortamlar -koridor ve oyun alanı- sıra alma işleminin doğal olarak gerekli olduğu yerleri yakından yansıtmaktadır. Sanal ortam ile gerçek okul bağlamı arasındaki benzerlik, öğrencinin aynı kuralı kulaklık dışında gördüğünde tanıma olasılığını artırır. Öğretmen, VR deneyiminden hemen sonra kasıtlı olarak takip fırsatları yarattığında aktarım güçlenir. Bunlar şunları içerebilir:

- teneffüsten sonra sınıf sırasına katılmak;
- öğle yemeği için sırayla beklemek;
- lavaboda, aktivite masasında veya okul oyununda sırayla kullanmak;
- gerçek bir geçişten önce rol yapma oyununda kibar ifadeler uygulamak.

Uygulama VR oturumuna ne kadar yakın gerçekleşirse, sanal öğrenme ile günlük davranış arasındaki bağlantı o kadar güçlü olur.

Ev ve Topluluk Bağlımlarına Aktarım

Sıra bekleme becerisi sadece okulla sınırlı değildir. Toplumsal katılımın ve daha sonra bağımsız yaşamın temel bir bileşenidir. Sıra beklemek dükkanlarda, sağlık merkezlerinde, toplu taşımada, oyun

alanlarında, spor aktivitelerinde ve aile rutinlerinde gereklidir. Bu nedenle, senaryonun okul ortamının ötesinde de değeri vardır.

Aileler, aşağıdaki durumlarda benzer kuralları uygulayarak aktarıma dahil olabilirler:

- masa oyunları ve kart oyunları;
- yemek rutinleri;
- market alışverişi;
- oyun alanı ekipmanlarını beklemek;
- konuşmada veya ortak ev işlerinde sırayla hareket etmek.

Ebeveynler ve bakıcılar, sanal gerçeklik senaryosunda tanıtılan "Sıranı bekle", "Son kişinin arkasında dur" veya "Nazikçe söyleyebilirsin" gibi aynı ifadeleri kullanmaya teşvik edilebilirler. Dildeki bu süreklilik, öğrencinin aynı sosyal kuralı birden fazla ortamda tanınmasına yardımcı olur.

İşlevsel Bağımsızlığın İnşası

Bu senaryonun uzun vadeli önemi, işlevsel bağımsızlığa katkısından kaynaklanmaktadır. Uygun şekilde beklemeyi, fiziksel sınırları gözetmeyi ve sırasını kibarca korumayı bilen bir öğrenci, daha az yetişkin müdahalesiyle grup yaşamına katılmaya daha iyi hazırlanmıştır. Bu yetenekler, sadece okulda değil, gelecekteki mesleki, sosyal ve kamusal ortamlarda da kapsayıcılığı destekler.

Öğrenciler küçük günlük rutinlerde özgüven kazandıklarında, sosyal durumlara olumlu yaklaşma olasılıkları, onlardan kaçınmak yerine daha yüksektir. Bu anlamda, senaryo özgüven, uyumlu davranış ve sosyal aidiyet gibi daha geniş eğitimsel amaçlara katkıda bulunur.

Sosyal Katılım ve Yaşam Kalitesi

Sıra alma basit bir kural gibi görünse de, adalet, işbirliği ve karşılıklı saygı ile derinden bağlantılıdır. Bu kuralı anlayan öğrenciler, ilişkilerde daha iyi yol alabilir, çatışmadan kaçınabilir ve ortak deneyimlere katılabilirler. Sıra nasıl girileceğini, sakın bir şekilde nasıl bekleneceğini ve ıddialı ancak saygılı bir şekilde nasıl yanıt verileceğini uygulayarak, öğrenci hem kişisel haklarını hem de sosyal uyumu koruyan beceriler geliştirir. Bunun doğrudan bir eğitimsel etkisi vardır. Kaygı azaldığında ve sosyal anlayış güçlendiğinde, öğrencinin günlük okul yaşamında başarı yaşama olasılığı daha yüksektir. Zamanla, bu tekrarlanan başarılı deneyimler katılımı, akran ilişkilerini ve genel yaşam kalitesini iyileştirebilir.

Öğrenmenin Sürdürülebilirliği

Aktarımın sürdürülebilir olması için, senaryo tek seferlik bir dijital etkinlik olarak kalmamalıdır. Tekrarlama, gerçek hayatta prova, aile katılımı ve öğretmen yansıtmasını içeren daha geniş bir eğitim rutinine yerleştirildiğinde en etkili olur. Okullar senaryoyu periyodik olarak tekrar ele alabilir, ilgili sınıf etkinliklerini kullanabilir veya bekleme, kibarca sorma, kişisel alana saygı duyma ve hayal kırıklığını yönetme gibi diğer sosyal uyum becerileriyle ilişkilendirebilir. Bu şekilde, VR senaryosu daha büyük

bir kapsayıcı öğretim stratejisinin parçası haline gelir. Günlük yaşamın sosyal kurallarına tekrarlanan ve desteklenen katılım için bir giriş noktası görevi görür.

Öğrenme Senaryosu 3.2: Duyguları İfade Etme ve Empati Kurma

1. Giriş

Sosyal Uyum Becerileri

Senaryo 3.2 – Duyguları İfade Etme ve Empati

Zorluk Seviyesi: Temel

Duyguları tanımak ve adlandırmak, akran ilişkilerinin kalitesini doğrudan etkilediği için sosyal uyum için temel becerilerdir. Bu öğrenme senaryosu, öğrencilerin duygusal farkındalık ve empati becerilerini geliştirmelerine destek olmak üzere tasarlanmış yapılandırılmış, iki bölümlü sürükleyici bir Sanal Gerçeklik (VR) deneyimi sunmaktadır. Senaryo, iki tanıdık ve anlamlı bağlamda gerçekleşir: bir sınıf ve bir oyun alanı. Bu ortamlarda, öğrenciler başkalarındaki duyguları tanımaya, kendi duygularını tanımlamaya ve ifade etmeye ve duygusal olarak yüklü durumlarda akranlarına uygun şekilde yanıt vermeye odaklanan aşamalı aşamalardan geçirilir. Tasarım, netliği, tekrarı ve görsel desteği vurgular. Duygusal ifadeler kasıtlı olarak abartılır ve sosyal durumlar belirsizliği azaltmak için basitleştirilir. Bu, öğrencilerin karmaşık çevresel uyarlardan bunalmadan temel duygusal ipuçlarına odaklanmalarını sağlar. Duyguları tanıma, adlandırma ve bunlara yanıt verme yeteneği, sosyal uyum ve kişilerarası iletişim için temeldir. Hedef gruptaki birçok öğrenci, yüz ifadelerini yorumlamada, duygusal durumları anlamada ve sosyal bağlamlarda uygun yanıtları seçmede zorluk yaşamaktadır. Bu zorluklar yanlış anlamalara, sosyal geri çekilmeye veya çatışmaya yol açabilir. VR, öğrencilerin gerçek hayattaki sonuçlar olmadan duygusal becerilerini güvenli bir şekilde uygulayabilecekleri kontrollü, tekrarlanabilir sosyal durumları simüle etmek için benzersiz bir fırsat sunar. Soyut duygusal kavramları somut ve görsel olarak erişilebilir hale getirerek, bu senaryo akran etkileşimini, duygusal düzenlemeyi ve sosyal katılımı iyileştirmeye katkıda bulunur.

2. Katılımcı Profili

Hedef Grup:

Duygusal tanıma, duygusal ifade ve empatik yanıt vermede zorluk yaşayan, belirlenen destek grubundaki öğrenciler.

Yaş Aralığı:

Duyguları tanımlamayı ve uygun tepkiler bulmayı soyut ve zor bulan hedef gruptaki öğrenciler.

Temel Zorluklar:

- Sınırlı duygusal kelime dağarcığı;

- Yüz ifadelerini ve beden dilini yorumlamada zorluk;
- Başkalarının duygularını çıkarım yapma yeteneğinde azalma;
- Uygun sosyal tepkileri seçmede zorluk;
- Dürtüsellik veya uygunsuz duygusal tepkiler;
- Sınırlı bakış açısı alma becerileri.

Özel İhtiyaç Değerlendirmeleri:

Senaryo özellikle şu amaçlarla tasarlanmıştır:

- Soyut duygusal kavramları somut görsel deneyimlere dönüştürmek;
- Basitleştirilmiş ortamlar aracılığıyla bilişsel yükü azaltmak;
- Tekrarlama ve görsel ipuçları yoluyla anlamayı desteklemek;
- Deneme-yanılma yoluyla öğrenme için güvenli fırsatlar sağlamak.

Abartılı yüz ifadeleri, net duygusal göstergeler ve yönlendirilmiş ipuçları, hafif zihinsel engelliler, otizm spektrum bozuklukları ve dikkatle ilgili zorluklar dahil olmak üzere çeşitli öğrenme ihtiyaçlarına sahip öğrenciler için erişilebilirliği sağlar.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Duygusal anlayış genellikle gerçek yaşam etkileşimleri yoluyla örtük olarak öğrenilir. Bununla birlikte, sosyal uyum güçlüğü çeken öğrenciler açık öğretim ve yapılandırılmış uygulamadan fayda görürler. VR, öğrencilerin gerçekçi ancak kontrollü sosyal senaryolarla etkileşim kurmasına olanak tanıyarak teori ve uygulama arasında bir köprü kurar. VR, bu becerilerin, aksi takdirde simüle edilmesi zor olan somut yüzler ve kontrollü ortamlar aracılığıyla uygulanmasına olanak tanır. Geleneksel öğretim yöntemlerinden farklı olarak VR şunları sağlar:

- duygusal ipuçlarının sürükleyici gözlemi;
- sosyal durumlara aktif katılım;
- kararlar hakkında anında geri bildirim;
- sosyal baskı olmadan tekrar.

Kapsayıcı Eğitim İlkeleri:

Senaryo, şunları sağlayarak kapsayıcı eğitimle uyumludur:

- görsel ve işitsel destekler yoluyla erişilebilirlik;
- azaltılmış dil karmaşıklığı;
- yapılandırılmış ilerleme;
- çoklu etkileşim ve temsil yolları.

Duygu simgeleri, renk kodlu ipuçları ve abartılı ifadeler, farklı öğrenme profillerini destekleyerek anlama için alternatif yollar sağlar.

Eğitsel Yaklaşım:

Senaryo, ikili farkındalık modeline dayanmaktadır:

- İçsel farkındalık: kişinin kendi duygularını anlaması (“Ne hissediyorum?”);
- Dışsal farkındalık: başkalarının duygularını tanıması (“Arkadaşım ne hissediyor?”).

Metodoloji şunları entegre eder:

- deneyimsel öğrenme;
- yönlendirilmiş keşif;
- yansıtıcı uygulama;
- hatasız öğrenme ilkeleri.

4. Öğrenme Hedefleri

Genel Amaç:

Öğrencilerin duyguları sosyal olarak uygun şekillerde tanıma, ifade etme ve bunlara yanıt verme becerilerini geliştirerek duygusal zekayı artırmak.

Özel Amaçlar:

- Yüz ifadelerinden temel duyguları (mutlu, üzgün, kızgın, endişeli) belirlemek;

- Görsel ipuçlarını (gözler, ağız, kaşlar) duygusal durumlarla ilişkilendirmek.

Kendini İfade Etme Becerileri:

- Kişisel duyguları seçmek ve iletmek;
- Duyguların ardındaki nedenleri anlamak ve ifade etmek;
- Temel duygusal kelime dağarcığını geliştirmek.

Empati Becerileri:

- Başkalarındaki duygusal durumları tanımak;
- Uygun empatik yanıtlar seçmek;
- Sosyal durumlarda destekleyici ve zararsız tepkiler göstermek.

Sosyal Düzenleme Becerileri:

- Duygusal çatışmalara sakın bir şekilde yanıt vermek;
- Olumsuz veya saldırgan tepkilerden kaçınmak;
- Bakış açısı alma pratiği yapmak.

5. Ortam Tanımı

Sınıf Sahnesi:

Çocuk önce sınıfta kısa bir sahne, ardından okul bahçesinde ikinci bir sahne yaşar. Sınıf ortamı, görünürlüğü ve odaklanmayı teşvik etmek için yarım daire şeklinde düzenlenmiştir. Duvarlarda duygu posterleri ve çeşitli ifadeler sergileyen öğrenci avatarları bulunan, yarım daire şeklinde dizilmiş sandalyeler vardır. Öğrenci avatarları net bir şekilde konumlandırılmış olup, her biri farklı duygusal ifadeler sergiler. Her öğrencinin farklı bir yüz ifadesi vardır. Örneğin, biri mutlu, biri üzgün, biri kızgın, biri endişeli görünmektedir. Duvarlarda basit duygu yüz posterleri bulunmaktadır. Görsel öğrenmeyi pekiştirmek için farklı duyguları temsil eden posterler duvarlara yerleştirilmiştir. Ortam, dikkat dağıtıcı unsurları en aza indirmek ve yüz ifadelerine dikkati desteklemek için kasıtlı olarak sakın ve düzenlidir.

Oyun Alanı Sahnesi:

Okul bahçesinde küçük bir oyun alanı, banklar ve iki veya üç öğrenci avatarı vardır. Bunlardan biri yerde oturmuş üzgün görünmektedir, diğeri topunu kaybettiği için kızgındır ve üçüncüsü bir arkadaşını teselli etmeye çalışmaktadır. Oyun alanı, daha dinamik ve sosyal olarak karmaşık durumlar sunar. Avatarlar, oyun oynamak, oturmak veya küçük çatışmalara (örneğin, top kaybetmek) tepki vermek gibi günlük etkileşimlerde bulunurlar. Bu ortam, öğrencilerin duygusal tanımayı daha gerçekçi ve daha az yapılandırılmış bağlamlarda uygulamalarına olanak tanır.

Görsel Tasarım Prensipleri:

Yüz ifadeleri abartılıdır ve kolayca ayırt edilebilir. Kaşlar, ağız şekli ve gözler duyguya göre çok net bir şekilde değişir. Ortam renklidir ancak sade tutulmuştur. Çocuk bir öğrenci avatarına baktığında, o avatarın yüzü biraz daha büyür ve duyguyla eşleşen renkli bir halka ile çevrilir. Çocuk kumanda ile avatarı seçtiğinde kısa bir ses duyulur ve o öğrenci için bir duygu kartı görünür, ancak duyguyu adlandırmak çocuğa bırakılır.

- Abartılı yüz özellikleri (net kaşlar, ağız şekilleri, göz ifadeleri);
- Renk kodlu duygu göstergeleri;
- Minimum arka plan dikkat dağıtıcıları;
- Sahneler arasında tutarlı görsel ipuçları.

Tasarım, duygusal sinyallerin belirgin ve kolayca yorumlanabilir olmasını sağlar.

6. Oyun Akışı

Senaryo, temel tanımadan uygulamalı empatiye doğru yapılandırılmış bir ilerleme izler. Rehber avatar ekranda belirir ve görevi açıklar. Bugün kendi duygularınızı ifade etmeyi ve arkadaşlarınızın nasıl hissettiğini fark etmeyi pratik edeceksiniz ve onlara empatiyle yanıt vermeye çalışacaksınız.

Adım 1: Duygu Tanıma

Öğrenciler sınıftaki avatarları gözlemler ve duygularını belirler. Doğru cevaplar görsel pekiştirmeyi (örneğin, parlayan posterler) tetikler ve yüz ifadeleri ile duygular arasındaki ilişkiyi güçlendirir. Çocuk, sınıfta yarım daire şeklinde oturan öğrenci avatarlarını görür. Rehber avatar bir öğrenciyi işaret eder ve “Sence bu arkadaşın nasıl hissediyor?” diye sorar. Ekranda üç basit duygu seçeneği belirir, örneğin mutlu, üzgün, kızgın. Çocuk doğru duyguyu seçerse, o avatarın etrafında yumuşak bir ışık belirir ve öğrenci avatarı kısa bir cümle söyler: “Evet, bugün biraz üzgün hissediyorum.” Çocuk yanlış duyguyu seçerse, rehber avatar nazikçe bir ipucu verir: “Yüze dikkatlice bak. Gözlere ve ağza bak. Sence bu daha çok mutlu mu yoksa üzgün mü görünüyor?” Bu duygu tanıma adımı tüm öğrenciler için tekrarlanır. Çocuk her doğru cevap verdiğinde, sınıf duvarındaki duygu posterlerinden biri yanar.

Adım 2: Kendini İfade Etme

Rehber avatar, öğrenciyi kendi duygusal durumunu belirlemeye yönlendirir. Öğrenci bir duygu seçer ve avatarı bu seçimi görsel olarak yansıtır. Bu adım, öz farkındalığı ve duygusal etiketleme becerilerini geliştirir. Rehber avatar çocuğa döner ve “Bugün nasıl hissediyorsun?” diye sorar. Ekranda birkaç duygu yüzü belirir, örneğin mutlu, biraz yorgun, heyecanlı, gergin. Çocuk bir duygu yüzü seçtiğinde, kendi avatarının yüzü o ifadeye uyacak şekilde değişir. Ardından rehber avatar, çocuğa kısa bir cümle seçmesini ister: “Neden böyle hissediyorsun?” İki veya üç basit cümle belirir, örneğin: Oyun oynadığım için mutluyum. Bu sabah uyanmak zor olduğum için yorgunum. Yeni bir şey deneyeceğim için heyecanlıyım. Çocuk birini seçtiğinde, rehber avatar onaylar ve geri bildirim verir: “Harika, nasıl hissettiğini ve nedenini söyleyebildin.”

3. Adım: Empati – Üzüntü Senaryosu

Sahne oyun alanına taşınır. Üzgün görünen bir öğrenci avatarı, başı öne eğik bir şekilde bir bankta oturmaktadır. Rehber avatar durumu açıklar: “Bu arkadaşımız bugün kendini iyi hissetmiyor. Öncelikle, nasıl hissettiğini anlamaya çalışalım.”

Çocuk bu avatarın yüzüne bakar ve ekrandaki duygu seçeneklerinden birini (örneğin üzgün, yalnız, kızgın) seçerek “Bu arkadaşın nasıl hissettiğini düşünüyorsun?” sorusunu cevaplar. Yeni bir soru belirir: “Bu arkadaşın şu anda neye ihtiyacı olduğunu düşünüyorsun?”

İki veya üç seçenek gösterilir, örneğin: Yanına sessizce oturup dinlemek. Ona kızmak. Hemen uzaklaşmak. Çocuk empatik bir seçenek seçerse, karakteri şöyle bir cümle söyler: İstersen biraz seninle oturabilirim ve istersen konuşabilirsin. Arkadaş avatarı memnun görünür ve hafifçe gülümser. Eğer çocuk empatik olmayan bir seçeneği tercih ederse, sahne hafifçe duraklıyor ve rehber avatarı şu geri bildirimi veriyor: “Bunu yaparsan, arkadaşın kendini daha iyi hissetmeyebilir. Birlikte başka bir yol deneyelim mi?” Ardından görev daha fazla ipucuyla tekrarlanıyor. Oyun alanında, öğrenci üzgün bir akranyla karşılaşılıyor (örneğin, topunu kaybetmiş bir çocuk). Öğrenci duyguyu tanımalı ve teselli sunmak veya yakına oturmak gibi uygun bir empatik tepki seçmelidir.

Adım 4: Empati – Öfke Senaryosu

Oyun alanında, başka bir öğrenci avatarı topunu kaybettiği için öfkeli. Yüzü öfkeli ve vücut dili gergin. Rehber avatarı soruyor: “Bu arkadaşının hangi duyguyu hissettiğini düşünüyorsun ve ona nasıl iyi bir şekilde yaklaşabilirsin?” İlk olarak, çocuk öfkeli, heyecanlı, korkmuş gibi seçeneklerden duyguyu seçiyor. Ardından üç yanıt seçeneği gösteriliyor. Sen de bağıırıyorsun. Onları görmezden geliyorsun. Sakin bir sesle konuşup, İstersen sana yardım etmeye çalışabilirim diyorsun. Çocuk sakin ve destekleyici bir yanıt seçerse, sahne biraz daha aydınlanır, öfkeli avatarın yüzü yumuşar ve şöyle bir şey söyler: “Öfkeliyim ama yardım etmeye çalışman iyi hissettiriyor.” Çocuk yardımcı olmayan bir yanıt seçerse, rehber avatar arkadaşının duygularını nasıl etkileyebileceği hakkında düşündürücü bir soru sorar. “Biri sana böyle konuşsaydı, nasıl hissederdin?” Bu, bakış açısı almayı tetikler ve ardından

çocuğa başka bir şans verilir. Öğrenci öfkeli bir akraniyla etkileşime girer. Bu adım, duygusal düzenlemeye ve uygun yanıt stratejilerine odaklanarak, tepkisel davranış yerine sakin iletişimi teşvik eder.

5. Adım: Özet ve Kapanış

Tüm duygu tanıma ve empati görevleri tamamlandığında, sahne sınıfa geri döner. Rehber avatar, öğrenilenleri özetler: “Sınıfta, arkadaşlarınızın yüz ifadelerinden duygularını anlamaya çalıştınız. Kendi duygunuzu seçtiniz ve neden böyle hissettiğinizi söylediniz. Oyun alanında, üzgün bir arkadaşınıza empati gösterdiniz. Kızgın bir arkadaşınıza sakin bir sesle yaklaşmaya çalıştınız.” Ekranda Duygu ve Empati Kahramanı Rozeti belirir ve senaryo sona erer. Rehber avatar, öğrencinin eylemlerinin yapılandırılmış bir özetini sunarak, önemli öğrenme noktalarını pekiştirir ve başarıları kutlar.

7. Mekanik

Etkileşim tasarımı, netlik, erişilebilirlik ve duygusal güvenliği sağlamak üzere yapılandırılmıştır. Öğrenciler, bilişsel ve motor talepleri azaltarak, bakış ve basit kontrol cihazı girişlerini kullanarak etkileşim kurarlar.

Etkileşim Tasarımı:

- Öğrenciler avatlara odaklanır ve bir tetikleyici aracılığıyla etkileşimi etkinleştirir;
- Duygu seçimleri, basit, görsel olarak desteklenen seçenekler olarak görünür;
- Sınırlı seçenekler, bilişsel aşırı yüklenmeyi önler.

Geri Bildirim Sistemi:

- Doğru yanıtlar: görsel vurgular, olumlu sesler, avatar tepkileri;
- Yanlış yanıtlar: yeniden düşünmeyi teşvik eden yansıtıcı ipuçları;
- Motivasyonu korumak için cezalandırıcı geri bildirim yoktur.

Diyalog ve Yansıtma:

Öğrenciler, ezbercilik yerine daha derin bir anlayışı teşvik eden rehberli sorular aracılığıyla seçimleri üzerinde düşünmeye teşvik edilir.

Ödül Sistemi:

Görevlerin tamamlanması "Duygu ve Empati Kahramanı Rozeti" ile sonuçlanır.

Ödül sistemi, rekabetten ziyade çabayı, anlayışı ve katılımı vurgular.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Bu VR tabanlı öğrenme senaryosunda öğretmenin rolü, deneyimin anlamlı, aktarılabilir ve pedagojik olarak etkili olmasını sağlamak için temeldir. Sanal ortam yapılandırılmış rehberlik ve anında geri bildirim sağlarken, öğrenmeyi bağlamlandıran, öğrenci davranışlarını yorumlayan ve becerilerin gerçek hayattaki durumlara aktarılmasını kolaylaştıran öğretmendir.

8.1 Öğrenmeyi Kolaylaştıran Öğretmen

Etkinlik başlamadan önce, öğretmen oturumun amacını açık ve anlaşılır bir dilde tanıtır. Öğrenciler, etkinliğin duyguları tanımlarına, kendi duygularını ifade etmelerine ve başkalarına nazik ve uygun bir şekilde yanıt vermelerine yardımcı olmak için tasarlandığını anlamalıdır. Özellikle duygusal veya sosyal görevler konusunda endişeli hissedebilecek öğrenciler için güvenli ve destekleyici bir atmosfer oluşturmak çok önemlidir. VR deneyimi sırasında öğretmen, doğrudan bir eğitmen olmaktan ziyade bir kolaylaştırıcı olarak hareket eder. Rolü şunlardır:

- Güvence sağlamak;
- Gerekliğinde talimatları açıklamak;
- Duygusal düzenlemeyi desteklemek;
- Öğrencinin ilgili ve rahat kalmasını sağlamak.

Bu destekleyici varlık, özellikle sürükleyici ortamlarda bunalan, dikkati dağılan veya belirsiz hisseden öğrenciler için son derece önemlidir.

8.2 Teknik Denetim ve Öğrenme Görünürlüğü

Etkili uygulama, öğretmenin ekran yansıtma veya projeksiyon yoluyla öğrencinin VR bakış açısına gerçek zamanlı erişimini gerektirir. Bu, öğretmenin şunları gözlemlemesini sağlar:

- öğrencinin hangi seçenekleri seçtiği;
- tereddüt veya kafa karışıklığının nerede meydana geldiği;
- öğrencinin farklı duygusal senaryolara nasıl tepki verdiği.

Bu görünürlük olmadan, VR deneyimi izole kalır ve öğretim sürecine tam olarak entegre edilemez. Gözlemlenebilirlik, etkinliği paylaşılan bir öğrenme deneyimine dönüştürerek zamanında müdahale ve desteğe olanak tanır.

8.3 Duygusal ve Sosyal Davranışların Gözlemlenmesi

VR senaryosu, simüle edilmiş sosyal durumlarda otantik tepkileri gözlemlemek için eşsiz bir fırsat sunar. Öğretmen sadece doğru veya yanlış cevaplara değil, aynı zamanda öğrencinin davranış kalıplarına da odaklanmalıdır. Temel gözlem alanları şunlardır:

- yüz ifadelerinden duyguları belirlemede doğruluk;
- Benzer duyguları ayırt edebilme yeteneği (örneğin, üzüntü ve yorgunluk);
- Kendini ifade etme isteği;
- Seçilen empatik tepkilerin uygunluğu;
- Zorlu senaryolar sırasında duygusal düzenleme (örneğin, öfke durumları);
- Yanlış seçimlerden sonra tekrar deneme azmi ve isteği.

Bu gözlemler, öğretmenin duygusal kelime dağarcığı geliştirme, dürtü kontrolü veya bakış açısı alma gibi belirli ihtiyaç alanlarını belirlemesine olanak tanır.

8.4 Biçimlendirici Değerlendirme ve Ölçme Kriterleri

Bu senaryodaki değerlendirme, biçimlendirici, sürekli ve destekleyici olmalıdır. Amaç, performansı özetleyici bir anlamda ölçmek değil, ilerlemeyi takip etmek ve daha fazla eğitim için bilgi sağlamaktır. Yapılandırılmış bir gözlem rubriği aşağıdaki göstergeleri içerebilir:

Duygu Tanıma

- Temel duyguları bağımsız olarak doğru bir şekilde tanımlar;
- Görsel veya sözel ipuçlarına ihtiyaç duyar;
- Belirli duygusal ifadeleri karıştırır.

Kendini İfade Etme

- Uygun duygusal etiketler seçer;

- Duygular için basit nedenler sunar;
- İçsel duygusal durumların farkında olduğunu gösterir.

Empati ve Sosyal Tepki

- Destekleyici ve uygun tepkiler seçer;
- Başkalarının ihtiyaçlarını anladığını gösterir;
- Saldırgan veya küçümseyici tepkilerden kaçınır.

Duygusal Düzenleme

- Duygusal olarak zorlayıcı durumlarda sakin kalır;
- Geri bildirimi değerlendirir;
- Rehberlikten sonra tepkilerini uyarlar.

Performans şu şekilde kategorize edilebilir:

- Bağımsız;
- Minimum yönlendirme ile;
- Önemli destek ile;
- Henüz gösterilmedi.

Bu yapılandırılmış değerlendirme, bireyselleştirilmiş öğrenme planlamasını destekler ve zaman içinde gelişimsel ilerlemeyi izlemeye yardımcı olur.

8.5 Yansıtıcı Diyalog ve Pekiştirme

VR oturumunun ardından, yapılandırılmış bir yansıtma aşaması şarttır. Bu aşama, öğrencilerin deneyimlerini işlemelerine ve sanal eylemleri gerçek dünya anlamıyla ilişkilendirmelerine olanak tanır. Öğretmenler şu gibi yönlendirici sorular kullanabilir:

- Arkadaşınızın üzgün veya kızgın olduğunu nasıl anladınız?
- Arkadaşınıza yardım etmek için ne yaptınız?

- Birine yardım ettiğinizde nasıl hissettiniz?
- Gerçek hayatta biri üzgünse ne yapabilirsiniz?

Yansıtma, üst bilişsel gelişimi destekler ve duygusal kavramların içselleştirilmesini güçlendirir.

8.6 Sınıf Uygulamasına Genişletme

Öğrenmeyi pekiştirmek için öğretmenler, takip etkinliklerini günlük rutinelere entegre etmelidir. Bunlar şunları içerebilir:

- Duygu kontrolü çemberleri (“Bugün nasıl hissediyorsunuz?”);
- Rol yapma senaryoları;
- Duygu kartlarının veya görsel desteklerin kullanımı;
- Hikaye anlatımı ve karakterlerin duygularının tartışılması.

Sanal gerçeklik deneyimi ile sınıf uygulamaları arasındaki tutarlılık, etkili öğrenme aktarımı için kritik öneme sahiptir.

8.7 Aileler ve Destek Ağlarıyla İşbirliği

Öğretmen, aileler ve destek uzmanlarıyla iletişim kurarak öğrenmeyi sınıfın ötesine taşımada önemli bir rol oynar. Ebeveynlerle basit stratejileri paylaşmak (örneğin günlük duyguları tartışmak veya empatik tepkileri modellemek), ortamlar arasında tutarlılığı artırır. Çok disiplinli ortamlarda, öğretmen gözlemleri, duygusal ve sosyal gelişime odaklanan psikologların, özel eğitimcilerin ve terapistlerin çalışmalarına bilgi sağlayabilir.

8.8 Öğretmenin Rolünün Eğitimsel Önemi

Sonuç olarak, VR aracı ortamı sağlar, ancak anlamı öğretmen sağlar. Öğretmen şunları sağlar:

- öğrenmenin doğru yorumlanması;
- duygusal güvenliğin korunması;
- becerilerin sanal bağlamın ötesine genelleştirilmesi.

Bu nedenle, öğretmen katılımı tamamlayıcı değil, öğrenme senaryosunun başarısı için elzemdir.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitimsel Etki

Bu senaryo, yalnızca izole bir öğrenme etkinliği olarak değil, anlamlı katılımı ve uzun vadeli gelişimi destekleyen daha geniş bir kapsayıcı eğitim yaklaşımının parçası olarak tasarlanmıştır.

9.1 Temel Bir İlke Olarak Kapsayıcılık

Kapsayıcı eğitimde, tüm öğrencilerin ihtiyaçlarına uygun bir şekilde sosyal öğrenme fırsatlarına erişebilmesi esastır. Birçok sosyal-duygusal beceri genellikle örtük olarak edinilir; ancak, ek ihtiyaçları olan öğrenciler için bu beceriler açıkça öğretilmelidir. Bu senaryo, kapsayıcılığı şu şekilde teşvik eder:

- karmaşık duygusal ipuçlarını basitleştirerek;
- yapılandırılmış ve öngörülebilir etkileşimler sağlayarak;
- Çok modlu desteklerin (görsel, işitsel, etkileşimli) kullanılması;
- Sosyal durumlarda belirsizliğin azaltılması.

Duygusal süreçleri görünür ve anlaşılabilir hale getirerek, senaryo genellikle tam katılımı engelleyen engelleri ortadan kaldırır.

9.2 Duygusal Katılım ve İyi Oluşun Desteklenmesi

Duygusal katılım erişimin ötesine geçer; öğrencilerin kendilerini güvende, değerli ve katılım yeteneğine sahip hissetmelerini sağlamayı içerir. Gerçek yaşam ortamlarında, duygusal tepkilerdeki hatalar olumsuz akran tepkilerine yol açabilir, özgüveni ve katılım isteğini azaltabilir. Sanal gerçeklik ortamı bunu şu şekilde ele alır:

- Sosyal sonuçlar olmadan güvenli uygulama yapılmasına izin verilmesi;
- Anında, destekleyici geri bildirim sağlanması;
- Yargılamadan tekrara teşvik edilmesi;
- Aşamalı başarı yoluyla özgüvenin oluşturulması.

Bu, duygusal iyi oluşun iyileştirilmesine ve sosyal olarak katılım isteğinin artmasına katkıda bulunur.

9.3 Okul Ortamında Aktarım

Senaryonun temel amacı, öğrenilen becerilerin günlük okul yaşamına aktarılmasıdır. Sınıf ve oyun alanı ortamları, duygusal etkileşimin sıklıkla gerçekleştiği gerçek ortamları yansıttıkları için kasıtlı olarak seçilmiştir. Öğretmenler, aktarımı şu yollarla destekleyebilirler:

- Duygusal ifade için yapılandırılmış fırsatlar yaratmak;
- Akran etkileşimleri sırasında empatiyi pekiştirmek;
- Uygun tepkileri modellemek;
- Sanal gerçeklik senaryosundan tutarlı bir dil kullanmak.

Sanal gerçeklik sonrası hemen yapılan uygulama, başarılı aktarım olasılığını önemli ölçüde artırır.

9.4 Ev ve Toplum Bağlamlarına Aktarım

Duygusal beceriler okul ortamının ötesinde de önemlidir. Duyguları tanıma, kendini ifade etme ve empatik bir şekilde yanıt verme yeteneği, aile ve toplum yaşamına katılım için kritik öneme sahiptir. Aileler aktarımı şu yollarla destekleyebilir:

- Günlük rutinler sırasında duyguları tartışmak;
- Çocukları duygularını sözlü olarak ifade etmeye teşvik etmek;
- Aile etkileşimlerinde empatiyi modellemek;
- Basit yansıtıcı sorular kullanmak (örneğin, “Bu sana nasıl hissettirdi?”).

Okul ve ev ortamları arasındaki tutarlılık, öğrenme sonuçlarını güçlendirir.

9.5 İşlevsel Yaşam Becerilerinin Gelişimi

Bu senaryoda geliştirilen beceriler, işlevsel bağımsızlığa doğrudan katkıda bulunur. Duygusal farkındalık ve empati şunları destekler:

- Etkili iletişim;
- Çatışma çözümü;
- İşbirliği;
- Sosyal katılım.

Bu yetkinlikler sadece okul başarısı için değil, aynı zamanda gelecekteki istihdam, ilişkiler ve topluma entegrasyon için de gereklidir.

9.6 Sosyal Katılım ve İlişkilere Etki

Duyguları anlamak, öğrencinin şu yeteneklerini geliştirir:

- arkadaşlık kurma ve sürdürme;
- sosyal durumları doğru yorumlama;
- başkalarının ihtiyaçlarına uygun şekilde yanıt verme;
- yanlış anlamaları ve çatışmaları azaltma.

Sonuç olarak, öğrenciler daha olumlu akran etkileşimleri ve aidiyet duygusu yaşama olasılığına sahip olurlar.

9.7 Uzun Vadeli Eğitimsel ve Sosyal Etki

Bu senaryonun uzun vadeli etkisi, anlık beceri kazanımının ötesine uzanır. Duygusal zekayı güçlendirerek, senaryo şunları destekler:

- artan özgüven;
- gelişmiş davranışsal düzenleme;
- öğrenme ortamlarına daha fazla katılım;
- genel yaşam kalitesinin artması.

9.8 Sürdürülebilirlik ve Eğitim Uygulamasına Entegrasyon

Kalıcı etki için, senaryo sürekli bir öğretim çerçevesine yerleştirilmelidir. Bu şunları içerir:

- VR oturumlarının tekrar tekrar kullanılması;
- sosyal-duygusal öğrenme müfredatlarıyla entegrasyon;
- sürekli öğretmen yansıtması ve uyarlaması;
- aileler ve profesyonellerle işbirliği.

Sürdürülebilirlik, sanal gerçeklik deneyiminin sosyal ve duygusal gelişime yönelik tutarlı ve bütüncül bir yaklaşımın parçası haline gelmesiyle sağlanır.

Öğrenme Senaryosu 3.3: Çatışma Çözümü

1. Giriş

Sosyal Uyum Becerileri

Öğrenme Senaryosu 3.3 Çatışma Çözümü

Zorluk Seviyesi: İleri Düzey

Bu VR senaryosu, öğrencileri iki günlük okul çatışmasının içine yerleştirir: biri sınıfta ortak materyaller etkinliği sırasında, diğeri ise oyun alanında takım oyunu sırasında meydana gelir. Öğrenci, her iki durumda da aktif bir katılımcı olur ve anlaşmazlıkların nasıl başladığını, duyguların nasıl tırmandığını ve farklı tepkilerin sonucu nasıl değiştirebileceğini gözlemler.

Senaryo boyunca öğrenciler sakin iletişim, duygusal farkındalık, adalet ve sorumlu karar verme becerilerini uygularlar. Yavaşlatılmış anlarda ortaya çıkan birden fazla çatışma çözümü seçeneği arasından seçim yaparken, Dur – Düşün – Seçim Yap adımlarını kullanmaları için yönlendirilirler. Her seçim görünür sonuçlara yol açar: yüz ifadeleri değişir, sesler yumuşar veya yükselir ve olumlu bir çözüm seçildiğinde barış sembolü animasyonları belirir.

VR ortamı, yüksek kontrastlı simgeler, duygu halkaları ve basitleştirilmiş diyaloglarla net, renkli ve erişilebilir olacak şekilde tasarlanmıştır. Öğrenciler duygularını ifade etmeyi, başkalarını dinlemeyi, adil çözümler önermeyi ve eylemlerinin çevrelerindeki insanları nasıl etkilediğini anlamayı öğrenirler. Bu becerileri VR'da uygulayarak, öğrenciler özgüven kazanır ve gerçek hayattaki çatışmaları sakin ve saygılı bir şekilde ele almaya daha iyi hazırlanırlar.

Hafif zihinsel engelli, otizm spektrum bozukluğu (ASD) veya dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (ADHD) olan öğrenciler, duyguların hızla yükselmesi, sosyal ipuçlarının yorumlanması zor olması ve dürtüsel tepkilerin baskın gelmesi nedeniyle çatışma durumlarını genellikle zorlayıcı bulurlar. Gerçek hayatta çatışmalar hızlı bir şekilde gerçekleşir ve öğrenciler yanıt vermeden önce düşünmek için yeterli zamana sahip olmayabilirler.

VR senaryosu, öğrencilerin duraklayabileceği, gözlemleyebileceği ve neler olup bittiğini anlayabileceği güvenli, kontrollü ve yavaşlatılmış bir ortam yaratarak bu sorunu çözer. Bir anlaşmazlık başladığında, zaman yavaşlar, duygular daha net hale gelir ve öğrenci önemli ayrıntılara odaklanabilir - ses tonu, yüz ifadeleri, adalet ve olası çözümler.

VR, öğrencilere şu konularda yardımcı olur:

- Yoğunlaştırılmış ifadeler ve renkli duygu halkaları aracılığıyla duyguları daha net görmelerini sağlar;

- “Dur ve nefes al” gibi görsel hatırlatıcılar kullanarak sakin kalmayı öğrenmelerini sağlar;
- Rehberli karar noktalarıyla tepki vermeden önce düşünmelerini sağlar;
- Hata yapma korkusu olmadan farklı çözümler denemelerini sağlar;
- Anında görsel ve işitsel geri bildirim yoluyla sonuçları anlamalarını sağlar.

Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler için, görsel ipuçları ve yapılandırılmış adımlar bilişsel yükü azaltır ve sosyal durumları anlamayı kolaylaştırır. Ayrıca, tekrar, netlik ve tahmin edilebilir rutinler, barışçıl stratejileri içselleştirmelerine yardımcı olur. Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB) olan öğrenciler için, VR'ın etkileşimli ve dinamik yapısı dikkati odaklanmış tutar ve dürtü kontrolünü destekler. VR'da çatışma çözümü pratiği yaparak, öğrenciler duygusal düzenlemeyi güçlendirir, sosyal uyumu geliştirir ve günlük okul hayatında anlaşmazlıklarla başa çıkmada daha özgüvenli hale gelirler.

2. Katılımcı Profili

VR senaryosu, iki gelişimsel aralıktaki öğrenciler için tasarlanmıştır:

İlkokul seviyesi (8-12 yaş)

Bu yaş grubundaki öğrenciler, sosyal durumları ve duygusal ifadeleri anlamak için somut örneklerle, basitleştirilmiş talimatlara ve güçlü görsel ipuçlarına ihtiyaç duyarlar.

Ortaokul seviyesi (13-15 yaş)

Bu gruptaki öğrenciler, yapılandırılmış rehberlikten yararlanırken daha karmaşık sosyal akıl yürütmeyi işleyebilir, adaleti düşünebilir ve sonuçları daha derinlemesine değerlendirebilirler.

Özerklik Seviyesi

Bu senaryoya katılan öğrenciler orta ila yüksek düzeyde özerklik gösterirler; yani şunları yapabilirler:

- kısa talimat dizilerini takip edebilirler;
- VR öğeleriyle bağımsız olarak etkileşim kurabilirler;
- basit diyalogları anlayabilirler;
- seçenekler görsel olarak desteklendiğinde seçim yapabilirler;
- minimum yetişkin müdahalesiyle görevleri tamamlayabilirler.

Ancak yine de şunlara ihtiyaç duyabilirler:

- tekrar,
- öngörülebilir rutinler,
- görsel destek,
- ve anlama ve öz düzenlemeyi desteklemek için duygusal ipuçları.

Engelliliğe bağlı özel ihtiyaç değerlendirmesi

Senaryo, aşağıdaki öğrencilerin ihtiyaçlarını ele almaktadır:

Hafif Zihinsel Engellilik (MID, IQ 50–69)

Bu öğrenciler, eğitim basitleştirilip yapılandırıldığında okuma, yazma, el becerileri, mesleki yeterlilikler ve bağımsız yaşam becerileri kazanabilirler. Şunlardan faydalanırlar:

- adım adım rehberlik,
- görsel destekler,
- yavaşlatılmış sosyal durumlar,
- açık duygusal ipuçları,
- ve gerçek hayattaki etkileşimleri güvenli bir şekilde uygulama fırsatları.

VR senaryosu, yavaşlatılmış çatışma anları, net duygusal göstergeler ve yapılandırılmış karar verme adımları aracılığıyla onları destekler.

Öğrenme Güçlükleri (Alt Grup A)

Öğrenme güçlüğü olan öğrenciler okuma anlama, çalışma belleği, işitsel işleme veya soyut sosyal kavramları anlama konusunda zorluk yaşayabilirler. Çatışma durumlarında niyetleri yanlış yorumlayabilir veya sözlü bilgilerden bunalabilirler.

Öğrenme güçlüğü olan öğrenciler şunlarla mücadele edebilir:

- işlem hızı,
- çalışma belleği,

- okuma anlama,
- işitsel işleme,
- veya soyut sosyal kavramları anlama.

Şunlara ihtiyaç duyarlar:

- azaltılmış bilişsel yük,
- net görsel simgeler,
- basitleştirilmiş dil,
- ve yapılandırılmış karar verme.

Senaryoda ele alınan temel ihtiyaçlar:

- yüksek kontrastlı görsel ipuçları
- basitleştirilmiş dil
- net duygusal göstergeler
- sınırlı sayıda seçenek
- Dur – Düşün – Seçim Yap rutininin tekrarı

VR ortamı, karmaşık sosyal etkileşimleri yönetilebilir adımlara ayırarak çatışma çözümünü daha erişilebilir hale getirir.

Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu – DEHB (Alt Grup B)

DEHB'li öğrenciler genellikle çatışmalar sırasında dürtüsellik, dikkat dağınıklığı ve duyguları düzenlemede zorluk yaşarlar. Hızlı tepki verebilir, seslerini yükseltebilir, başkalarının sözünü kesebilir veya anlaşmazlıklardan uzaklaşabilirler.

Şunlardan fayda görürler:

- dinamik, etkileşimli VR unsurları,
- anında geri bildirim,

- yavaşlatılmış çatışma anları,
- ve yönlendirilmiş dürtü kontrol stratejileri.

Senaryo, DEHB'li öğrencileri şu şekilde destekler:

- düşünme zamanı yaratmak için çatışma anını yavaşlatmak
- katılımı sürdüren dinamik, etkileşimli unsurlar kullanmak
- seçimler hakkında anında geri bildirim sağlamak
- görsel ve işitsel ipuçlarıyla sakin iletişimi pekiştirmek
- yapılandırılmış karar noktaları aracılığıyla dürtü kontrolüne rehberlik etmek

VR'ın sürükleyici doğası, bu öğrencilerin gerçekçi ancak güvenli bir ortamda odaklanmalarına ve öz düzenlemeyi uygulamalarına yardımcı olur.

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB)

OSB'li öğrenciler genellikle yüz ifadelerini yorumlamakta, sosyal niyetleri anlamakta, duysal girdileri yönetmekte ve öngörülemeyen sosyal durumlarla başa çıkmakta zorlanırlar. Çatışmalar, duygusal belirsizlik, hızlı değişimler ve bakış açısı alma gerektirdiği için özellikle zorlayıcı olabilir.

OSB'li öğrenciler şu konularda zorluk yaşayabilirler:

- yüz ifadelerini yorumlamak,
- sosyal niyetleri anlamak,
- duysal girdileri yönetmek,
- öngörülemezlikle başa çıkmak,
- ve bakış açısı almak.

Şunlara ihtiyaç duyarlar:

- öngörülebilir rutinler,
- açık duygusal ipuçları,

- azaltılmış duygusal aşırı yüklenme,
- sıra alma ve adalet için görsel destekler,
- ve yapılandırılmış sosyal senaryolar.

VR senaryosu, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) ihtiyaçlarını karşılamak üzere şu şekilde tasarlanmıştır:

- Öngörülebilir rutinler ve net yapı
- Yüksek kontrastlı duygusal ipuçları (yüz ifadeleri, duygu halkaları)
- Azaltılmış duygusal aşırı yüklenme (kontrollü ortam, sabit arka plan gürültüsü)
- Sosyal beklentilerin açıkça öğretilmesi
- Sıra alma, adalet ve sakin iletişim için görsel destekler
- Bilgiyi işlemek için zaman tanıyan yavaşlatılmış çatışma sekansları

OSB öğrencileri için VR, aksi takdirde bunaltıcı gelebilecek sosyal etkileşimleri prova etmek için güvenli bir alan sağlar.

Zorluklar

Tüm gruplarda öğrenciler şunları yaşayabilir:

- Kendilerinde ve başkalarında duyguları tanımada zorluk;
- Çatışmalar sırasında dürtüsel tepkiler;
- Duyguları ifade etmek için sınırlı kelime dağarcığı;
- Adaleti anlamada zorluklar;
- Sonuçları değerlendirmede zorluk;
- Anlaşmazlıklar sırasında geri çekilme veya durumu tırmandırma eğilimi;
- Tekrarlama ve yönlendirilmiş yansıtma ihtiyacı.

VR senaryosu, aşağıdaki özellikler aracılığıyla bu zorlukların üstesinden gelmek üzere tasarlanmıştır:

- yavaşlatılmış çatışma sekansları,
- yüksek kontrastlı duygusal ipuçları,
- basitleştirilmiş diyalog,
- yapılandırılmış karar alma adımları,
- ve anında görsel geri bildirim.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu VR senaryosunun pedagojik ve metodolojik temeli, okul hayatında yaygın olmasına rağmen, çatışma durumlarının birçok öğrenci için gerçek zamanlı olarak işlenmesi çok hızlı, çok duygusal veya çok karmaşık olduğu fikrine dayanmaktadır.

- VR, çatışma anlarını yavaşlatarak görünmez sosyal süreçleri görünür hale getirir. Öğrenciler tepkilerini güvenli bir şekilde test edebilir, sonuçları görebilir ve tekrar deneyebilirler.

Sanal Gerçeklik, bu anları yavaşlatmak, görünmez sosyal süreçleri görünür ve anlaşılabilir hale getirmek için eşsiz bir fırsat sunar. Eylemi önemli anlarda durdurarak, VR öğrencilerin duygusal ipuçlarını gözlemlemelerine, durumu analiz etmelerine ve olumsuz sonuçlardan korkmadan farklı tepkileri güvenli bir şekilde test etmelerine olanak tanır. Bu kontrollü ortam, duygusal düzenlemeyi destekler, yansımayı teşvik eder ve öğrencilere barışçıl stratejileri içselleştirene kadar tekrar deneme şansı verir.

- Kapsayıcı Eğitim İlkeleri: Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL), erişilebilirlik, çok modlu ipuçları, adalet, empati ve yönlendirilmiş yansıma.

Senaryo, Kapsayıcı Eğitim ve Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerine dayanmaktadır. Yüksek kontrastlı görsel ipuçlarından basitleştirilmiş diyaloglara ve yapılandırılmış karar noktalarına kadar her unsur, farklı bilişsel profillere sahip öğrenciler için erişilebilir olacak şekilde tasarlanmıştır. Duygu halkaları, yüz ifadesi değişiklikleri, sesli anlatım ve sembolik simgeler gibi çok modlu destekler, dil veya soyut akıl yürütme zorlayıcı olsa bile öğrencilerin neler olup bittiğini anlamalarına yardımcı olur. Adalet, empati ve yönlendirilmiş yansıma, deneyim boyunca iç içe geçmiştir ve öğrencilerin sadece ne yapmaları gerektiğini değil, seçimlerinin neden önemli olduğunu da anlamalarına yardımcı olur.

- Eğitsel Yaklaşım: Modelleme, yönlendirilmiş uygulama, karar verme, duygusal etiketleme ve işbirlikçi problem çözme.

Eğitsel yaklaşım, modelleme, yönlendirilmiş uygulama ve duygusal etiketlemeyi vurgular. Öğrenciler sakin iletişim örneklerini görür, ardından etkileşimli seçimler yoluyla bu davranışları kendileri

uygularlar. Hem kendi hem de başkalarının duygularını tanımlamayı ve bu duyguları uygun tepkilerle ilişkilendirmeyi öğrenirler. Karar verme, öğrencilerin dürtüsel tepkilerini yavaşlatmalarına ve eylemlerinin sonuçlarını düşünmelerine yardımcı olan Dur – Düşün – Seç adımlarının tekrar tekrar kullanılmasıyla desteklenir. İşbirlikçi problem çözme, adalet, sırayla hareket etme ve başkalarını dinlemenin olumlu bir sonuca ulaşmak için gerekli olduğu senaryolar aracılığıyla teşvik edilir.

- İşlevsel Öğrenme ve Bağımsız Yaşam: Çatışma çözümü, akran ilişkilerini, sınıf katılımını ve gelecekteki iş yeri uyumunu destekler.

Anlık öğrenme hedeflerinin ötesinde, senaryo aynı zamanda işlevsel öğrenme ve bağımsız yaşam becerilerini de destekler. Çatışma çözümü, sosyal uyumun önemli bir bileşenidir: akran ilişkilerini, sınıf katılımını ve grup ortamlarında etkili bir şekilde işlev görme yeteneğini etkiler. Bu becerileri sanal gerçeklikte uygulayarak, öğrenciler sadece okulda değil, aynı zamanda gelecekteki mesleki ortamlarda ve günlük toplumsal etkileşimlerde de onlara yardımcı olacak alışkanlıklar geliştirirler. Senaryo, sakin bir şekilde iletişim kurma, çözümler üzerinde müzakere etme ve başkalarının bakış açılarını anlama yeteneklerini güçlendirir; bu yetkinlikler uzun vadeli bağımsızlığa ve sosyal refaha katkıda bulunur.

4. Öğrenme Hedefleri

Bu sanal gerçeklik senaryosunun öğrenme hedefleri, öğrencilerin başkalarıyla etkileşimlerinde daha özgüvenli, düşünceli ve barışçıl olmalarına yardımcı olmaya odaklanmaktadır. Genel olarak, senaryo çatışma çözme becerilerini güçlendirmeyi, duygusal tanıma ve iletişimi geliştirmeyi ve adil, saygılı karar vermeyi teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler, çatışmaların bağırmadan, uzaklaşmadan veya dürtüsel tepki vermeden çözülebileceğini ve sakin iletişimin genellikle ilgili herkes için daha iyi sonuçlara yol açtığını öğrenirler.

Genel Hedefler

- Çatışma çözme becerilerini güçlendirmek.
- Duygusal tanıma ve iletişimi geliştirmek.
- Adil, barışçıl karar vermeyi teşvik etmek.

Özel Hedefler

- Çatışma tetikleyicilerini belirlemek.
- Dur – Düşün – Seç adımlarını uygulamak.
- Adil çözümler önermek (sıra almak, dinlemek, bir oyun anını tekrar oynatmak).

- Seçimlerin sonuçları üzerinde düşünmek.

Beklenen Öğrenme Sonuçları

Öğrenciler:

- Kendilerinde ve başkalarında duyguları tanıyacaklardır.
- Dürtüsel tepkiler yerine barışçıl stratejiler seçeceklerdir.
- Adalet ve empati göstereceklerdir.
- Sanal gerçeklik stratejilerini gerçek hayattaki okul durumlarına aktarmak.

Senaryonun sonunda, öğrencilerin hem kendi hem de başkalarının duygularını daha net bir şekilde anlamaları beklenir. Birinin üzgün, kafası karışık veya hayal kırıklığına uğramış olduğunu fark etmeyi ve davranışlarını buna göre ayarlamayı öğrenirler. Öğrenciler, dürtüsel olarak tepki vermek yerine, sakin bir şekilde konuşmak, dinlemek veya adil çözümler önermek gibi barışçıl stratejiler seçmeye başlarlar.

Senaryo ayrıca empati ve adaleti güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Öğrenciler, seçimlerinin sınıf veya oyun alanının atmosferini nasıl etkilediğini görürler ve işbirlikçi çözümlerin herkesin kendini daha güvende ve saygın hissetmesini sağladığını öğrenirler. En önemlisi, sanal gerçeklikte uygulanan beceriler gerçek hayattaki okul durumlarına aktarılacak üzere tasarlanmıştır. Öğrenciler, sanal ortamda uyguladıkları aynı sakin ve düşünceli stratejileri kullanarak grup çalışması, materyal paylaşımı veya oyun oynama sırasında anlaşmazlıkları daha iyi yönetebilirler.

5. Ortam Tanımı

VR senaryosu, görsel olarak net, yapılandırılmış ve farklı bilişsel ihtiyaçlara sahip öğrenciler için destekleyici olacak şekilde tasarlanmış iki tanıdık okul ortamında - bir sınıf ve bir oyun alanı - geçiyor. Her sahne, deneyimi gerçekçi ve ilgi çekici kılmak için yeterli ayrıntı sağlarken, duyuşal aşırı yüklenmeyi azaltmak amacıyla kasıtlı olarak basitleştirilmiştir.

Sınıf Sahnesi

Senaryonun ilk bölümü, geleneksel sıralar yerine grup masalarıyla düzenlenmiş, aydınlık ve davetkar bir sınıfın içinde geçiyor. Öğrenci, bu masalardan birinde iki öğrenci avataryla birlikte oturarak, ortak etkinlikler ve sosyal etkileşim için doğal bir ortam yaratıyor. Masada, öğrencilerin pazarlık yapması, sırayla konuşması ve ihtiyaçlarını iletmesi gereken günlük durumları yansıtan sınırlı sayıda ortak malzeme - renkli kalemler, makas, yapıştırıcı - bulunuyor.

Duvarlarda, "Sırayla konuşun" ve "Arkadaşınızı dinleyin" gibi kısa, cesaretlendirici mesajlar içeren basit, yüksek kontrastlı posterler sergileniyor. Bu görsel ipuçları, senaryoda uygulanan sosyal becerileri inceliklerle pekiştiriyor. Genel tasarım renkli ancak kasıtlı olarak sade tutulmuştur; bu da öğrencilerin arka plandaki ayrıntılarla dikkatlerinin dağılmasından ziyade etkileşime odaklanmalarına yardımcı olur.

Oyun Alanı Sahnesi

Senaryonun ikinci bölümü, top oyunu için açıkça işaretlenmiş bir alanın kurulduğu okul oyun alanına taşınır. Öğrenci avatarları iki küçük takıma ayrılır ve öğrenci bunlardan birinde aktif bir oyuncu olur. Bu ortam, yanlış anlamaların ve anlaşmazlıkların kolayca ortaya çıkabileceği dinamik, hızlı tempolu bir sosyal durumu tanıtır.

Yakınlarda, bir öğretmen avatarı oyun alanının kenarında durarak oyunu gözlemler ve zaman zaman hakemlik yapar. Öğretmenin varlığı, yapı ve aşinalık katarak öğrencilerin çatışmayı yönetirken kendilerini güvende hissetmelerine yardımcı olur.

Tasarım ve Erişilebilirlik

Her iki sahnede de ortam, gereksiz görsel karmaşıklıktan kaçınılarak renkli ancak basit olacak şekilde tasarlanmıştır. Önemli sosyal ipuçları oldukça görünür hale getirilmiştir:

- Diyalog sırasında avatarların üzerinde konuşma balonları belirir,
- Duygular yükseldiğinde yüz ifadeleri daha belirgin hale gelir,
- Öğrenci avatarlara baktığında avatarların etrafında duygu halkaları parlar ve öğrencilerin duyguları hızlı ve doğru bir şekilde tanımlamalarına yardımcı olur.

Çatışma anlarında, VR sistemi otomatik olarak zamanı yavaşlatarak öğrenciye neler olup bittiğini anlaması için alan tanır. Ekranın alt kısmında, olası tepkileri temsil eden net, yüksek kontrastlı düğmeler içeren seçenek panelleri görünür. Bu yapı, düşünmek için ek zamana ihtiyaç duyan öğrencileri destekler, dürtüsellliği azaltır ve karar vermeyi daha erişilebilir hale getirir.

Senaryodaki etkileşim sezgisel ve destekleyicidir. Öğrenci doğrudan bir öğrenci avatarına baktığında, avatarın yüz ifadesi daha net ve yoğun hale gelir ve gösterilen duyguyla eşleşen renkli bir halka ile çevrilidir - öfke için kırmızı, üzüntü için mavi, kafa karışıklığı için sarı ve sakinlik için yeşil. Bu özellik, zihinsel engelli, öğrenme güçlüğü çeken, DEHB veya otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilerin aksi takdirde okunması zor olabilecek duyguları yorumlamalarına yardımcı olur.

Bir çatışma ortaya çıktığında, sahne yavaşlar ve ekranın alt kısmında tepki düğmeleri belirir. VR kumandasını kullanarak, öğrenci çatışma çözümü adımını seçmek için mevcut seçeneklerden birini

seçer. Her seçim, yumuşayan ifadeler, barış sembolü animasyonları veya gergin tepkiler gibi anında görsel geri bildirim sağlar ve öğrencinin kararlarının sonuçlarını açık ve anlamlı bir şekilde anlamasına yardımcı olur.

6. Oyun Akışı

Başlangıç – Rehber Avatar Tanıtımı

Rehber avatar ekranda belirir ve görevi açıklar.

Bugün sınıfta ve oyun alanında yaşanabilecek küçük anlaşmazlıklarda neler yapabileceğinizi deneyeceksiniz. Amacımız bağırmadan ve kavgaya etmeden, konuşarak sorunları çözmektir.

Birinci Adım. Sınıfta malzeme paylaşımı konusunda anlaşmazlık.

- Sahne, çocuk grup masasında bir etkinlik yaparken başlar. Masada sadece bir kırmızı kalem vardır ve iki öğrenci avatarı aynı anda o kalemi almak ister.
- Avatarlar aynı anda konuşmaya başlar. “Kalemi ben alacağım.” “Önce ben istedim.” gibi cümleler duyulur. Kalem ortada kalır, sesler yükselir, yüzler gerginleşir.
- Rehber avatar zamanı yavaşlatır ve çocuğa döner. “Şu anda küçük bir anlaşmazlık var. Ne yapacağımıza karar vermeden önce durup düşünelim.”
- Anlaşmazlık çözme adımlarını hatırlatmak için ekranda üç basit simge belirir. “Dur ve nefes al”, “Hissettiğini söyle”, “Bir çözüm öner”. Rehber avatar bu üç aşamayı kısaca hatırlatır.

İkinci Adım. Bir tepki seçmek ve konuşmaya başlamak.

- Çocuğun önünde üç tepki seçeneği belirir.
 - Hemen bağırıp kalemi kapmak.
 - Hiçbir şey söylemeden surat asıp masadan uzaklaşmak.
 - Sakin bir sesle konuşmaya başlamak.
- Çocuk sakın konuşma seçeneğini seçerse, karakteri şöyle bir cümle söyler: “Hepimiz kalemi kullanmak istiyoruz, sırayla deneyebiliriz.”

c. Diğer iki seçenekten biri seçilirse, sahne biraz duraklatılır ve rehber avatar şu soruyu sorar: “Böyle davrandığınızda sorun çözülüyor mu yoksa büyüyor mu?” Çocuktan tahmin etmesi istenir ve ardından aynı durum tekrar denir, bu sefer sakın konuşma seçeneğine yönlendirilir.

Üçüncü Adım. Ortak bir çözüm üretmek.

a. Çocuk sakın bir konuşma başlattıktan sonra, ekranın kenarında üç çözüm önerisi belirir:

- Kalemi sırayla kullanmak, her kişi için kısa bir süre belirlemek.
- Bir kişi şimdi kullanır, diğeri asla kullanmaz.
- Kalemi çöpe atmak.

b. Çocuk sırayla kullanma seçeneğini seçerse, karakteri şunları söyler: “Önce ben kullanabilirim, sonra sen kullanırsın, sonra da üçüncü arkadaşımız kullanır. Hepimiz için birer dakika olabilir.”

c. Diğer öğrencilerin yüzleri yumuşar ve içlerinden biri şöyle der: “Evet, sırayla kullanabiliriz.” Rehber avatar, sınıf tahtasındaki işbirliği posterini aydınlatarak bu çözümü olumlu bir şekilde pekiştirir.

d. Çocuk haksız veya etkisiz bir çözüm seçerse, rehber avatar, bunun kimler için zor olacağını düşünmelerini teşvik eder. “Bu durumda kim üzülürdü, sen olsaydın nasıl hissederdin?” gibi sorularla çocukta empati ve adalet duygusu harekete geçirilir ve ardından tekrar deneme şansı verilir.

Dördüncü Adım. Oyun alanında bir oyun sırasında çıkan çatışma.

a. Sahne oyun alanına taşınır. Çocuk arkadaşlarıyla top oynarken, bir pozisyon üzerine tartışma çıkar. Biri topun saha dışına çıktığını söyler; diğeri gol olduğunu iddia eder.

b. Sesler yükselmeye başlar. “Haksızlık yapıyorsun.” “Hayır, yanlış gördün.” gibi cümleler duyulur.

c. Zaman tekrar yavaşlar ve rehber avatar konuşur. “Şimdi oyunda bir anlaşmazlık var. Kavga etmeden bunu çözmenin bir yolu var mı?”

d. Ekranda üç seçenek belirir.

- Siz de bağırarak karşılık verirsiniz.
- Oyunu bırakır ve kimseyle konuşmazsınız.
- Durup herkesin fikrini dinlemeyi önerirsiniz.

e. Çocuk üçüncü seçeneği seçerse, karakteri şöyle bir cümle söyler: “Hepimiz farklı gördük, isterseniz sırayla olanları açıklayabilir ve sonra karar verebiliriz.”

f. Diğer öğrenciler sırayla konuşur. Rehber avatar ayrıca çocuğa gördüklerini kısaca anlatmasını da ister.

Beşinci Adım. Bir Çözüm Üzerinde Anlaşma.

a. Herkes fikrini paylaştıktan sonra ekranda şu soru belirir: “Şimdi ne yapmalıyız?”

- Aynı pozisyonu tekrar oynayalım.
- Tahtaya çizelim ve öğretmene soralım.
- Oynamayı bırakıp tartışmaya devam edelim.

b. Çocuk ilk veya ikinci seçeneklerden birini seçtiğinde, bu adil bir çözüm olarak pekiştirilir. Arkadaş avatarlarından biri, “Önerin iyiydi, şimdi daha sakin hissediyorum.” diyerek geri bildirimde bulunur.

c. Çocuk “tartışmaya devam et” seçeneğini seçerse, rehber avatırı oyunu nasıl bir atmosfere dönüştüreceği konusunda düşünmeye teşvik eder. “Ara vermek mi yoksa bir çözüm bulmak mı kendini daha iyi hissetmeni sağlar?” gibi bir soruyla çocuk, çözüm odaklı bir seçeneğe yönlendirilir.

Altıncı Adım. Son.

a. Tüm sahneler tamamlandığında, çocuk rehber avatırıyla birlikte tekrar sınıfta belirir.

b. Avatar, senaryodaki becerileri özetliyor:

- Sınıfta materyal paylaşırken sakin kalmayı ve sırayla hareket etmeyi önerdiniz.
- Oyunda bir anlaşmazlık olduğunda, bağırarak yerine konuşmayı ve fikir almayı denediniz.
- İnsanların duygularını ve adaleti düşünerek bir çözüm seçtiniz.
- c. Ekranda “Çatışma Çözümü Kahraman Rozeti” açılır ve senaryo sona erer.

7. Mekanik

- Duraklama ve düşünme anları. Çatışma anlarında, oyun içi zaman yavaşlar veya kısa süreliğine durur. Ekranın alt kısmında "dur, düşün, seçim yap" adımlarını gösteren basit bir şerit belirir.

- Seçime dayalı diyaloglar. Çatışmalar sırasında, çocuk ekranda görünen iki veya üç tepki cümlesinden birini seçer. Seçim, VR karakteri tarafından sesli olarak söylenir.

- Duygu ve adalet ipuçları. Çocuk bir çözüm seçtikten sonra, diğer avatarların yüz ifadeleri değişir. Adil ve empatik çözümlerde yüzler yumuşar, olumsuz çözümlerde gerilir. Bu, seçimin sonucunu görsel olarak pekiştirir.

Adım adım yapı.

- İlk olarak, sınıfta materyal paylaşımıyla ilgili çatışma uygulanır.
- Ardından sahne, oyun alanındaki oyun içi çatışmaya geçer.
- Her sahnede adımlar şunlardır: önce çatışmayı fark etmek, sonra bir tepki seçmek ve son olarak bir çözüm üzerinde anlaşmak.

Zorluk Seviyeleri

Seviye A. Daha basit çatışma durumları, daha az seçenek ve rehber avatarından daha net yönlendirme kullanılır. Yanlış seçimlerden sonra güçlü ipuçları verilir.

Seviye B. Çatışmalar biraz daha karmaşık hale gelir ve seçenekler arasındaki farklar daha inceliklidir. Çocuğun seçiminin sonuçları hakkında daha fazla düşünmesi beklenir.

Ödül Mekanizması – Keyif Duygusu

- Uygun yaklaşım. Çocuk sakın ve açık bir yanıt seçtiğinde, ortamdaki aydınlatma yavaşça aydınlanır ve kısa bir onay sesi duyulur.
- Adil çözüm. Sıra alma veya pozisyonu tekrar oynama gibi adil çözümler seçildiğinde, diğer avatarlar memnuniyetlerini ifade eder ve rehber avatar sözlü pekiştirme yapar.
- Görev tamamlanması. Senaryonun sonunda, “Çatışma Çözme Kahramanı Rozeti” açılır. Bu şekilde çocuk, bağırarak yerine konuşarak sorunları çözebileceğini somut bir başarı olarak görür. Yanlış seçimler ceza yerine öğrenme fırsatı olarak sunulur.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

- İzleme

Öğretmen, öğrencinin VR deneyimini gerçek zamanlı olarak bir projektörde veya büyük ekranda izler.

- Gözlem

Öğretmen, öğrencinin ilk olarak hangi tepkiyi seçme eğiliminde olduğunu not eder. Bağırıp uzaklaşmayı mı yoksa konuşmayı mı tercih ettiklerini gözlemler.

Öğretmen, öğrencinin adalet ve paylaşım içeren seçenekleri seçme istekliliğini ve empati düzeyini takip eder.

- Destek

Senaryodan sonra öğretmen, sınıfla durumları tartışabilir. Örneğin, "Sizce hangi çözüm en adil olanıydı ve neden?" gibi sorular sorabilir.

Öğretmen, çatışmaya daha yatkın öğrencilerle bire bir görüşme yapabilir ve VR deneyimindeki tepkilerini gerçek hayattaki örneklerle ilişkilendirebilir.

- Aktarım ve Genelleme

Öğretmen, sınıfta ve oyun alanında gerçek çatışmalar meydana geldiğinde VR senaryosunda öğrenilen adımlara geri dönebilir. "Oyunda önce durup düşündüğümüzü hatırlıyor musun, burada da aynısını yapalım" gibi cümlelerle aktarım desteklenir.

Öğretmen, çocuğun çatışma çözme becerileri hakkında aileleri bilgilendirerek, evde kardeşler arası çatışmalarda benzer adımların nasıl uygulanacağına dair öneriler geliştirebilir.

Teknik Gereksinim

Öğretmenin ekran yansıtmasını görebilmesi gerektiği belirtilmiştir. Aksi takdirde, öğrencinin hangi seçenekleri seçtiğini, hangi aşamada zorlandığını ve duygusal tepkilerinin ne olduğunu zamanında fark edemezler.

Değerlendirme Göstergeleri

- Duyguları tanımlama yeteneği
- Sakin tepkiler seçme yeteneği
- Çözümlerde adalet ve empati
- Katılım ve özerklik

Takip Araçları

- Gözlem kontrol listesi
- Yansıtma sayfası
- Akran tartışması
- Öğretmen-öğrenci görüşmesi

9. Dahil Etme, Aktarım ve Eğitimsel Etki

Okul ortamında çatışma kaçınılmaz bir durumdur. Paylaşım, sıra alma ve oyun kuralları hakkında küçük anlaşmazlıklar her gün yaşanır. Hedef gruptaki öğrenciler için, kontrolü kaybetmeden ve kendilerine veya başkalarına zarar vermeden bu anlaşmazlıklarda bir çözüm bulmak, hem sosyal uyum hem de duygusal iyilik hali açısından son derece önemlidir.

VR senaryosu boyunca öğrenciler, anlaşmazlıklarla karşılaştıklarında yavaş yavaş durup düşünmeyi ve barışçıl çözümler seçmeyi öğrenirler. Dürtüsel tepki vermek veya durumdan uzaklaşmak yerine, yavaşlamayı, neler olup bittiğini gözlemlemeyi ve sakin ve adil bir yanıt seçmeyi uygularlar. Dur – Düşün – Seç adımlarının tekrar tekrar kullanılması, sanal ortamın ötesinde de uygulanabilecek istikrarlı bir içsel rutin oluşturmalarına yardımcı olur.

VR ortamı, çatışmaların kontrollü ve tahmin edilebilir bir şekilde geliştiği güvenli bir prova alanı sunar. Zaman önemli anlarda yavaşladığı için öğrenciler, hata yapma korkusu olmadan duyguları fark etme, seçenekleri değerlendirme ve farklı stratejiler deneme fırsatı bulurlar. Bu güvenlik, barışçıl tepkiler daha doğal ve otomatik hale gelene kadar deneme yapmalarına, düşünmelerine ve tekrarlamalarına olanak tanır.

Öğrenciler senaryoyla etkileşim kurarken, seçimleri çatışmaya karşı ilk, içgüdüsel tepkilerini ortaya koyar - bağırma, uzaklaşma veya iletişim kurma mı eğilimlidirler. Bu tepkiler, VR sisteminin anlık geri bildirimi aracılığıyla görünür hale gelir ve öğrencilerin davranışlarının başkalarını nasıl etkilediğini anlamalarına yardımcı olur. Zamanla, kendi tepkilerindeki kalıpları tanımaya ve anlaşmazlıkları ele almanın daha etkili yollarını keşfetmeye başlarlar.

Senaryonun en önemli sonuçlarından biri, becerilerin gerçek yaşam ortamlarına aktarılmasıdır. Sanal gerçeklikte uygulanan stratejiler - sakin iletişim, sırayla konuşma, dinleme, adalet ve duygusal farkındalık - sınıfta, oyun alanında ve hatta evde günlük durumlara doğrudan uygulanabilir. Öğrenciler barışçıl çözümler kullanmada daha özgüvenli hale geldikçe, sosyal etkileşimlerde daha iyi yol alabilir, olumlu ilişkiler sürdürebilir ve işbirlikçi bir okul atmosferine katkıda bulunabilirler.

Öğretmen için ise, öğrencinin çatışmadaki ilk otomatik tepkilerini görme ve bunları zamanla daha işbirlikçi ve sakin tepkilere dönüştürmek için hedefler belirleme fırsatı sunar.

Öğrenme Senaryosu 3.4: Takım Çalışması ve İşbirliği

1. Giriş

Sosyal Uyum Becerileri

Öğrenme Senaryosu 3.4 Takım Çalışması ve İşbirliği

Zorluk Seviyesi: Temel

Bu VR senaryosunda öğrenciler, takım çalışmasının öğrenmenin merkezine oturduğu iki işbirlikçi okul ortamına - bir sınıf ve bir atölyeye - girerler. Sınıfta, malzemeleri paylaşarak, sorumlulukları bölüştürerek ve eylemlerini koordine ederek bir grup posterini oluşturmak için birlikte çalışırlar. Atölyede, her öğrencinin takım içinde belirli bir rol üstlendiği, yapım parçaları kullanarak basit bir model oluşturmak için işbirliği yaparlar.

Deneyim boyunca, öğrenciler temel işbirliği becerilerini uygularlar: sorumlulukları paylaşmak, açıkça iletişim kurmak, gerektiğinde yardım istemek, akranlarına yardım etmek ve grup kararları almak. VR sistemi, öğrencilerin duyguları gözlemlemelerine, niyetleri anlamalarına ve harekete geçmeden önce düşünmelerine olanak tanıyan önemli anları yavaşlatır. Rol simgeleri, konuşma balonları ve takım çalışması göstergeleri gibi görsel ipuçları, onları her adımda nazikçe yönlendirir. Karar noktalarında yapılandırılmış seçenekler belirir ve öğrencilerin farklı tepkilerin grubu nasıl etkilediğini keşfetmelerine yardımcı olur.

Bu rehberli etkileşimler sayesinde öğrenciler, iş birliğinin nasıl başarılı sonuçlara, daha sorunsuz ekip çalışmasına ve daha olumlu akran ilişkilerine yol açtığını ilk elden deneyimlerler. Senaryo, herkesin katkıda bulunduğu durumlarda ortak görevlerin daha kolay ve daha keyifli hale geldiği fikrini vurgular.

Gerekçe: Hedef gruptaki öğrenciler (zihinsel engelli, öğrenme güçlüğü, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olanlar), ekip çalışmasının nasıl işlediğini anlamak için genellikle açık ve yapılandırılmış fırsatlara ihtiyaç duyarlar. Gerçek hayattaki grup aktiviteleri çok hızlı ilerleyebilir, çok fazla eş zamanlı ipucu içerebilir veya duygusal olarak bunaltıcı hale gelebilir. Sanal gerçeklik, bu zorlukların azaltıldığı ve öğrenme sürecinin daha net ve erişilebilir hale geldiği güvenli ve öngörülebilir bir ortam sağlar.

Sanal gerçeklik ortamında, sosyal etkileşimler yavaşlatılır ve öğrencilerin aksi takdirde kaçırabilecekleri ayrıntıları fark etmelerine olanak tanır: yüz ifadeleri, ses tonu, rol beklentileri ve seçimlerinin duygusal etkisi. Avatarlar tarafından modellenen iş birliğine dayalı davranışları gözlemleyebilir, farklı tepkileri test edebilir ve kararlarının sonuçlarını yargılanma veya başarısızlık korkusu olmadan anında görebilirler.

Senaryo, yüksek kontrastlı görseller, rol göstergeleri ve yönlendirilmiş diyalog seçenekleri aracılığıyla duygusal ve takım çalışması ipuçlarını vurgular. Bu, öğrencilerin sınıf katılımını, akran ilişkilerini ve uzun vadeli sosyal uyumu destekleyen işbirlikçi stratejileri içselleştirmelerine yardımcı olur.

Bu becerileri kontrollü bir ortamda uygulayarak, öğrenciler özgüven kazanır ve gerçek hayattaki durumlara doğal olarak aktarılan alışkanlıklar geliştirirler; ister sınıfta bir proje üzerinde çalışırken, ister oyun alanında bir oyun oynarken, ister evde grup görevlerine katılırken. Sanal gerçeklik sadece bir öğrenme aracı değil, aynı zamanda yönlendirilmiş uygulama ile günlük sosyal başarı arasında bir köprü haline gelir.

2. Katılımcı Profili

Yaş Grupları:

- İlkokul seviyesi: 8–12 yaş
- Ortaokul seviyesi: 13–15 yaş

Takım Çalışması ve İşbirliği VR senaryosu, sosyal anlayış, duygusal düzenleme ve grup katılımının hızla geliştiği bir gelişim dönemi olan 8-15 yaş arası öğrenciler için tasarlanmıştır. 8-12 yaş arası daha genç öğrenciler, somut örneklerden, basitleştirilmiş talimatlardan ve grup görevinde ne beklediğini anlamalarına yardımcı olan güçlü görsel ipuçlarından en çok faydalanırlar. 13-15 yaş arası daha büyük öğrenciler, daha karmaşık akıl yürütme ile meşgul olabilir, farklı bakış açılarını değerlendirebilir ve artan bir bağımsızlıkla grup karar alma süreçlerine katılabilirler.

Özerklik Seviyesi

Bu yaş aralığında öğrenciler orta ila yüksek düzeyde özerklik sergilerler. Rol simgeleri, konuşma balonları ve basitleştirilmiş dil gibi görsel desteklerle desteklendiklerinde talimatları takip edebilir, VR öğeleriyle etkileşim kurabilir ve seçimler yapabilirler.

Sanal gerçeklik ortamı, bilişsel yükü azaltmak ve öğrencileri takım çalışmasının her aşamasında yönlendiren net, öngörülebilir adımlar sağlamak amacıyla kasıtlı olarak yapılandırılmıştır.

Bilişsel Profil

Senaryo, Hafif Zihinsel Engellilik (MID), Öğrenme Güçlüğü (LD), Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu (ADHD) ve Otizm Spektrum Bozukluğu (ASD) olan öğrencilerin ihtiyaçlarına göre uyarlanmıştır.

MİD'li öğrenciler (IQ 50-69), soyut takım çalışması kavramlarını somutlaştıran adım adım rehberlik, tekrar ve görsel desteklerden faydalanırlar. En iyi şekilde öngörülebilir rutinler ve işbirlikçi davranışın net örnekleri aracılığıyla öğrenirler.

Öğrenme Güçlüğü olan öğrenciler, basitleştirilmiş dil, azaltılmış bilişsel yük ve simgeler, rol kartları ve açık takım çalışması ipuçları gibi görsel desteklere ihtiyaç duyarlar. İşlem hızı veya çok adımlı talimatlarla mücadele edebilirler; bu da yapılandırılmış sanal gerçeklik akışını özellikle faydalı hale getirir.

ADHD'li öğrenciler, odaklanmayı sürdürmek için dinamik, ilgi çekici görevlere ve anında geri bildirim ihtiyacı duyarlar. Sanal gerçeklikte yavaşlatılmış anlar, dürtüselliği düzenlemelerine yardımcı olurken, net görsel ipuçları sıra alma ve ortak sorumluluğu destekler.

Otizm spektrum bozukluğu olan öğrenciler, öngörülebilir rutinlere, açık sosyal beklentilere ve azaltılmış duyuşal aşırı yüklenmeye güvenirlir. Grup dinamiklerini anlamayı kolaylaştıran net duygusal ipuçlarından, yapılandırılmış sıra alma süreçlerinden ve görsel rol göstergelerinden faydalanırlar.

Zorluklar

Tüm bu gruplarda öğrenciler benzer zorluklarla karşılaşabilir:

- Sorumlulukları paylaşmak
- Sıralarını beklemek
- Akranlarını dinlemek
- Grup rollerini anlamak
- Hayal kırıklığını yönetmek
- Sakin bir şekilde iletişim kurmak

Sanal gerçeklik senaryosu, rehberli uygulama, yüksek kontrastlı görsel ipuçları ve yapılandırılmış karar verme anları aracılığıyla bu zorlukları ele alarak öğrencilerin güvenli ve destekleyici bir ortamda takım çalışmasını yönetmelerine yardımcı olur.

Engelliliğe Bağlı Özel İhtiyaç Değerlendirmesi

Hafif zihinsel engelli (MİD) öğrenciler, grup dinamiklerini anlamakta veya eylemlerinin takımı nasıl etkilediğini tahmin etmekte zorlanabilirler. Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler, işbirlikçi davranışın

açıkça modellenmesine ihtiyaç duyarlar ve görsel rol ipuçlarının sorumlulukları netleştirdiği yavaşlatılmış ekip çalışması anlarından büyük ölçüde faydalanırlar. Sanal gerçeklik ortamı, bu becerileri içselleştirmeleri için ihtiyaç duydukları yapıyı ve tekrarı sağlar.

Öğrenme güçlüğü çeken öğrenciler genellikle sözlü talimatları işlemekte veya çok adımlı görevleri yönetmekte zorlanırlar. Ekip çalışmasını yönetilebilir bileşenlere ayıran görsel desteklere - rol kartları, simgeler, görev panoları - ihtiyaç duyarlar. Basitleştirilmiş işbirlikçi adımlar ve net görev kartları, onların katılımlarını sürdürmelerine ve bir sonraki adımda ne yapacaklarını anlamalarına yardımcı olur.

Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB) olan öğrenciler, grup görevleri sırasında dürtüsel davranabilir, beklemekte veya materyalleri paylaşmakta zorlanabilir veya görevler tekrarlayıcı hale geldiğinde odaklarını kaybedebilirler. Anında geri bildirim sağlayan etkileşimli, ilgi çekici ekip çalışması etkinliklerinden faydalanırlar. Sanal gerçeklik senaryosunun yavaşlatılmış çatışma anları ve yapılandırılmış seçimleri, duraklamalarına, düşünmelerine ve işbirlikçi davranışlar seçmelerine yardımcı olur.

Otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan öğrenciler için, sosyal niyetleri yorumlamak veya beklenmedik değişiklikleri yönetmek zor olabilir. Sıra almayı ve ortak hedefleri destekleyen öngörülebilir rutinlere, net beklentilere ve görsel ipuçlarına ihtiyaç duyarlar. Sanal gerçeklik ortamı, duygusal aşırı yüklenmeyi azaltır ve duygusal netliği vurgulayarak, ekip çalışmasının nasıl işlediğini ve katkılarının gruba nasıl uyduğunu anlamalarına yardımcı olur.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Takım Çalışması ve İşbirliği senaryosu, bilişsel, öğrenme veya dikkatle ilgili zorluklar yaşayan birçok öğrenci için takım çalışmasının içgüdüsel bir beceri olmadığı anlayışına dayanmaktadır. Bu öğrenciler için grup çalışması, özellikle sosyal ipuçları çok hızlı hareket ettiğinde veya beklentiler açıkça belirtilmediğinde, öngörülemez, bunaltıcı veya kafa karıştırıcı gelebilir. Sanal gerçeklik ortamı, öğrencilerin başkalarıyla işbirliği yapmanın ne anlama geldiğini güvenli bir şekilde keşfedebilecekleri yapılandırılmış, yavaşlatılmış bir alan yaratarak bu ihtiyaçlara yanıt verir.

Bu kontrollü ortamda, öğrenciler işbirlikçi davranışların nasıl geliştiğini gözlemleyebilir, farklı grup rollerinin amacını anlayabilir ve gerçek hayattaki etkileşimlere genellikle eşlik eden baskı veya duygusal yoğunluk olmadan iletişim pratiği yapabilirler. Çok modlu ipuçları - bakıldığında daha net hale gelen yüz ifadeleri, akranların nasıl hissettiğini vurgulayan duygu halkaları, diyalogu basitleştiren konuşma balonları, sorumlulukları açıklayan rol simgeleri ve her adımı ayrıntılı olarak gösteren görev panoları - takım çalışmasının görünmez yönlerini görünür ve erişilebilir hale getirir. Bu destekler, öğrencilerin sorumlulukları paylaşmayı, akranlarını desteklemeyi ve ortak bir hedefe anlamlı bir şekilde katkıda bulunmayı öğrenmelerine yardımcı olur.

Senaryonun ardındaki eğitim yaklaşımı, modelleme, rehberli uygulama, duygusal etiketleme ve işbirlikçi problem çözme yöntemleri. Öğrenciler, tepki vermeden önce duraklamalarına, grubun ihtiyaçlarını göz önünde bulundurmalarına ve işbirliğini güçlendiren davranışları seçmelerine yardımcı olan basit ama güçlü bir rutin olan "Dur – Düşün – İşbirliği Yap" yapılandırılmış dizisini tekrar tekrar uygularlar. Bu tekrar, öğrencilerin VR ortamının ötesine aktarabilecekleri içsel alışkanlıklar oluşturur.

4. Öğrenme Hedefleri

Takım Çalışması ve İşbirliği VR senaryosu, öğrencilerin işbirliği içinde çalışma, etkili iletişim kurma ve ortak görevlere anlamlı katkıda bulunma becerilerini güçlendirmek için tasarlanmıştır. Öğrenme hedefleri, başarılı takım çalışması için gerekli olan sosyal ve duygusal becerileri ve sınıf içi ve gerçek hayattaki grup etkinliklerine katılımı destekleyen işlevsel yetenekleri yansıtmaktadır.

Genel düzeyde, senaryonun amaçları şunlardır: • Bireysel eylemlerin grubun başarısını nasıl etkilediğine dair farkındalık geliştirmek;

- Ortak bir görev sırasında sorumlulukları paylaşma becerisini geliştirmek;
- Başkalarının rollerine ve katkılarına saygı duymayı teşvik etmek;
- İşbirlikçi iletişim becerilerini güçlendirmek;
- Takım çalışmasının, tüm görevleri tek başına tamamlamak yerine ortak bir hedefe katkıda bulunmayı içerdiği anlayışını geliştirmek.

Senaryo ayrıca, grup görevleri sırasında öğrencilerin duygusal farkındalığını ve öz düzenlemesini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Dur – Düşün – İşbirliği yap rutinini uygulayarak, öğrenciler tepki vermeden önce duraklamayı, grubun ihtiyaçlarını göz önünde bulundurmayı ve takımın ilerlemesine yardımcı olacak davranışları seçmeyi öğrenirler.

Daha spesifik olarak, senaryo öğrencileri şu konularda yönlendirir:

- Her takım üyesinin nihai ürüne katkıda bulunan bir sorumluluğu olduğunu fark ederek, grup rollerini belirlemek ve anlamak;
- Bir rol seçerek ve diğerlerinin rollerine saygı duyarak görevleri adil bir şekilde paylaşmak;
- İhtiyaçları ifade etmek, yardım teklif etmek veya yardım istemek için basit, işbirlikçi bir dil kullanarak açık ve saygılı bir şekilde iletişim kurmak;
- Özellikle biri yardım istediğinde veya bir grup kararı alınması gerektiğinde, akranlarına uygun şekilde yanıt vermek;

- Sıra alma ve sabır pratiği yapmak, harekete geçme anını beklemek ve diğerlerinin katkılarını kabul etmek;
- Farklı fikirleri dinleyerek ve herkes için işe yarayan çözümler önererek grup kararları almak;
- Seçimlerinin etkisini yansıtmak, işbirlikçi veya işbirlikçi olmayan davranışların takımı nasıl etkilediğini anlamak.

Bu amaçlar, öğrencilerin işbirlikçi stratejileri içselleştirmelerine yardımcı olan tekrarlanan uygulama, görsel ipuçları ve yapılandırılmış karar noktaları yoluyla pekiştirilir.

Beklenen Öğrenme Sonuçları

Senaryonun sonunda, öğrencilerin grup görevlerine katılma yeteneklerinde gözle görülür iyileşmeler göstermeleri beklenmektedir. Şunları yapacaklar:

- Takım çalışmasının önemini kavrayacak, herkesin katkıda bulunduğu durumlarda ortak görevlerin daha kolay ve keyifli hale geldiğini anlayacaklar.
- Dürtüsel davranmak veya gruptan uzaklaşmak yerine işbirlikçi davranışlar sergileyecekler.
- Eylemleri koordine etmek, yardım istemek veya destek sunmak için basit, saygılı ifadeler kullanarak daha etkili iletişim kuracaklar.
- Akranlarının nasıl hissettiğini fark ederek ve davranışlarını buna göre ayarlayarak daha fazla empati ve farkındalık gösterecekler.
- Ortak görevleri başarıyla tamamlayacak, kendi rollerini yerine getirirken diğerlerinin rollerini de destekleyecekler.
- Takım çalışması becerilerini gerçek hayata aktaracak, sanal gerçeklikte uyguladıklarını sınıf projelerine, oyun alanı etkinliklerine ve ev rutinlerine uygulayacaklar.

Sonuç olarak, bu senaryo öğrencilerin olumlu akran ilişkileri, başarılı sınıf katılımı ve uzun vadeli sosyal uyum için gerekli temel sosyal becerileri geliştirmelerine yardımcı olur.

5. Ortam Tanımı

Sınıf Sahnesi

Çocuk, grup masalarının bulunduğu bir sınıfta. Üç öğrenci avatariyla birlikte kendi masasında oturuyor. Masada büyük bir karton parçası, renkli kalemler, yapıştırıcı, makas ve bazı kesilmiş resimler

var. Tahtada öğretmen avatarı tarafından yazılmış görev görünür durumda. Bugün grup olarak bir poster hazırlayacaksınız.

Atölye Sahnesi

İkinci sahnede çocuk okul atölyesinde. Ortada bir çalışma tezgahı, raflarda bloklar, basit yapı parçaları ve etiketli kutular var. Görev, bir takım olarak basit bir köprü veya kule modeli inşa etmek. Her parça hafifçe parlıyor ve kategorisine göre ayrılıyor. Örneğin, temel parçalar, dekoratif parçalar.

Tasarım

Ortam renkli ancak sade tutulmuş. Görev tahtası, rol kartları, konuşma balonları ve takım uyarı simgeleri gibi çocuk için önemli ipuçları net ve yüksek kontrastlı olarak tasarlanmış. Her takım üyesinin üstlendiği rol, başlarının yanındaki küçük simgelerle gösteriliyor.

Etkileşim

Çocuk bir öğrenci avatarına baktığında, o avatarın rol simgesi ve yüz ifadesi daha belirgin hale gelir. Masadaki veya görev panosundaki bir nesneye kumanda ile yaklaştıklarında, hafif bir ses ve titreşimle geri bildirim alırlar. Takım kararları sırasında, ekranın alt kısmında basit seçim panelleri belirir.

6. Oyun Akışı

Rehber avatar ekranda belirir ve görevi açıklar. Bugün yalnız çalışmayacaksınız, arkadaşlarınızla birlikte çalışacaksınız. Amacımız, herkesin katkıda bulunduğu ve görevi birlikte tamamladığımız bir takım olmaktır.

Birinci Adım. Sınıfta grup posterini hazırlama.

a. Sahne, çocuk sınıfta kendi grubunun masasında otururken başlar. Görev tahtada açıkça görülebilir. Okulda birlikte yaşadığımız kuralları açıklayan bir poster hazırlayın.

b. Masada dört basit görev kartı vardır. Başlık yazma, resim çizme, boyama, yapıştırma. Her kartta küçük bir sembol ve metin vardır.

c. Rehber avatar, takım çalışmasının ilk adımını açıklar. Öncelikle görevleri paylaşalım. Herkesin yapacak bir işi olmalı.

d. Ekranda üç yanıt seçeneği belirir:

- Her şeyi ben yapmak istiyorum.

- Hiçbir şey yapmak istemiyorum.
- Görevleri paylaşalım ve herkes bir rol alsın.

e. Çocuk üçüncü seçeneği seçerse, karakteri şöyle bir cümle söyler: Her birimizin yapabileceği bir iş var, isterseniz görevleri aramızda paylaşabiliriz. Ardından masada rol kartları belirir. Başlıklar: yazar, çizer, boyacı, malzeme yöneticisi.

f. Çocuk kendi rolünü seçer. Örneğin, çizer. Diğer avatarlar otomatik olarak kalan rolleri alır. Her avatarın başının üzerindeki rol simgesi görünür hale gelir.

g. Çocuk diğer seçenekleri seçerse, sahne kısa süreliğine donar ve rehber avatar sorar: Böyle davrandığınızda ekip nasıl hissediyor, iş daha kolay mı yoksa daha zor mu oluyor? Ardından aynı durum tekrar oynanır ve çocuk görev paylaşımı seçeneğine yönlendirilir.

İkinci Adım. Rollerini yerine getirme ve yardım isteme.

a. Çocuğun öncelikli görevi kendi rolünü tamamlamaktır. Örneğin, çizer rolündeyse, posterdeki ana resmi çizmesi gerekir.

b. Görev panosunda kısa bir hatırlatma belirir. Kendi işini yap. Gerekirse yardım iste. Arkadaşının yardım isteğine yanıt ver.

c. Çocuk kendi çalışmasında zorlandığında, ekranda küçük bir seçenek penceresi belirir:

- Sessizce devam et ve mücadele et.
- Bir arkadaşından yardım iste.

d. Çocuk yardım isteme seçeneğini seçerse, karakteri şu cümlelerden birini kullanır: "Bu kısmı çizmek benim için zor, bana yardım edebilir misin?" Arkadaş avatarı olumlu tepki verir, kısa bir süreliğine yanına gelir ve birlikte çizimi tamamlarlar.

e. Başka bir avatar çocuktan yardım istediğinde, ekranın alt kısmında iki seçenek belirir:

- Şimdi sıra bende, sonra yardım edeceğim.
- Birlikte yapabiliriz, hadi.

Çocuk ikinci seçeneği seçtiğinde, grup içindeki takım çalışması vurgulanır.

Üçüncü Adım. Posterini birlikte tamamlamak ve karar vermek.

a. Posterin son bölümünde, tüm ekipten ortak bir karar vermeleri istenir. Örneğin, posterin ortasına hangi cümle yazılacak?

b. Ekranda üç cümle önerisi belirir. Hepsi olumlu ancak biraz farklı vurgulara sahipler. Örneğin:

Saygılı okul, birlikte güçlüyüz, Kurallarla güvende ve mutluyuz.

c. Her avatar sırayla hangi cümleyi tercih ettiğini söyler. Bazıları farklı şeyler söyleyebilir.

d. Görev. Çocuktan bir cümle üzerinde anlaşmayı önermesi istenir. Ekranda iki seçenek belirir:

- Sadece istediği cümlede ısrar etmek.
- Herkesin fikrini dinlemeyi ve ortak bir cümlede buluşmayı önermek.

e. Çocuk ikinci seçeneği seçerse, karakteri şu cümleyi söyler: Farklı fikirlerimiz var, isterseniz herkes için uygun olan bir cümlede buluşabiliriz. Ardından çoğunluğun da memnun olduğu cümle seçilir ve poster tamamlanır.

f. Poster tamamlandığında sınıf sahnesi aydınlanır, öğretmen avatari yaklaşır ve ekibe teşekkür eder.

Dördüncü Adım. Atölyede ekip olarak model oluşturma.

a. Sahne atölyeye taşınır. Rehber avatari yeni görevi açıklar. Şimdi bir köprü modeli oluşturacağız. Bunu tek başımıza yapmak zor, bu yüzden ekip olarak çalışacağız.

b. Çalışma tezgahında parçalar üç gruba ayrılmıştır. Taban blokları, bağlantı parçaları, dekoratif parçalar. Yanda basit bir hedef görseli vardır. İstenen köprü modelinin basit bir çizimi.

c. Ekranda üç tür rol gösterilir. Parça toplayıcı, yerleştirici, kontrolcü. Çocuk bu rollerden birini seçer, diğer avatarlar kalan rolleri üstlenir.

d. Görev akışı şu şekilde işler:

Parça toplayıcı, hedef modele göre raflardan gerekli parçaları toplar.

Yerleştirici, getirilen parçaları doğru yere koyar.

Kontrolcü, modelin dengeli ve hedefe benzer olup olmadığını kontrol eder ve gerektiğinde önerilerde bulunur.

e. Zaman zaman küçük uyarı pencereleri belirir. Herkes konuşarak birbirine bilgi veriyor mu? Bir kişi işini bitirdiğinde diğerine yardım ediyor mu? Çocuk iletişim kurmadığında, rehber avatar sorar. Takım

halinde çalışırken bilgi vermenin önemi nedir? Ardından çocuk, basit bir cümle seçerek arkadaşına bilgi verir. Örneğin, "Şimdi bu parçayı buraya koyuyorum."

Beşinci Adım. Son.

a. Köprü modeli tamamlandığında, model hafifçe parlar ve atölyedeki ışık biraz artar. Rehber avatar takıma döner ve özet verir:

- Bugün görevleri paylaştınız.
- Kendi rolünüzü yerine getirdiniz.
- Yardım istediniz ve yardım etmeye çalıştınız.
- Birlikte karar verdiniz ve birlikte bir ürün tamamladınız.

b. Ekranda Takım Çalışması Kahramanı Rozeti açılır ve senaryo sona erer.

7. Mekanik

Rol Seçimi

Görevlerin başında, çocuğun önünde rol kartları belirir. Çocuk kumanda ile bir kart seçtiğinde, kart kendi avatarına geçer ve başının yanında küçük bir rol simgesi belirir.

Görev Panosu

Sınıf sahnesinde masanın yanında, atölye sahnesinde ise çalışma tezgahının üzerinde küçük bir görev panosu bulunur. Bu panoda mevcut adım kısa bir cümleyle yazılır. Örneğin, "Şimdi görevleri paylaşıyoruz", "Şimdi birlikte karar veriyoruz".

Seçime Dayalı Diyaloglar

Takım içinde bir konuşma başlatma, yardım isteme ve yardım verme adımlarında ekranda iki veya üç kısa cümle belirir. Çocuk bunlardan birini seçer ve seçilen cümle avatarın sesi olarak duyulur.

İlerleme Yapısı

Öncelikle, sınıfta görev paylaşımı ve poster yapımı tamamlanana kadar atölye sahnesi açılmaz.

Atölyede model tamamlanana kadar rozet verilmez.

Her iki sahnede de adımlar önce görevleri paylaşmak, sonra rolünüzü yapmak ve son olarak ortak bir karar vermektir.

Zorluk Seviyeleri

Seviye A

Daha az sayıda rol ve daha net görev kartları kullanılır. Rehber avatar sık sık ipuçları verir. Örneğin, "Şimdi arkadaşından yardım isteyebilirsin." Daha temel iş birliği, çatışma olmadan uygulanır.

Seviye B

Rol sayısı ve küçük anlaşmazlık noktaları artar. Örneğin, iki kişi aynı rolü isteyebilir. Çocuğun hem uyumlu rol paylaşımını hem de uzlaşma önerisini göstermesi beklenir. Görevler daha fazla adım içerir ve ekip içindeki iletişime daha fazla önem verilir.

Ödül Mekanizması

- Anında geri bildirim

Çocuk rolünü doğru seçtiğinde ve görev paylaşımı tamamlandığında, rol simgeleri yanar ve kısa bir onay sesi duyulur. Yardım istediklerinde ve yardım ettiklerinde, ilgili avatarların yüzleri gülümser.

- Ürün tamamlanması

Poster tamamlandığında, posterdeki başlık ve resimler tamamlandığını göstermek için parlar. Köprü modeli tamamlandığında, model sabitlenir ve küçük bir test animasyonu oynatılır. Küçük bir top köprüden geçer ve köprü çökmeden hedefe ulaşır.

- Rozet sistemi

Senaryonun sonunda Takım Çalışması Kahramanı Rozeti açılır. Çocuk, bir şeyi tek başına değil, bir takım olarak başarmanın verdiği başarı duygusunu yaşar.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Bu senaryoda, öğretmen öğrencinin takım çalışması becerilerini yönlendirme, gözlemlleme ve değerlendirmede merkezi bir rol oynar. Sanal gerçeklik ortamı yapı ve anında geri bildirim sağlasa da, öğrencinin seçimlerinin öğretmen tarafından yorumlanması, bu davranışların gerçek hayattaki grup durumlarına nasıl yansıdığını anlamak için çok önemlidir.

- Deneyimin İzlenmesi

Sanal gerçeklik oturumu boyunca, öğretmen öğrencinin eylemlerini projektör veya büyük bir ekranda ekran yansıtma yoluyla gerçek zamanlı olarak takip eder. Bu canlı görüntü, öğretmenin öğrencinin ekranlarıyla nasıl etkileşim kurduğunu, hangi rolü seçtiğini, nasıl iletişim kurduğunu ve takım içindeki zorluklara nasıl yanıt verdiğini tam olarak görmesini sağlar. Bu görsel erişim olmadan, öğretmen öğrencinin karar verme ve işbirlikçi davranışları hakkında kritik bilgileri kaçırdı.

- Takım Çalışması Davranışlarının Gözlemlenmesi

Senaryo sırasında, öğretmen öğrencinin katılımının birkaç önemli yönüne yakından dikkat eder:

- Rol tercihleri: öğrencinin sürekli olarak aynı tür rolü seçip seçmediği veya farklı sorumlulukları denemede esneklik gösterip göstermediği;
- Yardım isteme ve yardım verme: Öğrenci yardıma ihtiyaç duyduğunda veya bir akranı destek istediğinde hangi seçenekleri seçer;
- Karar verme tarzı: Öğrenci kendi fikirlerinde ısrar eder mi yoksa uzlaşmaya ve grubun bakış açısını dikkate almaya istekli midir?

Bu gözlemler, öğrencinin takım çalışması sırasındaki doğal eğilimlerine dair değerli bilgiler sağlar ve daha fazla destek veya pekiştirme gerektirebilecek alanları vurgular.

- Destek ve Yansıtma Sağlama

VR oturumundan sonra öğretmen, sınıfla veya bireysel öğrencilerle yansıtıcı bir tartışma yürütür. Bu konuşma, öğrencilerin VR deneyimlerini gerçek hayattaki takım çalışmasıyla ilişkilendirmelerine yardımcı olur. Öğretmen şu gibi sorular sorabilir:

- “Hangi rolü kim üstlendi?”
- “Birlikte çalışmak nasıl hissettirdi?”
- “İşbirliği yaptığınızda görevi kolaylaştıran neydi?”

Arka planda kalma eğiliminde olan veya tam tersine tüm görevleri üstlenmeye çalışan öğrenciler için öğretmen kişiselleştirilmiş geri bildirim sağlayabilir. Öğretmen, öğrencinin VR davranışını gerçek grup etkinliklerine katılımıyla ilişkilendirerek, seçimlerinin takımı nasıl etkilediğini anlamalarına yardımcı olur.

- Aktarım ve Genelleme

Öğretmenin en önemli sorumluluklarından biri, öğrencilerin VR'da uyguladıkları becerileri günlük sınıf ortamlarına aktarmalarına yardımcı olmaktır. Öğretmen, benzer rol kartları, ortak görevler ve işbirlikçi rutinler kullanarak gerçek etkinlikler sırasında VR yapısını yeniden oluşturabilir. İster bir poster hazırlamak, ister basit bir deney yapmak veya bir proje üzerinde çalışmak olsun, öğretmen aynı takım çalışması ilkelerini pekiştirebilir: rolleri paylaşmak, net bir şekilde iletişim kurmak ve akranları desteklemek.

Öğretmen ayrıca, çocuğun takım çalışmasındaki güçlü yönleri ve zorlukları hakkındaki gözlemlerini paylaşarak aileleri de sürece dahil edebilir. Ebeveynler, evde basit görev paylaşımı oyunları (örneğin, ev işlerinde sorumlulukları bölmek veya kardeşler arasında işbirlikçi oyun oynamak gibi) kullanarak işbirlikçi alışkanlıkları pekiştirmeye teşvik edilebilir.

Teknik Gereksinimler

Öğretmenin öğrencinin öğrenimini doğru bir şekilde değerlendirebilmesi için ekran yansıtma özelliğinin düzgün çalışması şarttır. Bu özellik olmadan öğretmen, öğrencinin hangi rolü seçtiğini, nasıl yardım istediğini veya sunduğunu ya da grup kararları sırasında nasıl davrandığını göremez. Gerçek zamanlı görünürlük, öğretmenin öğrencinin sanal gerçeklik ortamındaki gerçek etkileşimlerine dayanarak anlamlı geri bildirim ve destek sağlayabilmesini garanti eder.

Değerlendirme Göstergeleri

A. Rol Seçimi ve Sorumluluk

- Öğrenci bağımsız ve uygun bir şekilde rol seçer.
- Öğrenci, oturumlar boyunca farklı roller seçmede esneklik gösterir.
- Öğrenci, rolüyle ilgili görevleri tamamlar.
- Öğrenci, akranlarının rollerine ve sorumluluklarına saygı duyar.

B. İşbirliği ve Görev Paylaşımı

- Öğrenci, grup içinde görev paylaşımını kabul eder.
- Öğrenci, paylaşılan göreve aktif olarak katkıda bulunur.
- Öğrenci, etkinliğin kendi bölümünü zamanında tamamlar.
- Öğrenci, grup başarısının herkesin katkısına bağlı olduğunu anladığını gösterir.

C. İletişim ve Sosyal Etkileşim

- Öğrenci, yardım istemek için basit ve uygun ifadeler kullanır.
- Öğrenci, akranları yardım istediğinde olumlu yanıt verir.
- Öğrenci, görev sırasında açıkça iletişim kurar (örneğin, "Bu parçayı buraya yerleştiriyorum").
- Öğrenci, grup tartışmaları ve kararları sırasında akranlarını dinler.

D. Duygusal Düzenleme ve Sıra Alma

- Öğrenci, dürtüsel davranış sergilemeden sırasını bekler.
- Öğrenci, anlaşmazlıklar veya zorluklar sırasında hayal kırıklığını yönetir.
- Öğrenci, görsel ipuçları aracılığıyla akranlarının duygularını tanır.
- Öğrenci, grup tepkilerine göre davranışlarını ayarlar.

E. Karar Verme ve Uzlaşma

- Öğrenci, grup karar verme anlarına katılır.
- Öğrenci, gerektiğinde uzlaşabilir.
- Öğrenci, tüm grup için işe yarayan çözümler önerir.
- Öğrenci, ortak bir anlaşmaya varmanın değerini anlar.

F. Ortak Görevin Tamamlanması

- Öğrenci, poster/modelin tamamlanmasına katkıda bulunur.
- Öğrenci, nihai ürüne ulaşmada ekip çalışmasının önemini anlar.
- Öğrenci, grup başarısı animasyonu sırasında memnuniyet gösterir.
- Öğrenci, işbirliğinin sonucu nasıl etkilendiği üzerine düşünür.

Takip Araçları

A. Öğretmen Gözlem Formu

Şunları kaydetmek için kullanılan yapılandırılmış bir form:

- rol seçimi
- işbirlikçi davranışlar
- yardım isteme ve yardım etme anları
- karar verme kalıpları
- katılım düzeyi
- gözlemlenen zorluklar

VR oturumları ve gerçek sınıf etkinlikleri sırasında kullanışlıdır.

B. Öğrenci Yansıtma Kartı

Erişilebilir sorular içeren basit bir yansıtma aracı:

- Bugün hangi rolü üstlendiniz?
- Ekibinize nasıl yardımcı oldunuz?
- Size kim yardımcı oldu?
- Ne kolaydı? Ne zordu?
- Bir dahaki sefere neyi geliştirmek istersiniz?

Zihinsel engelli/otizm spektrum bozukluğu olan öğrenciler için simgeler veya görsel destekler eklenebilir.

C. Akran Geri Bildirimi

Akranlar, aşağıdaki unsurları kullanarak kısa ve erişilebilir geri bildirim sağlar:

- ifadeler (mutlu / nötr / üzgün)
- basit ifadeler: “Ekibe yardım ettim”, “Dinledim”, “Birlikte çalıştım”

Sosyal farkındalığı ve empatiyi destekler.

D. Aile İletişim Notu

Eve gönderilen kısa bir özet şunları içerir:

- öğrencinin VR'deki rolü
- gözlemlenen olumlu takım çalışması davranışları
- desteğe ihtiyaç duyulan alanlar
- önerilen ev aktiviteleri (örneğin, ortak ev işleri, işbirlikçi oyunlar)

Aile ortamında becerilerin pekiştirilmesine yardımcı olur.

E. Sınıf İçi Aktarım Aktiviteleri

VR yapısını yansıtan öğretmen liderliğindeki aktiviteler:

- grup posterini oluşturma
- basit inşaat görevleri
- rol tabanlı bilim deneyleri
- işbirlikçi oyunlar

VR becerilerinin gerçek dünya bağlamlarına aktarılıp aktarılmadığını değerlendirmek için kullanılır.

F. İlerleme Takip Tablosu

Uzun vadeli bir izleme aracı (4-6 hafta) şunları takip eder:

- rol seçiminde esneklik
- işbirlikçi davranışların sıklığı
- özerklik düzeyi
- iletişim becerileri
- uzlaşma yeteneği
- duygusal düzenleme

Sayısal ölçekler (1-3) veya görsel semboller kullanılabilir.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitsel Etki

Takım çalışması ve iş birliği, okulda proje yaparken, oyun oynarken veya deney yaparken sürekli karşılaşılan temel sosyal becerilerdir. Hedef gruptaki öğrenciler için, kendi sorumluluklarını üstlenebilmek ve başkalarının sorumluluklarına saygı duymak, gerektiğinde yardım istemek ve yardım etmek, sosyal uyum için son derece önemlidir.

Takım Çalışması ve İş Birliği senaryosu, farklı bilişsel, öğrenme, dikkat ve sosyal iletişim ihtiyaçlarına sahip öğrencilerin ortak bir etkinliğe anlamlı bir şekilde katılabilmelerini sağlayacak şekilde tamamen kapsayıcı olacak şekilde tasarlanmıştır. Sanal gerçeklik ortamı, gerçek hayattaki grup çalışmalarında sıklıkla ortaya çıkan engelleri (hızlı tempolu etkileşimler, belirsiz beklentiler veya bunalıcı duygusal girdi gibi) her öğrencinin başarılı olabileceği yapılandırılmış, öngörülebilir ve görsel olarak desteklenen bir alan sunarak azaltır. Rol ataması, basitleştirilmiş iletişim seçenekleri ve yönlendirilmiş karar verme yoluyla senaryo, her öğrencinin takım içinde net bir yere sahip olmasını ve yeteneklerine göre katkıda bulunabilmesini sağlar.

Sosyal bilgiyi açık hale getiren çok modlu ipuçlarının kullanımıyla kapsayıcılık güçlendirilir. Yüz ifadeleri, rol simgeleri, duygu göstergeleri ve görev panoları, öğrencilerin grupta neler olup bittiğini ve onlardan ne beklendiğini anlamalarına yardımcı olur. Bu destekler, özellikle sosyal ipuçlarını yorumlamakta veya grup dinamiklerini yönetmekte zorluk çekebilecek hedef gruptaki öğrenciler için faydalıdır. Takım çalışmasını görünür, somut ve erişilebilir hale getirerek, senaryo eşit katılımı teşvik eder ve öğrencilerin geri çekilme, baskın olma veya bunalma riskini azaltır.

Senaryonun en önemli güçlü yönlerinden biri, aktarıma odaklanmasıdır - VR'da öğrenilen becerileri gerçek yaşam durumlarına uygulama yeteneği. Etkinliklerin yapısı, poster hazırlama, proje tamamlama veya basit modeller oluşturma gibi yaygın sınıf uygulamalarını yansıtır. VR görevleri tanıdık okul rutinlerine benzediği için, öğrenciler işbirlikçi davranışları - rolleri paylaşma, yardım isteme, destek sunma ve grup kararları alma - günlük öğrenme bağlamlarına daha kolay aktarabilirler. Öğretmenler, rol kartları, paylaşılan görevler ve rehberli yansıtmalar kullanarak VR yapısını gerçek etkinliklerde yeniden oluşturarak bu aktarımı güçlendirebilirler.

Senaryonun eğitici etkisi VR oturumunun ötesine uzanır. Öğrenciler, uzun vadeli uyumu destekleyen temel sosyal ve duygusal beceriler geliştirirler: grup rollerini anlama, takım çalışması sırasında duyguları düzenleme, açık iletişim kurma ve ortak çabanın değerini kavrama. Bu yetenekler, sınıf içi katılımın artmasına, akran ilişkilerinin güçlenmesine ve işbirlikçi ortamlarda özgüvenin artmasına katkıda bulunur. Zamanla öğrenciler, işbirliğinin sadece bir okul gerekliliği değil, bağımsızlığı, problem çözme ve gelecekteki iş hayatına hazırlığı destekleyen bir yaşam becerisi olduğunu öğrenirler.

Öğretmen için ise, öğrencinin bir grupta nasıl davrandığını, ne kadar inisiyatif aldığını, ne kadar paylaşımcı olduğunu ve işbirliğine ne kadar açık olduğunu gözlemleyebileceği zengin bir öğrenme alanı sunar. Bu gözlemler, hem bireysel eğitim planları hem de sınıfta grup çalışmalarının düzenlenmesi için değerli veriler sağlar.

Öğrenme Senaryosu 4.1 - Uygun Sosyal Görgü Kuralları

1. Giriş

Sosyal Yaşam

Öğrenme Senaryosu 4.1 Kamusal Alanlarda Uygun Sosyal Görgü Kuralları

Zorluk Seviyesi: Temel

Uygun Sosyal Görgü Kuralları, sokaklar veya kafeler gibi günlük kamusal alanlarda gelecekteki etkileşimler için kontrollü bir ortamda uygun sosyal görgü kurallarını uygulamaya ve kibar ve saygılı davranış sergilemeye odaklanmaktadır. Senaryonun amacı, öğrencilerin başkalarını selamlamak, "lütfen" ve "teşekkür ederim" demek, olumlu yanıt vermek ve kamusal alanlarda uygun davranışlar sergilemek gibi yaygın sosyal nezaket kurallarını anlamalarına yardımcı olmaktır. Odak noktası, temel sosyal iletişim becerilerini geliştirmek ve günlük sosyal etkileşimlerde kültürel olarak uygun davranışı pekiştirmektir. Anında olumlu geri bildirim ve öğretmen desteğiyle, öğrenme deneyimi, sosyal iletişim becerilerini güçlendirmek ve günlük sosyal etkileşimlerde kültürel olarak uygun davranışı pekiştirmek için simüle edilmiş sosyal durumlarda sanal karakterlerle etkileşimi teşvik eder.

Bu senaryonun gerekçesi, temel iletişim ve görgü kurallarının geliştirilmesinin önemine, günlük kamusal durumların simülasyonuna, özgüven oluşturmaya ve orta düzeyde zihinsel engelli çocukları gerçek hayattaki sosyal durumlara hazırlamaya dayanmaktadır. Güvenli bir öğrenme ortamı sağlayarak, VR, öğrencilerin gerçek dünyadaki sosyal baskı olmadan pratik yapmalarına olanak tanır. Kullanıcıların birçoğu sosyal olarak kabul görmüş davranışları anlamakta zorluk çektiğinden, bu durum kültürel normları pekiştirmelerini teşvik eder ve uzun vadeli sosyal uyum ve yaşam kalitesi için gerekli olan daha karmaşık sosyal ve toplumsal etkileşimler için bir temel oluşturur.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, temel sosyal becerileri henüz edinmekte olan 8 ila 15 yaş arası orta düzeyde zihinsel engelli (MID) çocuklara ve ergenlere yöneliktir. Bu aşamada, öğrenciler temel sözel iletişim becerilerini, basit sosyal kuralları ve kamusal ortamlardaki sosyal beklentileri anlama becerilerini geliştirmektedirler.

Bu senaryoyu gerçekleştirmek için gerekli olan ve etkinlik boyunca güçlendirilecek ve geliştirilecek özerklik düzeyi, kamusal ortamlarda özerkliği geliştirmekte olan çocuklardır. Basit talimatları anlayabilmeli ve takip edebilmeli, seçimler yapabilmeli ve sosyal etkileşimlere katılabilmelidirler. Bununla birlikte, sosyal etkileşimde bulunurken kısmi denetime ihtiyaç duyabilirler ve öğretmen veya sorumlu kişi tarafından denetlenip desteklenerek selamlaşma veya kibar yanıtlar başlatmaları için yönlendirmelere ihtiyaç duyabilirler.

Bu özel senaryoda, zihinsel engelli çocukların ve ergenlerin kamusal alanlarda uygun görgü kurallarıyla ilgili olarak karşılaşabilecekleri bazı zorlukları dikkate almak önemlidir. Bu anlamda, uygun kamusal davranışları ve kibar ifadelerin kullanımını anlamada yardıma ihtiyaç duyabilirler. Bu tür bir durumda çocuklar, sosyal ipuçlarını yorumlamada sorunlar, sosyal kaçınma ve öğrenilen davranışları gerçek hayattaki kamusal alanlara genellemede zorluk gibi ek zorluklar yaşayabilirler.

2.1 Engelliliğe bağlı özel ihtiyaç değerlendirmesi

Oyun zihinsel engelli (MID) çocuklara yönelik olsa da, diğer engellilik türleri için de faydalı olabilir. Bu durumlarda, engelliliğe bağlı olarak özel ihtiyaçlar değerlendirilmeli ve dikkate alınmalıdır.

Zihinsel engelliler (MID) için, uygun ve uygunsuz kamusal davranışları tanıma ve sözlü talimatları anlama yeteneklerini güçlendirerek sosyal normları anlama becerilerini pekiştirecektir. Tekrarlama ve yapılandırılmış pekiştirme yoluyla öğrenilen görgü kurallarının hafızada kalıcılığını artırarak, öğrenilen davranışları gerçek yaşam ortamlarında genelleştirebileceklerdir.

Otizm Spektrum Bozukluğu (ASB) için, örtük sosyal kuralların, yüz ifadeleri ve jestler gibi sözsüz iletişimin anlaşılmasını destekleyecektir. Ayrıca, kamusal ortamlardaki duyu hassasiyetlere uyum sağlamak ve sosyal etkileşim sırasında kaygı düzeylerini düzenlemek için pratik olacaktır.

DEHB için, sosyal etkileşimler sırasında dikkati sürdürme, söz kesme veya izinsiz konuşma gibi dürtüsel davranışları kontrol etme ve kamusal alanlarda aşırı hareketliliği düzenleme yeteneklerine odaklanılır.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Sanal Gerçekliğin (VR) kullanımının gerekçesi, pasif öğretim yerine aktif katılımı önceliklendirerek simüle edilmiş, gerçek dünya bağlamlarında öğrenmeyi kolaylaştırma yeteneğine dayanmaktadır. Bu sürükleyici yaklaşım, kullanıcıların yapılandırılmış bir "dur-düşün-seç" metodolojisi ve adım adım ilerleyen senaryolar aracılığıyla sosyal davranışın anlık neden-sonuç doğasını kavramalarını sağlar. Bu sürecin merkezinde, öğrenenlerin avatar tepkileri aracılığıyla simüle edilen gerçekçi sosyal tepkilerin yanı sıra gerçek zamanlı görsel ve işitsel ipuçları aldıkları anlık geri bildirim ve pekiştirme yer almaktadır. Hem başarılar için olumlu pekiştirme hem de sosyal hatalar için düzeltici rehberlik sağlayarak, VR, çeşitli bilişsel ihtiyaçlara ve öğrenme hızlarına uyum sağlayan son derece bireyselleştirilmiş ve farklılaştırılmış öğrenmeyi destekler. Sonuç olarak, bu teknoloji, sosyal-bilişsel becerilerin geliştirilmesi için hayati bir araç görevi görür; kullanıcıların empati kurmalarını, eylemlerinin sosyal sonuçlarını anlamalarını ve genel sosyal düzenleme ve işlevselliği güçlendirmelerini sağlar.

Bu etkinlik, kapsayıcı eğitim ilkelerine, özellikle de öğrenme fırsatlarına eşit erişime, katılım engellerinin kaldırılmasına ve görevlerin bireysel ihtiyaçlara uyarlanmasına dayalı eşit eğitime dayanmaktadır. Esnek tempo ve tekrarlar fırsatı sayesinde farklı bilişsel ve gelişimsel seviyelere

uyum sağlayacak şekilde tasarlanmıştır. Açık ve basit görsel tasarım, yüksek kontrastlı sosyal ipuçları ve semboller ile çoklu duyuşal geri bildirim (görsel parlama, ses ve titreşim) sayesinde erişilebilirlik garanti edilecektir.

Oyun ile, öğrencilerin günlük kamusal durumları yansıtan gerçekçi VR simülasyonlarına aktif olarak katılarak pratik sosyal beceriler geliştirdiği, deneyime dayalı ve yetkinlik temelli öğrenmeyi teşvik etmeyi amaçlıyoruz. Ayrıca, uygulama yansıtıcı ve aktarım odaklıdır; öğrenme, rehberli yansıtma ve tartışma yoluyla pekiştirilir ve uygun sosyal davranışın gerçek hayattaki kamusal bağlamlara aktarılması ve genelleştirilmesi teşvik edilir.

Bu senaryo, güvenli bir şekilde karşıdan karşıya geçme, kuyrukta bekleme, toplu taşıma kullanma ve mağazalarda kibarca etkileşim kurma gibi pratik günlük gerçek yaşam davranışlarını geliştirmek için tasarlanmıştır. Aynı zamanda, sürekli yetişkin rehberliğine ihtiyaç duymadan kamusal alanlarda karar verme, sorumluluk ve uygun davranışları güçlendirerek sosyal bağımsızlığı teşvik eder. Son olarak, dürtü kontrolü, sabır, duyuşal düzenleme ve saygılı etkileşim gibi aktif ve bağımsız toplumsal katılım için temel becerileri desteklediği göz önüne alındığında, öz düzenlemeyi ve toplumsal katılımı da artırır.

4. Öğrenme Hedefleri

Kamusal alanlarda sosyal normları anlama ve uygulama: Temel kuralları ve kamusal alanlarda uygun ve uygunsuz davranışları tanımak ve toplumda başkalarına saygı göstermenin önemini anlamak. Sosyal etkileşim ve iletişim becerilerini geliştirme: Selamlaşma ve saygılı yanıtlar içeren kibar iletişimi uygulamak ve başkalarına karşı empati ve düşünceli olmayı geliştirmek.

Özerkliği ve sorumlu karar vermeyi teşvik etme: Sosyal durumlarda uygun seçimler yapmak ve eylemlerinin sonuçları üzerinde düşünmelerine yardımcı olarak sabır ve dürtü kontrolü uygulamak. Ayrıca günlük sosyal ortamlarda hareket etme konusunda özgüven oluşturmayı ve toplumda sorumlu ve bağımsız davranışı teşvik etmeyi amaçlamaktadır. Kamusal alanlarda yaya davranışını öğrenme: Kaldırımda yürümek ve başkalarıyla mesafeyi korumak ve insanların geçmesi için yer bırakmak. Toplu taşımada sosyal kurallara saygı gösterme: Sıraya doğru şekilde katılmak ve bekleme sıralarına saygı göstermek ve öncelikli oturma yerlerini tanımak, ihtiyacı olan birine yer vermek de dahil. Pazarlarda ve ticari yerlerde uygun davranış sergileme: Beklerken sabırlı olun ve başkalarıyla kibar selamlaşmalar ve temel saygılı iletişim kurun. Öz düzenleme ve karar verme: Uygun ve uygunsuz davranışları belirleyin ve başkalarıyla etkileşimde bulunurken uygun yanıtları seçerek eylemlerinin sonuçlarını üstlenin.

Öğrenme kazanımları:

- Sosyal kuralları tanıma: Uygun davranışları belirleyin ve kuyrukta bekleme, doğru şekilde karşıdan karşıya geçme veya öncelikli oturma yerleri gibi yaygın sosyal işaretleri ve ipuçlarını tanıyın.

- Sosyal etkileşim ve iletişim: Temel kibar ifadeler kullanın ve ortak ortamlarda diğer insanların ihtiyaçlarına saygı gösterin.
- Uygun davranışın uygulanması: Kamusal alanları paylaşırken saygılı davranış sergileyin ve sokakta yürürken, toplu taşıma kullanırken ve sırada beklerken olduğu gibi günlük durumlarda temel sosyal kurallara uyun.
- Gerçek hayata aktarma: Öğrenilen davranışları gerçek hayatta uygulayın ve bu tür bir ortamda artan özgüven gösterin.

5. Ortam Tanımı

Senaryo, şehir ortamında dört farklı mekânda geçmektedir: (1) sokak, (2) otobüs durağı, (3) otobüs ve (4) pazar. Deneyim, çocuğun bir tarafında dükkanlar, diğer tarafında ağaçlar ve banklar bulunan bir şehir kaldırımında yürüdüğü bir sokak sahnesinde başlar. Yetişkin ve çocuk avatarları kaldırımında hareket eder ve bazı insanlar otobüs durağında bekler. Sokağın sonunda, yaya geçidi ve trafik ışığı açıkça işaretlenmiştir. Kaldırımın biraz ilerisinde bir otobüs durağı vardır ve otobüs durağı ve otobüs sahnesine geçilir. Çocuk, durakta sırada bekleyen insanları gözlemler ve durak işaretinde otobüs numarası ve basit yön bilgisi bulunur. Otobüs geldiğinde, kapıda bekleyen yolcular tek tek binmek için yerlerini alırlar. Otobüsün içinde, yaşlı, engelli ve hamile yolcular için koltuklar ve öncelikli oturma yerleri açıkça gösterilmiştir. Son olarak, kendimizi pazar sahnesinde buluyoruz; girişinde sepetler, raflar, kasa alanı ve kasada sırada bekleyen iki veya üç müşteriyle küçük bir mahalle dükkanının içini sunuyoruz. Yerde, kuyrukta nerede durulacağını gösteren çizgiler ve kasanın önünde nerede durulacağını gösteren basit bir işaret var.

Sanal ortam, günlük sosyal durumları net ve yapılandırılmış bir şekilde simüle eden tanıdık kamusal alanların bir dizisi olarak tasarlanmıştır. Tüm ortamların görsel tasarımı basit, yapılandırılmış ve yorumlanması kolaydır. Kaldırım, yol, yaya geçidi, durak, otobüs ve pazar alanları net renklerle birbirinden açıkça ayrılmıştır. Yaya geçitleri, kuyruk çizgileri ve öncelikli koltuk sembolleri gibi önemli sosyal ipuçları, erişilebilirliği artırmak için yüksek kontrastla vurgulanmıştır.

Etkileşimli unsurlar dikkati yönlendirir ve katılımı destekler: çocuk bir nesneye veya alana baktığında, nesne veya alan hafifçe parlar; kumanda ile işaretlere veya sembollere yaklaşıldığında, sistem sesli ve titreşimli geri bildirim sağlar. Karar verme anlarında, ekranın alt kısmında net ve basit seçim kutuları belirterek çocuğun kamusal ortamlarda uygun davranışları aktif olarak uygulamasına yardımcı olur.

Erişilebilirlik, net görsel yapı, çok modlu geri bildirim, basitleştirilmiş tasarım ve yönlendirilmiş etkileşim yoluyla senaryonun tamamına entegre edilmiştir; bu sayede farklı ihtiyaçlara sahip öğrencilerin ortamları anlamlı bir şekilde etkileşime girmesi sağlanır.

6. Oyun Akışı

Senaryo, ekranda bir rehber avatarın belirmesiyle başlar ve görevi tanıtır: Çocuk, şehirde yürürken, otobüse binerken ve pazarda beklerken toplumda uygun davranmayı, kendi haklarını korurken başkalarına saygı göstermeyi amaçlayarak pratik edecektir.

İlk adımda - Kaldırımda yürürken sosyal kurallara uyma - çocuk kaldırımda yürümeye başlar. Rehber avatar "Kaldırım, yayalar için güvenli alandır" diyerek başlar. Kalabalık yaklaştığında ve kaldırım daraldığında ekranda iki seçenek belirir: (1) Kaldırımın ortasında yayılarak yürümeye devam edin veya (2) Sağ tarafta yürüyün ve diğer insanların geçmesi için yer bırakın. Çocuk ikinci seçeneği seçerse, karakter sağ tarafa geçer, diğer avatarlar rahatça geçer ve rehber avatar "Harika, başkalarının geçmesi için yer bıraktın" der. Çocuk birinci seçeneği seçerse, kalabalık sıkışır, bir avatar "Geçemiyorum" der. Rehber avatar "Sence diğerleri burada rahatça yürüyebilir mi?" diye sorar. Kısa bir düşünme ekranından sonra çocuk tekrar seçim yapar ve bu sefer sağ tarafta yürümesi için yönlendirilir.

Ardından, yerde bir çöp parçası görülür ve ekranda iki seçenek belirir: (1) Çöpe dokunmadan yoluna devam et veya (2) Yakındaki çöp kutusuna at. Çocuk ayrıca çöpü alıp çöp kutusuna atıp atmamaya karar verir, böylece sosyal sorumluluk bilincini geliştirir ve yaya geçidinden geçmeden önce kırmızı trafik ışığında beklemeyi öğrenir. Çocuk çöpü çöp kutusuna atarsa, çöp kutusu ışıklandırılır ve "Çevreyi temiz tutmak toplum için önemlidir." mesajı belirir. Sahnenin sonunda bir yaya geçidi ve kırmızı bir trafik ışığı vardır. Çocuğa "Şimdi geçmen gerektiğini düşünüyor musun?" diye sorulur. İleri doğru yürümeye çalışırlarsa görünmez bir bariyer tarafından durdurulurlar ve rehber avatarı "Işık kırmızı olduğunda bekleriz." der. Işık yeşile döndüğünde çocuk güvenli bir şekilde geçer.

İkinci adımda - Otobüs durağında ve otobüste uygun davranış - çocuk, sıranın arkasına mı yoksa önüne mi geçeceğini seçerek sıraya girme pratiği yapar. Yaya geçidinden geçtikten sonra çocuk otobüs durağına gelir. Durakta iki veya üç kişi daha beklemektedir. Yerde, sırayı gösteren çizgi üzerinde bir ayak izi işareti vardır. Rehber avatarı "Şimdi otobüs beklerken ve otobüse binerken sıraya girme ve saygı kurallarını uygulayacağız" der ve ekranda iki seçenek belirir: (1) Sıranın önüne geçin ve kapiya en yakın yerde durun veya (2) Sıranın arkasındaki ayak izine gidin ve bekleyin. Çocuk ikinci seçeneği seçerse, ayak izi yanar ve "Sıraya arkadan katıldınız." yazısı belirir. Otobüs geldiğinde yolcular tek tek biner. Çocuk birinci seçeneği seçerse, duraktaki avatarlar rahatsız olur ve biri "Senden önce ben bekliyordum." der. Rehber avatarı, "Toplumda herkesin haklarına saygı gösteririz, sıraya en arkadan girmek önemlidir." diyerek çocuğu en arka sıraya yönlendiriyor.

Otobüse bindiklerinde, boş ve dolu koltukların yanı sıra yaşlı ve engelli kişiler için ayrılmış ön koltukları da görürler. Yakında, bastonlu yaşlı bir avatar ayakta durmaktadır. Çocuk otururken, ekranın alt kısmında iki seçenek belirir: (1) Oturmaya devam et veya (2) Ayağa kalk ve yaşlı kişiye yerini ver. Çocuk yerini vermeyi seçerse, karakter "İstersen buraya oturabilirsin" der. Yaşlı avatar teşekkür eder, öndeki öncelikli koltuk sembolü yanar ve rehber avatar "İhtiyaç sahibi birine yer vermek, toplumda saygının bir parçasıdır" der. Çocuk oturmaya devam etmeyi seçerse, otobüs hafifçe hareket eder, yaşlı avatar zorlanıyor gibi görünür. Rehber avatar "Ayakta durmakta zorlanıyor gibi görünüyor. Yer

vermenin iyi bir fikir olacağını düşünüyor musun?" diye sorar. Ardından çocuğa ikinci bir seçim şansı verilir.

Üçüncü adımda - Uygun davranış ve pazarda sırada bekleme - otobüs sahnesi bittikten sonra çocuk pazara girer. İçeride raflar ve kasada bekleyen iki kişi var. Çocuk kasaya yaklaşırken ekranda iki seçenek beliriyor: (1) Kasadaki kişilerin önüne geçmek veya (2) Sıranın arkasına geçip beklemek. Çocuk sıranın arkasına geçtiğinde, yerdeki bekleme çizgisi aydınlanıyor ve rehber avatarı "Sırada beklerken önümüzdeki kişiye çok yaklaşmayalım, aramızda küçük bir mesafe bırakalım" diyor ve bir mesafe işareti gösteriyor.

Kasadaki bir müşteri ödeme yapmakta zorlanıyor ve parasını sayması uzun sürüyor. Çocuğun sabırsız davranma olasılığını göstermek için ekranın altında iki tepki içeren küçük bir panel beliriyor: (1) Yüksek sesle homurdanıp acele etmelerini istemek veya (2) Sakin kalıp sıranın ilerlemesini beklemek.

Çocuk sakın kalmayı seçerse, karakter kendi kendine şu cümleyi söylüyor: "Bazen herkesin işi uzun sürebilir, sıramı bekleyebilirim." Rehber avatarı, "Toplumda sabırlı olmak insanların kendilerini daha güvende hissetmelerine yardımcı olur" diyerek geri bildirimde bulunur. Çocuk ilk seçeneği seçerse, önündeki kişi rahatsız görünür. Rehber avatarı sorar: "Eğer biri sana böyle konuşsaydı, nasıl hissederdin?" Kısa bir düşünme ekranından sonra aynı durum ikinci kez denenir, bu sefer sakın tepki teşvik edilir.

Kasaya ulaştıklarında, kasiyer avatarı "Merhaba" der. Ekranda iki cevap seçeneği belirir: (1) Hiçbir şey söyleme veya (2) "Merhaba" de ve göz teması kur. Çocuk ikinci seçeneği seçtiğinde, kasiyer gülümser ve "İyi günler" der. Rehber avatarı açıklar: "Toplumda kısa ve kibar selamlaşmalar, biz ve diğer insanlar arasında olumlu bir köprü kurar."

Son olarak, dördüncü adımda - Bitiş - çocuk pazardan ayrılır ve sokak sahnesine geri döner. Rehber avatarı gün boyunca yapılanları özetler.

- Kaldırımda yürürken başkalarına yer bıraktınız ve çevreyi temiz tuttunuz.
- Yaya geçidinde ve ışıklarda kurallara uydunuz.
- Otobüs kuyruğuna girdiniz ve yerinizi vermeyi düşündünüz.
- Pazarda sıranızı beklerken sabırlı ve kibar davrandınız.

Ekranda Toplumda Uygun Davranış Kahramanı Rozeti açılır ve senaryo sona erer.

7. Mekanik

Senaryo, çocuğun deneyim boyunca davranışlarını yönlendirmek için yapılandırılmış görsel semboller entegre eder. Yaya geçidi, kuyruk, öncelikli oturma ve bekleme hatları gibi önemli sosyal alanlar, çocuk yaklaştığında kısa bir parlama efektiyle vurgulanarak önemli sosyal ipuçlarına dikkat çeker.

Kritik anlarda, ekranın alt kısmında iki veya üç yanıt seçeneği sunan küçük seçim panelleri belirir; çocuk kumanda kullanarak bunlardan birini seçer ve bu seçim karakterin davranışını belirler.

Öğrenme süreci net bir "dur, düşün, seç" yapısını izler: uygunsuz bir seçim yapılırsa, sahne kısa bir süre yavaşlar ve bir rehber avatar, çocuğun tekrar denemesine izin vermeden önce "Böyle olduğunda ne olur?" gibi sorularla düşünmeye teşvik eder.

Senaryo ayrıca adım adım bir ilerleme izler; otobüs durağı sahnesi yalnızca kaldırım ve yaya geçidi sahnesi tamamlandıktan sonra, pazar sahnesi ise yalnızca otobüs deneyimi tamamlandıktan sonra açılır. Her ortamda, durum gözlemlenerek, mevcut seçenekler belirlenerek ve en uygun yanıt seçilerek aynı yapılandırılmış sıra tekrarlanır; bu da tutarlı öğrenmeyi ve uygun kamusal davranışın pekiştirilmesini destekler.

Senaryodaki ödül mekanizması, doğru seçim yapıldığında anında ve olumlu pekiştirme sağlar. Çocuk doğru bir seçim yaptığında, bekleme sırası veya öncelikli koltuk sembolü gibi ilgili alan kısa süreliğine aydınlanır ve kısa bir olumlu ses çalınarak net ve teşvik edici bir pekiştirme sağlanır. Uygun davranış aynı zamanda sosyal ortamı da olumlu etkiler: avatarların yüz ifadeleri yumuşar ve çevre daha parlak ve sakin görünür; bu da saygılı davranışların etkisini görsel olarak yansıtır. Uygunsuz bir seçim yapıldığında, ortamda kısa bir gerginlik ifadesi belirir ve ardından davranışı düzeltme fırsatı verilir; bu da ceza olmadan öğrenmeyi destekler. Senaryoyu tamamladıktan sonra çocuk, somut bir başarı sembolü sunan ve kamusal alanlarda saygılı ve uygun davranma yeteneğini pekiştiren "Toplumda Uygun Davranış Kahramanı" rozetini kazanır.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

VR öğrenme sürecinde öğretmenin rolü, öğrencinin VR deneyimini projektör veya büyük bir ekrana yansıtarak gerçek zamanlı olarak gözlemlemektir. Bu, öğretmenin öğrencinin kalabalıkta nasıl konumlandığını, uygun şekilde sıraya girip girmediğini ve otobüste yer verme gibi durumlarda hangi seçimleri yaptığını dikkatlice not etmesini sağlar. Öğretmen ayrıca, kasada beklemek gibi sabır gerektiren anlarda öğrencinin tepkilerini gözlemleyerek, tercih edilen yanıtları ve olası zorlukları belirler.

Senaryo tamamlandıktan sonra, sınıfta yapılandırılmış tartışma, "Otobüste yer vermek nasıl hissettirdi?" veya "Kasada sabırla beklemek neden zor olabilir?" gibi yansıtıcı sorularla öğrencinin deneyimi işlemesine yardımcı olarak ek destek sağlar. Öğrenmeyi pekiştirmek ve sosyal kuralları daha somut hale getirmek için öğretmen, VR deneyimini basit sınıf içi rol yapma etkinlikleriyle ilişkilendirir.

Toplu taşıma kullanmak, okul gezilerine katılmak veya kantinde sıra beklemek gibi gerçek hayattaki bağlamlarda, sanal gerçeklik senaryosuna açıkça atıfta bulunularak ("Oyunda nasıl sırada beklediğimizi hatırlıyor musun? Hadi burada da aynısını yapalım.") aktarım ve genelleme daha da teşvik edilir. Aileler de çocuğun ilerlemesi hakkında bilgilendirilir ve mağazalar, parklar ve toplu taşıma gibi günlük kamusal alanlarda tutarlı sosyal kurallar uygulamaları önerilir. Öğretmenin ekran yansıtma özelliğine erişiminin olması gerektiği vurgulanır; aksi takdirde, öğrencinin hangi sosyal seçenekleri seçtiğini veya zorlukların nerede ortaya çıktığını gerçek zamanlı olarak göremez ve bu da zamanında ve hedefli destek sağlama yeteneğini sınırlar.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitsel Etki

Toplumda Uygun Davranış, günlük kamusal ortamlarda ihtiyaç duyulan temel sosyal uyum becerilerine odaklanarak kapsayıcılığı, gerçek hayata aktarımı ve anlamlı bir eğitimsel etkiyi teşvik eder. Senaryo, kaldırımlarda güvenli bir şekilde yürümek, yaya geçitlerine ve trafik ışıklarına saygı göstermek, sıraya girmek, sabırla beklemek, toplu taşıma araçlarında öncelikli koltuk vermek ve mağazalarda kibar selamlaşma gibi işlevsel davranışları öğretir. Bu eylemleri yapılandırılmış ve yönlendirilmiş bir VR ortamında uygulayarak, öğrenciler sosyal kuralları daha iyi anlayabilir, öz düzenleme geliştirebilir ve gerçek hayattaki kamusal ortamlarda uygun davranışları uygulama konusunda özgüven kazanabilirler.

Farklı öğrenme ihtiyaçlarını desteklemek için net ve basit görsel tasarım ve çok duyuşal geri bildirim ile erişilebilir bir öğrenme ortamı sağlayarak kapsayıcılığı teşvik eder. Bu öğrenme metodolojisi, çeşitli öğrencilere uyum sağlamayı ve kullanıcıların özgüvenini ve aidiyet duygusunu güçlendirmek için yönlendirilmiş öğrenme ve destek yoluyla sosyal katılımı desteklemeyi mümkün kılar.

Gerçek hayata aktarım açısından, VR, sosyal normlar hakkında öğrenilenlerin kamusal alanlarda (kaldırımlarda güvenli bir şekilde yürümek, yayalara saygı göstermek veya çevreyi temiz tutmak) ve toplu taşıma araçlarını kullanırken (sıraya saygı göstermek, biniş yapmak veya öncelikli koltuklar sunmak) uygulanmasına olanak tanır. Ayrıca, saygı ve nezaket göstermek, sabırsızlık ve hayal kırıklığını yönetmek ve yaygın sosyal durumlara uygun şekilde yanıt vermek gibi günlük durumlarda davranışları ve sosyal etkileşim becerilerini geliştirene kadar tekrar etmeyi amaçlar. Son olarak, oyun, okul gezileri ve topluluk etkileşimleri sırasında öğrenilen davranışları uygulayarak ve aynı zamanda evde kuralları pekiştirerek, toplumda bağımsız katılım için özgüven oluşturma nihai hedefiyle, ortamlar arası genellemeye olanak tanır.

Eğitimsel etki, dürtüleri yöneterek, sabır göstererek ve eylemlerinin sonuçlarını üstlenerek öz düzenleme ve karar verme becerilerini geliştirirken, bu davranışları kamusal alanlarda uygulamaya olanak tanıyan sosyal davranış becerilerinin geliştirilmesine dayanmaktadır. Sonuç olarak, ortak kurallara uyma ve kibar iletişim ve etkileşim becerilerini geliştirme temelinde işlevsel yaşam becerileri güçlendirilir; ancak bu, öğrencinin bağımsız davranışını teşvik ederek ve bu tür durumlarla nasıl başa çıkılacağına dair özgüvenini artırarak özerkliğini destekleyen bir şekilde yapılır.

Sonuç olarak - Toplumda Uygun Davranış - sürükleyici sanal ortamların, hafif zihinsel engelli çocuk ve ergenler için sosyal ve işlevsel yaşam becerilerinin gelişimini nasıl etkili bir şekilde destekleyebileceğini göstermektedir. Sokakta yürümek, toplu taşıma kullanmak ve bir pazarda etkileşimde bulunmak gibi tanıdık kamusal durumları simüle ederek, senaryo, öğrencilerin gerçek dünya sonuçlarının baskısı olmadan sosyal olarak uygun davranışları uygulayabilecekleri güvenli ve yapılandırılmış bir ortam sağlar.

Açık bir adım adım yapı, yönlendirilmiş karar verme ve anında geri bildirim yoluyla, öğrenciler durumları gözlemlemeye, olası eylemler üzerinde düşünmeye ve saygılı yanıtlar seçmeye teşvik edilir. Bu süreç, sosyal normlar hakkındaki anlayışlarını güçlendirir, empati ve öz düzenlemeyi teşvik eder ve kamusal ortamlarda özerkliğin kademeli gelişimini destekler. Erişilebilir tasarımın, çok duyuşal ipuçlarının ve öğretmen gözetiminin entegrasyonu, öğrenme deneyiminin kapsayıcı ve çeşitli öğrenme ihtiyaçlarına uyarlanabilir kalmasını daha da sağlar. Sonuç olarak, senaryo sanal uygulamayı gerçek hayattaki uygulamayla birleştirerek anlamlı bir eğitimsel etkiye katkıda bulunur. Sıraya saygı gösterme, başkalarına yardım etme, kibarca iletişim kurma ve sabır gösterme gibi davranışları pekiştirerek, deneyim öğrencileri topluluk yaşamına daha güvenli ve sorumlu bir şekilde katılmaya hazırlar. Bu şekilde, senaryo sadece sosyal yeterliliği güçlendirmekle kalmaz, aynı zamanda uzun vadeli bağımsızlığı, sosyal içermeyi ve yaşam kalitesinin iyileştirilmesini de destekler.

Öğrenme Senaryosu 4.2 - Arkadaş Edinme

1. Giriş

Sosyal Yaşam

Öğrenme Senaryosu 4.2 Arkadaş Edinme

Zorluk Seviyesi: Temel

Arkadaş Edinme, çocuğun temel sosyal etkileşim ve ilişki kurma becerilerini yapılandırılmış ve kontrollü bir ortamda geliştirmeye odaklanır. Bu alanda öğrenciler, genellikle basit bir VR park ortamında, konuşma başlatmayı, uygun diyalog yanıtlarını seçmeyi ve başkalarıyla olumlu bir şekilde etkileşim kurmayı uygulayarak. Bu senaryonun amacı, öğrencilerin başkalarını nasıl selamlayacaklarını, ilgi göstereceklerini, kibarca yanıt vereceklerini ve arkadaşça bağlantılar kuracaklarını anlamalarına

yardımcı olmaktır. Anında olumlu geri bildirim ve öğretmen desteğiyle, öğrenme deneyimi özgüveni, iletişim yeteneğini ve sosyal katılımı güçlendirerek öğrencilerin gerçek hayattaki durumlarda arkadaşlık kurma ve sürdürme konusunda kendilerini daha rahat hissetmelerine yardımcı olur.

Bu senaryonun gerekçesi, sosyal içermeye, duygusal iyilik hali ve okul ve toplum yaşamına başarılı katılım için arkadaş edinmenin önemine dayanmaktadır. Hedef gruptaki birçok çocuk, konuşma başlatmada, sosyal ipuçlarını anlamada ve akran etkileşimlerinde uygun şekilde yanıt vermede zorluklar yaşamaktadır. Yapılandırılmış, güvenli ve tekrarlanabilir bir VR ortamı sağlayarak, bu senaryo, gerçek dünyadaki sosyal durumların baskısı olmadan bu becerileri adım adım uygulamalarına olanak tanır. Özgüven oluşturmaya yardımcı olur ve uzun vadeli sosyal uyum ve yaşam kalitesi için gerekli olan temel iletişim ve ilişki kurma becerilerinin gelişimini destekler.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, 8 ila 15 yaş arası hafif zihinsel engelli (MID) çocuklara ve erken ergenlere yöneliktir. Aynı yaşta insanlarla etkileşimin ve arkadaşlık kurmanın giderek daha önemli hale geldiği gelişim aşamalarındaki öğrenciler için uygundur.

Bu senaryoyu gerçekleştirmek için gerekli olan ve etkinlik boyunca güçlendirilecek ve geliştirilecek özerklik düzeyi, günlük işlevlerde bağımsızlığı yeni başlayan veya orta düzeyde olan çocuklardır. Çocuklar basit talimatları anlayabilmeli ve takip edebilmeli, seçimler yapabilmeli ve sosyal etkileşimlere katılabilmelidir. Bununla birlikte, her zaman öğretmen veya sorumlu kişi tarafından gözetim altında ve destekleneceklerdir. Zihinsel engelli çocukların ve ergenlerin, unBLOCKed oyununda sosyal etkileşimler ve arkadaş edinme konusunda karşılaşılabilecekleri bazı zorlukları göz önünde bulundurmak önemlidir. Bu bağlamda, konuşma başlatmada, sosyal etkileşimleri ve uygun yanıtları anlamada, iki taraflı diyalogu ve karşılıklı etkileşimi sürdürmede yardıma ihtiyaç duyabilirler. Bu tür bir durumda çocuklar, reddedilme korkusu ve sosyal kaygı, sosyal ortamlarda düşük özgüven ve başkalarının duygularını yorumlamada zorluk gibi ek zorluklar yaşayabilirler.

2.1 Engelliliğe bağlı özel ihtiyaç değerlendirmesi

Oyun zihinsel engelli (MID) çocuklara yönelik olsa da, diğer engellilik türleri için de faydalı olabilir. Bu durumlarda, engelliliğe bağlı olarak özel ihtiyaçlar değerlendirilmeli ve dikkate alınmalıdır.

Zihinsel engelliler (MID) için, basit dili anlama, kısa konuşmaları takip etme ve temel sosyal ifadeleri kullanma yeteneklerini güçlendirerek iletişim becerilerini geliştirecektir. Ayrıca, özerkliklerini, karar verme yeteneklerini ve sosyal anlayışlarını güçlendirecektir. Tekrarlama, net talimatlar ve adım adım destek ihtiyacı olasılığını göz önünde bulundurmak önemlidir.

Otizm Spektrum Bozukluğu (ASB) için, sosyal iletişim becerilerini destekleyecek ve etkileşim başlatma ve konuşmaları sürdürme yeteneklerini geliştirecektir. Aynı zamanda, yüz ifadelerini ve beden dilini anlamada ve farklı sosyal durumlara uyum sağlamada faydalı olacaktır.

Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) için, sosyal etkileşimler sırasında konsantrasyonu artıracak ve dürtüselliği kontrol ederek kesintilerden kaçınmalarına ve sıra beklemelerine yardımcı olacaktır.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu durumda, VR kullanımı, zihinsel engelli ve sosyal ilişkiler geliştirmede zorluk çeken çocukların sosyal etkileşimi uygulayabilecekleri güvenli ve kontrollü bir ortam olarak gerekçelendirilmektedir. Bu, sosyal baskı olmadan, öğretmenlerden veya oyunun kendisinden anında geri bildirim alma seçeneğiyle, zorluklarından ve hatalarından tekrar tekrar pratik yapma ve öğrenme fırsatı sunmaktadır. Sanal gerçeklik, park gibi sosyal etkileşim için yaygın kabul edilen gerçekçi sosyal bağlamları, kullanıcının yaşına benzer avatarlarla simüle etmeyi sağlar. Sonuç olarak, VR oyununun kullanımı, gerçek hayattaki sosyal durumlarla ilgili kaygıyı azaltmaya yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Etkinlik, özellikle günlük yaşamda sosyal etkileşimle ilgili öğrenme fırsatlarına eşit erişim olmak üzere, kapsayıcı eğitim ilkelerine dayanmaktadır. Her çocuğun yeteneklerine ve zorluklarına uyum sağlayacak şekilde tasarlanmıştır ve oyunun her çocuğun hızına göre ayarlanabileceği bireyselleştirilmiş öğrenmeyi mümkün kılar. Görsel, işitsel ve etkileşimli destek yoluyla duyuşal öğrenme teşvik edilecektir. Bu nedenle, bu senaryonun temel eğitimsel amacı katılımı ve sosyal içermeyi teşvik etmektir.

Oyun aracılığıyla, simülasyona dayalı deneyimsel ve etkileşimli öğrenmeyi teşvik etmeyi amaçlıyoruz. Adım adım yönlendirilmiş talimatlar ve olumlu pekiştirme sayesinde, hataların cezalandırılmadığı, aksine öğrenmeyi teşvik etmek için fırsat olarak kullanıldığı bir ortamda, sosyal beceriler tekrarlanan pratiklerle geliştirilir. Amacımız, iletişim becerilerini, empatiyi ve özgüveni güçlendirmeye odaklanan bir eğitim yaklaşımı geliştirmektir.

4.2 numaralı senaryonun amacı, arkadaşlık kurmak ve günlük durumlarda etkileşimde bulunmak için gerekli yetkinlikleri oluşturmak amacıyla, gerçek hayata aktarılan sosyal katılım becerilerini desteklemektir. Duygusal düzenlemeyi ve sosyal karar verme süreçlerini güçlendirerek, özerkliklerine, topluma entegrasyonlarına ve yaşam kalitelerine katkıda bulunacaktır.

4. Öğrenme Hedefleri

Sosyal iletişim becerilerini geliştirme: İletişim kurma, başkalarını selamlama, kendini tanıtmak, basit sohbetler başlatma ve etkinliklere katılmak için izin isteme konusunda özgüven oluşturma ve temel sosyal kuralları ve sınırları anlama. Sosyal-duygusal yeterliliği güçlendirme: Empatiyi geliştirme, başkalarının duygularını tanıma, reddedilmeye sakin ve saygılı bir şekilde yanıt verme ve başkalarını katılmaya davet etmek gibi kapsayıcı davranışları teşvik etme. Gerçek hayatta sosyal katılımı ve bağımsızlığı teşvik etme: Duygusal refahı destekleme, sosyal kaygıyı azaltma ve öğrencilerin pratik arkadaşlık kurma becerilerini günlük okul, topluluk ve eğlence ortamlarına aktarmalarına yardımcı olma. Sosyal başlatma becerilerini uygulama: Basit selamlamalar kullanma, kendini uygun şekilde

tanıtma ve bir akranla sohbet başlatmak için uygun cümleler seçme. Uygun etkileşim davranışları geliştirme: Bir oyuna katılmadan önce izin isteme, sıra alma kurallarına uyma ve sosyal etkileşimler sırasında kibar ve saygılı bir dil seçme. Kapsayıcı ve sosyal davranışları teşvik etmek: Başkalarını etkinliklere katılmaya davet edin, iş birliğine istekli olduğunuzu gösterin ve olumlu akran ilişkilerini sürdürün. Gerçek hayata aktarımı desteklemek: Öğrenilen ifadeleri ve davranışları okul teneffüsleri, grup çalışmaları ve topluluk oyun ortamları gibi günlük bağlamlarda uygulayın.

Öğrenme kazanımları:

Bağımsız olarak sosyal etkileşim başlatmak: Uygun selamlamalar kullanın, kendinizi tanıttın ve bir akranla basit bir konuşma başlatmak için uygun ifadeler seçin.

Uygun sosyal katılım davranışlarını uygulamak: Devam eden etkinliklere katılmak için kibarca rica edin, temel sıra alma kurallarına uyun ve etkileşimler sırasında saygılı bir dil kullanın.

Sosyal ve duygusal ipuçlarını tanımak ve bunlara yanıt vermek: Yüz ifadelerinden ve bağlamdan temel duyguları belirleyin ve davranışlarını buna göre ayarlayın.

Reddedilmeye uyarlanabilir yanıtlar göstermek: "Hayır" cevabını sakın bir şekilde kabul edin, saygılı davranış sergileyin ve katılmanın alternatif yollarını önerin.

5. Ortam Tanımı

Senaryo iki farklı ortamda geçiyor: (1) sosyal alan veya park ve (2) kulüp aktivite alanı. Park sahnesinde, çocuk salıncaklar, kaydırak, kum havuzu ve banklar gibi tanıdık unsurlarla çevrili bir oyun alanında dururken, iki veya üç çocuk avatarı farklı aktivitelerle birlikte oynuyor: biri kum havuzunda kule inşa ediyor, diğeri topla oynuyor ve üçüncüsü bir bankta oturup çevreyi gözlemliyor. Kulüp aktivite sahnesinde, ortam bir okul veya toplum binası içindeki basit bir kapalı aktivite odasına geçiyor; burada masa oyunları, çizim ve boyama masası ve minderli rahat bir oturma köşesi bulunuyor; burada iki çocuk birlikte oyun oynarken diğeri sessizce bir kitaba bakıyor. Duvarlarda "Birlikte oynayalım" ve "Sıranı bekle, dinle ve konuş" gibi kısa mesajlar içeren posterler var.

Her iki ortamın görsel tasarımı da samimi ve sıcak bir atmosfer yaratmak için renkli ancak basit; avatarların yüz ifadeleri ve beden dili ise utangaçlık, merak ve mutluluk gibi duyguları açıkça iletiyor. Oyun grupları içindeki açık alanlar, aktivitelere katılma fırsatları ve olası etkileşimi gösteren konuşma balonları gibi önemli sosyal ipuçları, tanımayı desteklemek için yüksek kontrast kullanılarak vurgulanmıştır.

Etkileşim sezgiseldir: Çocuk bir avatara yaklaştığında, yumuşak bir ışık halkası belirir ve avatarın yüz ifadesi daha görünür hale gelir; kumandayı bir konuşma balonuna doğru hareket ettirmek ise kısa süreli ses ve titreşim geri bildirimi tetikler. Konuşma anlarında, ekranın alt kısmında iki veya üç olası

yanıt içeren basit seçenek panelleri belirir ve çocuğun destekleyici ve yapılandırılmış bir şekilde uygun sosyal iletişimi seçme pratiği yapmasına yardımcı olur.

Erişilebilirlik, bilişsel ihtiyaçları olan öğrencileri desteklemek için minimum görsel karmaşa, yüksek kontrastlı semboller ve büyük, okunması kolay metin ile senaryo boyunca entegre edilmiştir. Geri bildirim, farklı duyuşal profillere sahip öğrencilerin ipuçlarını etkili bir şekilde anlamasını sağlarken, basit gezinme, yavaş etkileşim hızı ve tahmin edilebilir sahne organizasyonu, dikkat, sosyal veya gelişimsel zorlukları olan çocuklar için kaygıyı azaltmaya ve sürekli katılımı desteklemeye yardımcı olur.

6. Oyun Akışı

Senaryonun başında ekranda bir rehber avatar belirir ve çocuğa yeni arkadaşlarla tanışma, sohbet başlatma ve oyunlara katılma pratiği yapacağını, amacının kendini tanıtmayı ve başkalarının sınırlarına saygı duyarken arkadaşlık kurmayı öğrenmek olduğunu söyler.

İlk adımda - Parkta bir çocuğa yaklaşmak ve kendini tanıtmak - çocuk, utangaç ve meraklı bir şekilde bankta yalnız başına oturan bir avatarın bulunduğu bir park sahnesi görür. Rehber, bu çocukla tanışmak isteyip istemediğini sorar; iki seçenek belirir: (1) hiçbir şey söylemeden sessizce yanından geçmek veya (2) yanına gidip kibarca bir sohbet başlatmak. Çocuk ikinci seçeneği seçerse, karakter yaklaşır ve üç basit tanıtım cümlesi belirir:

(1) Merhaba, buraya yeni geldim.

(2) Merhaba, benim adım ..., senin adın ne?

(3) Merhaba, burada ne yapıyorsun?

Bir cümle seçildikten sonra, diğer avatar gülümser, adını paylaşır ve kısa bir konuşma başlar, ardından "kendinizi tanıtmak arkadaşlığın ilk adımıdır" diye açıklayan bir rehber mesajı gelir. Çocuk yanından geçmeyi seçerse, sahne yavaşlar ve rehber avatar sahneyi biraz yavaşlatır ve sorar: Birini tanımak istediğinizde, sessizce geçmek mi yoksa konuşmak mı size daha çok yardımcı olur? Ardından aynı durum tekrar sunulur ve bu sefer çocuk konuşma başlatıcı cümleleri denemeye teşvik edilir.

İkinci adımda - Devam eden bir oyuna katılmak için izin isteme - çocuk parkın başka bir köşesinde top oyunu oynayan iki avatarı fark eder. Rehber avatar, oyuna katılmak için ne söyleyebileceklerini sorar. Üç seçenek belirir:

(1) Hiçbir şey söylemeden topu almaya çalışın.

(2) Uzaktan izleyin ve asla yaklaşmayın.

(3) Gidip konuşun ve izin isteyin.

Üçüncü seçeneği seçtiğinde karakter oyuna yaklaşır ve ekranda üç cümle seçeneği belirir:

(1) Ben de sizinle oynayabilir miyim?

(2) Topu bana ver, oynayacağım.

(3) Sen bitirince ben oynayacağım.

Eğer çocuk üçüncü cümleyi seçerse, oynayan avatarlar birbirlerine bakıp gülümser ve "Evet, birlikte oynayabiliriz" derler. Oyuna basit bir paslaşma oyunu veya sırayla şut atma eklenir. Ancak, çocuk ikinci veya üçüncü seçeneği seçerse, diğer avatarlar rahatsız görünür. Rehber avatar sorar: Sizce bu cümleyi beğendiler mi, birlikte oynamayı veya oyunu devralmayı teklif ettiniz mi? Ardından çocuğa aynı durumu tekrar deneme şansı verilir, bu sefer izin isteyerek.

Üçüncü adımda - "Hayır" cevabını duymak ve saygılı bir şekilde yanıt vermek - ortam, iki çocuğun iki oyun taşı bulunan bir masa oyunu oynadığı bir kulüp odasına taşınır. Çocuk masaya yaklaşır ve ekranda üç cümle belirir.

(1) Oyuna hemen katılmak istiyorum.

(2) Bir sonraki oyuna katılabilir miyim?

(3) Hiçbir şey söylemeden masada dur.

Çocuk ilk seçeneği seçerse, oyuncularından biri "Bu oyun iki kişilik, şu anda dolu." der. Rehber avatar devreye girer ve sorar: "Böyle bir durumda ne yapabilirsin?" Ekranda iki tepki seçeneği belirir:

(1) Kızıp masadan uzaklaşmak.

(2) Bir sonraki oyuna katılmayı önermek.

Çocuk olumsuz tepki verebilir veya saygılı bir şekilde bir sonraki oyuna katılmayı önerebilir; saygılı seçeneği seçmek olumlu bir tepkiye ve reddedilme durumunu sakın bir şekilde ele almanın arkadaşlık için önemli olduğuna dair bir hatırlatmaya yol açar. Çocuk ikinci seçeneği seçerse, karakter şöyle der: "Anlıyorum, iki kişilikmiş. Bir sonraki oyuna katılabilir miyim?" Avatarlar olumlu yanıt vererek "Bitirdiğimizde size haber vereceğiz" derler. Ardından, rehber avatar şöyle açıklar: "Hayır cevabını duymak bazen zor olabilir, ancak saygılı kalmak arkadaşlık için önemlidir."

Dördüncü adımda - Başka birini oyuna davet etme - çocuk, kulüp odasının başka bir köşesinde bir minder üzerinde yalnız oturan başka bir avatarı fark eder ve yüz ifadesine bağlı olarak yalnız, sıkılmış

veya mutlu gibi bir duygu seçerek o arkadaşının nasıl hissettiğini belirlemesi istenir. Rehber daha sonra onları oyuna davet etmeyi önerir. Ekranda iki seçenek belirir.

(1) Kendi oyununuzu oynamaya devam edin ve onları asla davet etmeyin.

(2) Gidip onları oyuna davet edin.

Çocuk ikinci seçeneği seçerse, karakter gidip şu cümlelerden birini seçer:

(1) İsterseniz oyunumuza katılabilirsiniz

(2) Boş yer var, gelmek ister misiniz?

Yalnız avatar önce biraz şaşırır, sonra gülümser ve "Evet, gelmek isterim" der. Ardından, üç kişiyle grup oyunu devam eder. Rehber avatar "Arkadaş edinmek sadece bir oyuna katılmak değil, başkasını da oyuna davet etmektir" mesajını verir.

Son adımda, çocuk rehberin öğrendiklerini özetlediği park sahnesine geri döner: sohbet başlatmak için kendini tanıtmak, etkinliklere katılmak için izin istemek, reddedilmeye saygılı bir şekilde yanıt vermek ve yalnız birini katılmaya davet etmek. Senaryo, ekranda bir Arkadaşlık Kahramanı Rozeti'nin görünmesiyle sona erer.

7. Mekanik

Çocuk belirli bir mesafeye kadar bir avatara yaklaştığında, bir konuşma balonu simgesi aktif hale gelir ve kumanda tetiğine basıldığında ekranda konuşma seçenekleri açılır. Diyaloglar seçim tabanlıdır: önemli sosyal anlarda iki veya üç kısa cümle belirir ve çocuk bunlardan birini seçer; bu cümle daha sonra avatarın sesiyle yüksek sesle söylenir. Anlamayı desteklemek için, net yüz ifadeleri ve çocuk avatarlara yaklaştıkça daha görünür hale gelen küçük duygu simgeleri aracılığıyla duygu ipuçları sağlanır. Ek yardıma ihtiyaç duyan öğrenciler için, rehber avatar örneğin bir karakterin mutlu mu yoksa yalnız mı görüldüğünü sorarak ipuçları sunar.

Senaryo adım adım bir yapıdan oluşur: önce çocuk parkta başkalarıyla tanışmayı ve bir oyuna katılmayı pratik eder ve daha sonra "hayır" yanıtıyla başa çıkmayı ve başkasını katılmaya davet etmeyi pratik etmek için kulüp sahnesine geçer. Her aktivitede, sıra yapılandırılmış kalır: avatara yaklaşın, ne söyleyeceğinizi seçin ve ardından sosyal sonucu gözlemleyin ve deneyimleyin.

Senaryodaki ödül mekanizması, motive edici geri bildirim yoluyla olumlu sosyal davranışları pekiştirirken güçlü bir keyif duygusu yaratmak üzere tasarlanmıştır. Çocuk uygun bir giriş veya davet cümlesi seçtiğinde anında geri bildirim sağlanır: diğer avatar dostça bir gülümsemeyle karşılık verir, çevre biraz daha aydınlanır ve kısa bir olumlu ses duyulur; bu da öğrencinin seçimini başarılı bir sosyal sonuçla ilişkilendirmesine yardımcı olur.

Ayrıca, sosyal ortamın kendisi de kademeli olarak değişir, çocuk dostça ve saygılı kararlar aldıkça daha sıcak ve canlı hale gelirken, her başarılı adımda yıldız puanları veya konuşma balonu simgeleri gibi küçük görsel ödüller kazanılır. Bu kademeli pekiştirme, deneyimin sonunda "Dostluk Kahramanı" rozetinin görüldüğü bir rozet sistemiyle sonuçlanır; bu da çocuğa somut bir başarı duygusu verir ve sosyal çaba göstermenin, izin istemenin ve başkalarını davet etmenin arkadaşlık kurmanın önemli parçaları olduğunu vurgular.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

VR öğrenme süreci boyunca öğretmenin rolü, becerilerin gerçek hayata aktarılmasını izlemek, gözlemlemek, desteklemek ve kolaylaştırmaktır. Etkinlik sırasında öğretmen, öğrencinin VR deneyimini projektör veya büyük bir ekrana yansıtarak gerçek zamanlı olarak izler ve öğrencinin seçimlerini ve davranışlarını yakından gözlemler. Öğretmen, öğrencinin kendini tanıtırken hangi cümleleri seçtiğine, konuşmaları ne kadar rahat başlattığına, devam eden bir oyuna katılırken izin isteyip istemediğine ve "hayır" cevabı aldığı anda nasıl tepki verdiğine dikkat eder. Öğretmen ayrıca öğrencinin başkalarını etkinliklere davet etme istekliliğini ve kullanılan dilin nezaketini de değerlendirir.

Senaryodan sonra öğretmen, yeni arkadaşlar edinmenin kolay mı yoksa zor mu hissettirdiği veya öğrencilerin birini oyuna davet ederken nasıl hissettikleri gibi yansıtıcı sorular sorarak kısa bir sınıf tartışması düzenleyebilir. Sosyal olarak çekingen veya aşırı baskın olan öğrencilerle bireysel takip görüşmeleri yapılabilir ve bu görüşmeler, VR davranışlarını gerçek hayattaki durumlarla ilişkilendirmelerine yardımcı olur.

Aktarımı ve genellemeyi teşvik etmek için öğretmen, okul aralarında, grup çalışmalarında ve kulüp etkinliklerinde senaryodaki kilit cümlelerin kullanımını pekiştirir ve öğrencileri bunları gerçek etkileşimlerde uygulamaya teşvik eder. Ailelerle işbirliği de önerilir; ebeveynlerin sosyal etkinliklerden önce evde rol yapma yoluyla benzer giriş ve davet ifadelerini uygulamaları önerilir. Teknik açıdan, öğretmenin ekran yansıtma özelliğine erişimi olması şarttır, çünkü bu özellik olmadan öğrencinin sosyal tercihlerini, reddedilmeye verdiği tepkileri veya başkalarını dahil etme isteğini gerçek zamanlı olarak gözlemleyemez; bu da etkili rehberlik ve değerlendirme için çok önemlidir.

9. Kapsayıcılık, Aktarım ve Eğitsel Etki

Senaryo 4.2 – Arkadaş Edinme, farklı ihtiyaçlara sahip öğrencileri destekleyen temel sosyal katılım becerilerine odaklanarak kapsayıcılığı, gerçek hayata aktarımı ve anlamlı eğitimsel etkiyi teşvik eder. Senaryo, başkalarını selamlamak, kendini tanıtmak, etkinliklere katılmak için izin istemek, reddedilmeye uygun şekilde yanıt vermek ve akranları katılmaya davet etmek gibi işlevsel iletişim davranışlarını öğretir; bunların hepsi gerçek dünyadaki yaygın sosyal etkileşimleri doğrudan yansıtır.

Kapsayıcılık açısından, senaryo, farklı bilişsel, sosyal veya iletişim profillerine sahip öğrencilerin olumsuz yargılanma korkusu olmadan kendi hızlarında etkileşim pratiği yapabilecekleri erişilebilir,

güvenli ve uyarlanabilir bir ortam sağlar; bu da sosyal kaygıyı azaltmaya ve aidiyet duygularını güçlendirmeye yardımcı olur.

VR etkinlikleri parklar, oyun alanları ve kulüp odaları gibi gerçekçi ortamlar kullandığı için, öğrenciler günlük yaşamlarındaki benzer durumları daha kolay tanıyabilir ve pratik yaptıkları basit cümleleri ve davranış adımlarını hatırlayabilirler. Öğretmenler ve aileler, öğrencileri teneffüslerde, grup çalışmalarında, ders dışı etkinliklerde ve sosyal gezilerde aynı ifadeleri kullanmaya teşvik ederek, sanal uygulama ile gerçek deneyimler arasındaki bağlantıyı güçlendirerek bu aktarımı destekleyebilirler. Zamanla, VR öğreniminin gerçek bağlamlarla tekrar tekrar ilişkilendirilmesi, özgüven oluşturmaya, sosyal kaygıyı azaltmaya ve bağımsız sosyal katılımı teşvik etmeye yardımcı olur; sonuç olarak da kapsayıcılığı, ilişki kurmayı ve günlük işlevsel yaşam becerilerini destekler.

Eğitimsel etki önemlidir çünkü senaryo sadece belirli iletişim becerilerini öğretmekle kalmaz, aynı zamanda duygusal düzenleme, empati, saygılı davranış, sosyal katılımda özgüven ve ilişkiler kurma ve sürdürme yeteneği de dahil olmak üzere daha geniş gelişimsel sonuçları destekler. Bu unsurlar birlikte, öğrenenler için daha fazla bağımsızlığa, gelişmiş sosyal entegrasyona ve gelişmiş yaşam kalitesine katkıda bulunur.

Sonuç olarak, Senaryo 4.2 – Arkadaş Edinme, hafif zihinsel engelli ve ilgili ihtiyaçları olan çocuklarda temel sosyal etkileşim becerilerinin gelişimini desteklemek üzere tasarlanmış yapılandırılmış, kapsayıcı ve ilgi çekici bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Sanal gerçeklik kullanımı sayesinde, öğrenenler gerçek hayattaki sosyal durumları uygulama fırsatı bulurlar; Kendilerini tanıtma, etkinliklere katılma, reddedilmeyle başa çıkma ve başkalarını davet etme gibi becerileri güvenli, kontrollü ve destekleyici bir ortamda geliştirmelerini sağlar. Adım adım tasarım, anında geri bildirim ve yönlendirilmiş yansıtma, özgüven oluşturmaya, sosyal kaygıyı azaltmaya ve olumlu iletişim davranışlarını teşvik etmeye yardımcı olur.

Deneyimsel öğrenme, kapsayıcı eğitim ilkeleri ve güçlü öğretmen ve aile katılımını birleştirerek, senaryo, edinilen becerilerin okul, topluluk alanları ve rekreasyon ortamları gibi günlük bağlamlara aktarılmasını teşvik eder. Eğitimsel etkisi, belirli sosyal ifadelerin ötesine uzanarak empati, duygusal düzenleme, saygılı etkileşim ve bağımsız sosyal katılım gibi daha geniş yetkinlikleri geliştirir. Sonuç olarak, Senaryo 4.2, öğrencileri gerçek dünya ortamlarında arkadaşlık kurma ve sürdürme konusunda pratik, işlevsel becerilerle donatarak, öğrencilerin özerkliğini, sosyal katılımını ve yaşam kalitesini güçlendirmeye katkıda bulunur.

Öğrenme Senaryosu 4.3 – Hobileri Paylaşma

1. Giriş

Sosyal Yaşam

Öğrenme Senaryosu 4.3 Hobileri Paylaşma

Zorluk Seviyesi: İleri Düzey

Bu öğrenme senaryosu, öğrencilerin kişisel hobilerini belirlemelerine, ilgi alanlarını uygun şekilde ifade etmelerine, başkalarının ilgi alanlarına merak göstermelerine ve ortak etkinliklere saygılı bir şekilde katılmalarına destek olmayı amaçlamaktadır. Senaryo iki sanal ortamda geçmektedir: bir park ve bir hobi kulübü odası. Öğrenciler, avatarlarla rehberli etkileşim yoluyla, konuşma başlatmayı, hobiler hakkında sorular sormayı, tercihlerdeki farklılıkları kabul etmeyi ve ortak etkinlikler konusunda anlaşmayı öğrenirler.

Hobiler ve kişisel ilgi alanları, arkadaşlıklar kurmak ve sosyal etkileşimde bulunmak için önemli bir başlangıç noktasıdır. Hafif zihinsel engelli öğrenciler için, kendi tercihlerini ifade etmek ve başkalarının tercihlerine uygun şekilde yanıt vermek zorlayıcı olabilir. Bu VR senaryosu, öğrencilerin bu sosyal davranışları tekrar tekrar uygulayabilecekleri ve anında geri bildirim alabilecekleri güvenli ve yapılandırılmış bir ortam sağlar. Senaryo ayrıca, sürükleyici ve deneyimsel öğrenme yoluyla sosyal katılımı, iletişim becerilerini ve işlevsel bağımsızlığı geliştirmeyi amaçlayan unBLOCKed müfredatının hedefleriyle de uyumludur.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, Hafif Zihinsel Engelli (MID) 8 ila 15 yaş arası çocuklar ve erken ergenler için tasarlanmıştır. Özellikle kişisel ilgi alanlarını paylaşma, akranlarıyla etkileşim kurma ve ortak aktiviteler yoluyla erken sosyal bağlantılar kurma gibi durumlarda temel sosyal iletişim becerilerini geliştiren öğrenciler için uygundur.

Bu senaryoyu gerçekleştirmek için gereken özerklik düzeyi, aktivite boyunca pekiştirilip aşamalı olarak geliştirilmekte olup, sosyal ve günlük durumlarda özerkliği geliştirmekte olan çocuklara karşılık

gelmektedir. Öğrenciler basit talimatları anlayabilmeli ve takip edebilmeli, temel seçimler yapabilmeli ve kısa, yönlendirilmiş etkileşimlere katılabilmelidir. Ancak, öğretmen veya sorumlu yetişkinin gözetimi ve desteği altında, konuşma başlatmak, uygun şekilde yanıt vermek ve kibar iletişim kurmak için yine de yönlendirmelere ihtiyaç duyabilirler.

Özellikle tercihleri ifade etme ve başkalarıyla etkileşim kurma konusunda, zihinsel engelli çocukların ve ergenlerin bu tür bir senaryoda karşılaşabileceği bazı zorlukları dikkate almak önemlidir. Bunlar arasında kişisel ilgi alanlarını belirleme ve ifade etme zorluğu, sınırlı konuşma becerileri ve etkileşim sırasında soru sorma zorluğu yer alabilir. Ek olarak, öğrenciler küçümseyici veya aşırı katı şekillerde yanıt verme eğilimi gösterebilir, seçmedikleri etkinlikleri denemeleri istendiğinde sınırlı esneklik gösterebilir ve akranlarıyla işbirlikçi ve karşılıklı etkileşimi sürdürmede zorluklar yaşayabilirler.

Bu senaryoda erişilebilirliği desteklemek için çeşitli unsurlar dahil edilmiştir. Dil basit ve özlü tutulur, hobiler net görsel simgelerle temsil edilir ve bilişsel yükü azaltmak için seçenekler aynı anda iki veya üç seçenekle sınırlandırılır. Avatarlar net duygusal tepkiler göstererek öğrencilerin sosyal ipuçlarını yorumlamalarına yardımcı olurken, rehber avatar etkileşimler sırasında anlama ve karar vermeyi kolaylaştırmak için yapılandırılmış destek sağlar.

Bu yaklaşım, Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerini takip ederek, temsil, katılım ve ifade için çoklu yollar sunar ve farklı bilişsel ve iletişimsel profillere sahip öğrencilerin etkinliğe erişebilmesini ve ondan faydalanabilmesini sağlar.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryo, unBLOCKed projesinin temel pedagojik ilkelerine dayanmaktadır ve deneyimsel, oyun tabanlı ve kapsayıcı öğrenme yaklaşımlarını bir araya getirmektedir. Gerçekçi bir sanal sosyal ortamda doğrudan etkileşim yoluyla öğrenciler, güvenli ve yapılandırılmış bir şekilde yaparak, sonuçları gözlemleyerek ve temel davranışları tekrarlayarak öğrenirler. Net hedeflerin, yönlendirilmiş seçimlerin, anında geri bildirimin ve ödül unsurlarının kullanımı, motivasyonu ve katılımı desteklerken, öğrencilerin eylemlerinin sosyal etkisini anlamalarına da yardımcı olur.

Senaryo, özellikle Evrensel Öğrenme Tasarımı (Universal Design for Learning) ilkelerine uygun olarak, bilgiyi görsel, işitsel ve etkileşimli destekler aracılığıyla sunarak kapsayıcı eğitim ilkelerine göre tasarlanmıştır. Bu, deneyimi farklı bilişsel, iletişimsel ve sosyal ihtiyaçları olan öğrenciler için erişilebilir kılar ve sosyal baskıyı azaltarak kendi hızlarında katılmalarına olanak tanır. Sosyal öğrenme de senaryonun merkezindedir; öğrenciler avatarların tepkilerini gözlemler ve saygılı, meraklı veya reddedici tepkilerin etkileşimi nasıl etkilediğini kademeli olarak anlarlar.

Sanal gerçeklik, öğrencilerin gerçek hayatta zor olabilecek sosyal durumları (örneğin kişisel ilgi alanlarını ifade etme, başkalarının tercihlerine yanıt verme ve ortak etkinliklere katılma) uygulamalarına olanak tanıdığı için bu beceri için özellikle uygundur. Tanıdık ortamlar ve adım adım yapı, soyut sosyal beklentileri daha somut ve anlaşılması daha kolay hale getirmeye yardımcı olur. Bu

şekilde, senaryo, günlük yaşam, akran ilişkileri, boş zaman etkinlikleri ve bağımsız sosyal işlevsellikle doğrudan ilgili iletişim ve katılım becerilerini geliştirerek işlevsel öğrenmeyi destekler.

4. Öğrenme hedefleri

Genel hedef: Bu senaryo, öğrencilerin hobi ve ilgi alanları aracılığıyla basit sosyal etkileşimlere girme yeteneğini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Öğrencilerin tercihlerini ifade etmelerine, başkalarına ilgi göstermelerine ve ortak etkinliklere saygılı bir şekilde katılmalarına yardımcı olmaya odaklanır.

Belirli Amaçlar:

- Görsel destekler kullanarak kişisel bir hobiyi tanımak ve seçmek
- Basit cümle yapıları kullanarak tercihlerini ifade etmeyi uygulamak
- Başka bir kişinin hobisi hakkında soru sormayı uygulamak
- Saygılı ve uygunsuz yanıtlar arasındaki farkı keşfetmek
- İlgili alanlarının paylaşıldığı veya farklı olduğu durumları deneyimlemek
- Bir etkinliğe katılma stratejilerini uygulamak (örneğin, sormak, gözlemlemek veya merak göstermek)
- Yapılandırılmış ve desteklenmiş bir bağlamda sıra almayı deneyimlemek
- Kısa, yönlendirilmiş sosyal etkileşimlere katılmak

Beklenen Öğrenme Çıktıları: Senaryoyu tamamladıktan sonra öğrenciler şunları yapabilecektir:

- Basit ve uygun bir cümle kullanarak en az bir kişisel hobiyi ifade etmek
- Başka bir kişinin ilgisi hakkında ilgili bir soru sormak
- Başkalarının hobilerine saygılı bir dil kullanarak yanıt vermek
- İstendiğinde küçümseyici yanıtları önlemek veya düzeltmek
- Bilinmeyen etkinliklere karşı merak göstermek (örneğin, sorarak veya gözlemleyerek)
- Uygun sosyal dil kullanarak ortak bir etkinliğe katılmak
- Sıra alma sırasında yer almak ortak bir faaliyet

5. Ortam Tanımı

Senaryo iki sanal ortamda geçiyor: bir park sahnesi ve bir kulüp sahnesi.

Park sahnesinde, çocuk oyun alanı ve oturma alanları bulunan bir parktır. Bir köşede tebeşirle yere resim çizen bir çocuk avatarı vardır. Başka bir köşede top sektiren ve futbol hareketleri deneyen bir çocuk, biraz daha ileride ise bir bankta oturmuş hayvanlarla ilgili bir dergiye bakan bir çocuk vardır. Yakında küçük bir "Hobi Köşesi" panosu bulunmaktadır. Üzerinde resim, müzik, spor, kitap ve teknoloji gibi hobileri temsil eden basit simgeler yer almaktadır.

Kulüp sahnesinde, ikinci sahnede çocuk okul veya belediye binası içindeki bir kulüp odasıdır. Odada bir "Hobi Panosu" bulunmaktadır. Bu panoda, kitap, boya paleti, müzik notası, top, bilgisayar ve doğa sembolü gibi çeşitli hobi simgeleri manyetik kartlar olarak yer almaktadır. Üç çocuk avatarı bir masada oturmaktadır. Her biri kendi hobisi hakkında konuşmak için sırasını beklemektedir. Odanın bir köşesinde küçük "Deneme Alanları" bulunmaktadır. Örneğin, küçük bir ritim aleti, birkaç çizim kağıdı ve kalem ve basit bir bulmaca oyunu.

Her iki ortamın görsel tasarımı da sıcak, davetkar ve kolay anlaşılır. Renkler parlak ancak bunalıcı değil ve hobi simgeleri yüksek kontrastlı ve kolayca ayırt edilebilir. Avatarların yüz ifadeleri açıkça görülebilir ve heyecan, merak veya tereddüt gibi duyguları iletmeye yardımcı olur. Ortamlar ayrıca görsel olarak basit ve erişilebilir kalacak şekilde, sınırlı dikkat dağıtıcı unsurlarla ve net bir alan organizasyonu ile tasarlanmıştır.

Etkileşim, net ve tutarlı ipuçlarıyla desteklenir. Çocuk bir avatara yaklaştığında, karakterin etrafında hafif bir ışık halkası belirir ve tuttukları nesne (kitap, top veya kalem gibi) dikkat çekmek için kısa süreliğine parlar. Çocuk kumandayı hobi simgelerine doğrulttuğunda, kısa ses ve titreşim geri bildirimi verilir. Konuşma başlatmak veya başka bir karaktere yanıt vermek gibi önemli anlarda, erişilebilir ve yönlendirilmiş katılımı desteklemek için ekranın altında iki veya üç kısa cümle içeren seçenek panelleri belirir.

6. Oyun Akışı

Başlangıç

Rehber avatar ekranda belirir ve görevi açıklar:

"Bugün kendi hobilerinizi tanımaya, başkalarının nelerden hoşlandığını fark etmeye ve ortak ilgi alanları bulmaya çalışacaksınız. Amacımız hem "Nelerden hoşlanıyorum?" demeyi hem de "Sen nelerden hoşlanıyorsun?" diye sormayı öğrenmektir."

Birinci Adım (park sahnesi): "Kendi hobinizi fark etme ve ifade etme"

1. Çocuk parkta yürürken, yerde tebeşirle çizim yapan bir çocuk avatarı görür. Rehber avatar sorar:

"Neler yapmaktan hoşlanıyorsun? Boş zamanlarında ne yapmaktan zevk alıyorsun?"

2. Ekranda basit bir hobi seçme paneli açılır. Çizim yapmak, top oynamak, kitap okumak ve bilgisayarda oyun oynamak gibi simgeler görünür.

3. Çocuk kendisine en yakın gelen hobiyi seçer. Seçtiği simge kısa süreliğine parlar ve "Hobiniz" işareti haline gelir. Rehber avatar der ki:

"Harika, şimdi hangi hobiyi seçtiğini biliyorsun. Şimdi bunu başkasına anlatmayı deneyelim."

4. Çocuk çizim yapan avatara yaklaşır. Çocuğun seçtiği hobiyi bağlı olarak ekranda iki veya üç cümle seçeneği belirir. Amaç, çocuğun kendi ilgisini, diğer çocuğun ilgisinden farklı olsa bile, kibarca ifade etmesine yardımcı olmaktır. Seçenek örnekleri:

(1) "Çizmeyi seviyorum. Sen ne çiziyorsun?"

(2) "Okumayı seviyorum, ama senin ne çizdiğini bilmek istiyorum."

(3) "Çizmeyi hiç sevmiyorum."

5. Çocuk saygılı seçenekleri (birinci veya ikinci cümle) seçerse, diğer avatar gülümser ve şöyle der:

(1) "Ben de çizmeyi seviyorum. Şu anda bir ağaç çiziyorum."

(2) "Bu güzel. Ben çizmeyi seviyorum, sen de okumayı seviyorsun."

Rehber avatar bu davranışı şu sözlerle pekiştirir:

"Kendi hobini söyledin ve bir de soru sordun."

6. Çocuk küçümseyici seçeneği (3) seçerse, avatarın yüzü hafifçe düşer. Rehber avatar sahneyi yavaşlatır ve sorar:

"Bazen bir şeyden hoşlanamayabiliriz. Ama arkadaşımızın sevdiği bir şeyi küçümsemek onu üzebilir. Kendi hobinizi kibar bir şekilde başka nasıl gösterebilirsiniz?"

Daha sonra aynı durum tekrar oynatılır ve çocuk daha saygılı bir ifadeyle tekrar dener.

İkinci adım (park sahnesi): "Ortak bir ilgi alanı bulmak ve sohbeti sürdürmek".

1. Parkın diğer tarafında topla oynayan iki çocuk avatarı var. Rehber avatar çocuğa şu soruyu sorar:

“Top oyunlarını sever misin, yoksa başka hobilerin var mı?”

2. Ekranda üç seçenek belirir:

(1) “Ben de spor yapmayı severim.”

(2) “Sporu sevmem, sadece kendi hobimle ilgilenirim.”

(3) “Spor hakkında hiçbir şey bilmiyorum.”

3. Çocuk ilk seçeneği (“Ben de spor yapmayı seviyorum.”) seçerse, karakter topla oynayan çocuklara yaklaşır. Ekranda şu cümleler belirir:

(1) “Ben de top oynamayı seviyorum. Sizinle birlikte oynayabilir miyim?”

(2) “Topu ver, oynamak istiyorum.”

3.1. Çocuk ilk cümleyi (“Ben de top oynamayı seviyorum” (1)) seçtiğinde, topla oynayan avatarlar şöyle der:

“Elbette, birlikte oynayabiliriz.”

Kısa bir paslaşma oyunu başlar.

Ardından rehber avatar geri bildirimde bulunur:

“Ortak ilginizi kullanarak arkadaşlık için güzel bir adım attınız.”

3.2. Çocuk ikinci cümleyi (“Topu ver” (2)) seçtiğinde, rehber avatar sahneyi durdurur ve şöyle der:

“Bir oyuna katılmak istediğimizde kibarca sormak daha iyidir. Talepkar bir cümle diğer çocukların kendilerini rahatsız hissetmelerine neden olabilir.”

Çocuğa daha sonra bir şans daha verilir ve daha uygun seçenek tekrar belirir:

“Ben de top oynamayı seviyorum. Seninle birlikte oynayabilir miyim?”

Çocuk kibar seçeneği seçerse, avatarlar olumlu yanıt verir ve kısa paslaşma oyunu başlar.

4. Çocuk ikinci seçeneği (“Spor hakkında hiçbir şey bilmiyorum, sadece kendi hobimle ilgileniyorum.”) seçerse, rehber avatar sahneyi durdurur ve şöyle der:

“Farklı şeylerden hoşlanabilirsiniz ve bu sorun değil. Ama bunu bu şekilde söylemek konuşmayı durdurabilir. Spor en sevdiğiniz hobi olmasa bile, başka nasıl saygı gösterebilirsiniz?”

Ardından yeni düzeltme seçenekleri belirir:

(1) “Spor en sevdiğim şey değil, ama ne oynuyorsunuz?”

(2) “Başka hobilerden hoşlanıyorum, ama izlemek isterim.”

Çocuk bu saygılı alternatiflerden birini seçerse, avatarlar olumlu yanıt verir ve konuşma devam eder.

5. Çocuk üçüncü seçeneği (“Spor hakkında hiçbir şey bilmiyorum”) seçerse, rehber avatar onları merak uyandıran bir soru sormaya teşvik eder. Yeni cümle seçenekleri belirir:

(1) “Ne oynuyorsunuz, bana söyleyebilir misiniz?”

(2) “Oynamıyorum, sadece izliyorum.”

5.1 Çocuk “Ne oynuyorsunuz, bana söyleyebilir misiniz” (1) cümlesini seçerse, avatarlar oyunu basit kelimelerle açıklarlar. Örneğin:

“Üç pas yaptığımızda şut çekiyoruz.”

Çocuğa küçük bir rol verilir. Bu şekilde, bilmediği bir hobiyi merakla yaklaşma davranışı pekiştirilir.

5.2 Çocuk “Oynamıyorum, sadece izliyorum” cümlesini seçerse, avatarlar oyuna devam eder, ancak etkileşim sınırlı kalır. Rehber avatar nazıkçe geri bildirimde bulunur:

“İzlemek iyidir, özellikle de yeni bir şey olduğunda. Ama soru sormak daha fazla şey öğrenmenize ve etkileşime katılmanıza yardımcı olabilir.”

Üçüncü Adım (Kulüp Sahnesi) “Farklı Hobileri Kabul Etmek ve Karşılaştırma Yapmadan Konuşmak”

Sahne kulüp odasına geçer. Hobi Panosunun önünde üç çocuk avatarı ve bir rehber avatarı vardır. Her çocuk hobi kartını panoya koymak üzeredir.

1. Rehber avatarı şöyle der:

“Şimdi herkes panoya bir hobi koyacak ve kısa bir cümleyle açıklayacak. Görevimiz, saygılı bir şekilde dinlemek ve karşılaştırma yapmadan konuşmaktır.”

2. Örneğin, ilk avatar kitap kartını panoya koyar ve şöyle der:

“Kitap okumayı seviyorum.”

Çocuğun tepkisi için ekranda iki seçenek belirir:

(1) “Kitap okumak sıkıcı, oyun oynamak daha iyi.”

(2) “Ne tür kitaplardan hoşlanıyorsun?”

3. Çocuk ilk seçeneği (“Kitap okumak sıkıcı, oyun oynamak daha iyi.”) seçerse, rehber avatarı sahneyi durdurur ve sorar:

“Sence bu cümle arkadaşını memnun eder mi? Hobisini küçük gösterir mi?”

Aynı an, daha saygılı cümle seçeneğiyle tekrar denenir.

4. Çocuk ikinci seçeneği (“Ne tür kitaplardan hoşlanıyorsun?”) seçerse, avatar sevdiği kitap türünü açıklar. Rehber avatar şöyle açıklar:

“Arkadaşının hobisini küçümsemeden bir soru sormayı başardın.”

5. Ardından sıra çocuğa gelir. Ekranda çocuğun daha önce seçtiği hobilerin yer aldığı küçük bir panel açılır. Çocuk bir hobi kartı seçer ve Hobi Panosuna koyar.

6. Rehber avatar çocuktan kısa bir cümle seçmesini ister.

“Şunu yapmayı seviyorum, çünkü...”

Çocuk şu gibi bir cümle seçer:

“Çizmeyi seviyorum, çünkü bana iyi hissettiriyor.”

veya

“Okumayı seviyorum çünkü hikayelerden hoşlanıyorum.”

Bu şekilde hem hobilerini hem de nedenlerini ifade etmeyi pratik ederler.

Dördüncü adım (kulüp sahnesi): “Ortak bir aktivite seçmek ve sırayla denemek”.

1. Kulüp odasındaki “Deneme Alanları” sahnesi açılır. Küçük bir ritim aleti köşesi, bir çizim köşesi ve bir bulmaca köşesi vardır. Her köşede aynı anda en fazla iki kişi aktivite yapabilir.

2. Rehber avatar görevi açıklar:

“Şimdi sırayla farklı hobileri deneyeceğiz. Görevimiz hem kendi sevdiklerimizi yapmak hem de arkadaşımızın sevdiklerini denemeye açık olmaktır.”

3. Ekranda üç tercih cümlesi belirir.

(1) “Sadece sevdiğim köşeye gitmek istiyorum.”

(2) “Önce benim sevdiğim köşeye, sonra senin sevdiğin köşeye gidelim.”

(3) “Hiçbirini denemek istemiyorum.”

4. Çocuk sadece istediği köşeye gitmeyi seçerse (1), diğer avatarın yüzünde hayal kırıklığı belirir. Rehber avatar sorar:

“Bu durumda sadece sen mutlu olur muydun, arkadaşın nasıl hissedirdi?”

Ardından çocuğa yeni bir seçim yapma şansı verilir.

5. Çocuk (2) “Önce benim sevdiğim köşeye, sonra senin sevdiğin köşeye gidelim.” seçeneğini seçerse, rehber avatar bu cümleyi “sırayla deneme” örneği olarak pekiştirir. Yanlarındaki avatarla birlikte önce çocuğun seçtiği köşeye, sonra arkadaşının seçtiği köşeye giderler.

Ritim köşesinde kısa bir süre için basit bir ritim denerler. Ekranda aktivitenin süresini gösteren küçük bir zaman çubuğu belirir. Süre dolduğunda, rehber avatar sırayı hatırlatarak şöyle der:

“Şimdi arkadaşının seçtiği köşeyi deneyelim.”

6. Çocuk (3) “Hiçbirini denemek istemiyorum” seçeneğini seçerse, rehber avatar destekleyici bir şekilde yanıt verir:

“Bazen yeni bir şey denemek zor gelebilir. En iyi bildiğin aktiviteyle başlayıp, arkadaşının aktivitesini izledikten sonra denemek ister misin?”

Yeni destek seçenekleri belirir:

(1) “Önce benimkiyle başlayalım, sonra seninkini izleyebilirim.”

(2) “Önce izleyip sonra deneyebilir miyim?”

Çocuk bunlardan birini seçerse, senaryo destekleyici ve kademeli bir şekilde devam eder. Bu, anında katılımı zorlamadan esnekliği güçlendirir.

7. Paylaşılan etkinliğin sonunda, rehber avatar şöyle der:

“Beğendiğin bir şeyi denedin ve arkadaşının seçimine de yer açtın. Bu önemli bir arkadaşlık becerisidir.”

Beşinci adım (park sahnesi): “Son”

1. Tüm etkinlikler tamamlandığında, çocuk park sahnesine geri döner. Parkta Hobi Panosunun küçük bir versiyonu belirir.

2. Rehber avatar, senaryo boyunca kazanılan becerileri özetler:

“Sana yakın olan hobileri fark ettin ve bunları sözlü olarak ifade ettin. Sorular sorarak diğer insanların hobilerine ilgi gösterdin. Beğenmediğin veya bilmediğin bir hobiye küçümsemek yerine, ona merakla yaklaşmaya çalıştın. Hem kendi beğendiğin etkinliği hem de arkadaşının beğendiği etkinliği sırayla denemeyi seçtin.”

3. Ekranda "Hobi ve İlgi Alanı Paylaşımı Kahramanı Rozeti" açılır ve senaryo sona erer.

7. Mekanik

Senaryo, çocuğun çevreyle ve sunulan sosyal durumlarla aktif olarak etkileşim kurmasını sağlayan basit ve erişilebilir etkileşimlere dayanmaktadır. Hobiler, net görsel simgeler içeren küçük bir etkileşimli panel aracılığıyla tanıtılır. Çocuk kumandayı bir simgenin üzerine getirdiğinde, simge vurgulanır ve tetikleyiciye basıldığında, seçilen hobi çocuğun "Hobim" alanına yerleştirilir ve böylece seçim deneyim boyunca görünür hale gelir.

Etkileşim esas olarak yönlendirilmiş diyalog seçenekleri aracılığıyla sağlanır. Bir hobi tanıtmak, bir soru sormak veya başkalarına yanıt vermek gibi önemli anlarda, ekranda iki veya üç kısa cümle seçeneği belirir. Seçildikten sonra, cümle çocuğun avatari tarafından seslendirilir ve çocuğun yanıtının sosyal etkisini deneyimlemesini sağlar.

Senaryo, anında duygusal ve sosyal geri bildirim sağlar. Uygunsuz veya küçümseyici yanıtlar, avatarlarda görünür rahatsızlık belirtilerine yol açarken, saygılı ve meraklı yanıtlar, gülümseyen avatarlar, ortamdaki hafif değişiklikler ve kısa teşvik edici sesler gibi olumlu tepkilerle pekiştirilir.

Ortak etkinlik aşamasında, basit bir zaman çubuğu, süre ve sıra alma anlayışını destekler. Süre dolduğunda, sistem çocuğa sıranın artık diğer kişide olduğunu hatırlatarak işbirlikçi davranışı pekiştirir.

Deneyim yapılandırılmış bir ilerleme izler: önce parkta, çocuk kendi hobisini belirler ve ifade eder, ortak ilgi alanlarını keşfeder; ardından kulüp odasında, Hobi Panosu'nu kullanarak saygılı iletişim pratiği yapar ve son olarak Deneme Alanlarında ortak etkinliklere katılır ve sırayla oynar.

Ödül sistemi, senaryo boyunca motivasyonu ve öğrenmeyi pekiştirir. Her başarılı sosyal adım, Hobi Panosu'nda bir yıldızla işaretlenerek görünür bir ilerleme sağlar. Sonunda, çocuk "Hobi ve İlgi Paylaşımı Kahramanı Rozeti"ni alır ve bu da ilgi alanlarını paylaşmanın ve başkalarıyla saygılı bir şekilde etkileşim kurmanın önemini pekiştirir.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

VR öğrenme sürecinde öğretmenin rolü, becerilerin gerçek hayata aktarılmasını izlemek, gözlemlemek, desteklemek ve kolaylaştırmaktır. Etkinlik sırasında öğretmen, öğrencinin etkileşimini projektör veya büyük ekranda ekran yansıtma yoluyla gerçek zamanlı olarak takip eder. Bu, öğrencinin hangi hobileri seçtiğini, tercihlerini nasıl ifade ettiğini ve başkalarının ilgi alanlarına nasıl yanıt verdiğini izlemelerini sağlar.

Öğrencinin merakla mı tepki verdiğine yoksa küçümseyici bir dil mi kullandığına, ayrıca paylaşılan etkinlikler sırasında nasıl davrandığına, özellikle de yalnızca kendi seçimlerine öncelik verip vermediğine veya sırayla etkileşime girip giremediğine özel önem verilir.

Senaryodan sonra öğretmen, öğrencilerin kısaca bir hobiye paylaştığı ve neden hoşlarına gittiğini açıkladığı "Hobi Çemberi" gibi kısa bir sınıf etkinliğiyle öğrenmeyi pekiştirebilir. Sosyal olarak daha içe dönük öğrenciler için öğretmen, örneğin: "Zaman çabuk geçtiğinde evde ne yapmaktan hoşlanıyorsun?" gibi yönlendirilmiş sorularla ek destek sağlayabilir.

Aktarım ve genellemeyi desteklemek için öğretmen, grup çalışmaları, kulüp etkinlikleri veya boş zaman gibi gerçek yaşam durumlarında VR senaryosunda uygulanan ifadeleri ve etkileşim kalıplarını tekrar kullanabilir. Ailelerle işbirliği içinde, evde hobiler hakkında konuşmak, ortak ilgi alanlarını belirlemek ve birlikte etkinlikler planlamak gibi basit rutinleri de teşvik edebilirler.

Teknik açıdan, öğretmenin ekran yansıtma özelliğine erişimi olması çok önemlidir. Bu özellik olmadan, öğrencinin seçimlerini, dil kullanımını veya tepkilerini gerçek zamanlı olarak gözlemleyemezler; bu da uygun destek ve takip sağlama yeteneklerini sınırlar.

9. Kapsayıcılık, aktarım ve eğitimsel etki

Senaryo 4.3 – Hobileri ve İlgi Alanlarını Paylaşma, farklı bilişsel ve iletişimsel ihtiyaçları olan öğrencilerin kendi hızlarında sosyal etkileşim pratiği yapabilecekleri güvenli, yapılandırılmış ve erişilebilir bir ortam sağlayarak kapsayıcılığı teşvik eder. Yönlendirilmiş seçimlerin, görsel desteklerin ve anlık geri bildirimin kullanımı, sosyal baskıyı azaltır ve öğrencilerin olumsuz yargılanma korkusu olmadan katılım göstermelerini sağlayarak özgüveni ve katılımı destekler.

Senaryo, gerçek hayattaki durumlara aktarımı kolaylaştırmak için tasarlanmıştır. Parklar ve kulüp ortamları gibi tanıdık bağlamlar kullanılarak, öğrenciler günlük yaşamlarında benzer sosyal durumları daha kolay tanıyabilir ve sanal gerçeklikte uygulanan aynı basit ifadeleri ve etkileşim stratejilerini

uygulayabilirler. Öğretmenler ve aileler, bu ifadelerin ve davranışların sınıf etkinlikleri, grup çalışmaları ve günlük sosyal etkileşimler sırasında kullanılmasını teşvik ederek bu aktarımı güçlendirebilirler.

Eğitimsel etki açısından, senaryo, kişisel tercihleri ifade etme, başkalarının ilgi alanlarını sorma, saygılı bir şekilde yanıt verme ve ortak etkinliklere katılma gibi temel sosyal iletişim becerilerinin gelişimini destekler. Deneyimin yapılandırılmış ve tekrarlanabilir doğası, bu becerilerin zaman içinde pekişmesine yardımcı olarak daha fazla bağımsızlığa, gelişmiş sosyal katılıma ve daha güçlü akran ilişkilerine katkıda bulunur.

Öğrenme Senaryosu 4.4 - Kamusal Etkinliklere Katılım

1. Giriş

Sosyal Yaşam

Öğrenme Senaryosu 4.4 Kamusal Etkinliklere Katılım

Zorluk Seviyesi: İleri Düzey

Bu öğrenme senaryosu, öğrencilerin festivaller, okul etkinlikleri veya topluluk faaliyetleri gibi kamusal ve grup ortamlarında nasıl uygun şekilde davranacaklarını anlamalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Sanal bir park ve etkinlik salonunda rehberli etkileşim yoluyla öğrenciler, bir etkinliği tanımayı, bilgi aramayı, giriş prosedürlerini izlemeyi, uygun şekilde dinlemeyi ve soru sormayı, kuyrukta beklemeyi, talimatları izlemeyi ve etkileşimleri kibarca sonlandırmayı öğrenirler.

Kamusal etkinliklere katılım, sosyal içerme ve topluluk katılımının önemli bir yönüdür. Bununla birlikte, hafif zihinsel engelli öğrenciler için kalabalık, gürültü, bekleme ve örtük sosyal kurallar içeren durumlar zorlayıcı olabilir. Bu senaryo, bu durumların açık ve yönetilebilir adımlara ayrıldığı güvenli, yapılandırılmış ve tekrarlanabilir bir VR ortamı sağlar. Bu davranışları anında geri bildirim olarak uygulayarak, öğrenciler özgüvenlerini geliştirebilir, öz düzenlemelerini iyileştirebilir ve gerçek hayattaki bağlamlara doğrudan aktarılacak beceriler geliştirebilirler. Senaryo, sürükleyici öğrenme yoluyla sosyal katılımı, iletişimi ve işlevsel bağımsızlığı destekleyerek unBLOCKed müfredatının hedefleriyle uyumludur.

2. Katılımcı Profili

Bu senaryo, Hafif Zihinsel Engelli (MID) 8 ila 15 yaş arası çocuklar ve erken ergenler için tasarlanmıştır. Özellikle kamu etkinlikleri, grup ortamları ve ortak aktiviteler içeren durumlarda temel sosyal iletişim ve katılım becerilerini geliştiren öğrenciler için uygundur.

Bu senaryoyu gerçekleştirmek için gereken özerklik düzeyi, etkinlik boyunca pekiştirilip aşamalı olarak geliştirilmekte olup, sosyal ve günlük ortamlarda özerkliği geliştirmekte olan çocuklara karşılık gelmektedir. Öğrenciler basit talimatları anlayabilmeli ve takip edebilmeli, temel seçimler yapabilmeli ve yönlendirilmiş etkileşimlere katılabilmelidir. Bununla birlikte, bir öğretmen veya sorumlu bir yetişkinin gözetimi altında, uygun davranışları başlatmak, grup ortamlarında eylemlerini düzenlemek ve başkalarına kibarca yanıt vermek için yine de yönlendirmelere ve desteğe ihtiyaç duyabilirler.

Zihinsel engelli çocukların ve ergenlerin bu tür durumlarda karşılaşabileceği bazı yaygın zorlukları göz önünde bulundurmak önemlidir. Bunlar arasında örtük sosyal kuralları anlamada zorluk, kalabalık veya gürültülü ortamlarda davranışları yönetmede zorluk, sırasını beklemede zorluk ve grup etkinlikleri sırasında dikkati sürdürmede zorluk yer alabilir. Öğrenciler ayrıca uygun şekilde soru sormada,

talimatları takip etmede ve başkalarının tepkilerine göre davranışlarını ayarlama da zorluklar yaşayabilirler.

Bu ihtiyaçları karşılamak için senaryo, basit ve net dil, görsel destekler ve semboller, sınırlı yanıt seçenekleri ve rehber avatarı aracılığıyla yapılandırılmış rehberlik gibi erişilebilir tasarım özelliklerini içermektedir. Bu unsurlar bilişsel yükü azaltmaya, sosyal beklentilerin anlaşılmasını desteklemeye ve aktif katılımı kolaylaştırmaya yardımcı olur. Tasarım, Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerini takip ederek, farklı bilişsel ve iletişim profillerine sahip öğrencilerin etkinliğe etkili bir şekilde katılabilmelerini sağlar.

3. Pedagojik ve Metodolojik Çerçeve

Bu senaryo, deneyimsel, oyun tabanlı ve kapsayıcı öğrenme yaklaşımlarını birleştiren unBLOCKed projesinin pedagojik ilkelerine dayanmaktadır. Gerçekçi bir sanal ortamda etkileşim yoluyla öğrenciler, yaparak, sonuçları gözlemleyerek ve temel davranışları yapılandırılmış ve yönlendirilmiş bir şekilde tekrarlayarak öğrenirler. Net görevler, sınırlı seçenekler ve anında geri bildirim hem anlamayı hem de katılımı destekler.

Tasarım, özellikle Evrensel Öğrenme Tasarımı (UDL) ilkelerini takip ederek, görsel ipuçları, basit dil ve etkileşimli destekler sağlar. Bu, farklı bilişsel ve iletişimsel ihtiyaçları olan öğrenciler için erişilebilirliği sağlar ve bireysel hızda katılımı mümkün kılar. Net semboller, yapılandırılmış adımlar ve "sessiz köşe" seçeneği gibi unsurlar, kavrayışı ve öz düzenlemeyi destekler.

Sanal gerçeklik, özellikle bu senaryo için uygundur, çünkü halka açık etkinliklere katılım karmaşık ve bunaltıcı olabilir. Kalabalık, gürültü, bekleme ve örtük sosyal kurallar içeren durumlar, öğrencilerin gerçek dünya baskısı olmadan davranışları uygulayabilecekleri güvenli, kontrollü ve adım adım bir ortam sayesinde daha yönetilebilir hale getirilir.

Senaryo ayrıca, öğrencilerin avatar tepkilerini gözlemlemeleri ve davranışlarının etkisini anlamaları nedeniyle sosyal öğrenmeyi de destekler. İşlevsel öğrenme ve bağımsız yaşam açısından, okul etkinlikleri veya topluluk faaliyetleri gibi günlük bağlamlara doğrudan aktarılacak becerilere odaklanarak öğrencilerin özgüvenlerini geliştirmelerine, öz düzenlemelerini iyileştirmelerine ve daha bağımsız bir şekilde katılmalarına yardımcı olur.

4. Öğrenme hedefleri

Genel hedef: Bu senaryo, öğrencilerin sosyal kuralları anlayarak, davranışlarını düzenleyerek ve başkalarıyla saygılı ve yapılandırılmış bir şekilde etkileşim kurarak kamu etkinliklerine uygun ve güvenli bir şekilde katılma yeteneklerini geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Belirli Amaçlar

- Bir kamu etkinliđinin gerekleřtiđini fark etmek ve durumun farkında olmak
- Bir etkinliđe katılmadan nce bilgi edinmeyi uygulamak
- Kayıt yaptırmak veya izin istemek gibi uygun giriř davranıřlarını anlamak ve uygulamak
- Bir etkinlik sırasında uygun davranıř sergilemek
- Sosyal olarak uygun stratejiler kullanarak nasıl ve ne zaman soru sorulacađını keřfetmek
- Sırada beklemeyi ve sıra alma kurallarına uymayı uygulamak
- Yapılandırılmıř bir etkinlik sırasında basit talimatları takip etmek
- Uyarıcı ortamlarda z dzenleme stratejilerini keřfetmek
- Teřekkr etmek ve veda etmek gibi uygun kapanıř davranıřlarını uygulamak

Beklenen đrenme ıktıları

Senaryoyu tamamladıktan sonra đrenciler řunları yapabilecektir:

- Bir kamu etkinliđini belirlemek ve katılmadan nce ilgili bilgileri aramak
- Uygun dil veya davranıř kullanarak giriř noktalarına yaklařmak
- Bir etkinlik sırasında uygun davranıř sergilemek
- Sosyal olarak uygun bir řekilde soru sormak
- Bařkalarını rahatsız etmeden sırada beklemek
- Bir atlye alıřması veya etkinlik sırasında basit talimatları takip etmek
- Paylařılan bir ortamda davranıřlarının farkında olmak
- İletiřimi sonlandırmak iin uygun sosyal ifadeler kullanın.

5. Ortam Tanımı

Senaryo iki sanal ortamda geiyor: aık hava etkinliđinin yapıldıđı bir park ve kapalı bir etkinlik salonu. Park sahnesinde, ocuk aık hava etkinliđinin yapıldıđı bir parkta bulunuyor. Parkın bir blmnde kk bir sahne ve nnde sıralanmıř banklar var. Sahnenin yanında "ocuk Festivali" yazan basit bir

poster ve yerde izleyici alanını gösteren çizgiler bulunuyor. Bir köşede yüz boyama standı, diğerinde çizim atölyesi ve bir diğerinde küçük bir müzik deneme alanı var. Alanda dolaşan birkaç çocuk ve yetişkin avatarı var.

Kapalı kulüp/etkinlik salonu sahnesinde, çocuk okul veya belediye binasının içindeki küçük bir etkinlik salonunda bulunuyor. Ön tarafta bir sunum alanı, arka tarafta sıralanmış sandalyeler ve girişte "Kayıt Masası" yazılı küçük bir masa var. Duvarlarda kısa mesajlar var, örneğin "Etkinlik sırasında dinliyoruz", "Sorularınız için el kaldırıyoruz", "Sonunda teşekkür ediyor ve veda ediyoruz".

Her iki ortamın görsel tasarımı, gerçekçilik ile netliği dengeliyor. Mekanlar kalabalık ve aktif olsa da, anlaşılması kolay bir şekilde düzenlenmiştir. Sahne, izleyici alanı, atölye stantları ve kayıt masası gibi önemli alanlar renk ipuçları kullanılarak ayırt edilmiştir. El kaldırma sembolleri, sessizlik işaretleri, sıra hatları ve yön okları gibi önemli sosyal sinyaller, kolayca tanınabilmeleri için yüksek kontrastla sunulmuştur. Genel düzen, gerçekçi bir atmosferi korurken gereksiz görsel aşırı yüklenmeyi önler.

Etkileşim, net görsel ve duyuşsal ipuçlarıyla desteklenir. Çocuk bir işarete veya sembole odaklandığında, dikkat çekmek için hafifçe parlar. Kayıt masası, sahne veya atölye alanları gibi önemli etkileşim noktalarına yaklaşıldığında, kumanda aracılığıyla ışık, ses ve titreşim geri bildirimi tetiklenir. Karar verme anlarında, ekranın alt kısmında iki veya üç kısa cümleden oluşan basit seçenek panelleri belirir ve çocuğun yanıtlarını yönlendirerek erişilebilir katılımı destekler.

6. Oyun Akışı

Başlangıç

Rehber avatar ekranda belirir ve görevi açıklar:

"Bugün bir park festivalinde ve bir salondaki etkinlikte nasıl davranacağınızı uygulayacaksınız. Amacımız kalabalık yerlerde kendimizi güvende hissetmek ve etkinliğe saygılı bir şekilde katılmaktır."

Birinci Adım "Parktaki etkinliği fark etme ve bilgi edinme".

1. Çocuk parkta dolaşırken, sahnenin önünde toplanmış küçük bir kalabalık görür. Sahnenin önünde "Çocuk konseri yakında başlayacak" yazan bir tabela vardır.

2. Rehber avatar sorar:

"Şu anda parkta bir etkinlik var. Ne yapmak istersin?"

3. Ekranda iki seçenek belirir:

(A) Görmezden gelip başka bir yöne doğru yürüyün.

(B) Bilgi panosuna veya görevli avatarına giderek bilgi alın.

4. Çocuk ikinci seçeneği (B) seçerse, bilgi panosuna veya görevliye yaklaşır. Personel avatarı kısa bir açıklama yapar:

“Yakında burada kısa bir konser olacak. İsterseniz izleyebilirsiniz veya atölye masalarına da katılabilirsiniz.”

Rehber avatarı bu adımı şu sözlerle pekiştirir:

“Halka açık etkinliklerde neler olup bittiğini anlamak için önce bilgi edinmek önemlidir.”

5. Çocuk ilk seçeneği (A) seçerse, sahne kısa süreliğine karartılır ve rehber avatarı şöyle der:

“Merak ettiğinizde veya şüpheleriniz olduğunda, bilgi edinmek size yardımcı olabilir.”

Ardından aynı durum tekrar sunulur ve çocuk bilgi edinmeye yönlendirilir.

İkinci adım (kulüp sahnesine geçiş): “Etkinliğe kayıt ve giriş davranışı”

1. Sahne kulüp/etkinlik salonuna geçer. Kapıda, isimlerin yazılması için basit bir liste ve masanın üzerinde küçük rozetler bulunan küçük bir “Kayıt Masası” vardır.

2. Rehber avatarı görevi açıklar:

“Bazı etkinliklerde girmeden önce kayıt yaptırırız. Bu, kimin katıldığını bilmek ve güvende kalmak içindir.”

3. Çocuk kayıt masasına yaklaşır. Ekranda iki seçenek belirir:

(A) Masayı görmezden gelip doğrudan içeri gir.

(B) Kayıt masasına gidip kibarca bilgi al.

4. Çocuk ilk seçeneği (A) seçerse, sahnenin girişinde görünmez bir bariyer belirir. Rehber avatarı şöyle der:

“Önce kayıt masasına uğramamız gerekiyor, bu hem güvenlik hem de düzen açısından önemli.” ve çocuğu kayıt masasına yönlendirir.

5. Çocuk ikinci seçeneği (B) seçerse, karakter şu cümlelerden birini seçer:

(1) "Merhaba, etkinliğe katılmak istiyorum."

(2) "Merhaba, içeri girebilir miyim?"

Ardından, personel avatari, çocuğun adını listeden sorduğunu gösteren basit bir animasyon yapar ve çocuğa küçük bir katılım rozeti verir. Şöyle der:

"Hoş geldiniz, etkinlik yakında başlayacak. İsterseniz ön sıralarda yer bulabilirsiniz."

Üçüncü Adım "Etkinliği izlerken uygun davranış".

1. Çocuk salonda bir sandalyeye oturur. Ön tarafta küçük bir sahne vardır ve sahnede bir sunucu avatari konuşmaya hazırlanmaktadır.

2. Rehber avatari, etkinlik sırasında uyulması gereken üç temel kuralı kısaca gösterir. Ekranda semboller belirir:

- Sessizce dinleyin.

- Sorularınız için elinizi kaldırın.

- Telefonunuz veya oyuncaklarınızla yüksek ses çıkarmayın.

3. Sunucu konuşmaya başlar. Bu sırada ekranın alt kısmında iki tepki seçeneği belirir:

(3) Yanınızdaki avatarla sürekli konuşun ve sürekli hareket edin.

(4) Sesinizi alçaltın ve dinleyin, sorunuz varsa elinizi kaldırın.

4. Çocuk etkinlik sırasında sürekli konuşmayı veya hareket etmeyi seçerse (A seçeneği), çevredeki avatarlar rahatsız görünür. Rehber avatar sahneyi yavaşlatır ve sorar:

"Sizce sahnedeki kişi şu anda rahat hissediyor mu? Sizi dinlemek isteyenler, sizi duyduklarında zorlanabilirler."

Ardından çocuk, kurallara uyarak aynı sahneyi bir kez daha dener.

5. Çocuk ikinci seçeneği (B) seçerse, karakter oturma pozisyonunu ayarlar. Sunucu "Soru sormak isteyen var mı?" dediğinde, ekranda tekrar iki seçenek belirir:

(1) "Elini kaldır."

(2) "Sözünü kes ve yüksek sesle konuş."

6. Çocuk elini kaldırma seçeneğini (1) seçerse, sunucu ona işaret eder ve konuşma sırası geldiğinde basit bir cümle seçer:

- a. “Etkinlik ne kadar sürecek?”
- b. “Sonrasında bir atölye çalışması olacak mı?”

Sunucu soruyu kısaca yanıtlar ve “Sorunuz için teşekkür ederim.” der. Cevaba bağlı olarak sunucu şunları söyler:

- c. “Etkinlik 1 saat sürecek.”
- d. “Evet, hemen ardından bir atölye çalışması olacak.”

7. Çocuk araya girip yüksek sesle konuşmayı seçerse (2), sunucu duraksar ve biraz rahatsız görünür. Diğer avatarlar başlarını çevirir. Rehber avatar müdahale eder:

“Beklemeden konuştuğumuzda başkalarını bölebiliriz. Bunun yerine ne yapabilirsiniz?”

Ardından tekrar deneyin: “Elinizi kaldırın”

8. Salonda, gürültüye duyarlı çocuklar için küçük bir “Sessiz Köşe” vardır. Rehber avatar kısa bir açıklama yapar:

“Sesler sizi çok yoruyorsa, öğretmeninizden izin isteyebilir ve sessiz köşede kısa bir mola verebilirsiniz.”

Bu şekilde, katılım ve duyuşal ihtiyaçlara saygı arasında bir denge kurulur.

4. Adım (park sahnesine dönüş) “Atölye standına katılma, sıraya girme ve talimatları dinleme”

Sahne park etkinlik alanına döner. Çocuk, yüz boyama veya çizim atölyesi gibi küçük stantlardan birini seçer. Standın önünde sıralar ve bekleyen iki çocuk avatırı vardır.

1. Rehber avatar görevi açıklıyor:

“Şimdi küçük bir atölye çalışmasına katılacağız. Görevimiz sıraya girmek, talimatları dinlemek ve kısa süreyi paylaşmayı öğrenmek.”

2. Çocuk standa yaklaştığında iki seçenek belirir:

(A) Sıradaki kişilerin önüne geçmek.

(B) Sıranın arkasına geçip beklemek.

3. Çocuk sıranın önüne geçmeyi veya talimatları dinlememeyi (A seçeneği) seçerse, etrafındaki avatarlar şaşırmış ve kafası karışmış görünür. Rehber avatar şöyle der:

“Bu tür etkinliklerde sıramızı bekleriz. Sıraya nasıl doğru şekilde katılabilirsin?”

Ardından çocuğa tekrar seçim yapması ve sıranın arkasına geçmesi söylenir.

4. Çocuk sıranın arkasına geçmeyi (B seçeneği) seçerse, yerdeki çizgi aydınlanır. Atölye lideri avatar şöyle der:

“Herkes sırayla beş dakika boyunca etkinliği yapacak.”

Bekleme süresini gösteren basit bir zaman çubuğu belirir.

5. Sıra çocuğa geldiğinde, lider kısa talimatlar verir. Örneğin, çizim standında şöyle diyebilirler:

“Şimdi parktaki en sevdiğin şeyi çizebilirsin.” Ekranda iki tepki seçeneği belirir:

(1) “Dinle ve bir sorunun varsa sor.”

(2) “Talimatları dinlemeden rastgele yap.”

Çocuk dinlemeyi seçerse (1), talimatlara göre kısa bir etkinlik yapar. Süre dolduğunda, lider avatırı şöyle der:

“Yerini bir sonraki arkadaşına verdiğin için teşekkür ederim.”

Çocuk talimatları dinlemeden rastgele yapmayı seçerse (2), sonuç belirsiz veya yanlış olur. Atölye lideri nazikçe şöyle der:

“Tekrar açıklayayım, böylece deneyebilirsiniz.”

Rehber avatırı:

“Talimatları dinlemek ne yapacağını anlamana yardımcı olur.”

Sonra tekrar dene.

5. Adım “Etkinlikten Sonra Veda Etme ve Geri Bildirim Verme”

1. Senaryonun sonunda çocuk parktaki sahne etkinliğini izledi ve en az bir atölye standını dener.

2. Rehber avatar çocuğu bilgi panosuna veya personel avatarına götürür. Ekranda iki cümle seçeneği belirir:

(A) "Etkinlik için teşekkür ederim, çok eğlendim."

(B) "Hiçbir şey söylemeden uzaklaş."

3. Çocuk teşekkür cümlesini (A) seçerse, personel avatarı gülümser ve şöyle der:

"Geldiğiniz için teşekkür ederiz, sizi diğer etkinliklerde de görmeyi umuyoruz."

4. Ardından rehber avatar günü özetler:

"Bilgi alarak etkinliği anladınız. Kayıt masasına gittiniz, sıranızı beklediniz ve kendinizi tanıttınız. Etkinlik sırasında dinlediniz ve gerektiğinde soru sormak için elinizi kaldırdınız. Atölyede sıraya girdiniz ve kısa süren etkinliği paylaştınız. Etkinliğin sonunda teşekkür etmeyi ve veda etmeyi seçtiniz."

5. Ekranda "Kamu Etkinliğine Katılım Kahramanı Rozeti" açılır ve senaryo sona erer.

7. Mekanik

Senaryo, çocuğu halka açık bir etkinliğe katılımın farklı aşamalarında yönlendiren basit ve erişilebilir VR etkileşimlerine dayanmaktadır. Etkileşim öncelikle ortam içindeki keşif ve yönlendirilmiş seçimler yoluyla sağlanır. Çocuk, bilgi panoları veya kayıt masası gibi önemli unsurlara yaklaştığında, kısa ve net mesajlar belirir ve katılım rozeti alma gibi basit animasyonlar, durumun anlaşılmasını pekiştirmeye yardımcı olur.

İletişim, seçime dayalı diyaloglar aracılığıyla desteklenir. Selamlama, soru sorma, etkinliklere katılma veya veda etme gibi önemli anlarda ekranda iki veya üç kısa cümle seçeneği belirir. Seçildikten sonra, cümle çocuğun avatarı tarafından seslendirilir ve öğrencinin seçiminin sosyal davranışa nasıl dönüştüğünü deneyimlemesini sağlar.

Senaryo, net ipuçları aracılığıyla sürekli görsel ve duyuşal destek sağlar. "Sessiz ol", el kaldırma simgeleri, sıra çizgileri ve yönlendirme işaretleri gibi semboller oldukça görünür bir şekilde sunulur. Gerektiğinde, rehber avatarı dikkati bu unsurlara yönlendirir ve anlamayı desteklemek için ipuçları verir. Etkileşim, önemli alanlara yaklaşıırken hafif ses ve titreşim geri bildirimiyle daha da desteklenir.

Zaman yönetimi ve sıra alma becerileri, kuyruklardaki bekleme sürelerini ve etkinliklerin süresini gösteren basit zaman çubukları kullanılarak pekiştirilir. Bu, çocuğun zamanın sınırlı olduğunu ve başkalarıyla paylaşıldığını anlamasına yardımcı olur.

Deneyim, yapılandırılmış, adım adım bir ilerleme izler. Parkta başlar; burada çocuk etkinliği fark eder ve bilgi aramayı öğrenir. Ardından, kayıt ve etkinlik sırasında uygun davranışların uygulandığı etkinlik salonuna geçer. Daha sonra, çocuk bir atölye çalışmasına katılmak ve sıraya girme ve talimatları takip etme pratiği yapmak için parka geri döner. Son olarak, senaryo, teşekkür etmek ve veda etmek gibi uygun kapanış davranışlarıyla sona erer.

Senaryo boyunca, bir ödül sistemi olumlu davranışı ve katılımı pekiştirir. Uygun sosyal seçimler, önemli alanlardaki aydınlatma efektleri ve kısa olumlu sesler gibi görsel ve işitsel geri bildirimlerle anında onaylanır. Ortam ayrıca çocuğun davranışını yansıtır: saygılı katılım, diğer avatarlardan rahat ve olumlu tepkilere yol açarken, uygunsuz davranış kısa süreli gerginliğe ve ardından yönlendirilmiş düzeltmeye neden olur. Senaryonun sonunda çocuk, başarısının açık ve motive edici bir göstergesi olan "Kamu Etkinliğine Katılım Kahramanı Rozeti"ni alır.

8. Öğretmenin Rolü ve Öğrenme Değerlendirmesi

Öğretmen, VR deneyimi boyunca öğrenciyi izleme, gözlemlleme ve destekleme konusunda ve öğrenmenin gerçek hayattaki durumlara aktarılmasını kolaylaştırmada önemli bir rol oynar. Etkinlik sırasında öğretmen, projektör veya büyük bir ekranda ekran yansıtma yoluyla öğrencinin eylemlerini gerçek zamanlı olarak takip eder. Bu, öğrencinin kalabalık bir ortamda nasıl hareket ettiğini, uygun şekilde bilgi arayıp aramadığını ve kayıt masası gibi önemli etkileşim noktalarına nasıl yaklaştığını gözlemlemesini sağlar. Etkinlik sırasında öğrencinin davranışına, özellikle dikkatini sürdürme, kurallara uyma ve sıkıldığında veya bunaldığında davranışlarını düzenleme yeteneğine dikkat edilir. Öğretmen ayrıca, öğrencinin önemli anlarda yaptığı seçimleri de gözlemler; örneğin, sıraya girme, talimatları dinleme, soru sorma ve etkinliğin sonunda teşekkür etme gibi.

Senaryodan sonra öğretmen, örneğin "Etkinliklerde nasıl davranırsınız?" gibi kısa bir etkinlik sunarak, rehberli sınıf tartışması yoluyla öğrenmeyi pekiştirebilir. Bu, empati ve anlayışı teşvik eden yansıtıcı soruları içerebilir; örneğin, "Konser sırasında biri konuşsaydı nasıl hissederdiniz?" gibi. Kamusal ortamlarda daha zorlanan öğrenciler için öğretmen, gerçek hayattaki olaylardan veya okul etkinliklerinden önce senaryonun adımlarını gözden geçirerek ek destek sağlayabilir.

Aktarım ve genellemeyi desteklemek için öğretmen, sanal gerçeklik deneyimini gerçek bağlamlarla açıkça ilişkilendirebilir. Okul gezileri, tiyatro ziyaretleri veya topluluk etkinlikleri gibi etkinliklere katılmadan önce öğretmen, senaryoya geri dönebilir ve öğrencileri aynı davranışları uygulamaya teşvik edebilir (örneğin, soruları kibarca sormak veya sırasını beklemek). Ailelerle işbirliği içinde, evde kullanılmak üzere basit stratejiler de önerilebilir; örneğin, kamusal etkinliklere katılmadan önce temel kuralları gözden geçirmek veya uygun sosyal tepkileri uygulamak gibi.

Değerlendirme açısından, öğrenme, öğrencinin senaryo sırasındaki davranışları ve seçimlerinin gözlemlenmesi yoluyla değerlendirilir. Göstergeler arasında bilgi arama yeteneği, giriş prosedürlerini takip etme, etkinlik sırasında uygun davranış sergileme, ortak etkinliklerde sıra alma kurallarına uyma

ve başkalarıyla etkileşimde bulunurken kibar dil kullanma yer alır. Bu gözlemler, kontrol listeleri, öğretmen notları veya kısa takip görüşmeleri gibi basit araçlarla desteklenebilir.

Teknik açıdan bakıldığında, ekran yansıtma özelliği çok önemlidir. Bu özellik olmadan öğretmen, öğrencinin davranışını, dil kullanımını veya karar verme süreçlerini gerçek zamanlı olarak gözlemleyemez; bu da anında destek sağlama ve etkili takip yapma yeteneğini sınırlar.

9. Dahil Etme, Aktarım ve Eğitsel Etki

Kamu etkinliklerine katılım, öğrencilerin başkalarıyla bağlantı kurmaları, topluluk deneyimlerine erişimleri ve aidiyet duygusu geliştirmeleri için önemli bir yoldur. Hedef gruptaki öğrenciler için kalabalık, gürültü, bekleme ve sosyal kurallar içeren durumlar zorlayıcı olabilir. Bu senaryo, bu durumların adım adım, net rehberlik ve tekrar deneme fırsatlarıyla deneyimlenebileceği güvenli, yapılandırılmış ve erişilebilir bir ortam sağlayarak dahil etmeyi destekler.

Senaryo ayrıca, kamu etkinliklerine katılımı somut ve yönetilebilir aşamalara ayırarak gerçek hayata aktarımı teşvik eder; örneğin, bir etkinliği fark etmek, bilgi almak, kayıt olmak, dinlemek, uygun şekilde soru sormak, kuyrukta beklemek, talimatları takip etmek ve teşekkür edip veda etmek gibi. Bu adımları tanıdık ve rehberli bir VR ortamında uygulamak, öğrencilerin aynı davranışları okul etkinliklerinde, topluluk faaliyetlerinde ve diğer kamu durumlarında tanımalarına ve uygulamalarına yardımcı olur. Eğitimsel açıdan, senaryo, günlük yaşamla doğrudan ilgili işlevsel sosyal davranış, öz düzenleme ve katılım becerilerinin gelişimini destekler. Ayrıca, öğretmenlerin öğrencinin hangi aşamada desteğe ihtiyaç duyduğunu belirlemelerine ve onları gerçek hayattaki olaylara ve grup etkinliklerine daha iyi hazırlamalarına olanak tanıyan değerli gözlem fırsatları da sunar.