

# Takım Sporlarını Özel Gereksinimli Çocukları Kapsayacak Şekilde Uyarlamak



# Giriş (Morris & Stiehl, 1999)

*Önemli olan oyunlar değil çocuklardır.*

*Geleneksel şekliyle tüm oyunlar herkes için uygun değildir.*



# Giriş (devam)

*Herhangi birinin katılımını sağlamak için herhangi bir oyunu uyarlayabilirsiniz.*

*Mümkün oldukça uyarlamalar için karar verirken özel gereksinimlileri göz önünde bulundurun.*



# Giriş (devam)

*Özel gereksinimli olan ve olmayan sınıf arkadaşlarından fikir alın.*

*Öğrencilere olabildiğince fazla seçenek sunun.*



# Giriş (Devam)

*Bir yardımcı ile katılım sağlamak kabul edilebilir özellikle katılım için başka bir alternatif yoksa.*

*Participating with assistance is an acceptable way to participate, especially when the alternative is not participating at all.*



# Hedefler

- Takım sporlarını uyarlamak için uygulanabilecek dört model.
  1. *Farklılaştırılmış Yönerge*
  2. *Öğrenme için Evrensel Tasarım*
  3. *STEP Modeli*
  4. *Oyun Tasarım Modeli*

# Farklılaştırılmış Yönerge

- Sınıftaki tüm öğrencilere bilginin nasıl sunulması ve alınması gerektiğini ayrıca içerik ve kavram bilgisinin nasıl gösterilmesi gerektiği konusunda farklı seçenekler sunun. (Tomlinson, 2002).
- Öğretim planlanırken bireysel olarak öğrencinin hazır olma durumu, ilgi alanları ve öğrenme stilleri dikkate alınır. (Gregory & Chapman, 2013)
- Öğrenme için çeşitli seçenekler sunulur ve her bir çocuğun ayrı, benzersiz bir uyarlamaya ihtiyaç duyacağı varsayılmaz.

# Farklılaştırılmış Yönerge (devam)

- Belirli 3 alanda sunulan çoklu seçenekler
  - **İçerik** – öğrencinin ne öğrenmesi bekleniyor?
  - **Süreç** - öğrenciler sunulan kavramları ve içeriği nasıl anlamlandırıyorlar?
  - **Sonuç** - öğrenciler öğrendiklerini nasıl gösterirler?



# Farklılaştırılmış Yönergeyi Uygulama

- *Tag*
  - İçerik
  - Süreç
  - Sonuç



# Farklılaştırılmış Yönergeyi Uygulama

- *Softbol*
  - İçerik
  - Süreç
  - Sonuç



# Evrensel Tasarım

- Evrensel tasarım, fiziksel çevrenin ve çevre ile ilgili faaliyetlerin uyarılama yapılmadan veya özel olarak tasarlanmış ekipman olmadan tüm bireyler tarafından kullanılması felsefesine dayanmaktadır.(Center for Universal Design [2009] at NC State University).
  - Örnek - Kaldırım kenarları, yürürken, tekerlekli sandalye, araba veya bebek arabası kullanırken size engel olmaz.

# Evrensel Tasarım - Uygulama

- Sadece tek bir engel grubundan olanlara değil tüm öğrencilerin ihtiyaçlarına odaklanın.
- Evrensel tasarım yönergesini kullanarak softbolun bir bölümünü öğretirken, kullanılacak tek bir ekipman parçası ne olurdu? (a) oyunun bütünlüğünü korumak, (b) tüm öğrencileri dahil etmek, ve (c) harekete yönelik endişeleri gidermek
- Örneğin herkes iki pitch (softbolda bir atış tekniği) yapar ve sonra eğer iki pitch kaçıırırlarsa sonrasında herkes topa vuruş yapar.

# Evrensel Tasarım– Sıra Sende

- Aşağıdaki takım sporları ile ilgili evrensel tasarım uygulaması:

- Futbol
- Basketbol
- Voleybol



# STEP Modeli

- STEP kısaltması kullanılarak yapılacak uyarlamalar (Roibas, Stamatakis & Black, 2011) ***S***pace (Alan), ***T***ask (Görev), ***E***quipment (Ekipman), ve ***P***eople (Birey) için yapılacak uyarlamaları içerir.
- Bazıları STEP'i uygulamayı ve hatırlamayı evrensel tasarım ve farklılaştırılmış yönergelere göre daha kolay bulmaktadırlar.

# Alan

- Uygulamanın yapıldığı alanı uyarlamak.
  - Tag – Yavaş olan çocuklar (örneğin OSB olan, Zihinsel yetersizliği olan ve bedensel yetersizliği olan) için güvenli bölgeler olarak yere hula hop çemberleri veya renkli plakalar koyun.
  - Voleybol – Voleybolda servis kullanırken özel gereksinimli öğrencilerin ağa daha yakın durmalarına izin verin.
  - Futbol ?????
  - Bayrak Futbolu????
  - Softbol ?????

# Görev

- Kural deęişiklikleri veya ek kurallar.
  - Futbol ?????
  - Bayrak Futbolu ?????
  - Softbol ?????





# Ekipman

Ekipman, öğrenciler için öğrenmeyi ve başarıyı artırmak için uyarlanabilir. “6 S çerçevesini kullanın” (Healy & Wong, 2012).

- **Size (Ölçü)** – Baş üstünden top fırlatma alıştırmaları yaparken daha büyük hedef kullanın.
- **Sound (Ses)**- OSB’li çocuklar için sesi azaltmak amacıyla bowling labutlarının altına bir parça halı kullanmak.
- **Surface (Yüzey)** – OSB olan bazı çocukların renk tercihleri vardır
- **Speed (Hız)** – yakalama alıştırmaları için bir mendil veya balon kullanın
- **Supported (Destek)** – topu bir tee (softbolda topun üzerine konulduğu tripot) üzerine koyun veya ipe bağlayıp sarkıtın
- **Switches (Değişiklikler)** – ekipman parçalarının çalışmasını sağlamak. Bu uyarlama öncelikle bedensel yetersizliği olan öğrenciler için kullanılır.

# Ekipman

- Futbol ???
- Basketbol???
- Voleybol???
- Softbol ???
- Tennis ???



# Birey

Sosyal ve iletişim eksiklikleri nedeniyle, OSB olan öğrenciyi uyarlanmış etkinliklere dahil ederken bireyler ile ilgili bir uyarılama da çok faydalı olabilir.

\*\*\* akranlar



# Oyun Tasarım Modeli\*

Herkesin güvenli ve başarılı bir şekilde oynamasını sağlamak amacıyla aşağıdaki uyarlamalardan herhangi birinin uygun olup olmadığını belirlemek için inceleyin:

Amaç

Oyuncular

Hareketler

Materyal

Organizasyon

Sınırlamalar

\*Morris & Stiehl, 1999)



# Amaç

- Çocuklardan çeşitli beceriler, kavramlar ve davranışlar edinmeleri açısından çok kolay odaklanılabılır (örneğin, bir beceriyi uygulama / geliştirme). Ayrıca, farklı çocuklar için farklı amaçlarınız olabilir. Örneğin, Down sendromlu bir çocuk için futbol oynamanın amacı dayanıklılığı artırmak olabilirken, çok yetenekli bir oyuncunun amacı stratejileri öğrenmektir.

# Oyuncular

Oyunda veya bir takımda kaç oyuncu var (hatta kaç takım bulunuyor).



# Hareketler

- Farklı oyuncular için gerekli hareket türlerini deęiřtirin.



# Malzemeler

Bir çocuk malzeme ile etkileşim içinde nasıl hareket eder?

Mazleme bir öğrenciyi nasıl hareket ettirir?

Malzemeleri yansıtmak için malzemeler nasıl kullanılır?

Malzemeleri toplamak için malzemeler nasıl kullanılır?

\*\* farklı çocukların farklı malzemeleri kullanmasına izin vermek-herkes başarılı ve isteklidir.





# *Sınırlamalar/Kurallar*

- Belirli oyuncular için gerekli bazı kuralları belirleyin
- Belirli oyuncuların belirli hareketlerine izin vermeyin
- Bazı oyuncular için özel kurallar koyun
- Takım için özel kurallar belirleyin

# Organizasyon (yapı, pozisyonlar ve sınırlamalar)

- Örneğin, bir futbol oyununda bölgeler ayarlayın (savunma, orta saha ve hücum bölgeleri ayrıca her biri için sol veya sağ taraf). Oyuncular sadece kendi bölgelerinde kalabilirler. Bu, yetenekli oyuncunun oyuna hakim olmasını engeller. Buna karşılık, özel gereksinimli bir çocuğu, yeteneği daha sınırlı olan bir sınıf arkadaşına karşı akran yardımcısı olan bir bölgeye koyabilirsiniz.

# Futbol (tekerlekli sandalye kullanan çocuk )

- Amaç (hareketliliği iyileştirmek; tekerlekli sandalye basketbol becerilerini geliştirmek)
- Oyuncular (takım fazladan oyuncu alır)
- Hareketler (ters ayak kullanımı)
- Malzemeler (değişiklikler)
- Organizasyon (bölgeler)
- Sınırlamalar (yetenekli oyuncuların atış yapmak için 4.5 metre içinde olmaları gerekir; sadece dört driplinge izin verilir sonra topu bırakır)

# Voleybol ( görme yetersizliđi olan çocuk)

- Amaç (çevresel farkındalıđı geliřtirmek ve hareketlilik; voleybol kurallarını anlamak)
- Oyuncular (takım fazla oyuncu alır (akran destekçisi)
- Hareketler (Akran çocuk için topu yakalar, daha sonra servisi kullanan çocuđa topu oyuna koymak için kullanır)
- Malzemeler (Yumuřak top veya voleybol eğitim ekpmanı kullanın)
- Organizasyon (çocuk ön sıradayken dıřarı döner)
- Sınırlamalar (çocuk servis kullanırken ađa yakın durabilir; çocuk oynadıđında spike yapmaya izin verilmez)

# Softbol (Down Sendromu olan çocuk)

- Amaç
- Oyuncular
- Hareketler
- Malzemeler
- Organizasyon
- Sınırlamalar

# Basketbol (OSB olan çocuk)

- Amaç
- Oyuncular
- Hareketler
- Malzemeler
- Organizasyon
- Sınırlamalar

# Sonuç

- Herhangi bir oyun herhangi bir çocuk için uyarlanabilir.
- Tercihen evrensel tasarımı kullanın, böylece deęişiklik sadece özel gereksinimli olan çocuk için deęil herkes için olacaktır.
- Oyun bileşenlerini düşünün (alan, görev, ekipman, birey) farklı yeteneklere uyum sağlamak için uyarlanabilir.

