

ZIHİN YETERSİZLİĞİ OLAN BİREYLERİN EKSİK İSTİHDAMINA YÖNELİK ANALOG OYUN TABANLI ÖĞRENME: KAYNAKLAR VE EN İYİ UYGULAMALAR

João Léste - PUC-Rio, LINC-Design, Brezilya ([0000-0001-7723-5041](tel:0000-0001-7723-5041))

Carla Sousa - Lusófona University, CICANT, Portekiz ([0000-0003-1036-963X](tel:0000-0003-1036-963X))

Soyut

Bu bölüm, ZYOB arasındaki yaygın işsizlik oranlarına ilişkin bir araştırmayı özetlemekte ve onların işgücü piyasasına tam katılımlarını engelleyen sistemik engellere ve toplumsal önyargılara odaklanmaktadır. Potansiyel yollardan biri olarak, özellikle ZYOB ler için bu eşitsizlikleri iyileştirmeye yönelik bir müdahale olarak Oyun Tabanlı Öğrenmeyi (OTÖ) tanıtıyor. Hedefler arasında bu grubun karşılaştığı mevcut istihdam zorluklarının eleştirel bir incelemesi, OTÖ'nin ve pedagojik potansiyelinin açıklanması ve istihdama dayalı temel becerilerin geliştirilmesinde oyunların etkililiğinin altını çizen ampirik kanıtların sunulması yer alıyor. Ayrıca, destek çalışanlarının OTÖ girişimlerini tanımlama, ZYOB 'in ihtiyaçları için eyleme geçirilebilir stratejiler tasarlama ve makul düzenlemelerin ve yardımcı teknolojilerin uygulanmasında etik alanda yol alma konusundaki araçsal rollerini inceliyor. Bu nedenle, hedef demografinin belirli gelişimsel gereksinimleri ve istekleri ile uyum sağlamak için pedagojik kolaylaştırıcılar tarafından seçilen oyunlarla bir ön değerlendirme katılımının sağlanmasını savunur.

Anahtar Kelimeler: Oyun Tabanlı Öğrenme; Zihinsel Yetersizlik; İstihdam Engelleri; Analog Oyunlar; Ulaşılabilirlik.

Bölümün Zihin Yetersizliği Olan Bireyler (ZYOB) için Uygunluğu

ZYO bireylerin istihdam edilebilirliğini artırmaya yönelik stratejiler açıklanmaktadır. Oyun Tabanlı Öğrenme'nin işgücü entegrasyonu için hayati önem taşıyan becerileri geliştirme, 'ler arasında müzakere ve iletişim yeteneklerini geliştirme konusundaki etkinliğini araştırıyor. Bu temelde ZYOB'lerin yeterliliklerini geliştirmek için tasarlanan belirli oyunların vurgulandığı bölüm, bunların ZYOB 'yi istihdam zorluklarına hazırlamadaki yararlarını değerlendiriyor. Aynı zamanda erişilebilirlik sorunları, özel oyun değişiklikleri ihtiyacı ve ZYOB in kullanılabilirliğine karşı toplumsal ve kurumsal önyargıların aşılması da dahil olmak üzere ZYOB için OTÖ 'nin uygulanmasının önündeki potansiyel engelleri de ele alıyor.

Bu Eğitim Alt Bölümünün Amaçları

- ZYOB'ler için mevcut işsizlik oranlarına ve bu demografiyi işgücünden uzak tutan temel zorluklara ışık tutun.
- OTÖ'ye ve ZYOB 'ye sağladığı faydalara genel bir bakış yapın.
- ZYOB'lerin işsizlik oranlarıyla mücadelede arzu edilen temel becerilerin geliştirilmesine nasıl yardımcı olabileceğini destekleyen belgeler sunun.
- ZYOB için OTÖ'yi kolaylaştırmada Eğitimcilerin, Terapistlerin ve Bakıcıların rollerini tartışın.
- Makul ve uygulanabilir düzenlemeleri göz önünde bulundurarak OTÖ yi bu spesifik demografiye uygulamak için stratejiler geliştirin.
- Bireysel özerklik, onur ve fırsat eşitliği gibi faktörleri göz önünde bulundurarak makul düzenlemelerin ve YT'lerin uygulanmasındaki etik hususları tartışın.

Alıntı: Léste, J. ve Sousa, C. (2024). Zihin Yetersizliği Olan Bireylerin Eksik İstihdamına Yönelik Analog Oyun Tabanlı Öğrenme: Kaynaklar ve En İyi Uygulamalar. C. Sousa, J. Pereira ve C. Casimiro (Ed.), *Engel Yok: Zihinsel Engelli Bireylerin İstihdamına Yönelik Stratejiler ve En İyi Uygulamalar* (s. 129-142). Edições Universitárias Lusófonas. <https://doi.org/10.24140/nobarriers.v4.p02.06>

[nobarriers.v4.p02.06](https://doi.org/10.24140/nobarriers.v4.p02.06)

Giriş

Son yıllarda farklı eğitimsel ve gelişimsel zorlukların üstesinden gelmek için analog OTÖ nin kullanılmasına yönelik artan bir ilgi vardır (Maratou ve ark., 2023; Sousa ve ark., 2023a). Analogun bu ortaya çıkışı, aşırı dijitalleşmeye, dijital yorgunluđa ve aynı zamanda bazı eğitim bağlamlarında var olan teknolojik engellere doğal bir yanıt olabilir (Marenco ve Seidl, 2021; Sousa ve ark., 2023b). Bu eğilim, ZYO bireylere uygulanan damgalanma ve sistemik engeller nedeniyle iş bulmada zorluklarla karşılaşan bireyler de dahil olmak üzere geniş bir nüfus yelpazesini kapsayacak şekilde genişledi.

Analog oyunlar çeşitli alanlarda yeterliliğın geliştirilmesi için ayrı bir platform sağlar. Önemli ölçüde, ZYO bireylerin gereksinimlerinin karşılanmasında bunların kullanımı ivme kazanmış olup, beceri edinme ile istihdam fırsatları bulma arasındaki ayrımı birleştirme potansiyeli vurgulanmıştır. Bu giriş, analog OTÖ 'nin yakınsamasını, zihin yetersizler topluluğında istihdam sorunlarını ele almanın önemini ve özellikle istihdam edilebilirliđi artırma aracı olarak oyunların beceri geliştirmede oynadıđı önemli rolü incelemeyi amaçlamaktadır.

Beceri Gelişiminde Analog Oyun Tabanlı Öğrenme

Inclusion Europe'un 2021 raporuna göre Avrupa nüfusunun istihdam oranı %74,8 iken EB'lerin yalnızca %50,8'i istihdam ediliyor. Özel olarak ZYOB dikkate alındığında bu sayı büyük ölçüde düşüyor: İrlanda'da %36, İskoçya'da %6 ve Portekiz'de %3. Göz önünde bulundurulması gereken bir diđer önemli faktör, bu istihdam oranının çoğunlukla "korunaklı atölyeler" olarak adlandırılan ve çođu durumda düzenlenmemiş, geçici ve düşük ücretli işlerden oluşmasıdır (Inclusion Europe, 2021). Ayrıca, iş fırsatlarına eşit erişim sunmayı amaçlayan Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi (SKH) 8 ve daha spesifik olarak cinsiyet, gençlik ve engelliliđe odaklanan Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi (SKH) 8 incelendiğinde , 2016'dan bu yana engellilerin istihdam edilebilirlik dereceleri ve standartlarının gelişimi , bu cephede neredeyse on yıldır önemli bir gelişme olmadığını gösteriyor (Birleşmiş Milletler, nd).

Ayrıca, "Engellilik gelişen bir kavramdır ve engellilik, engelli kişiler arasındaki etkileşimden ve onların engelli olmalarını engelleyen

tutumsal ve çevresel engellerden kaynaklanmaktadır” diyen Birleşmiş Milletler Engelli Hakları Sözleşmesini (CRPD) dikkate almalıyız. Başkalarıyla eşit temelde topluma tam ve etkili katılım” (Birleşmiş Milletler, 2006). Bu bağlamda engelli bireylerin eşit istihdam fırsatlarına erişiminin önündeki en yaygın ve en zorlu engellerden biri eğitimidir (Avrupa Engellilik Forumu, 2023, s.107). İşyerleri, genellikle “sosyal beceriler” olarak adlandırılan iletişim, ekip çalışması ve zaman yönetimini işe yerleştirme için gereklilikler olarak giderek daha fazla dikkate alıyor ve OTÖ ‘nin işsizlik ile ZYOB ile arasındaki açığı kapatmak için etkili bir yol olduğu kanıtlandı . Oyunlar bu bağlamda eleştirel düşünmeyi, karar vermeyi, problem çözmeyi, etkileşimi ve iletişimi ve duygusal becerileri teşvik eden güçlü araçlar olabilir (Vygotsky, [1926] 2004, apud). Quast , 2022, s.55).

Üstelik Analog Oyunların işleyişi, özellikle oyuncular arasındaki etkileşime dayanır, çünkü tüm oyuncuların etkili bir şekilde oynamak için kuralların farkında olması gerekir. Analog oyunların oyunculardan gerektirdiği bu “kolektif zeka”, masa üstü oyun ile dijital oyun arasındaki en temel farktır: Taşlar yalnızca birisi onları hareket ettirdiğinde hareket eder ve kurallar yalnızca tüm oyuncuların bunların farkında olması ve bunlar hakkında anlaşmaya varması durumunda uygulanır. Bir bilgisayarın oyuncular için kural uygulayıcı olarak hareket edeceği ve oyun dinamiğini kolaylaştıracağı dijital oyunların aksine (Léste, 2021, s.47).

Hem fiziksel hem de dijital ortamda var olan oyunları karşılaştırırken, [Dijital oyunlarda] oyuncuların oynamak için kuralları kapsamlı bir şekilde anlamasına gerek yoktur. Fiziksel Pandemi [bir masa oyunu], bir oyuncu kural kitabını okumaya karar verene kadar çeşitli nesnelere oluşan bir kutudan ibarettir. [Aynı oyunun] dijital versiyonu, eylemlerine otomatik olarak tepki verdiği için, oyuncular oyunun mekaniğini keşfedebilir ve zaman içinde nasıl çalıştıklarını öğrenebilirler (Stolee, 2020, s.15)

Başlangıçta bu, dijital oyunları kullanmanın olumlu bir yönü olarak algılanabilir, özellikle de ZYOB ‘in kendi başına oyun oynamaya çalışırken belirli zorluklarla karşılaşabileceği düşünüldüğünde. Ancak analog oyunlar, oyuncuların oyun öğeleri üzerinde tam bir farkındalığa

ve kontrole sahip olmalarını gerektirdiğinden, özellikle oyun kapsamı dışında uygulanacaksa, oyun tabanlı öğrenme stratejilerine daha önemli faydalar sunar. Bu durumda el-göz koordinasyonu, kaynak yönetimi, kuralları anlama ve takip etme gibi işyeri faaliyetlerine ve senaryolarına aktarılabilirler. yeteneklere odaklanmak.

Dahası, dijital okuryazarlığa bağılı erişim engelleri sunmamanın yanı sıra, oyunu oynamak için kolektif zekanın geliştirilmesi, çoğu zaman oyuncuların uzlaşabilmelerini, iş yerinde iletişim kurabilmelerini, ortak zemin bulabilmelerini gerektirecektir; bunlar aynı zamanda oyunda sahip olunması gereken çok değerli becerilerdir.

Şu anda bu yaklaşımı benimseyen ticari oyunların en iyi örneklerinden biri Asmodee Access+ girişimidir (Asmodee, n.d.a). Dünyanın en büyük oyun yayıncılarından biri olan Asmodee , masaüstü oyunlarda EB'ye eşit erişimi teşvik etmek amacıyla bazı oyunlarını uyarlamak için sağlık uzmanlarıyla ortaklık kurdu. Şu anda, 2024 yılına kadar uyarlanmış üç oyun var: Dobble , Timeline ve Cortex Challenge, aynı zamanda 8 farklı beceriyi geliştirmeye yardımcı oldukları verimlilik açısından da değerlendirildi: Duygusal Etkileşim, Kısa Süreli Bellek, Konuşma ve Söylem, Planlama, Motor Beceriler, Sosyal İlişkiler, Görsel-uzaysal İşleme ve Zihinsel Görüntüleme.

Projede yer alan uzmanların her biri, sağlık senaryolarında hastalarla oynamanın yararları hakkında daha derinlemesine bilgi veren kişisel ifadeler de sundu; ancak bu bağlamda dile getirdikleri en ilginç noktalardan ikisi şunlardır: oyunları araç olarak kullanmak, oyuncuların gösterdikleri özel çabanın farkına varmadan becerilerini geliştirmelerine olanak tanır (Asmodee, n.d.b); ve oyun, oyuncular arasındaki eşitliği teşvik eder, sağlık profesyonelleri (bazen güçlü bir konumda olarak algılanabilen bakıcılar ve eğitimciler) ile hastalar (bazen savunmasız bir konumda olarak algılanabilen ZYOB) arasındaki ayrımı bulanıklaştırır (Asmodee, n.d.b). Bu perspektiflerin akılda tutulması özellikle önemlidir çünkü GBL'nin, faaliyetin odağını”birinin ZYOB 'ye yardım veya eğitim sağlamasından “ - başkalarına bağımlılığı derinleştiren - nasıl uzaklaştırıp bunun yerine daha eşitlikçi bir faaliyeti teşvik edebileceğini aydınlatırlar. tüm oyunculara bireysel yollarla doğrudan veya dolaylı faydalar sağlayacaktır; böylece bağımsızlığı ve yetkilendirmeyi teşvik edecektir.

Bir başka çok olumlu örnek ise, otizm spektrumundaki gençlerin sosyal becerilerini grup terapisi seansları yoluyla geliştirmek için Masaüstü Rol Yapma Oyunlarının kullanılmasıdır (Henning ve ark., 2024). Yazarlar, sosyal becerilerin gelişimini, bazıları doğrudan istihdam edilebilirlikle ilgili olan birçok arzu edilen sonuçla ilişkilendirmektedir; örneğin: şirketlerde kişilerarası eğitim, kişisel farkındalık eğitimi, satış teknikleri eğitimi (s.2); ve ağ oluşturma için yararlı araçlar olan arkadaşlar edinmek ve olumlu ve sağlıklı ilişkiler kurmak (s.2). Masaüstü oyunlarına göre daha az yapılandırılmış olan rol yapma oyunlarının kullanımı, deneyimlerin ve gelişimsel hedeflerin daha fazla kişiselleştirilmesine olanak sağlama avantajına da sahiptir.

Bu nedenle, çalışmaya hazırlanırken terapistler, her bir katılımcı için arzu edilen belirli hedef davranışları formüle etmek amacıyla katılımcılarla ve ebeveynleriyle bireysel görüşmeler de gerçekleştirdi. Seanslar sırasında, bu hedef davranışlar terapistler tarafından ya doğrudan övgüyle, karakterlerine bonuslar verilerek (yeni ekipman, yetenekler ya da oyun içi parasal ödüller) ya da grup hedeflerine göre ilerleyerek sürekli olarak güçlendirildi. Bu nedenle, aktivite gruplar halinde gerçekleştirilmiş olsa da her katılımcının güvenli bir alanda yüzleşmeye teşvik edildiği belirli hedefleri ve zorlukları vardı (s.5).

Ayrıca ekip, Hedefe Ulaşma Ölçeklendirme yönteminin (Kiresuk-Sherman 1968) gözden geçirilmiş bir versiyonunu tasarladı ve buna "Ödev Ölçeği" adını verdi (s.4). Bu ölçek, her katılımcının özel ihtiyaçlarına göre - kendileri ve ebeveynleri ile işbirliği içinde - grup oturumları dışında gerçekleştirebilecekleri görevlere (örneğin, okulda yeni biriyle konuşmak) bağlı değerlendirme noktalarının seçilmesi etrafında döner. , normal sosyal çevrelerinin dışındaki insanlarla sohbete katılmada belirli zorluklarla karşılaşan bir katılımcı için). Dolayısıyla oturumlar katılımcıların güvenli bir ortamda hedef davranışı uygulamalarına olanak tanırken , çalışmanın yapısı ve hedefleri de bu becerilerin gerçek hayat senaryolarına aktarılmasını teşvik etti.

OTÖ 'yi uygulamaya yönelik en iyi uygulamalar

1965 gibi erken bir tarihte, Robert M. Gagné "Öğrenmenin Koşulları" adlı kitabında öğrenme sürecinin etkili olabilmesi için öğrencinin

öğrendiklerinin kendi özel bağlamlarına uygulanabilir olduğunu hissetmesi gerektiğini yazmıştı. ve gerçek hayattaki durumlar (1970 [1965]). Bu nedenle, Oyun Temelli Öğrenme’yi uygulamanın ilk şartı, her bireyin halihazırda hangi becerilerde uzmanlaştığını belirlemektir; bunlara bazen “Uyumlu Davranış Ölçeđi (ABS)”, “Kısa Uyumlu Davranış Ölçeđi (SABS)” (Hatton ve ark., 2001), “Yetişkin Bağımsızlık Yaşam Ölçüm Ölçeđi (AILMS)” (Zorzi ve ark., 2023) veya “Bağımsız Yaşam Ölçeđi (ILS)” (Neuro Skills Merkezi, 1986).

Aralarından seçim yapabileceğiniz pek çok seçenek olsa da en kolay ulaşılabileni Nöro Beceriler Merkezi’nin Bağımsız Yaşam Ölçeđi’dir. Ancak belge 1986 yılında hazırlanmıştır ve bu nedenle ZYOB ‘ye etik olarak en çok nasıl atıfta bulunulacağı açısından güncel olmayan bazı terimler içermektedir. Bu formların çoğunun çok kapsamlı olduğunu ve belirli senaryolarla pek ilgisi olmayan sorular içerebileceğini akılda tutmak önemlidir. Bu nedenle, kılavuz olarak seçildiđi takdirde formların mümkün olduğu kadar kısa (sadece bağlamla ilgili soruları içerecek şekilde) uyarlanmasını ve genel olarak daha pozitif odaklı ve kapsayıcı bir dil kullanılmasını öneriyoruz. bu kitabın 3. bölümünde ayrıntılı olarak anlatılmıştır. Ayrıca, engelli bireylerle çalışan birçok yerel kurumun halihazırda kendi özel değerlendirme araçları vardır ve bu nedenle, OTÖ yaklaşımının uygulanacağı belirli topluluğa daha uygun hale getirileceđi için büyük olasılıkla tercih edilecektir.

Halihazırda geliştirilmiş becerileri belirledikten sonra bir sonraki adım, her katılımcının OTÖ yolculuğunda hangi hedeflere sahip olacağını belirlemektir. Akıllarında belirli becerilerin geliştirilmesini gerektiren belirli iş hedefleri veya beklentileri var mı? Hayatlarının belirli bir alanında gelişme ihtiyacı hissediyorlar mı? Açık gereksinimleri ve arzu edilen becerileri olan belirli yerel işe yerleştirme programları (ZYOB ‘ye özel veya değil) var mı?

Sürecin bu kısmı şüphesiz her kuruma ve öğrenciye son derece özel olacaktır; tıpkı “Bireysel Gelişim Planı”, “Bireysel Geçiş Planı” (Avrupa Özel İhtiyaç Eğitiminde Kalkınma Ajansı, 2006), “Kaynaştırma için Bireysel Plan” gibi. veya “Bireysel Eğitim Planı”, ancak her zaman akılda tutulması gereken bazı kurallar vardır:

- Her şeyden önce, daima Engelli İnsanlar Küresel Hareketi’nin sloganını takip edin : “Biz Olmadan Bizim İçin Hiçbir Şey” (Sassaki,

2007): Sürecin her adımı ZYOB 'yi içermelidir.

- Daima yeterliliği üstlenin. Bireyin belirli bir ihtiyacı varsa, Yardım Seviyesi gereksinimlerine göre ona uygun konaklama teklif edin.
- Gerekğinde birincil bakıcılara ve sağlık uzmanlarına danışın, ancak asla bireyin beyanlarını veya isteklerini geçersiz kılmayın.
- Onlara, yolun her adımında kendilerine eşlik edecek güvenilir kişiler bulundurma hakları konusunda bilgi verin.
- Mümkünse, terapistleri, mesleki terapistleri ve gerektiğinde diğer uzmanlıkları içerebilecek multidisipliner bir ekibi dahil edin.
- OTÖ oturumları sırasında ulaşılmaması gereken hedefleri ve müdahale bağlamı dışında ulaşılabilecek diğer hedefleri belirleyin. Bu hedeflerin doğal olarak kendi aralarında uyumlu hale getirilmesi gerekir, böylece beceri transferinin gerçekleşme olasılığı artar.

Her öğrencinin beceri setleri ve hedefleri tanımlandığında, mevcut becerileri geliştirecek veya yeni becerilerin geliştirilmesine yardımcı olacak, ancak tercihen her ikisini de yapacak oyunları seçmenin zamanı gelmiştir. Bunu yapmanın en kolay yolu, oyun yayıncılarının oyunlara ilişkin web sitelerine göz atmak ve olası oyunların oyun mekaniklerine başvurmaktır. Örneğin finansal becerilerimizi geliştirmek istiyorsak Carcassonne gibi “işçi yerleştirme” ve “kaynak yönetimi” becerilerini içeren oyunları seçebiliriz; hızlı refleksler geliştirmek istiyorsak “Dobble /Spot It” veya “Ghost Blitz” gibi zamana duyarlı eşleştirme oyunlarını seçebiliriz; ince motor becerilerini geliştirmek istiyorsak “Jenga” gibi denge ve istifleme etrafında dönen oyunları tercih edebiliriz. Oyunların ve oyun mekaniklerinin tam listesi için boardgamegeek'i öneriyoruz. com web sitesi ve “Masaüstü Oyunlarının Yapı Taşları” kitabı (Engelstein ve Shalev , 2022).

Oyunları “Çoklu Oyun Kataloğu” nun gelişimiyle ilişkilendiren bir belge olan “Eğitici Oyunlar Kataloğu”na (Galápagos Jogos, 2022 [ücretsiz çeviri]) dayanarak, onları geliştirmeye yardımcı olan arzu edilen becerilerin ve oyunların bir listesini sunuyoruz. Howard Gardner (1983) tarafından ortaya atılan Zeka Teorisi” (MI):

- Dilsel Zeka: Black Stories Jr. (koleksiyon), Konsept/ Konsept Çocuklar, Dixit, Dream On, Imagine, Story Cubes;
- Mantıksal/Matematiksel Zeka: Konsept/Kavram Çocukları,

Dobble /Spot it, Hayal Et, Hayal Et, SET, Zaman Çizelgesi;

- Uzamsal Zeka: Dobble / Spot it, Hayal Et, SET;
- Kişilerarası Zeka: Black Stories Jr. (koleksiyon), Konsept/ Konsept Çocuklar, Dixit, Dream On, Imagine, SET;
- İçsel Zeka: Black Stories Jr. (koleksiyon), Konsept/ Konsept Çocuklar, Dixit, Dream On, Imagine, SET.

Ayrıca, “BNCC ve Masa Üstü Oyunları”nı temel alarak, arzu edilen becerilerin ve bunların geliştirilmesine yardımcı olan oyunların başka bir listesini sunuyoruz (Devir Escolas , 2018 [ücretsiz çeviri]), oyunları Brezilya’nın “Ortak Ulusal Müfredat Tabanı”nda (Base Nacional Comum Müfredatı, ücretsiz çeviri) ayrıntılı olarak açıklanan becerilerin geliştirilmesiyle ilişkilendiren bir belgedir:

- İletişim: Fast Food Korkusu!;
- Mantıksal Akıl Yürütme: SET;
- Müzakere: Kontrol Noktası Charlie, Carcassonne;
- Ekip Çalışması: Kod Adları, Fast Food Korkusu!.

Engelli bireyler için uygulanması, destek personelinin, öğretmenlerin ve aile üyelerinin dikkatli ve düşünceli bir yaklaşım sergilemesini gerektirir. Bu sürecin merkezinde, oyunları engelli öğrencilere tanıtmadan önce bu kişilerin oyunlara doğrudan katılım ilkesi yer almaktadır. Bu ön adım, yalnızca bir oyunun bireyin veya grubun özel ihtiyaçlarına ve yeteneklerine uygunluđunu değerlendirmeye değil, aynı zamanda kolaylaştırıcıları oyun mekaniđi ve potansiyel öğrenme çıktılarına alıştırmaya da hizmet eder. Eğitimciler ve bakıcılar önce oyunları oynayarak öğrenme deneyimini ZYOB ‘in gelişmiş becerilerine, kişisel hedeflerine ve ilgi alanlarına göre daha iyi uyarlayabilir, böylece daha etkili ve anlamlı bir öğrenme yolculuđu sağlayabilirler. Bu uygulama OTÖ’nin genel hedefiyle uyumludur: ZYOB ‘in gelişebileceđi ve tam potansiyeline ulaşabileceđi kapsayıcı, ilgi çekici ve güçlendirici bir eğitim ortamı yaratmak.

Etkili bir Eğitim Aracı Olarak OTÖ nin “Kanıtlı Eksikliği” Ele Almak

OTÖ ile ilgili yapılan pek çok araştırma, genel olarak OTÖ ‘nin etkili bir eğitim aracı olduğu sonucuna varmak için istatistiksel olarak anlamlı verilerin bulunmadığını desteklemektedir. Bununla birlikte, bu çalışmaların çoğu “Satranç Etkisi” hipotezi (Sala, Foley, Gobet , 2017) olarak adlandırılan ve satrancın mantıksal ve mekansal muhakemeyi içeren bilişsel açıdan zorlu bir oyun olması nedeniyle satrançta satranç etkisi yaratacağı fikri etrafında yoğunlaşmaktadır. Öğrencinin okuldaki performansını olumlu yönde etkileyebilir. Bu fenomene “uzak transfer” adı verilir; bu, satrançla ilgili becerilerin genelleştirilmesinin akademik performans tarafından değerlendirilen şeyden o kadar uzak olduğu ve gevşek bir şekilde ilişkili olduğu anlamına gelir (Sala ve ark., 2017). Satrançla ilgili becerilerin bağlama bağlı olduğunu (Islamve ark., 2021) ve bu nedenle sınıf içi ortamlara ve değerlendirmelere uygulanamayacağını öne süren diğer çalışmalarla desteklenmektedir. Bu bağlamda, OTÖ ‘nin mevcut değerlendirmesiyle ilgili sorun, seçilen yöntemlerle (kontrol gruplarına kıyasla uzun vadeli not değişikliklerinin istatistiksel değerlendirmeleri) ve değerlendirme nesnesiyle ilgilidir; çünkü satrancın geliştirdiği belirli beceriler, değerlendirilen şey değildir. Bu bölümün öğrenciler veya gruplar için geliştirilmesi önemli olan belirli becerilere odaklanan bireysel eğitim planlarının geliştirilmesi ve bu eğilimi artırmak için bu becerilerle ilgili belirli oyunların seçilmesi konusunda kararlı olmasının nedeni tam olarak budur. Yakın transferin meydana gelmesi.

Çözüm

Johan Huizinga (2016[1938]) “Homo Ludens” adlı kitabında, insanlığın gelişimiyle özünde bağlantılı kültürel bir olgu olarak oyundan uzun uzun bahseder. Huizinga’nın bazı fikirlerine yönelik modern eleştirilere rağmen, oyunun farklı senaryoları, etkinlikleri, sosyal dinamikleri ve becerileri deneyimlemek için bir fırsat olduğunu kabul etmeliyiz. Bu anlamda, oyunun bölüm boyunca sunulan eğitsel, sosyal ve bilişsel faydalarına ek olarak, oyunun kendisinin de ödüllendirici bir faaliyet olduğunu ve bu şekilde görülmesi gerektiğini düşünmeliyiz.

ZYOB ler’deki işsizlik oranlarına yönelik OTÖ’nin faydalarını

göstermektedir. Daha önce de belirtildiđi gibi oyunlar, güvenli ve umarız eğlenceli bir ortamda senaryoların oynanması ve becerilerin test edilmesi için çok önemli bir fırsat sağlar ve bazı insanların kendilerine belirli bir konuda pratik yapmaları gerektiđi söylendiđinde hissedebilecekleri baskının bir kısmını hafifletir. Belirli bir hedefe ulaşmak için beceri veya görev.

Spesifik olarak analog OTÖ 'nin bir diđer önemli yönü, oynamak için tüm oyuncuların iki temel gereksinimi karşılayabilmesi gerektiđidir: kuralları anlamak ve bunlara uymak; ve bu kuralların ne olduđu konusunda başkalarıyla aynı fikirde olabilmek. Üstelik çođu oyun, oyuncu etkileşimini, sağlıklı rekabeti, işbirliğini ve işyeri için giderek daha önemli olduđu düşünölen diđer birçok sosyal beceriyi teşvik eder.

Ayrıca bu bölüm, belirli becerileri, zeka türlerini ve yetenekleri geliştirdiđi belirtilen bazı oyunlara da yer verirken, aynı zamanda kendi takip araştırmalarını yürütmek isteyenler için bazı kaynaklar ve web siteleri de sunmaktadır. Ek olarak, OTÖ yaklaşımı için bakıcıların, sağlık profesyonellerinin ve eğitimcilerin üstlenmesi gereken rolü belirtiyor ve ZYOB ve destek sistemiyle işbirliği içinde, halihazırda geliştirilmiş becerileri değerlendirmenin yanı sıra bireysel eğitim hedeflerini tanımlamanın bazı yollarını öneriyoruz. Son olarak, OTÖ 'ye yönelik daha yaygın eleştirilerden bazılarını ele alıyoruz; yani çođu çalışma, yeteneklerin resmi olmayan/gayri resmi bir eğitim ortamından resmi bir ortama aktarılmasına (veya uzađa aktarılmasına) odaklanıyor - normalde yalnızca değerlendirilen istatistiksel deđişiklikleri dikkate alıyor Sorulardaki oyunların geliştirilmesine yardımcı olması beklenen becerilerle yakından ilişkili olmasa da, eğitim sistemindeki notlardaki olası iyileştirmeler nedeniyle.

Teşekkür

Bu çalışma FCT - Fundação para a Ciência e Tecnologia, I.P. tarafından GameIN projesi (2022.07939.PTDC) kapsamında ulusal fonlarla finanse edilmiştir - <https://doi.org/10.54499/2022.07939.PTDC> adresinde mevcuttur. Yazarlar ayrıca İstihdamın Önünde Engel Yok projesinin (2022-1-SE01-KA220-ADU-000089826) desteđine

de teşekkür etmek isterler. Bu çalışma ayrıca Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brazil (CAPES) - Financial Code 001 ve FAPERJ - Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, Process SEI E-26/201.579/2023 tarafından kısmen finanse edilmiştir.

Referanslar

- Asmodee (n.d.) ACCESS+. Retrieved from <https://www.asmodee.ca/access-plus/>
- Asmodee (n.d.) What our experts say. Retrieved from <https://www.accessplus-asmodee.com/en/what-our-experts-say#tro-mathilde>
- Centre for Neuro Skills. (1986). Independent living scale. <https://www.tbims.org/ils/ils2012b.pdf>
- Devir Escolas. (2018). BNCC e jogos de mesa. (Electronic). <https://devir.com.br/escolas/arquivos/BNCCJogosDeMesa.pdf>
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). Building blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms (2nd ed.). CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9781003179184>
- European Agency for Development in Special Needs Education. (2006). Individual transition plans: Supporting the move from school to employment. (Electronic) 87-91500-87-7.
- European Disability Forum. (2023). European Human Rights Report: Issue 7 – 2023. Retrieved from https://www.edf-feph.org/content/uploads/2023/05/hr7_2023_press-accessible.pdf#page56
- Galápagos Jogos. (2022). Catálogo de jogos educativos 2022. (Electronic). <https://anyflip.com/hcrv/qucx/>
- Gagné, R. (1970 [1965]). The conditions of learning (2nd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York: Basic Books.
- Hatton, C., Emerson, E., Robertson, J., Gregory, N., Kessissoglou, S., Perry, J., et al. (2001). The adaptive behavior scale-residential and community (part I): towards the development of a short form. Research in Developmental Disabilities, 22(3), 273-288.
- Henning, G., de Oliveira, R., de Andrade, M., Gallo, R., Benevides, R., Gomes, R., Fukue, L., Lima, A., de Oliveira, M., de Oliveira, D., Werpp, M., Moraes, L., & Neto, F. (2024). Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020: in-person and online group sessions. Front. Psychiatry, 14, 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2023.1276757>
- Huizinga, J. (2016[1938]). Homo ludens. Angelico Press.
- Inclusion Europe. (2021). Better job opportunities for people with intellectual

- disabilities. Retrieved from <https://www.inclusion-europe.eu/employment-jobs-people-intellectual-disabilities/>
- Islam, A., Lee, W.-S., & Nicholas, A. (2021). The effects of chess instruction on academic and non-cognitive outcomes: Field experimental evidence from a developing country. *Journal of Development Economics*, 150, 0304-3878.
- Kiresuk, T. J., & Sherman, R. E. (1968). Goal attainment scaling: A general method for evaluating comprehensive community mental health programs. *Community Mental Health Journal*, 4(6), 443-453. <https://doi.org/10.1007/BF01530764>
- Léste, J. (2021) The Informational Ergonomics of Tabletop Games' Rulebooks: an analysis on informational hierarchy and organization. pp.160. (Master's thesis, Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brazil). Retrieved from <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/53646/53646.PDF>
- Maratou, V., Ennami, F., Luz, F., Abdullahi, Y., Medeisiene, R. A., Ščiukauskė, I., Chaliampalias, R., Kameas, A., Sousa, C., & Sara, S. (2023). Game-based learning in higher education using analogue games. *International Journal of Film and Media Arts*, 8(1), 63-83. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v8.n1.04>
- Marengo, M., & Seidl, T. (2021). The discursive construction of digitalization: A comparative analysis of national discourses on the Digital Future of Work. *European Political Science Review*, 13(3), 391-409. <https://doi.org/10.1017/s175577392100014x>
- Quast, K. (2022). O que está em jogo quando jogamos? In P. Piccolo & A. Carvalho (Eds.), *Jogos de tabuleiro na educação*, 54-65. Devir.
- Sala, G., Foley, J. P., & Gobet, F. (2017). The effects of chess instruction on pupils' cognitive and academic skills: State of the art and theoretical challenges. *Frontiers in Psychology*, 8, 238. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00238>
- Sasaki, R. (2007). Nada sobre nós, sem nós: Da integração à inclusão - Parte 1. *Revista Nacional de Reabilitação*, 10(57), 8-16.
- Sousa, C., Neves, P., & Luz, F. (2023b). Barriers and hindrances to the effective use of games in education: Systematic literature review and intervention strategies. In *Proceedings of the 17th European Conference on Games Based Learning, ECGBL 2023*, (pp. 611-620). <https://doi.org/10.34190/ecgbl.17.1.1472>
- Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S., & Ennami, F. (2023a). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1160591>
- Stolle, M. J. (2020) An Object-focused Approach to Analog Game Adaptation. (Master's thesis, University of California, California, United States of America). Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/80p2b848>
- United Nations. (2006). United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities. Retrieved from https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convention_accessible_pdf.pdf#page56
- United Nations (n.d.). 8 Promote sustained, inclusive and sustainable economic

growth, full and productive employment and decent work for all. Retrieved from <https://sdgs.un.org/goals/goal8>

Zorzi, S., Dalmonego, C., De Vreese, L. P., & Gomiero, T. (2023). Adult Independence Living Measurement Scale: Psychometric validation of a scale to estimate personal skills for independent living in people with intellectual and developmental disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 67(6), 560-572. <https://doi.org/10.1111/jir.13028>