



GIAff4ID

PROJE OYUN ÖZETLERİ

Geliştirilen oyunların nasıl uygulayacaklarına ilişkin olarak zihinsel engelli gençlerle çalışan profesyonellere yönelik eğitim materyalleri dahildir.

BG01-KA220-YOU-000087092



Co-funded by
the European Union

PROJE OYUN ÖZETLERİ

Yayıncı

The GIAff4ID consortium – Zihinsel Engelli Gençlerde
Duygulanımı Artırmaya Yönelik Oyunlar



Bu Proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak bu dokümanda ifade edilen görüşler ve fikirler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmaz. Ne Avrupa Birliği ne de EACEA bu görüşlerden sorumlu tutulamaz.



Co-funded by
the European Union

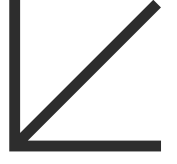


İÇERİK

<u>GİRİŞ</u>	03
<u>OYUNLAR</u>	04
<u>SONUÇ</u>	38
<u>EK I: EN İYİ UYGULAMALAR</u>	39

01

GİRİŞ



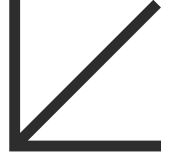
Bu proje oyun özetleri, engelli bireyler için hazırlanmış bir dizi yenilikçi cinsel eğitim oyununu gözler önüne seriyor. Bu oyunlar, ortaklarımız tarafından özenle geliştirilmiş olup, erişilebilir, eğlenceli ve etkili eğitim deneyimleri sunmayı amaçlıyor. Dünya Sağlık Örgütü'ne göre, dünya nüfusunun yaklaşık %15'i bir tür engellilikle yaşıyor. Bu durum, bu bireylerin karşılaştığı özel zorlukları ele alacak kapsayıcı eğitim araçlarına olan ihtiyacı vurguluyor.

Ortaklarımız, kapsayıcılık ve güçlendirme konusuna derin bir bağlılıkla bu yolculuğa çıktılar. Oyunlar, cinsel sağlık, rıza ve ilişkiler konularında kapsamlı bir anlayış geliştirmek amacıyla saygılı ve ilgi çekici bir şekilde tasarlandı. Oyunların yaratılmasının ardından, farklı katılımcı gruplarının yer aldığı titiz bir pilot aşamasından geçtiler. Sonuçlar son derece olumluydu; katılımcıların %90'ından fazlası, ele alınan konuları daha iyi anladıklarını ve cinsel sağlık sorunları hakkında konuşma konusunda daha fazla özgüven kazandıklarını belirtti.

Bu derleme, sadece geliştirme ve pilot test süreçlerini vurgulamakla kalmıyor, aynı zamanda engelli bireylerin yararına olan eğitim araçlarının oluşturulmasında kaydedilen önemli adımları da kutluyor. Bu başarıları sergileyerek, kapsayıcı cinsel eğitimde daha fazla yeniliğe ve bağlılığa ilham vermeyi amaçlıyoruz.

02

OYUNLAR



+ Çarkıfelek

+ Benim bedenim, benim kurallarım

+ İlişki Rehberi

+ Farkında Ol

+ Bedenimin Kuralları

+ Değişim Kaşifleri

ÇARKIFELEK



KONU

"Çarkifelek" oyunu, zihinsel engelli gençlere arkadaşlık ve romantik ilişkilerin dinamiklerini öğretmek için tasarlanmıştır. Oyunun amacı bu iki ilişki türü arasındaki duygusal incelikleri ve ayırt edici faktörleri derinlemesine anlamayı teşvik etmektir. Oyunun ana konusu, sosyal-duygusal farkındalığı artırmak, katılımcıların arkadaşlıklar ve romantik ilişkiler arasındaki farkı ayırt etmelerine yardımcı olmak ve sağlıklı etkileşimler için beceriler geliştirmeye odaklanmaktadır.



KATILIMCI SAYISI



Oyun, her seferinde bir katılımcı tarafından oynanacak şekilde tasarlanmıştır ve süreç boyunca oyuncu ile yakından etkileşimde bulunan bir rehber eşliğinde gerçekleştirilir. Oyun bireyselleştirilmiş olsa da rehber ve katılımcı arasındaki iş birliği üzerine yapılandırılmıştır ve katılımcının oyunda gezinmesine yardımcı olmak için bir "gölge" gibi desteklendiği dinamik bir ortam yaratır. Bu kişisel ilgi, her oyuncunun ihtiyaçlarına daha iyi uyum sağlanmasına olanak tanır ve öğretilen kavramlara tam anlamıyla katılım göstermelerini sağlar. Oyunun yapısı, küçük ve odaklanmış oturumlar için ideal olsa da, gerektiğinde daha büyük grup öğrenme ortamlarına uyarlanabilir.



OYUNUN KONSEPTİ

”Çarkıfelek” oyunu, öğrenmeyi pekiştirmek için bilişsel ve fiziksel etkinlikleri birleştiren kapsayıcı ve etkileşimli bir oyun tabanlı öğrenme yöntemi etrafında inşa edilmiştir.

Ana konsept, katılımcının arkadaşlık veya romantik ilişkileri temsil eden iki parkurdan birini seçmek için çarkı çevirmesiyle başlar. Parkur boyunca katılımcı, halka geçirme gibi bir dizi etkinliği tamamlayarak ilişki kartları toplar. Bu kartlar doğru şekilde arkadaşlık, romantik ilişkiler veya ortak davranışlar olarak kategorize edilmelidir. Oyun, katılımcının bu kartları bir tahtada eşleştirmesiyle sona erer ve öğrenme hedefleri pekiştirilir.

Oyun, anlamayı teşvik etmeye, kendini ifade etmeyi desteklemeye, ilişkilerdeki davranış farklılıklarını anlamaya, tartışmaları teşvik etmeye ve uygulamalı eğitim sağlamaya odaklanır.

Hem bilişsel görevleri hem de fiziksel katılımı içeren bütünsel bir öğrenme deneyimi sunacak şekilde tasarlanmıştır ve bu sayede hem sosyal-duygusal anlayışı hem de motor becerileri geliştirir.



MATERYALLER



Oyun, katılımcılar için tam anlamıyla etkileyici bir deneyim sağlamak amacıyla çeşitli malzemeler gerektirir. Bu malzemeler şunlardır:

- Parkuru seçmek için bir çark.
- Arkadaşlık ve romantik ilişkileri temsil eden iki parkur.
- Katılımcıların kategorize etmesi için farklı senaryolar içeren ilişki kartları.
- Halka geçirme etkinliği için halkalar ve direkler.
- Son kategorilendirme için bir eşleştirme tahtası ve yapışkan kartonlar.
- Oyunun tamamlandığını bildirmek için bir zil.

Bu malzemeler, katılımcıların hem fiziksel etkinlikler hem de görsel araçlar aracılığıyla öğrenmesini sağlayan çok duysal bir ortam yaratmaya yardımcı olur ve arkadaşlık ile romantik ilişkilerin soyut kavramlarını zihinsel engelli bireyler için daha erişilebilir hale getirir.

Oyun Materyalleri



KURALLAR

“Çarkifelek” oyunu, katılımcıları öğrenme sürecinde yönlendirmek için yapılandırılmış ancak esnek bir dizi kurala sahiptir. Kurallar, hem katılımı sağlamak hem de oyunun öğrenme hedeflerine ulaşılmasını garantilemek amacıyla tasarlanmıştır:

1

Çarkı Çevirmek: Katılımcı, oyuna çarkı çevirerek başlar. Çark, katılımcının arkadaşlık parkurunu mu yoksa romantik ilişki parkurunu mu seçeceğini belirleyen alanlardan oluşur.



2

Parkurda İlerleme: Katılımcı parkurda ilerlerken, ilişki kartlarının bağlı olduğu direklerle karşılaşır. Her direkte, kartları toplamak için bir halka geçirme oyununa katılması gerekir.

3

Kartları Kategorize Etme: İlişki kartlarını topladıktan sonra, katılımcı bu kartları eşleştirme tahtasında doğru bir şekilde kategorize etmelidir. Kartlar, arkadaşlık, romantik ilişkiler veya her iki tür ilişkide bulunan ortak davranışların farklı yönlerini temsil eder.



4

Rehberin Rolü: Rehber, oyun boyunca katılımcı ile etkileşimde bulunarak kartlarda yer alan duygular ve ilişkiler hakkında tartışmaları teşvik eder. Katılımcı yanlış bir karar verdiğinde, rehber nazikçe onları düşünmeye teşvik ederek yansıtıcı sorular sorar.



5

Oyunun Tamamlanması: Oyun, katılımcının tüm ilişki kartlarını tahtada başarıyla kategorize etmesiyle sona erer. Katılımcı, oyunun bittiğini bir zille haber verir.

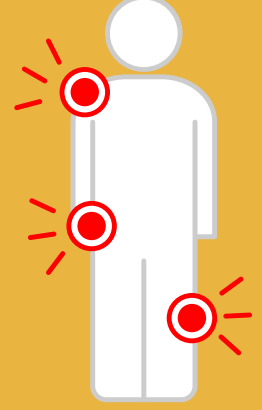


Bu yapılandırılmış kurallar aracılığıyla oyun, katılımcıların ilişkilerinin duygusal karmaşıklıklarını keşfetmeleri ve daha iyi anlamaları için güvenli, destekleyici ve etkileşimli bir ortam sağlar.

BENİM BEDENİM, BENİM KURALLARIM

KONU

"Benim Bedenim, Benim Kurallarım" oyunu, öğrencilere kişilerarası ilişkilerin en önemli yönünü gösterir. İzin olmadan dokunulamayacak vücut bölümlerini belirtmek ve bir yabancıнын, örneğin doktorumuz gibi, ne zaman dokunabileceğini vurgulamak önemlidir.



KATILIMCI SAYISI

Oyun, en az iki katılımcı ve bir moderatör ile oynanabilir; maksimum bir sınırlama yoktur. Optimal grup boyutu genellikle dört veya beş oyuncu ile bir moderatördür.

2 - 5



Katılımcılar için yaş aralığı 16 ile 25 arasında belirlenmiştir, ancak oyuncuların bilişsel olgunluk seviyesine bağlı olarak ayarlanabilir.

OYUNUN KONSEPTİ

Oyun ařağıdaki bölümlere ayrılmıřtır:



Part 1 (15 dakika) –

Oyunculara 3 görsel sunulur ve hangi vücut bölgelerinin aile üyeleri, arkadaşlar ve yabancılar tarafından dokunulmasını istemediklerini belirtmek için kalemler verilir.

Moderatör, her zaman hangi gruba odaklandığımızı belirtmelidir. Bu, topluca yapılmalı, yani herkes aynı anda cevap vermelidir.

Tavsiyemiz, öğrencilerinizden kategori kategori yanıt vermelerini istemenizdir.



Öncelikle, onlardan aile hakkında yanıt vermelerini isteyin, ardından arkadaşlar hakkında ve son olarak da yabancılar hakkında. Bu şekilde, her an kime atıfta bulunduklarını bilirler. Her turdan sonra, bir öğrenciden hangi bedensel kısmı işaretlediğini ve nedenini açıklamasını isteyin.

“İşaretledikleri bedenin tüm kısımları geçerlidir. Bazı öğrenciler tüm bedenlerini bile işaretleyebilir. Unutmayın ki bazı öğrenciler, özel bölgelerin yanı sıra baş, kol gibi kısımları da işaretleyebilir.



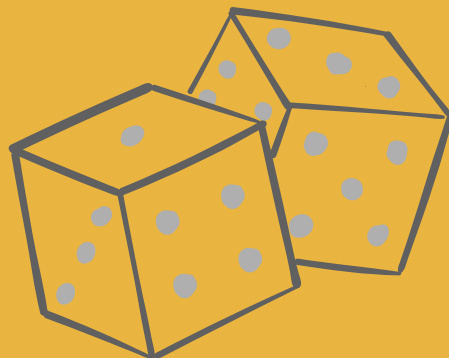
Part 2 (30 dakika) –

Oyuncular, bir tahta, zar ve soru kartları kullanarak oyuna katılırlar. Oyun, “yarış tahtası oyunu” mekanikleri ile oynanır (Yarış oyunu, parçayı bir parkurun sonuna ilk taşıyanın kazanmayı hedeflediği bir masa oyunu kategorisidir). Oyuncular, onlara yöneltilen sorulara yanıt verirler. Kesin doğru veya yanlış cevaplar yoktur; ancak, moderatör herhangi bir şüpheyi netleştirmek için ek sorular veya yorumlarla müdahale edebilir.



Bir **öneri** olarak, homojen gruplar oluşturmanızı tavsiye ederiz; yani, oyuncuların aynı veya benzer bilişsel yeteneklere sahip olmaları gerekmektedir.

Ayrıca, oyunun katılımcılarının cevap vermekte zorlanacağını biliyorsanız, oyunun daha kısa sürede bitmesi için bir yerine iki zar kullanın. Grup çok büyükse, bazı ek sorular hazırlamanız gerekebilir. Başlamadan önce her şeyin hazır olduğundan emin olun.



Part 3 (15 dakika) –

Katılımcılar gözlemlerini paylaşır ve moderatör, ortaya çıkan önemli veya hassas konuları vurgular.

Herkesin kişisel alanı ve diğerleriyle istediği fiziksel temas seviyesi hakkında kendine özgü bir algısı vardır. Oyun, toplumda kabul edilebilir veya kabul edilemez olarak değerlendirilen şeyler hakkında net sınırlar belirlemenin önemini vurgular. Hepimiz toplum içinde bir arada yaşadığımızdan, başkalarının sınırlarına saygı göstermek ve kendi sınırlarımızı da belirtmek önemlidir.

Ayrıca, oyun, tıbbi amaçlar için dokunulabilecek vücut parçalarının hangi durumlarda uygun olduğunu ve cinsel veya duygusal bir ilişki paylaşmadığımız bireyler için uygun olmadığını ayırt etme anlayışını geliştirmeyi amaçlamaktadır.



MATERYALLER

- Her oyuncu için 1 adet görsel içeren bir set, her biri bir kişinin silüetini tasvir etmektedir. Bu görüntüler, belirli alanların boyanması veya işaretlenmesi için kullanılır. Her görsel, belirli bir insan grubuna karşılık gelir ve farklı renklerle ayırt edilir: aile için pembe, arkadaşlar için mavi ve yabancılar için yeşil.
- Yazma araçları, tercihen işaretleyiciler veya renkli kalem.



- Bir yarış oyunu tahtası.



- Bir zar.
- Jetonlar veya jeton olarak kullanılabilecek alternatif nesneler (örneğin, düğmeler veya renkli kağıt klipler)



- Her bir oyuncu grubu ile ilgili sorular içeren 3 set kart, uygun renk kodlarıyla: aile için pembe, arkadaşlar için mavi ve yabancılar için yeşil.



KURALLAR

Part 1

Moderatör tarafından oyunun kurallarını açıklayan kısa bir tanıtım yapılır. Eğer oyuncular birbirlerini tanımıyorsa, kendilerini tanıtmaları teşvik edilir.

Her oyuncuya bir kişinin silüetini gösteren bir set görüntü ve birlikte kullanabilecekleri işaretleyiciler veya renkli kalemler verilir.

Katılımcılara, farklı insan gruplarının (aile, arkadaşlar veya yabancılar) dokunmasından rahatsız oldukları beden kısımlarını işaretlemeleri talimatı verilir. Bu gruplar, sağlanan kartların renkleriyle belirlenir. Oyunculara, ilgili kartlarda sınırlarını düşünmeleri ve işaretlemeleri için 10-15 dakika süre verilir.

Moderatör, katılımcılara dikkat eder ve onların sorularını yanıtlamak için hazır bulunur.

MY BODY, MY RULES

How I feel when touches parts of my body:

STRANGERS

FRIENDS

FAMILY

Part 2

Oyunun temel kuralları şunlardır:

Oyun Kurulumu: 49 kareden oluşan dairesel bir yol tahtası, masanın ortasına yerleştirilir. Her oyuncu, tahtada kendilerini temsil etmek için bir jeton seçer. Başlangıç oyuncusu, zarı atarak belirlenir; en yüksek sayıyı atan oyuncu başlar. Eşitlik durumunda, eşit olan oyuncular tekrar atarak durumu çözmelidir.

Kartların Yerleştirilmesi: Kartlar, renklerine göre sıralanarak yüzleri aşağı bakacak şekilde yerleştirilir.

Oyun Akışı: Oyuncular sırayla zar atar ve jetonlarını buna göre hareket ettirirler. Zarın üzerine atılan sayı, bir oyuncunun kaç kare ilerleyeceğini belirler.

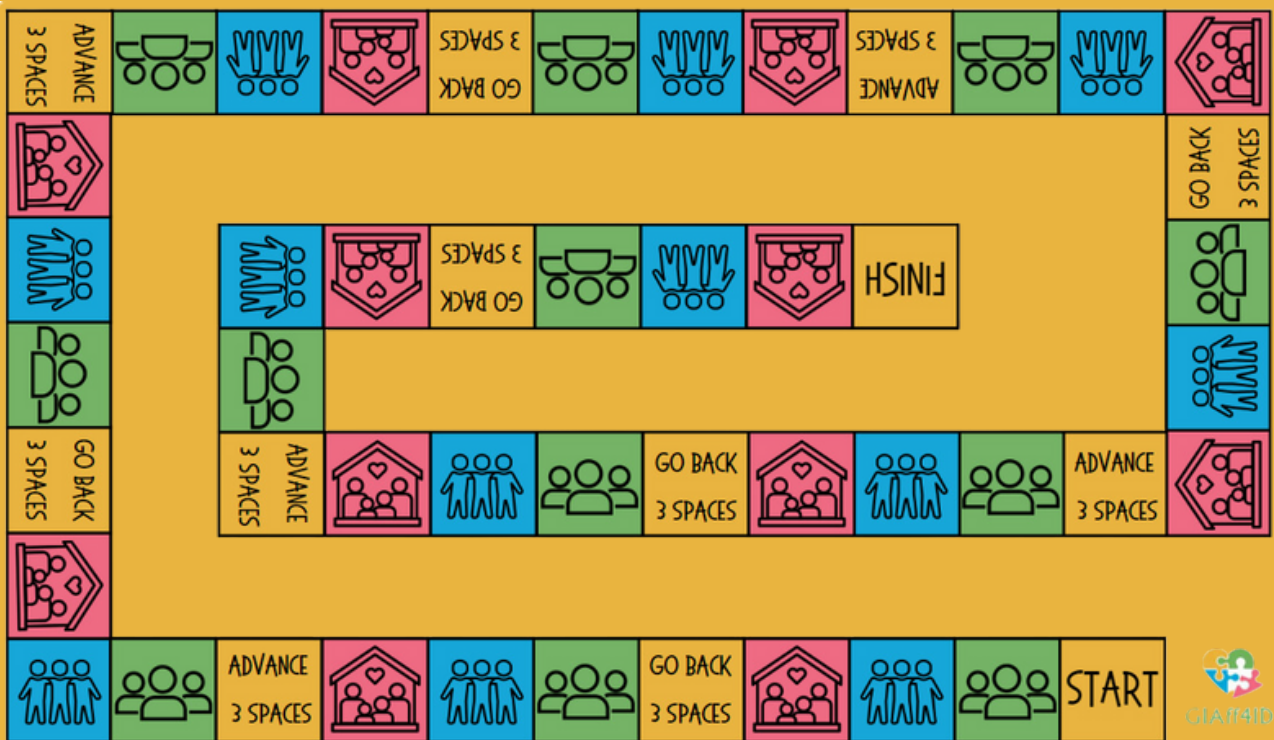
Özel Kareler: Belirli kareler ek eylemleri tetikler:

- **"3 KARE GERİ DÖN":** Bir oyuncu bu karelerden birine gelirse, zar sonucundan 3 kare çıkarmalıdır.
- **"3 KARE İLERLE":** Bir oyuncu bu karelerden birine gelirse, 3 kare ileri gitmelidir.



Soru Kartları: Bir oyuncu bir kareye geldiğinde, o karenin rengiyle eşleşen bir kart almalı, soruyu okumalı ve cevaplamalıdır.

Moderatörün Rolü: Doğru veya yanlış cevaplar olmadığı için moderatörün rolü, herhangi bir soruyu netleştirmek ve tartışmaları yönlendirmektir. Katılımcıların soruları anladığından emin olmak veya cevaplarının arkasındaki mantığı keşfetmek için müdahale edebilirler.



Part 3

Oyun sona erdikten sonra, katılımcıların oyun sırasında ortaya çıkan konular hakkında düşüncelerini ifade etmeleri teşvik edilir. Tartışmanın amacı, kişisel sınırlar ve toplumsal beklentilerin anlaşılmasını teşvik etmektir.



İLİŞKİ REHBERİ

OYUNUN KONSEPTİ

İlişki Rehberi, cinsel yolla bulaşan hastalıklar, aşk ve cinsel ilişkiler, İnternet'te güvenli davranış, hamilelik ve korunma konularında kapsamlı öğrenmeyi kolaylaştırmak için tasarlanmış interaktif bir oyundur. Oyun, sağlık bilgilerini iletmek ve cinsel saldırı ile şiddeti önlemek amacıyla özel eğitim ihtiyaçları olan gençlerle çalışmayı kolaylaştıran egzersizler içermektedir. Bu oyun, öğretmenler, ebeveynler ve bu konular üzerinde gençlerle çalışmakla ilgilenen diğer kişiler ve kurumlar tarafından kullanılabilir.

Oyun, gençlerin uygun ve uygunsuz davranışların farkında olmalarına, rıza ile reddetme arasındaki farkı anlamalarına, cinsel yolla bulaşan hastalıklar, aşk ve cinsel ilişkiler, İnternet'te güvenli davranış, İnternet'teki riskler, hamilelik, korunma, güvenli seks konularında bilgilendirilmelerine ve ihtiyaçlarını ifade etmek için uygun araçlarla cesaretlendirilmelerine yardımcı olmayı hedeflemektedir.



KATILIMCI SAYISI



- Oyun bireysel olarak veya gruplar halinde oynanabilir. Optimal grup büyüklüğü genellikle katılımcılarla birlikte bir moderatörü içerecek şekilde olmalıdır. Gerekirse, belirli konular küçük gruplar halinde veya bireysel olarak öğrencilerle tartışılabilir.



- Katılımcılar için yaş aralığı 15 ile 25 yıl arasında belirlenmiştir. Konular ve yaklaşımlar, katılımcıların duygusal ve zihinsel gelişim düzeylerine (yaşlarına) göre uyarlanabilir.

Oyun ařağıdaki bölümlere ayrılmıřtır:

Oturum 1

Moderator, katılımcılara mevcut tartıřmanın anlamını sunar. Oyun, oyuncuların kendileri, arkadaşlık, aşk ve cinsel ilişkiler hakkında daha fazla bilgi edinmelerini sağlayacaktır. Toplantı, kuralların belirlenmesi ve tanıtılmasıyla başlar.

Oturum 2



Harekete Geçirici

Amaçlar: Katılımcıların daha dikkatli ve aktif olmalarına yardımcı olmak.

Süre: 5 dakika

Rehberin Rolü: Moderator, katılımcılardan isimlerinin ilk harfiyle başlayan bir kelime ile serbest çağrışım yapmalarını ister (örneğin, Bobi – Brave).

1

Birbirini Tanımak

Amaçlar: Katılımcıları tanımak

Süre: 8–10 dakika

Malzemeler: Her biri için kağıtlar; işaretleyiciler, pastel boyalar ve diğer resim malzemeleri

Rehberin Rolü: Moderator, katılımcılara dikkatle odaklanır ve onların sorularını yanıtlamak için hazır bulunur. Katılımcılara ařağıdaki soruları yanıtlamaları için bir liste verilir:

- Ben...
- Yaşadığım yer...
- Okuduğum yer...
- Sevdığım şeyler...





Konunun Tanıtımı



Amaçlar: Kendini ifade etmeyi teşvik etmek

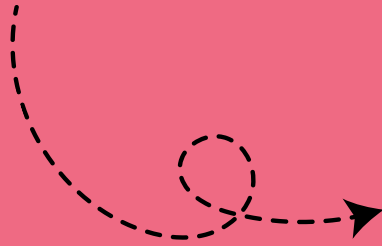
Süre: 8-10 dakika

Kartlar, moderator tarafından yönlendirilen açık tartışmaları kolaylaştırarak katılımcıların deneyimlerini paylaşımlarına ve birbirlerinden öğrenmelerine olanak tanır. Destekleyici ve yargılayıcı olmayan bir ortamda, bu etkinliğin amacı derin bir sohbet yapmak değil, hızlıca yanıtlar vermektir. Yalan söylemenin de kabul edilebilir olduğunu açıklayın. Bu egzersiz, konunun çok yönlü olduğunu göstermek için kullanılabilir; herkesin kendine ait düşünceleri, hisleri ve deneyimleri vardır. Ardından, kartlardaki bazı sorularla görevi ele alın.

Rehberin Rolü: Herkes bir kart çeker ve soruyu yanıtlar.

Alternatif olarak, katılımcılar bir top atabilir; topu yakalayan kişi bir kart çeker ve yanıtlar (herkes yanıtlayıp yanıtlamamaya karar verebilir).

Oyun Materyalleri



3

İlişki Kartları



Amaçlar: İlişkiler ve cinsel ilişkiler hakkında bilgi edinmek; rıza ve red arasındaki fark; cinsel yolla bulaşan hastalıklar; aşk ve cinsel ilişkiler, İnternette güvenli davranış, hamilelik, korunma, güvenli cinsellik.

Süre: 20 dakika



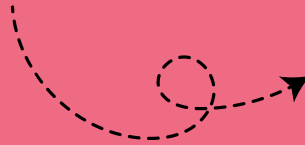
Rehberin Rolü: Herkes kendi adına oynar. Oyuncu, desteden bir kartı yüzü yukarı çevirerek ortaya koyar. Oyuncu, resimle eşleşen doğru kartı bulmalı ve karttaki doğru kelimeyi belirtmelidir. Her kartta 1 doğru cevap bulunmaktadır.

Katılımcılar için başka bir seçenek, kartların sol üst köşesindeki eşleşen sembolleri bulmaktır. Aynı sembolleri eşleştirdiklerinde, kelimenin/resmin anlamını öğreneceklerdir.

Doğru veya yanlış cevap olmadığı için, moderatorün rolü soruları açıklamak ve tartışmaları yönlendirmektir. Katılımcıların soruları anladıklarından emin olmak veya verdikleri cevapların arkasındaki mantığı keşfetmek için müdahale edebilir.

...Enjoy!

Oyun Materyalleri



Oturum 3 Oyun bittikten sonra, katılımcılar oyunda gündeme gelen konular hakkında düşüncelerini ifade etmeye teşvik edilir.

FARKINDA OL

KONU

Oyun, cinsiyet kimlięi ve ifadesi konularında farkındalık yaratmaya, empatiyi, kapsayıcılığı ve cinsel saęlık eęitimini teęvik etmeye yönelik interaktif oyun tabanlı öğrenme etkinliklerine odaklanır.



KATILIMCI SAYISI

- **2-6** oyuncu. (Bu oyun, etkileşimi ve tartışmayı teęvik etmek için küçük gruplarla veya ikili olarak oynanabilir.)



OYUNUN KONSEPTİ



"Farkında Ol" oyunu, iki ilgi çekici bölümden oluşur:

- 1.Etkileşimli Hikaye Anlatımı – Oyuncular, bir hikayede rolleri üstlenir ve farklı cinsiyet kimliklerini ve sosyal durumları yansıtan kararlar alırlar. Anlatım, rıza, akran baskısı, iletişim ve cinsel saęlık gibi temaları keşfeder.
- 2.Cinsiyet Kimlięi Testi – Bu test, oyuncuların cinsiyet kimlięi, ifadesi ve toplumsal normlar konusundaki bilgilerini ölçer. Sorular, oyuncuları cinsiyet anlayışlarını düşünmeye ve yaygın kalıp yargıları sorgulamaya teęvik eder.

Oyun, cinsiyet kimlięi, kişisel sınırlar ve cinsel farkındalık hakkında tartışmak ve öğrenmek için kapsayıcı, yargılayıcı olmayan bir ortam saęlar; bu da onu zihinsel engelli genç yetişkinler için ideal hale getirir.

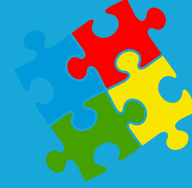
Part 1: İnteraktif Hikaye Anlatımı Oyunu

İnteraktif Hikaye Anlatımı Oyunu: İnteraktif Hikaye Anlatımı Oyunu, çeşitli toplumsal cinsiyet kimlikleri ve ifadeleriyle ilgili deneyimlerin empati ve anlayışla keşfedilmesini teşvik eder. Oyuncular, hikaye içinde farklı roller üstlenerek, yaptıkları seçimlerle anlatının yönünü ve sonucunu şekillendirirler. Her karar, farklı toplumsal cinsiyet kimlikleriyle ilişkili deneyimlere, zorluklara ve başarı hikayelerine dair içgörüler sunar.

İnteraktif Hikaye Anlatımı Oyunu, oyuncu katılımı, anlatının keşfi ve anlamlı seçimler üzerinde güçlü bir vurgu yapar. Oyuncular, oyun dünyasıyla diyalog, keşif ve karar verme yoluyla etkileşime girerek hikayenin yönünü ve çözümünü etkilerler.

İnteraktif Hikaye Anlatımı Oyunu şu şekilde yapılandırılabilir:

Genel Bakış: İnteraktif Hikaye Anlatımı Oyunu, oyuncu katılımı, anlatının keşfi ve anlamlı seçimler üzerinde güçlü bir vurgu yapar. Oyuncular, diyalog, keşif ve karar verme yoluyla oyun dünyasıyla etkileşime girerek hikayenin yönünü ve sonucunu etkilerler.



Part 2: Toplumsal Cinsiyet Kimliği Bilgi Yarışması Oyunu

Toplumsal cinsiyet kimliği, toplumsal cinsiyet ifadesi ve toplumsal cinsiyet algılarıyla ilgili soruların yer aldığı bir bilgi yarışması tarzında bir oyun oluşturun. Oyun, çoktan seçmeli sorular, doğru/yanlış ifadeleri ve açık uçlu tartışma sorularını içerebilir. Bu sayede oyuncular, toplumsal cinsiyet kimliği konusundaki kendi anlayışlarını eleştirel bir şekilde düşünmeye ve derinleştirmeye teşvik edilir.

Bu oyun tabanlı öğrenme etkinlikleri, bireylerin kendi toplumsal cinsiyet kimliklerini keşfetmeleri ve diğerlerinin çeşitli deneyimlerine yönelik empati, anlayış ve saygıyı teşvik eden ilgi çekici ve interaktif yollar sunabilir.

Toplumsal Cinsiyet Kimliği Bilgi Yarışması Oyunu, toplumsal cinsiyet kimliği konusunu eğitici ve ilgi çekici bir şekilde ele almayı amaçlayan kavramsal bir oyundur. İşte oyunun nasıl yapılandırılabileceğine dair daha fazla ayrıntı:

Genel Bakış: Toplumsal Cinsiyet Kimliği Bilgi Yarışması Oyunu, oyuncuların toplumsal cinsiyet kimliği, ifadesi ve çeşitliliği konusundaki bilgi ve anlayışlarını test etmeyi amaçlayan etkileşimli bir bilgi yarışması tarzında bir oyundur. Bir dizi soru ve yönlendirici ifadeler aracılığıyla, oyuncular farklı toplumsal cinsiyet unsurlarını öğrenme ve yaygın yanlış anlamaları sorgulama fırsatını bulurlar.

Quiz Oyunu 1. Kısım: Doğru mu Yanlış mı?

Zihinsel engelli gençlere yönelik doğru/yanlış ifadeleri:

–**Doğru mu Yanlış mı:** Kamusal ve özel alanlar arasındaki farkı anlamak önemlidir. (Doğru)

Kamusal ve özel alanların ayrımını anlamak, kişisel sınırları korumaya ve başkalarının sınırlarına saygı göstermeye yardımcı olur.

–**Doğru mu Yanlış mı:** Herkes, kiminle ilişki kurmak istediğine karar verme hakkına sahiptir. (Doğru)

Herkes, partnerlerini seçme ve karşılıklı saygı ve anlayışa dayalı rızaya dayalı ilişkiler kurma hakkına sahiptir.

–**Doğru mu Yanlış mı:** Rahatsız hissettiğinizde cinsel aktiviteye "hayır" demek sorun değildir. (Doğru)

Rahatsız hissettiğinizde veya hazır olmadığınızda cinsel aktiviteye "hayır" demek sınırları korumak için önemlidir.

–**Doğru mu Yanlış mı:** Herhangi bir cinsel aktiviteye girmeden önce rıza almak gereklidir. (Doğru)

Herhangi bir cinsel aktiviteye katılmadan önce açık rıza almak, tüm tarafların rahat ve istekli olmasını sağlamak için esastır.

–**Doğru mu Yanlış mı:** Cinsel sağlık ve korunma hakkında partnerinizle açıkça iletişim kurmak önemlidir. (Doğru)

Cinsel sağlık, korunma ve kişisel tercihler hakkında açık iletişim, sağlıklı ve tatmin edici ilişkiler sürdürmek için çok önemlidir.

-Doğru mu Yanlış mı: Cinsellik ve ilişkiler hakkında soruların veya endişelerin olması normaldir. (Doğru)

Cinsellik ve ilişkiler hakkında soruların veya endişelerin olması normaldir ve güvenilir kaynaklardan bilgi ve destek aramak önemlidir.

-Doğru mu Yanlış mı: İlişkilerde istismar veya sömürü belirtilerini tanımak önemlidir. (Doğru)

Zorbalık, manipülasyon veya kontrol gibi istismar veya sömürü belirtilerini tanımak, kendini korumak ve gerektiğinde yardım aramak için gereklidir.

-Doğru mu Yanlış mı: Cinsel sağlık kaynaklarına ve bilgilere erişim, bireylerin cinsel sağlıkları hakkında bilinçli kararlar alması için önemlidir. (Doğru)

Cinsel sağlık kaynaklarına ve bilgilere erişim, bireylerin cinsel sağlıkları, korunma ve refahları hakkında bilinçli kararlar almasını sağlar.

Bu doğru/yanlış ifadeleri, zihinsel engelli yetişkinler için cinsellik ve ilişkiler bağlamında farkındalığı, güçlenmeyi ve sağlıklı karar verme süreçlerini teşvik etmeye odaklanmaktadır. Tartışmaları kolaylaştırmayı, anlayışı artırmayı ve cinsel sağlık ile kişisel güvenlik ile ilgili olumlu davranışları pekiştirmeyi amaçlar.

Quiz Oyunu 2. Kısım: Çoktan Seçmeli Sorular

Çoktan seçmeli sorular, bilgiyi ve anlayışı yapılandırılmış bir formatta değerlendirmek için etkili olabilir.



MATERYALLER

- **İnteraktif Hikaye Anlatımı:**

- Anlatının geliştiği dijital bir platform (bilgisayar, tablet veya akıllı telefon).
- Opsiyonel: Geri bildirim ve kişisel düşünceler için yazdırılabilir değerlendirme formları.

- **Cinsiyet Kimliği Testi:**

- Doğru/yanlış ve çoktan seçmeli sorular içeren dijital veya fiziksel kartlardan oluşan bir deste.
- Opsiyonel: Katılımcıları temsil etmek için oyuncu jetonları veya işaretleyiciler.
- Doğru cevaplar için puanları takip etmek amacıyla kullanılacak puan kartları (isteğe bağlı).

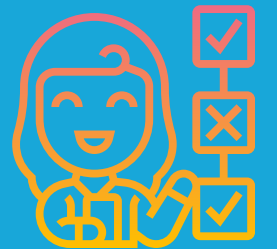
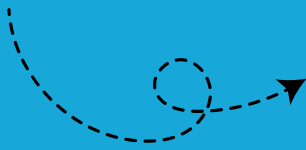


KURALLAR

Part 1: İnteraktif Hikaye Anlatımı

Bir arkadaşınızın evindeki bir partiye davet edildiniz. Parti, müzik, atıştırmalıklar ve oyunların olduğu küçük bir toplanma. Geldiğinizde tanıdık yüzler görüyorsunuz ve eğlenceye katılmak için heyecanlanıyorsunuz. Arkadaşlarınızla sohbet ederken bir grup insanın doğruluk mu cesaret mi oyunu oynadığını fark ediyorsunuz. Bazı arkadaşlarınız gülüyor ve keyifli vakit geçiriyorlar. Çok iyi tanımadığınız bir kişi size yaklaşıp oyuna katılmanızı teklif ediyor.

İşte bazı olası seçenekler ve sonuçlar:



Seçim 1: Oyuna Katıl

Sonuç: Oyuna katılmaya ve eğlenceye dahil olmaya karar veriyorsunuz. Kendinizi grup aktivitelerine katıldığınız için heyecanlı ve istekli hissediyorsunuz.

Düşünme: Grup aktivitelerine ve sosyal etkileşimlere dahil olmanın nasıl hissettirdiğini düşünün. Akranlarınız tarafından değerli ve kabul edilmiş hissetmenin önemini göz önünde bulundurun.

Seçim 2: Daveti Reddet

Sonuç: Nazikçe oyuna katılma davetini reddediyor ve bunun yerine arkadaşlarınızla sohbet etmeyi ve partinin tadını kendi tarzınızda çıkarmayı tercih ediyorsunuz.

Düşünme: Sınırlar koymanın ve kendinizi rahat ve güvende hissettiren seçimler yapmanın önemini düşünün. Sosyal durumlarda sınırlarınızı nasıl savunabileceğinizi göz önünde bulundurun.

Seçim 3: Daha Fazla Bilgi İsteyin

Sonuç: Oyuna katılma konusunda emin değilsiniz ve kişiden kurallar ve beklentiler hakkında daha fazla bilgi istemeye karar veriyorsunuz. Onlar oyunu açıklıyor ve her şeyin eğlence amaçlı olduğunu belirtiyorlar.

Düşünme: Bir aktiviteye katılma konusunda kararsız veya çekingen hissettiğinizde soru sormanın ve netlik aramanın önemini düşünün. İletişimin, bilinçli kararlar almanıza nasıl yardımcı olabileceğini göz önünde bulundurun.

Seçim 4: Bir Bahane Bulun ve Ara Verin

Sonuç: Partideki gürültü ve aktiviteler sizi bunaltmaya başlıyor ve dışarıda ya da sessiz bir odada dinlenmek için bahane bulup uzaklaşmaya karar veriyorsunuz.

Düşünme: Kendi duygularınızı fark etmenin ve sosyal durumlarda kendinize iyi bakmanın önemini düşünün. Kalabalık veya gürültülü ortamlarda stresi ve duysal yüklenmeyi yönetmek için stratejileri göz önünde bulundurun.

Seçim 5: Güvendiğiniz Bir Arkadaşınızdan Yardım İsteyin

Sonuç: Oyuna katılma konusunda kararsızlık yaşıyorsunuz ve partideki güvendiğiniz bir arkadaşınızdan tavsiye istemeye karar veriyorsunuz. Arkadaşınız endişelerinizi dinliyor ve size durum hakkında kendi bakış açısını sunarak daha emin bir karar vermenize yardımcı oluyor.

Düşünme: Sosyal durumlarda güvenilir kişilerden destek ve rehberlik almanın önemini düşünün. Zor kararlar karşısında arkadaşların değerli fikirler ve güvence sunabileceğini göz önünde bulundurun.

Seçim 6: Alternatif Bir Aktivite Önerin

Sonuç: Doğruluk mu cesaret mi oyununa katılmak yerine, herkesin birlikte eğlenebileceği alternatif bir aktivite veya oyun öneriyorsunuz. Öneriniz olumlu karşılanıyor ve grup farklı bir şey denemeye karar vererek partide olumlu ve kapsayıcı bir atmosfer yaratıyor.

Düşünme: Sosyal etkileşimleri şekillendirmede yaratıcılığın ve iş birliğinin rolünü düşünün. Alternatif aktiviteler önermenin, farklı tercihlere saygı göstererek kapsayıcılığı nasıl teşvik edebileceğini göz önünde bulundurun.

Seçim 7: Kişisel Sınırlarınızı Belirleyin ve Kendinizi İfade Edin

Sonuç: Oyuna katılmaktan rahatsız olduğunuzu fark ediyor ve sınırlarınızı net bir şekilde ifade ederek nazikçe daveti geri çeviriyorsunuz. Teklif için teşekkür ediyor, ancak partide sosyalleşmenin başka yollarını tercih ettiğinizi belirtiyorsunuz.

Düşünme: Kişisel sınırlarınızı belirlemenin ve bu sınırları savunmanın önemini düşünün. Değerleriniz ve rahatlık seviyenizle uyumlu seçimler yapmanın önemini göz önünde bulundurun. Tercihlerinizi saygılı bir şekilde ifade etmenin, sosyal etkileşimlerde karşılıklı saygı ve anlayışı nasıl geliştirebileceğini değerlendirin.



Seçim 8: Rıza Hakkında Bir Sohbet Başlatın

Sonuç: Oyuna katılmadan önce sizi davet eden kişiyle ve grupla sosyal etkileşimlerde rızanın önemini konuşmaya başlıyorsunuz. Rızayı, başkalarının sınırlarına saygı göstermek ve onları etkileyebilecek faaliyetler öncesinde izin istemek olarak anladığınızı paylaşıyorsunuz. Grup bu konuşmaya olumlu tepki veriyor ve bazı üyeler rıza hakkında daha fazla bilgi edinme fırsatı için minnettarlıklarını ifade ediyor.

Düşünme: Sosyal ortamlarda rıza hakkında açık diyalogun ve eğitimin önemini düşünün. Rıza ve sınırlarla ilgili konuları tartışmanın, akranlar arasında karşılıklı anlayışı, saygıyı ve sağlıklı ilişkileri nasıl teşvik edebileceğini göz önünde bulundurun.

Bu seçim, oyuncuları sosyal ortamlarda rıza, sınırlar ve saygılı davranışlar hakkında aktif olarak konuşmaya teşvik eder. Cinsiyet ve cinsellik farkındalığına yönelik sohbetleri başlatarak, oyuncular akranları arasında anlayışı ve farkındalığı teşvik etme ve saygı ile kapsayıcılık kültürüne katkıda bulunma fırsatı bulurlar.

Seçiminizi yaptıktan sonra oyun, size geri bildirim sağlar ve sizi eylemlerinizin sonuçları, iletişimin ve kendinizi savunmanın önemi, sosyal etkileşimleri kendinize ve başkalarına saygı göstererek nasıl yönlendirebileceğiniz hakkında düşünmeye teşvik eder.

Bu senaryo, oyuncuları sosyal ortamlarda sosyal dahil olma, kişisel sınırlar ve kendini savunma temalarını keşfederken anlamlı kararlar vermeye ve düşünmeye yönlendirmek için tasarlanmıştır. Oyuncuların kendi duygularını ve tercihlerini göz önünde bulundurmalarını ve değerleri ve rahatlık düzeyleriyle uyumlu seçimler yapmaları için güçlendirilmesini teşvik eder.



Oyunun Değerlendirmesi

Part 1: Interaktif Hikaye Anlatımı

Zihinsel engelli genç yetişkinlerde cinsel farkındalık üzerine Interaktif Hikaye Anlatma Oyununun değerlendirilmesi, engelli bireylerle çalışma konusunda uzmanlığı olan ve cinsel sağlık eğitimi konusunda bilgi sahibi olan bir sosyal hizmet uzmanı, psikolog veya başka bir kalifiye profesyonel tarafından yapılabilir.



Part 2: Cinsiyet Kimliği Testi

Bu sorular cinsel farkındalık, sağlıklı ilişkiler, iletişim, rıza ve kişisel sınırlar gibi çeşitli konuları kapsayarak, bireylerin bu önemli konular hakkındaki bilgi ve anlayışlarını genişletmeleri için fırsatlar sunar.





BEDENİMİN KURALLARI



KONU

- Vücudumuzun izinsiz dokunulamayan özel bölgeleri;
- Doktorlar ne zaman ve neden vücudumuzun özel bölgelerini kontrol eder?



KATILIMCI SAYISI

En az 10 katılımcı - 16 ila 20 yaş arası. Katılımcılar, 2 gençlik çalışanı/grubunun gözetiminde beş kişilik iki gruba (cinsiyet dengeli) ayrılarak oyunu oynayacaklar. Oyuncular, oyunun hedeflerine ulaşmak için işbirliği yapmalı ve birbirleriyle karşı karşıya olmalıdır.



OYUNUN KONSEPTİ

Vücut kuralları oyunu aşağıdaki bölümlere ayrılmıştır:

Bölüm 1 (15 dakika) - bulmaca tamamlama

Bölüm 2 (30 dakika) - kümeleme, tahmin etme ve kartları yapıştırma

Bölüm 3 (20 dakika) - birlikte düşünelim

Bu Oyun tabanlı öğrenme etkinliği, YIWID adı verilen vücudun mahrem bölgeleri ile ilgili sağlık mesleklerine mensup kişilere, tıbbi muayene veya diğer mahrem durumlarda nasıl davranmaları gerektiğini, özellikle hangi belirli/uygun terim veya ifadeleri kullanacaklarını ve ruh hallerini ve duygularını nasıl yöneteceklerini öğretmek için tasarlanmıştır.



Öğrenme hedefleri ve kapsayıcı oyun tabanlı öğrenme yöntemi ve çerçevesi:



1. Anlamayı Kolaylaştırın:

YIWID, belirli sağlık mesleklerine göre vücutlarının özel bölgelerini öğrenecektir. Katılımcılar, vücutlarının yakınlık belirtileri olan ve cinsel ve duygusal alanla bağlantılı olan bölgelerini tanımayı öğreneceklerdir. Mahrem bölgelerin söz konusu olduğu muayeneler sırasında doktorlarla/profesyonellerle etkileşim kurabileceklerdir. Katılımcılar, rıza ve tıbbi muayenelerinin yapılmasını tercih ettikleri/istedikleri şekilde vücutlarının sahibi olacaklardır.

2. Ekip kurmayı ve iletişimi teşvik edin:

YIWID, tartışma ve düşünme yoluyla etkinlik sırasında ilişkilerin güçlendirilmesine aktif olarak katılacaktır. Tıbbi muayene veya diğer yakın durumlarda formüle edilecek sorular ve verilecek cevaplar konusunda zorluklar ve şüpheler olması durumunda birbirlerine destek olmalılar, her zaman gençlik çalışanının gözetimi ve - gerekirse- desteğiyle. Zihinsel engelli katılımcılar zorlukları tanımayı ve bunların hepsinin üstesinden birlikte gelmeyi öğrenmelidir.

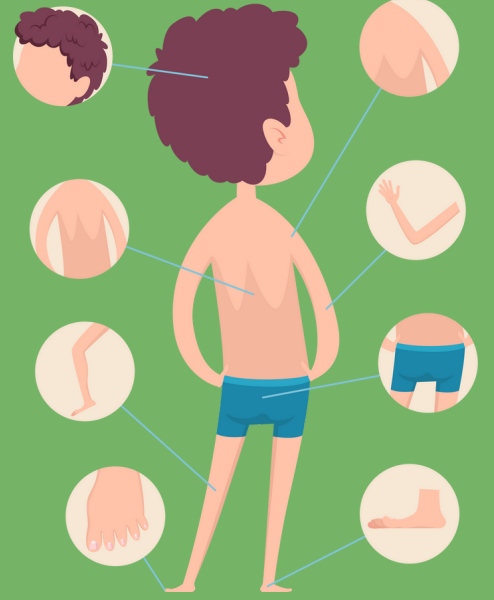
3. Öz saygıyı aşılaysın:

YIWID, kendi bedeni üzerinde söz sahibi olmanın önemini öğrenecektir, çünkü bedenini tam olarak nasıl kullanacaklarını ve bedenlerinin mahrem bölgeleri söz konusu olduğunda doktorlarla/profesyonellerle nasıl iletişim kuracaklarını bilmeleri önemlidir.



4. Empati ve saygıyı artırın:

YIWID, vücudun özel bölgelerinin tıbbi muayene sırasında veya aynı veya farklı cinsiyetten başka bir bireyin huzurunda ne zaman ve neden gözlemlenebileceğini ve dokunulabileceğini anlayacaktır. Katılımcılar, ruh hallerine ve hislerine ve duygusal bağlama dikkat ederek belirli (genellikle rahatsız edici) durumla nasıl başa çıkacaklarını öğrenme fırsatına sahip olacaklardır. Karşınızdaki kişiyle tanışmak, dolayısıyla onunla güven oluşturmak, sosyal bütünleşme ve fiziksel ve psikolojik refah için temel öneme sahiptir.



MATERYALLER

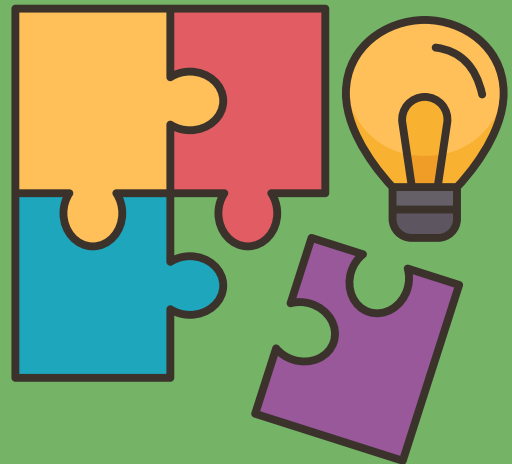
- Buz kırma aracı
- 2 bulmaca (grup başına bir tane: A + B) her biri 7 cümle ve 7 kelime (doldurulacak)
- 2 kağıt pano, her ikisi de bir erkeğin ve bir kadının çıplak vücudunu gösteriyor
- 2 set (14/16) sağlık meslekleriyle ilgili kart (resim + anahtar kelime) ve (7) mahrem vücut parçalarıyla ilgili kart (sadece anahtar kelime) özel bölgeler için + (2 isteğe bağlı)
- Hem kağıt panoya hem de kartlara yapıştırılacak cırt cırt veya bant
- Kalemler ve kurşun kalemler

Gençlik çalışanlarının senaryoyu iyi temsil etmeleri için tıbbi önlükler (gençlik çalışanlarının ambiyansı yaratmak için seçtikleri)

KURALLAR

Part 1:

- Grup takımı: Her biri 5 YIWID ve 2 genç çalışanı içeren (cinsiyet dengeli) 2 farklı grup
- Kısa tanışma seansı (birbirini tanımak için)
- Her grup, genç çalışanın önceden hazırladığı, katılımcıların sağlık mesleklerine ve ilgili mahrem bölgelerine ilişkin terminolojiyi düşünmelerini ve bu terminolojilerle tanışmalarını amaçlayan birer kağıt tabanlı bulmacayı tamamlamak zorunda olacak; bu süreç, ön bilgi düzeyini ölçmeyi de hedefler.
- İki grup aynı anda oynayacak
- Çapraz bulmacayı ilk tamamlayan grup, kazanmış sayılacak
- Genç çalışanlar, bulmacaya girilen kelimelerin doğruluğunu kontrol edecek, gerektiğinde daha fazla açıklama ve netleştirme sağlayacak





Part 2:

- Grup takımı: Her biri 5 YIWID (Genç Kadınlar) ve 2 genç çalışanı içeren (cinsiyet dengeli) 2 farklı grup
- Her grup, 14 karttan oluşan iki set alır: 7'si sağlık meslekleriyle (ürolog, androlog, jinekolog, proktolog, koloproktolog, senolog ve fizyoterapist) ve 7'si belirli mahrem bölgelerle (anüs, meme, penis, prostat, vajina, pelvik taban ve kasık) ilgilidir; ek olarak iki isteğe bağlı kart (ör. pratisyen hekim ve pelvis) bulunmaktadır. Bu kartlar, sağlık profesyonelleri tarafından ilgilenilen, mahrem bölgelere yakın beden kısımlarını da içerecek şekilde merak uyandırmak ve düşünmeye teşvik etmek amacıyla eklenmiştir.
- İki grup aynı anda oynayacak
- Tüm grup üyeleri ellerindeki kartlara dikkatle bakacak ve onları sağlık mesleklerine ve mahrem bölgelere göre sıralayıp sınıflandırmaları gerekecek. Kartlar, her mesleğin vücudun belirli bir mahrem bölgesine karşılık geldiği dikkate alınarak eşleştirilecek.
- Gruplardan her üye sırayla, kart çiftlerini kadın veya erkek vücut parçalarının bulunduğu tahtaya yapıştırmalıdır.
- Tüm kartları ilk olarak tahtaya yerleştirmeyi başaran grup, kazanmış sayılacak.
- Genç çalışanlar, kartların tahtadaki doğru konumlarını kontrol edecek, gerektiğinde daha fazla açıklama ve netleştirme sağlayacak.

LET'S
GO!



OYUNUN UYGULANMASI

Part 1 (15 dakika) – Bulmaca Tamamlama

Giriş:

Genç çalışanlar, oyunu tanıtmadan önce eğlenceli ve ilgi çekici bir ısınma etkinliği düzenleyerek tüm katılımcıların rahatlamasını ve keyifli vakit geçirmesini sağlayabilirler. Örneğin, katılımcılar bir çember oluşturup birbirlerine bir top ya da küçük bir nesne atabilir veya verebilirler. Arada bir, topu alan kişi adını, yaşını ve en sevdiği hobisini söyleyerek kendini tanıtabilir. Bu sayede katılımcılar arasında samimi bir atmosfer oluşur ve herkes birbiriyle daha rahat iletişim kurabilir.



Gelişme:

YIWID gruplara ayrılacak. Her bir grubun eşit sayıda kız ve erkekten oluşması önerilir. Grup takımı: Her biri 5 YIWID ve 2 genç çalışandan oluşan (cinsiyet dengeli) 2 farklı grup şeklinde düzenlenecektir. Genç çalışanlar, ardından oyunun ana adımlarını ve kurallarını tanıtarak katılımcılara oyunu açıklayacak ve ihtiyaç duyulduğunda ipuçları veya önerilerle destek olacaklar.

Her gruba, genç çalışanların önceden hazırladığı kağıt tabanlı bir bulmaca verilecek. Katılımcılar, bulmacadaki soruları yanıtlayarak mahrem bölgeler veya bu bölgelerle ilgili sağlık mesleklerini bulmacaya cevap olarak girmelidirler. Mahrem bölgeler bulmacaya girilirken, genç çalışanlar bir sağlık profesyonelinin sadece o bölgeyle değil, başka bölgelerle de ilgilenebileceğini belirtmek için müdahalede bulunabilirler. Örneğin, bir katılımcı "penis" ile androloğu doğru bir şekilde ilişkilendirirse, genç çalışan androloğun tüm erkek genital sistemiyle ilgilendiğini belirterek testis ve skrotumu da içerdiğini ekleyebilir.

Oyun iki grup tarafından eş zamanlı olarak oynanır. 15 dakika sonunda, en çok kelimeyi doğru şekilde tamamlayan grup oyunu kazanır.



Part 2 (30 dakika) – sınıflandırma, tahmin etme ve kartları yerleştirme

Gelişme:

Her grup, 14 ana karttan (ve isteğe bağlı iki ek karttan) oluşan iki set alır: 7 kart sağlık mesleklerine ilişkindir (ürolog, androloğ, jinekolog, proktolog, koloproktolog, senolog ve fizyoterapist) ve 7 kart belirli mahrem bölgelerle ilgilidir (anüs, meme, penis, prostat, vajina, pelvik taban ve kasık). İki isteğe bağlı kart ise aile doktoru ve pelvis gibi mahrem bölgelere yakın beden kısımlarını içermektedir; bu kısımlar, sağlık profesyonellerinin ilgilendiği alanları kapsayarak merak ve düşünceyi teşvik eder.

Grup üyeleri ellerindeki kartlara dikkatle bakarak onları sağlık mesleklerine ve mahrem bölgelere göre sıralayıp sınıflandırmalıdır. Kartlar, her mesleğin vücudun belirli bir mahrem bölgesiyle ilişkili olduğu dikkate alınarak eşleştirilmelidir. Grup üyeleri sırayla, eşleştirdikleri kart çiftlerini sırasıyla kadın veya erkek vücut bölgesinin bulunduğu tahtaya yapıştırmalıdır.

Oyun iki grup tarafından eş zamanlı olarak oynanır. Oyunun tamamlanması için süre 30 dakikadır. Tüm kartları tahtaya ilk yerleştiren grup oyunu kazanır. Eğer kartların hepsi yerleştirilmemişse, en çok kartı yapıştıran grup yine de kazanır.

Part 3 (20 dakika) – birlikte düşünelim



Oyun sona erdikten sonra, iki grup bir araya gelerek tartışma ve değerlendirme yapacak. Gençlik çalışanları, daha önce yazdıkları cümleleri içeren kartları bir kutuya (kutu, zarf, torba) yerleştirecek. Bu cümleler, katılımcılar tarafından hipotetik bir tıbbi muayene sırasında söylenebilecek/kullanılabilecek/analiz edilebilecek durumlar, kelimeler ve eylemlerle ilgili olacaktır. YIWID, sırayla her seferinde bir kart çekecek.



Gençlik çalışanı, her katılımcıdan çekilen cümlelerin anlamını açıklamasını isteyecek. Ardından diğer katılımcılara eklemek veya tartışmayı/düşünmeyi zenginleştirmek istedikleri bir şey olup olmadığını soracak. Tüm katılımcıların oyunda ele alınan kavramları net bir şekilde anladığından ve YIWID'in bu durumlarla nasıl başa çıkacağını etkin bir şekilde öğrendiğinden emin olacak.

Sınıfa dağıtılacak Psikolojik ve Özerklik İfadeleri Örnekleri:

- "Doktorunuzla rahat hissetmeniz ve kendinizi rahatsız hissettiğinizde yardım istemeniz önemlidir."
- "Her bireyin, gerektiğinde doktorunu (veya cinsiyetini) seçme ve değiştirme hakkı vardır."
- "Deneyimleriniz hakkında konuşmak, kendinizi daha güvende ve anlaşılmış hissetmenize yardımcı olabilir."
- "Sağlık ve beden hakkında sorular veya endişelerinizin olması normaldir, bunu unutmayın."
- "Bir doktor ziyaretinde hangi ifadeler söylenebilir ve nasıl söylenmelidir?"

Kolaylaştırıcının Rolü:

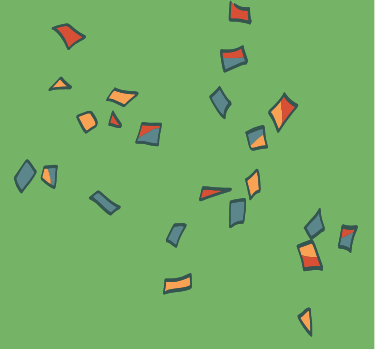


Kolaylaştırıcılar (gençlik çalışanları), oyunun tüm aşamalarında yönergeler vererek süreci izlemekten ve katılımcılara zorluk yaşamaları durumunda destek sağlamaktan sorumlu olacaklar.

Kolaylaştırıcı, doktor rolünü üstlenmek için beyaz bir önlük giyebilir ve oyunda herhangi bir zorluk yaşanması durumunda iki grubun etkileşim kurmasını sağlayabilir.

Oyunun güçlü yönleri:

- Kolay oluşturulabilir ve uygulanabilir,
- Kullanıcı dostu ve bilişsel uyarım için uygun,
- İşbirliği ve takım ruhunu teşvik eder,
- İletişim ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirir,
- Göz alıcı görseller ve dinamik eylemlerle merak uyandırır.



İpuçları:

Aynı bulmaca içerisinde, ilgili sağlık mesleği ile mahrem vücut bölümü aynı anda bulunmayacaktır (örneğin, androloji uzmanı ve penis aynı bulmacada yer almaz). Sağlık meslekleri kartları, katılımcıların kart oyununda mahrem bölgeleri ilgili sağlık meslekleriyle ilişkilendirmelerine yardımcı olacak ilgi çekici bir görselle sunulacaktır.

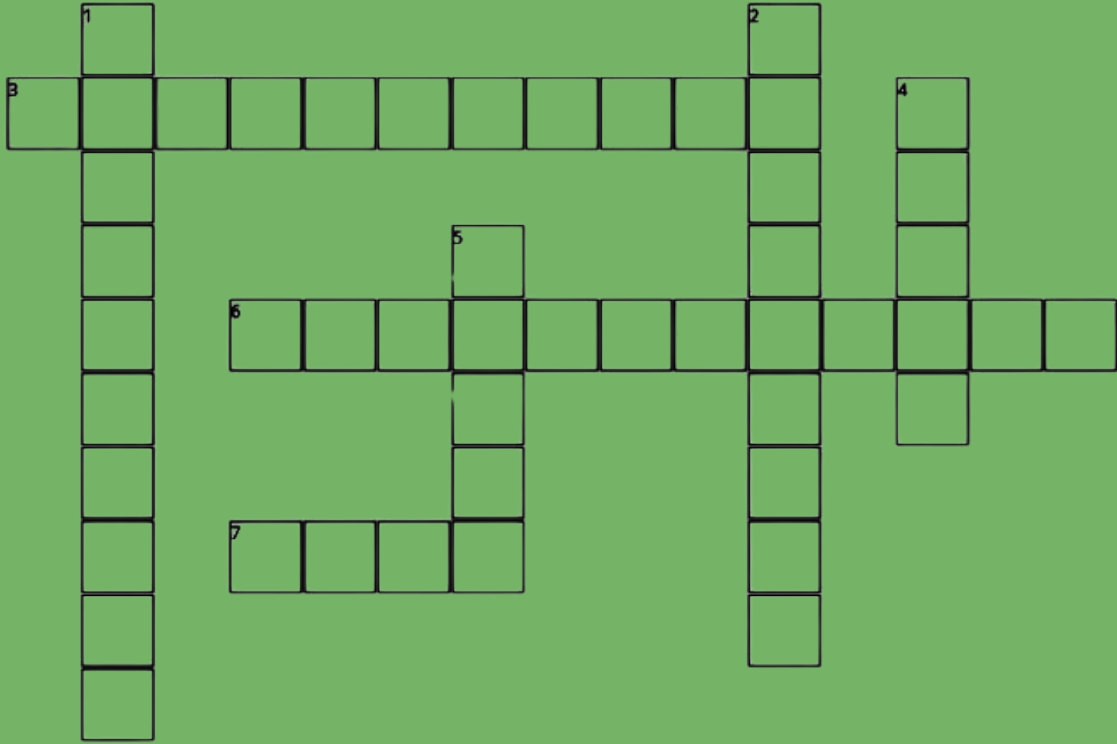
Bulmacayı tamamlamak için cümle örnekleri (A)



- Göğüs ağrısı/iltihabı ile ilgilenir (meme uzmanı)
- Fizyoterapistin dokunabileceği, genital bölgeye yakın vücut kısmıdır (kasık)
- Kadın genital bölgesi boyunca uzanan kas bölgesi (pelvik taban)
- İdrar rahatsızlığınız varsa, size yardımcı olur (ürolog)
- Androloji uzmanı onunla ilgilenir (penis)
- (Kadınsanız) genital organlarınızı kontrol edebilir (jinekolog)
- Sindirim kanalının sonundaki açıklık (anüs)

»» ÖRNEK:

Body rules (A)



Yatay

- 3.Kadın genital bölgesi boyunca uzanan kas bölgesi.
- 6.Genital organınızı kontrol edebilecek doktor.
- 7.Sindirim kanalının sonu.

Dikey

- 1. Göğüs ağrısı/iltihabı ile ilgilenir.
- 2.İdrar rahatsızlıklarında gidilecek doktordur.
- 4.Fizyoterapistlerin dokunabileceği, genital bölgeye yakın vücut kısmıdır.
- 5.Androloji uzmanlarının ilgilendiği vücut bölümüdür.





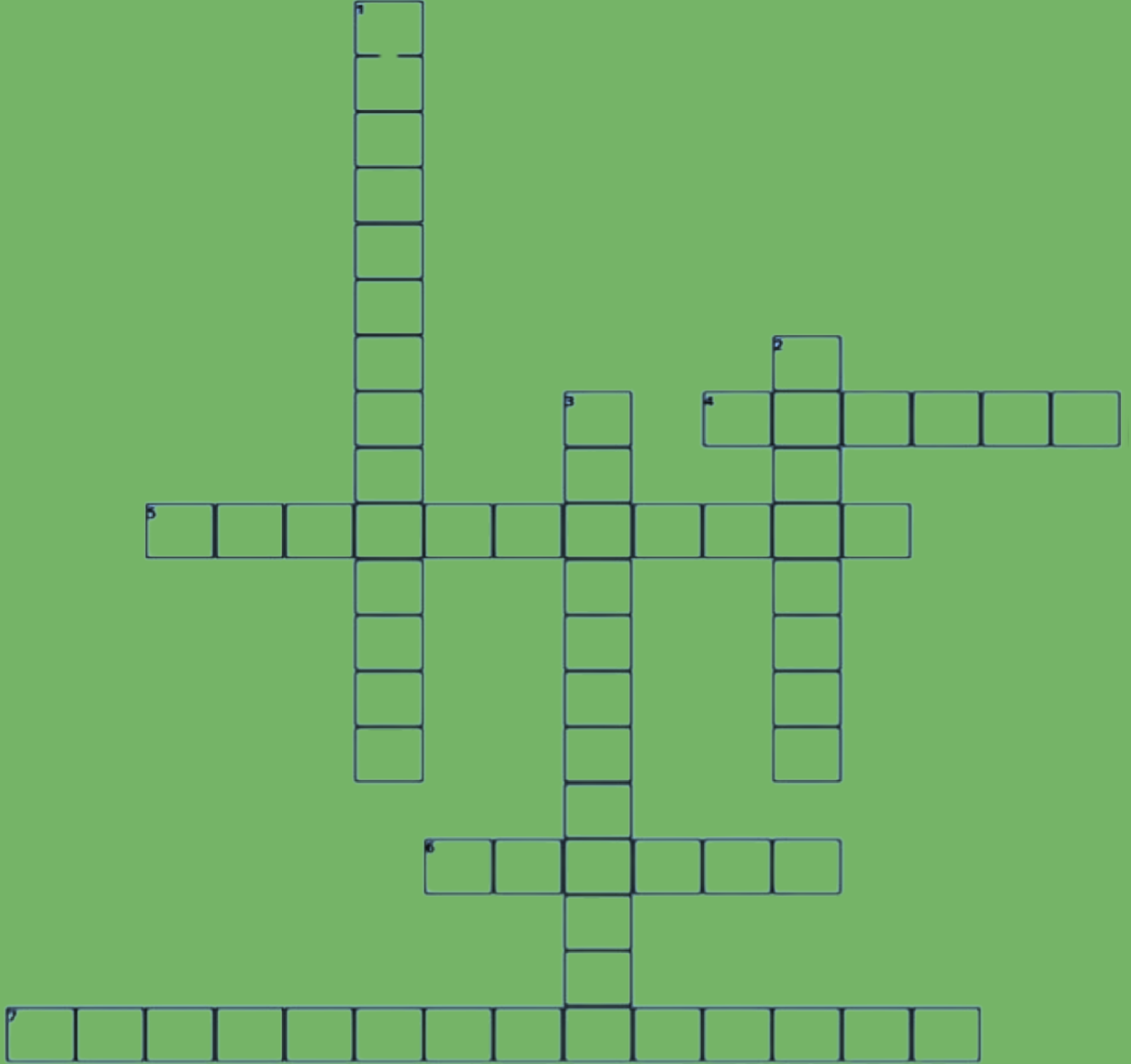
Bulmacayı tamamlamak için cümle örnekleri (B)

- Yaka çizgisini kısmen ortaya çıkarır (meme)
- Kas ağrılarınız varsa, hassas bölgelerde bile yardımınıza gelir (fizyoterapist)
- Pelvik taban ameliyatları ile ilgilenir (koloproktolog)
- Erkek genital bezi (prostat)
- Erkeklerin doktorudur (androloji uzmanı)
- Kadın genital kanalına ait bir bölgedir (vajina)
- Rektal hastalıklarla ilgilenir (proktolog)



»» ÖRNEK:

Body rules (B)



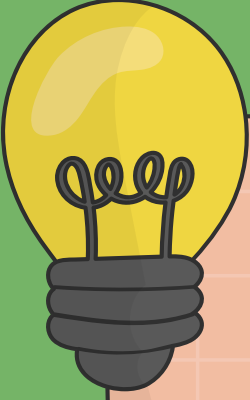
Yatay

- 4.Kısmen boyun çizgisini açar.
- 5.Erkek vücutları için doktordur.
- 6.Kadın üreme organının kanalı.
- 7.Pelvik taban cerrahisi ile ilgilenen doktor.

Dikey

- 1.Kas ağrınız varsa, bu doktor hassas bölgelerde bile size yardımcı olabilir ve tedavi edebilir.
- 2.Erkek üreme bezi.
- 3.Rektal patolojilerle ilgilenir.





Oynamaya başlamak için QR kodunu
kullanarak kartları indirin, yazdırın ve
kesin.



Değişim Kaşifleri

KONU

"Değişim Kaşifleri," ergenlik döneminde meydana gelen fiziksel, duygusal ve sosyal değişimler hakkında öğrenmeyi kolaylaştırmak için tasarlanmış pratik ve etkileşimli bir oyundur.

Bu oyun, cinsel ve duygusal eğitimi, zihinsel engelli bireyler için daha kapsayıcı hale getirmeyi amaçlar ve gençlik çalışmaları profesyonellerinin bu eğitimi sunmalarını sağlayan kapsayıcı materyaller sunar.

KATILIMCI SAYISI

Bu oyun, bireysel ve iş birliğine dayalı oyun tarzlarının bir karışımıdır. Her katılımcının seviyelerde kendi hızında ilerlemesine ve içerikle etkileşime geçmesine olanak tanır. Kolaylaştırıcı, oyuncuya rehberlik etmek ve ona yardımcı olmak için oradadır. Oyuncular bir araya gelerek sonuçlarını karşılaştırır ve ele alınan konuları tartışmak (akran tartışması) için iş birliği yapar. Katılımcı sayısında bir alt veya üst sınır yoktur, ancak 5 ila 10 kişilik küçük gruplar halinde oynamalarını öneriyoruz.



OYUNUN KONSEPTİ

Bu oyun řu amaları tařır:

a) Anlayıřı Geliřtirme: Katılımcılara ergenlikle ilgili fiziksel deęiřiklikler, duygusal deęiřimler ve eřitlilięi kucaklamanın nemi hakkında somut ve grsel bir anlayıř sunar.

b) Kendini İfade Etmeyi Teřvik Etme: Katılımcıların canlı tartıřmalara katılarak kendilerini ifade etmelerini teřvik eder; farklı grřlerin ve bireysel bakıř aılarının geliřmesine olanak tanır.

c) Tartıřmaları Teřvik Etme: Profesyonellerin rehberlięinde aık tartıřmalar yapılmasını saęlar ve katılımcılara soru sorma, deneyim paylařma ve destekleyici, yargısız bir ortamda birbirlerinden ęrenme fırsatı sunar.

d) eřitlilięi ve Kapsayıcılıęı Kutlama: Katılımcıların farklı grř ve deneyimlerini paylařtıkları tartıřmalara katılım saęlayarak kapsayıcılıęın ve eřitlilięin deęerini vurgular.

e) Pratik Eęitim Sunma: "Deęiřim Kařifleri," empati, z farkındalık ve ergenlięin eřitli ynlerini daha derinlemesine anlamayı teřvik eden olumlu ve bilgilendirici bir deneyim sunmayı amalar. Entelektel engelli bireyler iin eriřilebilir ve ilgi ekici bir cinsellik ve duygusal eęitim yaklařımıdır.



MATERYALLER

- Farklı bölgeleri temsil eden büyük haritalar.
- Büyük poster kartonları veya kağıt sayfalar.
- Keçeli kalemler, pastel boyalar ve diğer çizim malzemeleri.
- Yerlilerin karakterini canlandırmak için kostüm/aksesuarlar.
- Ergenlik dönemindeki farklı fiziksel değişiklikleri temsil eden sembollerle basılı kartlar.
- Farklı duyguları temsil eden sembollerle basılı kartlar.
- Hijyen teknikleri ve Cinsel Sağlık içeriği (3. Bölge) için gerekli materyaller.



KURALLAR

Oyun, katılımcıların ergenlik ve genç yetişkinliğin çeşitli yönlerini temsil eden, çeşitli toprakları keşfetmek için büyüdü bir göreve çıktıkları bir hikaye ile tanıtılır.

(Materyal: Her seviyenin bir bölgeye karşılık geldiği farklı toprakları temsil eden büyük bir harita).

Toplamda dört bölge vardır.

Her bölgede, oyunculara bir görev ("etkinlik") veren bir yerliyle tanışılır. Oyuncuların bir sonraki bölgeye geçmek için bu görevi tamamlamaları gerekmektedir.

Daha etkileşimli hale getirmek için, kolaylaştırıcının her bölgeyi ayırt etmelerine yardımcı olması amacıyla yerlilerin karakterlerini yazdırmasını öneriyoruz.

Önemli not:

Kolaylaştırıcı, oyuncuyu desteklemek için bu klasörde bulunan tüm materyalleri yazdırmalı ve kullanmalıdır.

Mekan

Katılımcıların etkinliğe rahat ve özel bir alanda katılmalarını sağlamak için güvenli ve destekleyici bir ortam oluşturun



Ana Öğrenme Hedefleri

Fiziksel Değişiklikleri Anlama: Katılımcılar, ergenlik döneminde meydana gelen fiziksel değişiklikler üzerinde düşünerek, cinsel organları hakkında daha derinlemesine bilgi sahibi olacaklardır.

Cinsel Sağlık: Katılımcılar, cinsel organlarına ve genel sağlıklarına nasıl dikkat edecekleri konusunda teorik bilgi edineceklerdir (kişisel hijyen, doğum kontrolü, cinsel yolla bulaşan enfeksiyonlar).

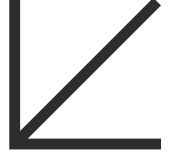
Çeşitliliği Kucaklama: Oyun, farklı cinsiyet kimliklerini, beden tiplerini, görüşleri ve deneyimleri vurgulayarak kapsayıcılığı teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Empati ve Saygı: Etkileşimli senaryolar ve rehberli tartışmalar aracılığıyla katılımcılar, başkalarının deneyimlerine karşı empati ve saygı geliştireceklerdir ve bu da olumlu ve destekleyici bir öğrenme ortamı yaratacaktır.

Güvenli Öğrenme Alanı: Oyun, hassas konuları keşfetmek ve öğrenmek için güvenli bir alan oluşturmayı vurgulayarak açık iletişimi teşvik eder.

03

SONUÇ

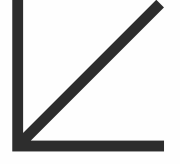


Bu cinsel eğitim oyunlarının başarılı bir şekilde oluşturulması ve uygulanması, kapsayıcı eğitim yolculuğunda önemli bir dönüm noktasıdır. Pilot testlerimiz, katılımcıların %92'sinin daha derin bir anlayış ifade ettiğini ve %88'inin cinsel sağlık ve ilişkiler konusundaki bilgilerine yönelik artan bir özgüven bildirdiğini göstermiştir. Bu sonuçlar, iyi tasarlanmış eğitim araçlarının engelli bireylerin öğrenme deneyimlerini dönüştürmedeki gücünü vurgulamaktadır.

Ayrıca, katılımcılardan alınan geri bildirimler son derece olumlu olup, eğitim yöntemlerini çeşitli ihtiyaçlara uyacak şekilde yenilemenin ve uyarlamanın önemini vurgulamaktadır. Bu proje, düşünceli ve kapsayıcı bir tasarıma yatırım yaptığımızda, önemli ve anlamlı etkilere ulaşabileceğimizi göstermektedir. Yaratıcılığı ve iş birliğini benimseyerek, yalnızca değerli kaynaklar oluşturmakla kalmadık, aynı zamanda dünya genelinde uyarlanabilir ve yeniden üretilebilir bir cinsel eğitim standardı belirledik.

Bu yolculuk, içimizdeki değişimi yönlendirme ve herkesin, yeteneklerinden bağımsız olarak, öğrenme ve gelişme fırsatına sahip olduğu bir ortamı teşvik etme potansiyelinin bir yansımasıdır. İleriye doğru ilerlerken, bu projenin kapsayıcılığa ve eğitim uygulamalarının sürekli iyileştirilmesine yönelik daha fazla taahhüt için ilham vermesini sağlayalım; böylece her bireyin sağlıklı ve bilgili bir yaşam sürmek için ihtiyaç duyduğu bilgiye ve desteğe erişebilmesini garanti edelim.

04



EK I. EN İYİ UYGULAMALAR

1. ID-Gaming: ICT Serious Games
2. İlişkiler Çözömleniyor: Gelişimsel Engelli Bireyler İin Sosyal Cinsel Eđitim
3. Zihinsel Engelli Bireyler İin Cinsel Eđitim Modeli Geliřtirme (DESEM)
4. Engelli Bireyler İin Cinsel Eđitim Eđitimi
5. Kapsamlı Cinsel Eđitim İin Oyunlar ve Kaynaklar (CSE)
6. Sekizinci sınıf öđrencileri arasında oyunlařtırma, ICT ve meydan okuma temelli öđrenme yoluyla biyoloji dersinde cinsel eđitim bilgilerini glendirmek
7. Jaibu Oyunu ile Duygusal-Cinsel Eđitim Üzerine Atölyeler
8. +Mercurio
9. Öđretmenler İin Kılavuz: Zihinsel Engelli Öđrenciler İin Kiřilerarası Cinsellik Eđitimi
10. Özel eđitim gereksinimi olan genler İin el kitabı
11. Özel eđitim gereksinimi olan genler İin el kitabı
12. Özel eđitim gereksinimi olan genler İin el kitabı
13. Zihinsel Engelli Bireyler İin Cinsel Eđitim Geliřtirme (DESEM)
14. Cinsel Eđitim: Özel Okullarda Kendini Koruma Programı

15. Cinsellik ve Engellilik Bilgilendirme Günleri
16. INCLUDED: Yaratıcı yöntemlerle kapsayıcı cinsel eğitim
17. Hikaye Anlatımı ya da Rol Yapma
18. Olumlu Akran Bağlantılarını Destekleme
19. Çok Duyulu Öğretim Yöntemi
20. Mixture of all the above, Decomplexify Sexual themes through Games
21. The Dilemma Oyunu
22. "TAP THAT" - Cinsel Eğitim Oyunu
23. My sex doctor
24. Otsimo

ID-GAMING: ICT SERIOUS GAMES

Kısa açıklama

ID-GAMING'in ana amacı, bilişsel işlevlerin geliştirilmesi için Bilişim ve İletişim Teknolojileri (ICT) Ciddi Oyunlarının uygulanmasında zihinsel engelli bireylerin (PwID), ilgili profesyonellerin ve yakınlarının becerilerini artırmak ve dolayısıyla yaşam kalitelerini (QoL) iyileştirmektir. ID-GAMING'in özel hedefleri şunlardır:

- Bu hedef kitleye, ICT Ciddi Oyunlarının (ICT-SG) önemine dair farkındalık kazandırmak;
- Zihinsel engelli bireylerin özel ihtiyaç ve yeteneklerine göre bilişsel işlevlerini daha iyi eğitmek için uygun ICT Ciddi Oyunlarını seçmek ve toplamak;
- Bilişsel işlevler ve yaşam kalitesi açısından belirli sonuçlar elde etmek amacıyla ICT-SG'nin nasıl kullanılacağına dair bilgi, rehberlik ve prosedürler aktarmak;
- Zihinsel engelli bireylerin dijital becerilerini geliştirmek ve iyileştirmek.

Yer: Portekiz, Yunanistan, İtalya, İspanya

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

- teknoloji destekli eğitim uygulaması ve oyun tabanlı öğrenme örneği
- kanıta dayalı uygulama
- zihinsel engelli bireylerle kullanılabilir ve tekrarlanabilir
- aynı zamanda zihinsel engellilerle çalışan öğretmenler ve gençlik çalışanları için bir eğitim kaynağı olabilir

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT/photos_by

Kaynak

<https://id-gaming-project.eu/>

<https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT>

<https://id-gaming-project.eu/wp-content/uploads/2021/05/Flyer-EN.pdf>

Ek Bilgiler:

Ana yararlanıcılar; zihinsel engelli bireyler, zihinsel engelli çocuklarla çalışan öğretmenler, zihinsel engelli bireylerle çalışan gençlik çalışanları ve zihinsel engelli çocuklarla ilgilenen kuruluşlar ve okullardır.

Zihinsel Engelli Bireyler ile İlgili Profesyonellerin ve Yakınlarının Yetkinlikleri:

- Bu hedef kitleye, Bilişim ve İletişim Teknolojileri Ciddi Oyunlarının (ICT-SG) önemi hakkında farkındalık kazandırmak;
- Zihinsel engelli bireylerin (PwID) özel ihtiyaç ve yeteneklerine göre bilişsel işlevlerini daha iyi eğitmek için uygun ICT-SG'leri seçmek ve toplamak;
- Bilişsel işlevler ve yaşam kalitesi açısından belirli hedeflere ulaşmak amacıyla ICT-SG'nin nasıl kullanılacağına dair bilgi, rehberlik ve prosedürleri aktarmak;
- Zihinsel engelli bireylerin dijital becerilerini geliştirmek ve iyileştirmek

İLİŞKİLER ÇÖZÜMLENİYOR: GELİŞİMSEL ENGELLİ BİREYLER İÇİN SOSYAL CİNSEL EĞİTİM

Kısa Açıklama

Bu projenin misyonu, gelişimsel engelli bireylere sağlıklı ilişki geliştirme konusunda doğrudan eğitim vererek cinsel istismar ile ilişkili risk faktörlerini azaltmak ve prososyal davranışların koruyucu faktörlerini artırmaktır.

Akıl Sağlığı Hizmetleri Yasası'ndan alınan fon ve Gelişimsel Hizmetler Departmanı ile iş birliği içinde, gelişimsel engelli bireylere hem sağlıklı ve güvenli ilişkiler geliştirmeyi hem de cinsel istismar ve zorlamayla ilgili bilgi sağlamayı amaçlayan bir müfredat tasarlanmıştır.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

- Müfredat, kanıta dayalı uygulamaları desteklemektedir ve görsel destek ile oyunlaştırma (gamification) da yer almaktadır.
- Anlaşılması kolaydır.
- Tekrar edilebilir.
- Her ders, eğitmenler için yazılı talimatlar ve öğrenenler için görsel destekler içermektedir.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

<https://relationshipsdecoded.com/>

Kaynak

<https://relationshipsdecoded.com/>

<https://youtu.be/Xdzj24j4fuM>

<https://youtu.be/MBURNzjnVDk>

<https://relationshipsdecoded.com/curriculum-agree/>

Ek Bilgiler

Ana yararlanıcılar, gelişimsel engelli çocukları olan bireyler ile onların öğretmenleri, terapistleri ve diğer sağlık profesyonelleridir.

Tehdit Altındaki Yetkinlikler:

- Engelli bireylerin toplumda uygunsuz sosyal-cinsel davranışlarını azaltmak.
- Bireylerin istismar ve zorlamanın işaretlerini tanımlama yeteneklerini güçlendirmek.
- Bireylerin istedikleri rızaya dayalı ilişkilere girmelerini sağlamak.
- Bireylere bedenleri, rıza ile ilgili yasalar ve sosyal normlar hakkında eğitim vermek.
- Bireyleri, yaşamlarının her alanında en az kısıtlayıcı ortamlarda tutmak.

ZİHİNSEL ENGELLİ BİREYLER İÇİN CİNSEL EĞİTİM MODELİ GELİŞTİRME (DESEM)

Kısa Açıklama

DESEM projesinin amacı, zihinsel engelli bireyler için bir cinsel eğitim modeli/metodolojisi geliştirmektir. Proje içeriğini oluşturan her aktivite, cinsellik eğitiminde ana aktörler olan eğitimciler/rehberlik uzmanları ve engelli ailelerinin koordineli çalışmasını sağlar.

Engelli bireyler, sosyal, iş ve eğitim hayatında birçok zorlukla karşılaşan dezavantajlı grupların ön saflarında yer almaktadır. Ancak, cinsel eğitim, engelli bireylerin en temel sorunlarından biri olarak göz ardı edilen en önemli ihtiyaçlardan biridir. Bireylerin cinsellik kavramı.

Zihinsel engelli bireyler için ihmal, istismar ve gizlilik eğitimi konularında koruma amacıyla görsel eğitim aracı.

E-öğrenme platformu, eğitim sisteminde yer almayan eğitimciler ve aileler için eğitim harcamalarını azaltarak bireysel, bağımsız öğrenme sağlayacak ve yeniden dahil olma ve eğitim için eşit fırsatlar sunacaktır. Ayrıca, zihinsel engelli bireylerle çalışmak için ICT tabanlı yenilikçi yöntemler ve araçlar sunarak eğitimciler/rehberlik uzmanlarının mesleki gelişimini destekleyecektir.

Süre: 2020-2022

Yer: Türkiye, İtalya, Litvanya, Macaristan, İspanya, Yunanistan

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

- ICT Tabanlı Öğrenme Fırsatı
- Zaman, mekan veya kaynak kısıtlaması olmadan ulaşılması ve öğrenilmesi kolaydır.
- Çok dilli öğrenme materyalleri mevcuttur.
- Zihinsel engelli bireyler, öğretmenler ve ebeveynler için erişilebilir.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

<https://www.desemproject.eu/tr/>

Kaynak

<https://www.desemproject.eu/tr/>

<https://www.desemproject.eu/tr/bulten/>

<https://www.desemproject.eu/tr/e-ogrenme-platformu/>

[https://play.google.com/store/apps/details?](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sergioswebsolutions.desem&hl=en-GB)

[id=com.sergioswebsolutions.desem&hl=en-GB](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sergioswebsolutions.desem&hl=en-GB)

Ek Bilgiler

Ana yararlanıcılar; gelişimsel engelli çocukları olan bireyler ve aileleri, eğitimciler, terapistler, rehberlik uzmanları ve sağlık profesyonelleridir.

Diğer Yararlanıcılar

- www.ailevecalisma.gov.tr
- docs.neu.edu.tr
- www.rehabilitasyon.com
- providers.dhhs.vic.gov.au
- www.eafwr.on.ca
- www.childwelfare.gov
- United Nations Human Right
- World Health Organization/WHO

Tehdit Altındaki Yetkinlikler:

- Zihinsel engelli bireylerle çalışan eđitmenler ve rehberlik uzmanlarının, zihinsel engelli bireylerin cinsel eđitimi iin ICT tabanlı yeniliki yntemler ve aralar kullanma yeteneklerini geliřtirmek ve bu alandaki yetkinliklerini artırmak.
- Zihinsel engelli bireylerin cinsel eđitimi konusundaki farkındalık ve bilgiyi artırmak.

ENGELLİ BİREYLER İÇİN CİNSEL EĞİTİM EĞİTİMİ

Kısa açıklama

TRASE – Engelliler için Cinsel Eğitimde Eğitim Projesi, engelli bireylerin cinsel bilgiye erişim hakkını desteklemeyi ve böylece aile kurma, çocuk sayısı ve aralıklarını belirleme, doğurganlıklarını koruma, sağlık hizmetlerine, üreme sağlığına ve cinsellik hakkında bilgi ve eğitim alma haklarını korumayı amaçlayan bir cinsel eğitim projesidir.

Proje, Erasmus+ tarafından desteklenmekte ve Belçika, Lüksemburg, Birleşik Krallık, Almanya, Avusturya, Portekiz ve Litvanya gibi yedi farklı Avrupa ülkesinden kurumların uzmanlığından yararlanmaktadır. Proje kapsamında, profesyonellere, ebeveynlere ve bakım verenlere, engelli bireylere cinsel eğitim verebilmeleri için kültürel, ulusal ve kurumsal koşullar ile bireylerin ihtiyaçlarını dikkate alan bir eğitim kursu geliştirilmiştir.

Ayrıca, pratik çalışma için özel araçlar ve yöntemler, öğrenme güçlüğü çeken bireylerle, bu bireylerin bölgelerindeki uzman kurumlar ve uzmanlarla yakın iş birliği içinde geliştirilmiştir. Bu araçlar, öğrenme güçlüğü çeken bireyler için oyun tabanlı öğrenme fırsatları sunmaktadır.

Süre: 2021–2023 yılları arasında 2 yıl

Yer: Belçika, Lüksemburg, Birleşik Krallık, Almanya, Avusturya, Portekiz ve Litvanya

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

- İhtiyaç Temelli Müfredat
- Oyun Tabanlı Öğrenme Araçları
- Çok Dilli Eğitim Materyalleri
- Ulaşımı ve Kullanımı Kolay Eğitim Materyalleri

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

<https://traseproject.com/>

Kaynak

<https://traseproject.com/>

Kılavuz:

https://drive.google.com/file/d/1KWTPqCABwes17aXzOB1hknAzEvgx37BF/view?usp=share_link

Ek Bilgiler

Eğitim programının **hedef grupları** arasında; cinsel eğitim konusunda az deneyimi olan eğitimciler/ öğretmenler/uygulayıcılar veya cinsel eğitim konusunda deneyimi olan ancak engelli katılımcılarla çalışma deneyimi bulunmayan eğitimciler yer almaktadır. Eğitim kursu, aynı zamanda engelli bireylerin ebeveynleri ve yakınları tarafından da değerlendirilebilir.

Yeterlilik Profili: Öğrenme güçlüğü çeken bireyler veya otizm spektrumundaki bireylerle cinsel eğitim alanında çalışabilmek için kaynak odaklı bir yaklaşım oldukça önemlidir. Bu aracın amacı, profesyonellere, müşterilerinin beden, algı, ilişkiler ve bilişsel düzey gibi çeşitli düzeyleri göz önünde bulundurarak nasıl bir yeterlilik profili oluşturacaklarını öğretmektir.

KAPSAMLI CİNSEL EĞİTİM (CSE) İÇİN OYUNLAR VE KAYNAKLAR

Kısa açıklama

Kapsamlı Cinsel Eğitim (CSE) müdahalesi için tüm eğitim seviyelerinde faydalı araçlar ve materyaller paylaşmayı amaçlayan iki sosyal iletişim uzmanı tarafından oluşturulmuş bir dijital platformdur.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Web sitesi, öğretmenler ve ebeveynlere, cinsiyet ve haklar perspektifinden kapsamlı cinsel eğitimi öğretimde sürekliliği sağlamak için kaynaklar, dinamikler ve oyunlar kullanma fırsatı sunduğu için iyi bir uygulamadır. Ayrıca, web sitesi iş birliği odaklıdır; böylece kullanıcılar, ICT ve yaratıcılığı kullanarak uzaktan CSE üzerinde çalışmak için kendi içeriklerini ve kaynaklarını oluşturabilirler.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

Örnek materyaller:

Games and Resources for CSE in remote context (Guidara – Levet).

Games and resources for CSE | Master Ideas 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=gqBVJ-6rXAQ>

Kaynak

<https://sexeduc.ar/quienes-somos/>

Ek Bilgiler

Bu projeden elde ettikleriyle, siteyi zenginleştirmeye ve oyunlar ile ICT kaynakları aracılığıyla CSE öğretimi için araçlar ve materyaller oluşturmaya devam etmişlerdir. Bu süreçte, Oyunlar – İletişim – Eğitim – Cinsellik – Haklar konularını bir araya getiren içerikleri geliştirmeye devam etmeleri için onları teşvik eden çeşitli ödüller ve tanınmalar almışlardır.

SEKİZİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİ ARASINDA OYUNLAŞTIRMA, ICT VE MEYDAN OKUMA TEMELLİ ÖĞRENME YOLUYLA BIYOLOJİ DERSİNDE CİNSEL EĞİTİM BİLGİLERİNİ GÜÇLENDİRMEK

Kısa açıklama

Öğrencilerin cinsellik hakkında ebeveynleriyle konuşmakta zorluk çektiği yüksek oran ve ebeveynlerin bu konuyu konuşma inisiyatifi almaması nedeniyle, öğrenciler korkmuş veya bilgisiz hissediyorlar ve bu durum, okulu çocuklarını neredeyse tamamen yönlendirme sorumluluğuyla baş başa bırakıyor. Marco Fidel Suarez Okulu'nda sekizinci sınıfta, cinsel eğitim derslerinin bir kısmı biyoloji dersinde verilmektedir. Bu dersler, doğum kontrol yöntemleri, cinsel yolla bulaşan hastalıklar ve istenmeyen hamileliklerin yaygınlığı gibi konularda bilgi artırmayı ve cinsel eğitim açısından geniş bir bakış açısı oluşturmayı amaçlamaktadır.

Bunu başarmak için, oyunlaştırma ve meydan okuma temelli öğrenmeyi uygulamaya karar verdiler. Genially, Educaplay, Liveworksheets ve Kahoot gibi dijital araçları kullanarak sanal öğrenme ortamlarını eğitim sürecine entegre ediyorlar. Bu sayede, kavramları öğretmeyi ve öğrencilerin bu bilgiyi anlamalarını sağlayarak, hem şimdi hem de profesyonel geleceklerinde topluma aktif olarak katılmalarını hedefliyorlar.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Bu uygulama iyi bir örnektir çünkü Bogota şehrindeki Marco Fidel Suarez Okulu'nun sekizinci sınıf öğrencileri arasında biyoloji alanından cinsel eğitim bilgisini güçlendirmeyi başarmıştır. Ayrıca, oyunlaştırma temelli bu tür eğitim uygulamalarının hayata geçirilmesi, eğitim alanında büyük bir etki yaratmaktadır. Bu uygulama, eğitim kurumlarındaki öğrenciler için öğretim-öğrenme stratejilerinde değişiklikler yapma ihtiyacını göstermektedir.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:



Kaynak

Beltrán, P. and Castro, P. (2022). *Strengthening Knowledge in Sex Education from the Area of Biology through Gamification, ICT and Challenge-Based Learning in Eighth Grade Students*. University of Santander.

Ek bilgiler

Bu araştırmanın yürütülmesi, öğrenciler üzerinde olumlu bir etki yaratmıştır; çünkü öğrenciler cinsel eğitimle ilgili kavramları anlamış ve bilgilerini güçlendirmiştir. Bu, bu tür bir önerinin sadece biyoloji alanında değil, aynı zamanda orta öğretimde öğretilen çeşitli derslerde de geliştirilebileceği anlamına gelmektedir.

JAIBU OYUNU İLE DUYGUSAL-CİNSEL EĞİTİM ÜZERİNE ATÖLYELER

Kısa açıklama

Elda belediyesi, duygusal-cinsel eğitim üzerine atölyeler düzenlemiş ve bu atölyeleri Jaibu oyunu ile desteklemiştir. Jaibu, cinsel ve duygusal eğitimi pedagojik ve eğlenceli bir bakış açısıyla ele almayı sağlayan bir masa oyunudur.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Bu uygulama, başından itibaren çocukların özgür, saygılı ve eşit cinsellik ve duygusal eğitimlerini teşvik etmeyi amaçladığı için iyi bir örnek haline gelmiştir. Çocuklara, şüphelerini gidermeleri ve rahat, keyifli ve eğlenceli bir şekilde öğrenme fırsatı sunmaktadır.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

[Jaibu, the sex education game](https://juegojaibu.es/)
<https://juegojaibu.es/>

Kaynak

Edisex and the Sectorial Council for Women and Equality of Elda (2020). Jaibu, the sex and affective education game. Educating in equality. <https://www.educarenigualdad.org/documento/?id=6106>

Ek Bilgiler

Oyun, dört bölmeli bir kovan şeklindeki tahtadan ve dört kategoriden oluşan bir kart destesinden oluşmaktadır: Doğru veya Yanlış, Soru ve Cevap, Çiz ve Tahmin Et, ve Rol Oynama. Ayrıca, oyun talimatları ve çocuklar ile yetişkinler için iki tür kartın yanı sıra anahtar terimlerin yer aldığı bir sözlük de içermektedir.

+MERCURIO

Kısa Açıklama

María Sol Biondi ve Rosa María Curcho, cinsel eğitimi ele almak amacıyla çeşitli kapsayıcı oyunların geliştirilmesi ve uygulanmasını içeren +mercurio projesini başlatmıştır.

Gençken bu alanda aldıkları eğitimlerin ardından, iki kadın güçlerini birleştirmeye ve cinselliği eğlenceli ve hayal gücüne dayalı bir şekilde öğretmenin bir yolunu bulmaya karar verdiler. Şu anda, kapsamlı cinsel eğitim bilgilerini birleştirerek, 71 soru, cevap ve talimat içeren bir bilgi yarışması formatında bir duygusal cinsel eğitim kart oyunu olan ConSEXuate gibi oyunlar sunmaktadırlar. Bu ve diğer ürünleri ile okullara, şirketlere, ailelere, vakıflara, oyuncakçılara, kitapçılara ve cinsel sağlık dükkanlarına ulaşmışlardır.

İlk müşterileri, okulunda cinsel eğitim konusunda öğrencilerle konuşmada zorluk çeken öğretmenler olduğunu söyleyen bir Katolik okulunun müdürüydü. Müdür, oyunu çevrimiçi olarak satın almakla kalmadı, aynı zamanda oyunu getirmelerini ve onunla konuşup uygulamaya başlamalarını istedi.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Bu uygulama, ilk uygulamaları aracılığıyla öğretmenler ve profesyoneller için bir oyun üretmeyi planladıkları ve Empatízate adındaki diğer ürünleriyle empati üzerine çalışmayı kararlaştıran şirketler de dahil olmak üzere farklı kitlelere ulaşmaya başladıkları için iyi bir örnek haline gelmiştir.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:



Kaynak

<https://www.masmercurio.com.ar/quienes-somos/>

Ek bilgiler

Markalarıyla, Palermo Üniversitesi ve Buenos Aires şehir hükümeti tarafından yürütülen bir kuluçka programına katıldılar. Burada mentorluk aldılar ve projelerini daha iyi geliştirmeyi öğrendiler.

+mercurio ile çeşitlilik, cinsiyet, kapsayıcılık, cinsel eğitim, empati, istismar, zorbalık ve ırkçılığa karşı kitaplar ve masa oyunları geliştirdiler. Projeleri için Empretec Banco Nación finalist oldular ve şu anda Arjantin Üretici Gelişim Bakanlığı'nın Cinsiyet Perspektifiyle Girişimcilik programının bir parçasıdır.

ÖĞRETMENLER İÇİN KILAVUZ: ZİHİNSEL ENGELLİ ÖĞRENCİLER İÇİN KİŞİLER ARASI CİNSELLİK EĞİTİMİ

Kısa açıklama

Hedef grup, zihinsel engeli olan çocuklar ve gençleri içermektedir. Bu grup, yakın normal veya hafif gecikmeli fiziksel gelişime sahip ek fiziksel zorlukları olan öğrencileri ve/veya otizm spektrum bozuklukları veya davranış sorunları olan çocukları da kapsamaktadır. Gayri resmi cinsel eğitim, herhangi bir yaşta herhangi bir sınıfta verilebilir. Resmi cinsel eğitim ise on bir yaşında başlamaktadır. Cinsel eğitim, farklı duygusal ve zihinsel gelişim düzeylerine (yaşlara) uyum sağlamalıdır. Öğrenciler aşağıdaki gruplara ayrılır:

Öğrenciler

Yaklaşık 11 yaşından itibaren, zihin veya sosyal-duygusal gelişimlerinin daha erken bir gelişim aşamasına (daha genç yaşa) karşılık gelebileceği dikkate alınarak değerlendirilir. Dersler, çocukların yeteneklerine uygun olarak düzenlenir. Bu grup ayrıca, konu hakkında bir müfredat geliştirilmesi gereken daha düşük yetenek seviyesine sahip öğrencileri de içermektedir.

Daha Küçük Öğrenciler/Çocuklar

Takvim yaşı 2 ile yaklaşık 11 yaş arasındadır. Bu grupta, cinsel eğitim konusu genellikle gayri resmi anlar sırasında ele alınmaktadır. Sınıf ayrıca cinsellik ve insan vücudu temaları üzerinde de çalışmaktadır.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Dünya Sağlık Örgütü, cinsel eğitim için kılavuzlar sunmaktadır. Bu kılavuzlar, farklı yaşlardaki çocukların ve gençlerin, belirli bir yaşta karşılaşmaları gereken durumları veya zorlukları anlamaları ve hangi değerler ile tutumları geliştirmeleri gerektiğini bilmeleri gerektiğini belirtmektedir. Bu kılavuzlar temelinde, cinsel eğitime yönelik bir politika ortaya çıkmıştır; bu politikanın başlangıç noktası, cinsellik ve ilişkilerle ilgili organize ve olumlu bir bakış açısıdır. Yukarıda belirtilen politika çerçevesinde, öğretim sürecinde iki ana bileşen belirlenmektedir:

- R – İlişkiler: İletişim kurma, teması sürdürme, sevgi, bağ kurma, başkalarıyla anlaşabilme, kendini ifade etme vb.
- S – Cinsellik: Kendi bedeniniz ve başka birinin bedeni ile ilgili olarak başa çıkmanız gereken tüm değişiklikler ve duygular; bunlar kendinizden veya başka birinden kaynaklanan belirli duyguları/hissiyatları (heyecan, uyanma, iyi hissetme) doğurmaktadır.

Program, Dayanıklılık konusuna ek bir vurgu yapmaktadır. Cinsel eğitim erken yaşta başlamalı ve sürekli bir süreç olmalıdır.

Ders Yapısı

Bu dersler her zaman çocukların seviyesine uygun olarak verilmektedir ve bu nedenle her sınıfta küçük farklılıklar göstermektedir. Zorlayıcı bilimsel terimler kullanılmaz. Gerekirse, belirli konular küçük gruplar halinde veya bireysel olarak öğrencilerle tartışılabilir. Her ders, daha önce öğrenilen bilgilerin güncel ve sonraki konularla bağlantılı olması gerektiği için öğrencilerin bilgi ve becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunur.

Cinsel eğitim, aşağıdaki bölümlere ayrılmaktadır:

1. Arkadaşlık, Aşk ve İlişkiler

- Arkadaşlık: Kişisel çevrelerinden spesifik örnekler üzerinden ele alınır. Bir arkadaşta sizin için önemli olan nedir?

- Aşk/Şefkat: Aşk ve şefkat duygularını tanımlamayı öğrenmek, kendi deneyimlerini paylaşmaya cesaret etmek, bu duygunun karşılıklı olup olmadığını sorgulamak, gerçekçi olup olmadığını değerlendirmek (örneğin, bir idol üzerinden) ve birini sevmek ne anlama geliyor?
- İlişki Türleri: Aile, arkadaşlık, iş ilişkileri, aşk ilişkileri vb.

2. Kız/Erkek Farklılıkları, Fiziksel Değişiklikler ve Hijyen

- Kızlar: Anaokulundan gelişim => kız => kadın; koltuk altı ve bacak tüylerinin alınması, adet dönemi, pedler ve tamponlar, yumurtalıklar, fallop tüpleri ve rahim hakkında bilgi.
- Erkekler: Anaokulundan gelişim => ergen => erkek; sakal, tıraş olma, boşalma.

3. Üreme

- Bebeklerin nasıl yapıldığı hakkında tartışma.
- Genital organlar, döllenme, embriyo implantasyonu, ikizler vb. konularında tartışma.

4. Hamilelik ve Doğum, Doğum Kontrolü

- Jinekolog; hamileliğin embriyodan fetüse, oradan da bebeğe gelişimi; amniyotik sıvı ile bebeğin doğumu; göbek bağı, plasenta, sezaryen, doğum kontrol yöntemleri, hap ve prezervatif.

5. Dayanıklılık – Güvenli Davranış

- Başkaları bana ne kadar yaklaşabilir? Ben onlara ne kadar yaklaşabilirim? Nerede soyunabilirim? Kimler beni çıplak görebilir (banyo, tuvalet vb.)?
- Kendi cinsel sınırlarını belirleme eğitimi: Kimler beni sarılabilir, öpebilir, dokunabilir...?
- Vücudun özel ve özel olmayan bölgeleri arasındaki fark: hangi bölgeleri kıyafetle kapatmalıyız, hangilerini açabiliriz, özel ve kamu alanlarını ayırt etme.
- Tanıdığım insanlar kimler ve tanımadığım insanlar kimler? Güvendiğim insanlarla tanımadıklarım arasında ne yapmam gerekir?

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

<https://www.pu-sk.com/app/templates/js/ckfinder/userfiles/files/rakovodstva-zanachinaeshti-uchiteli-i-terapevti/mejdulichnostno-seksualno-obrazovanie.pdf>

Kaynak

Sınıf Yapısı Bakımından:

- Tüm sınıf grubu, alt grup çalışmaları veya bireysel çalışma.

Mevcut Materyaller Bakımından:

- Resimli kitaplar, A3 formatında posterler, fotoğraflar, elektronik versiyondaki fotoğraflar, özel materyaller (peçeteler, deodorant, duş jeli vb.).

Bilgi Algısı Bakımından:

- Grup tartışmaları, çalışma kağıtları, rol oyunları, özel materyaller (insan vücudu bulmacası).

Eğitim Sürecinde:

- Resmi olmayan anlar sırasında cinsellik eğitimi ve gelişim ile ilgili olaylara da odaklanılmaktadır.

Farklı Materyaller Şunları İçerebilir:

- Resimli kitaplar, bilgi kitapları, somut materyaller (örneğin hijyen kutuları, bebekler), çalışma kitapları, çalışma kağıtları, resimler (internet, çocuklar ve öğretmen tarafından sağlanan), görevlerin belirlenmesi, basılı materyaller, Sensoa materyal seti (internetten erişilebilen), ilişki daireleri vb.

Ek Bilgiler

“Bütün bir kişiliğin” geliştirilmesi, cinsellik ve ilişkilerin de gelişimini kapsar. Cinsel Eğitim kapsamında yapılan çalışmalar şu amaçları gütmektedir:

Kendine ve Başkalarıyla İlişkilerde Saygı ve Sorumluluk Rehberi

- Kendine saygı ve başkalarıyla ilişkilerde sorumluluk bilinci geliştirmek.
- Bedenin fiziksel yapısına, hassasiyetlerine, duygularına ve isteklerine olumlu bir bakış açısı kazandırmak.
- Cinsel davranışlar konusunda sorumlu seçimler yapma konusunda destek sağlamak.
- Dayanıklılık (güvenli davranış) ve kendini koruma becerilerine odaklanmak.

Cinsel eğitimin etkili bir şekilde yürütülmesi, uyarlarla dolu bir ortam gerektirir. Bu, tüm katılımcıların kendi yaşam tarzlarına ve kimliklerine dikkat etmelerini gerektirir. Öğrencilerin aldığı birçok mesaj/bilgi sistematik bir şekilde planlanmamıştır ve genellikle meydana gelen olaylara anlık bir tepki niteliğindedir. Bu, ortaya çıkan yorumlar, şakalar, sorular ve daha fazlasını içermektedir. Bu tür spontane cinsel eğitim, sistematik ve planlı cinsel eğitimden çok daha büyük bir etkiye sahiptir. Çocuklarla ve gençlerle çalışmak, profesyonel bir tutum, bireyin kendi davranışlarının etkisinin farkında olmak ve ortaya çıkan durumları doğru bir şekilde ele almak için gereklidir.

Otizm Bozukluğu ve/veya Ağır Zihinsel Engeli Olan Çocuklar İçin:

- Bireysel çalışma ve cinsel eğitimin içeriğinin uyarlanması gereklidir.
- Ek destek ihtiyacı: programlar, görselleştirme, güvenilir bir kişi vb.

Sözel Olmayan Çocuklar İçin:

- Bedenin farklı parçalarına işaret ederek ya da ihtiyaçlarını veya acılarını simgeleyen bir resme işaret ederek ifade becerilerini geliştirmek önemlidir.

ÖZEL EĞİTİM GEREKSİNİMİ OLAN GENÇLER İÇİN EL KİTABI

Kısa açıklama

Bu el kitabı, özel eğitim gereksinimi olan (SEN) gençlerle çalışmayı kolaylaştıracak egzersizler içermekte ve sağlıklı bilgi aktarımı ile cinsel istismar ve şiddeti önlemeye yönelik bilgiler sunmaktadır. Öğretmenler, ebeveynler ve gençlerle bu konular üzerinde çalışmak isteyen diğer ilgililer için kullanılabilir.

Egzersizlerin Amacı: Bu egzersizler, gençlerin beden farkındalığını artırmalarını, özel ve kamusal alanları tanımalarını, uygun ve uygunsuz davranışları ayırt etmelerini, iyi ve kötü dokunuş arasındaki farkı öğrenmelerini sağlamayı hedeflemektedir. Bu süreç, gençlerin ihtiyaçlarını ifade edebilme ve gerektiğinde "hayır" deme becerilerini geliştirmelerine yönelik uygun araçlar sunar.

Cinsellik konusuna giriş

Amaçlar:

- "Cinsellik" kavramının ne olduğunu düşünmeye teşvik etmek.
- Cinselliğin farklı insanlar tarafından farklı şekillerde yorumlanabileceğini göstermek.
- Kişisel deneyimlerin "cinsellik" kelimesinin yorumlanmasını nasıl etkileyebileceğini anlamak.

Gerekli Malzemeler:

- Cinsellikle ilgili çeşitli objeler, fotoğraflar veya kartpostallar.

Süre: 20-40 dakika

Yöntem: Grup röportajı, Halı

Group Röportajı: Bu görevin amacı derin bir konuşma yapmak değil, hızlı ve kısa yanıtlar alınmasını sağlamaktır. Katılımcılara, verdikleri yanıtların doğruluğunun önemli olmadığını ve yalan söylemenin de kabul edilebilir olduğunu açıklayın.

Daha sonra ařağıdaki sorulardan bazılarını sorarak bařlayın:

- İlk defa ...'a aşık oldum.
- İlk öpücüğüüm ... idi.
- Hayatımın aşkı ...
- ...'yı öpmek isterdim.
- Bir kez yapmak istediğim şey...
- ...'nın en çekici kız/kadın olduğunu düşünüyorum.
- ...'nın en çekici erkek/adam olduğunu düşünüyorum.
- Romantik olan şey ...
- Erkek bedeninin en güzel yeri ... diye düşünüyorum.
- Kadın bedeninin en güzel yeri ... diye düşünüyorum.

Halı Etkinliğı: Yere cinsellikle ilgili objeler (fotoğraflar, kıyafetler, mumlar vb.) serilir ve herkesten bu objelerden birini seçmeleri istenir. Daha sonra katılımcılara, bu objeyi neden seçtikleri ve kendileri için ne anlam ifade ettiğı sorulur.

Bu etkinlik, katılımcıların cinsellik ve duygu dünyaları ile ilgili düşüncelerini daha rahat bir ortamda ifade etmelerini sağlamayı amaçlar.

2. Seçenek:

Cinsellik konusuyla ilgili erotik, güzel veya çirkin imgelerin yer aldığı kartlar ve mandallar yere serilir. Katılımcılar, hoşlandıkları bir kartı ve rahatsız edici veya hoşlanmadıkları bir kartı seçerler. Kartlar beğenilen/beğenilmeyen olarak iki kategoriye ayrılarak duvara asılır, böylece cinselliğın iki yönü de görülebilir.

Bu alıştırma, cinselliğın çok yönlü bir konu olduğunu göstermek için kullanılabilir. Her bireyin kendi fikirleri, duyguları ve deneyimleri vardır. Doğumdan itibaren, tüm insanlar cinsel varlıklardır. Cinsellik belirli bir yaşa sınırlı değildir ve cinsel gelişim yaşam boyunca devam eder.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Özel ihtiyaçlar, grubun öğrenme stilini etkileyebileceğinden, aşağıdaki noktaları göz önünde bulundurun:

- Öğrenme ve bilgiyi işleme süreci daha uzun sürebilir.
- Hedef kitleniz kavramlarla ilgili zorluk yaşayabilir, bu yüzden anlaşılır bir dil kullanın.
- Grup içindeki bazı bireyler, kişiler arası ilişkilerin inceliklerini anlamakta çok belirgin zorluklar çekebilir; bu nedenle bazı alıştırmalar tüm özel eğitim gereksinimi olan gençler için uygun olmayabilir.

Öğrenme sürecinde insanların ihtiyaç duyduğu destek ve yardımlar kişiye göre değişiklik gösterecektir. Küçük gruplar halinde (maksimum 5-6 kişi) çalışın ve/veya bireysel oturumlar gerçekleştirin. Özel eğitim gereksinimi olan gençlerle çalışırken aşağıdaki temel kuralları göz önünde bulundurmak önemlidir:

- Öğrenmeyi küçük parçalara bölerek eğitim hedeflerine adım adım ulaşın; önceki hedefe ulaşmadan bir sonrakine başlamayın.
- Tek bir öğrenme hedefini gerçekleştirmek için çeşitli yöntemler kullanın (görsel hatırlatıcı, işitsel bilgi, okuma - tercihen yazılı olarak).
- Katılımcılara her zaman katılmama seçeneklerinin olduğu belirtilmelidir. Bu, her alıştırmadan başında tekrar edilmelidir, böylece katılmamayı veya gruptan biraz uzak kalmayı seçebilirler. Büyük bir grupta bulunmak rahatsız edici hale gelirse, dinlenebilecekleri bir yer (veya odada güvenli bir alan) sağlanmalıdır.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

ÖZEL EĞİTİM GEREKSİNİMİ OLAN GENÇLER İÇİN EL KİTABI

Kısa açıklama

El kitabı, özel eğitim gereksinimi olan gençlerle çalışmayı kolaylaştıran egzersizler içermekte olup, sağlık bilgisi ve cinsel saldırı ile şiddetin önlenmesi konularını aktarma amacı taşımaktadır. Bu materyal, öğretmenler, ebeveynler ve gençlerle bu konular üzerine çalışmak isteyen diğer ilgililer tarafından kullanılabilir.

Egzersizler, gençlerle sağlık önleme konuları ve bilgi oturumları planlamak için kullanılabilir. Amaç, insan vücudu hakkında bilgi edinmeyi teşvik etmek, vücudun gelişimini anlamak ve kızlar ile erkekler arasındaki farkları göstermektir.

Egzersizin hedefleri:

- Katılımcılar vücudun farklı bölgelerini adlandırabilir.
- Katılımcılar vücutla ilgili hisleri tanımlayabilir.

Malzemeler: İnsan vücudu çizimi

- Çok büyük bir kağıt üzerine bir katılımcının silüetini çizebilirsiniz.
- Vücut, ilişki ve bağlılık konularını konuşmak için şekiller oluşturan bir küp seti kullanabilirsiniz.
- Ayrıca büyük bir kadın ve erkek vücut çizimi de kullanabilirsiniz.
-

Metodoloji:

1. Vücudun farklı bölümleri için kelimeler düşünün – bu kelimeleri katılımcılara verin ve onları vücudun uygun yerine yerleştirmelerini sağlayın. Ayrıca onlardan vücut bölümlerini kumaş üzerine çizip veya kesip, uygun yerlere yerleştirmelerini isteyebilirsiniz ya da çizim yapamıyorlarsa lamine edilmiş resimleri kullanabilirsiniz. Bu egzersiz, insan vücudunun farklı bölümlerini ve işlevlerini açıklamaya ve tartışmaya giriş olarak hizmet edebilir.

2.Egzersizlerin devamında, vücudun farklı bölümleri ile hisler, eylemler (öpüşme, cinsellik, sarılma), duygular vb. gibi kelimeleri ilişkilendirebilirsiniz.

3.Bu, hamilelik, adet döngüsü gibi konular üzerine bir sohbet için de kullanılabilir.

4.Kadınlar ve erkekler arasındaki farkı tartıştıktan sonra, katılımcıların uygun cinsiyetin yanına durarak kendilerini tanımlamalarını isteyebilirsiniz. Bu, transseksüellik veya farklılıkları açıklamak için iyi bir yol olabilir.

Rehber İlkeler: Doğru dili kullanmak ve vücutta neler olduğunu açıklamak önemlidir. Grubun yaşına bağlı olarak, ergenlik ve vücutta meydana gelen değişiklikler hakkında tartışabilirsiniz.

Oturumu duygular ve ilişkilerle bağdaştırmaya çalışın. Bireysel çalışmalarda, her zaman kişisel arzular, hedefler, duygular vb. ile bir bağlantı kurmaya çalışın.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Belirli ihtiyaçlar, grubun öğrenme tarzını etkileyebileceğinden, şu hususları göz önünde bulundurun:

- Öğrenme ve bilgiyi işleme süreci daha uzun sürebilir.
- Hedef grubunuz kavramlarla zorluk yaşayabilir, bu yüzden erişilebilir bir dille konuşun.
- Grubun bazı üyeleri, kişilerarası ilişkilerin inceliklerini anlama konusunda oldukça özel zorluklar yaşayabilir; bu nedenle bazı egzersizler tüm özel eğitim gereksinimi olan (SEN) gençler için uygun olmayabilir.

Öğrenme sürecinde bireylerin ihtiyaç duyduğu destek ve yardım, kişiye bağlı olacaktır. Küçük gruplar (maksimum 5-6 kişi) içinde çalışın ve/veya bireysel oturumlar gerçekleştirin.

Özel eğitim gereksinimi olan gençlere öğretim yaparken, aşağıdaki temel kurallara dikkat etmek önemlidir:

- Öğrenmeyi küçük parçalara ayırın, böylece eğitim hedeflerine adım adım ulaşabilirsiniz; bir hedefe ulaşmadan bir sonraki hedefe başlamayın.
- Tek bir öğrenme hedefine ulaşmak için birkaç farklı metodoloji kullanın (görsel hatırlatıcılar, işitsel bilgi, okuma – tercihen yazılı olarak).
- Katılımcılara her zaman katılmama seçeneklerinin olduğunu belirtmek önemlidir. Bu, her egzersizin başında tekrarlanmalıdır, böylece katılmamayı seçebilirler veya istekleri doğrultusunda gruptan uzak durabilirler. Eğer büyük bir grupta bulunmak rahatsız edici hale gelirse, dinlenebilecekleri bir yer (veya odada güvenli bir alan) olmalıdır.



İyi uygulama fotoğraflarının linki:

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Ek bilgiler

Odak nokta, insan vücudu hakkında bilgi yaymak, vücudun gelişimini açıklamak ve kızlar ile erkekler arasındaki farkları göstermektir.

ÖZEL EĞİTİM GEREKSİNİMİ OLAN GENÇLER İÇİN EL KİTABI

Kısa açıklama

Bu el kitabı, özel eğitim gereksinimleri olan gençlerle çalışmayı kolaylaştıran, sağlık bilgisi aktarmayı ve cinsel saldırı ve şiddeti önlemeyi amaçlayan egzersizler içermektedir. Öğretmenler, ebeveynler ve gençlerle bu konularda çalışmak isteyen diğer kişiler tarafından kullanılabilir.

Egzersizler, gençler için sağlık önleme konuları ve bilgilendirme oturumları planlamak için kullanılabilir.

Tema: Kamusal ve özel alanlar ve vücut bölümleri

Amaçlar:

- Kamusal ve özel alanların ne olduğunu öğrenmek.
- Kamusal ve özel alanları tanımlayabilmek.
- Korunması gereken vücut bölümlerini belirlemek.
- Hangi vücut bölgelerinin özel alanlarda gösterilebileceğini ve hangilerinin kamusal alanlarda gösterilebileceğini ayırt edebilmek.

Süre: 45-60 dakika

Malzemeler: Flip chart ve işaretleyiciler

Katılımcılara tanıdık gelen özel alanlar ve kamusal yerlerin fotoğrafları (örneğin, banyo, mutfak, yatak odası, sokak, yüzme havuzu, dükkan veya süpermarket).

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Özel ve kamusal kelimelerini flip chart üzerinde yazın. Her kelimenin altına özel bir alan ve kamusal bir yerin fotoğrafını yapıştırın. Özel alanlar ve kamusal yerler ile (gerekiyorsa işaret dili kullanarak) bedenin çeşitli bölümleri hakkında konuşacağınızı açıklayın.

Grup içinde "özel" ve "kamusal" kelimelerini söyleme alıştırmaları yapın. Bu kavramları desteklemek için işaretler kullanabilirsiniz: "özel" için "kapıyı kapat" ve "kamusal" için "kapıyı aç" gibi.

Özel ve Kamusal Alanlar

Her katılımcıya kamusal alanlara ait fotoğrafların olduğu bir el ilanı verin ve resmin özel bir alan mı yoksa kamusal bir alan mı olduğuna karar vermelerini isteyin ve yanıtlarını yazmalarını isteyin.

Dokunulmaması Gereken Vücut Bölgeleri

Her katılımcıya çıplak bir kadın ve erkek çiziminin olduğu bir el ilanı verin ve çizilen bedenlerdeki dokunulmaması gereken bölgeleri işaretlemelerini ve isimlendirmelerini isteyin. Bu bölgelerin neden özel olduğunu sorarak açıklamalarını isteyin (insanlar bu bölgelere izinsiz bakamaz veya dokunamaz).

Özel ve Kamusal Alanlar ile Giyinik ya da Çıplak Olma Arasında Bağlantı Kurma

Katılımcılara, sadece iç çamaşırı ile nerelere gidilebileceğini veya nerelerde çıplak olunabileceğini sorun.

Rehberlik: Eğitimciler, bazı katılımcıların hiç kişisel alan tecrübesi olmamış olabileceğini veya bu kavramın onlar için var olmadığını veya sınırlı olduğunu dikkate almalıdır.

Eğitmen, kamusal tuvaletlerin bir yandan kapısı kilitlenebildiği için özel bir alan olarak değerlendirilebileceğini, ancak diğer yandan insanların girip çıktığı bir yer olduğu için aynı zamanda kamusal olarak da görülebileceğini vurgulamalıdır.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Ek bilgiler

Odak noktası, kamusal ve özel alanlar ile bedenin dokunulmaz bölgeleri hakkında bilgi sahibi olmalarını sağlamaktır.

ZİHİNSEL ENGELLİ BİREYLER İÇİN CİNSEL EĞİTİM GELİŞTİRME (DESEM)

Kısa açıklama

DESEM, zihinsel engelli bireyler için cinsel eğitim programlarının geliştirilmesini ve uygulanmasını amaçlayan bir projedir. Bu tür bir eğitim, zihinsel engelli bireylerin sağlıklı ilişkiler kurmaları, beden farkındalıklarını geliştirmeleri ve kişisel sınırlarını korumaları için gereklidir.

- DESEM projesi, cinsel eğitim konusunu kapsayan yöntemler ve materyaller aracılığıyla, bu alanda çalışan eğitimcilere rehberlik etmeyi hedeflemektedir.
- Proje, bireylerin kendilerini güvende hissetmelerini sağlamayı, kamusal ve özel alanları ayırt etmeyi öğrenmelerini, bedenlerinin dokunulmaz bölgelerini tanımalarını, kendilerini ifade etme yeteneklerini geliştirmelerini ve sosyal etkileşimlerde sorumluluk duygusunu kazanmalarını desteklemektedir.
- Bu bağlamda DESEM, eğitimcilerin, ailelerin ve bakım verenlerin rehberliğinde, zihinsel engelli bireylerin kendilerine saygı duyarak, kendilerini ve başkalarını anlama yetilerini destekleyen yapılandırılmış eğitim oturumları sunmaktadır.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Zihinsel engelli bireylerin aileleri, özel eğitim öğretmenleri ve rehber öğretmenlerin eğitimi için hazırlanmış cinsellik eğitimi modülleri, E-Öğrenme platformuna aktarılacaktır.

E-öğrenme platformu, bireysel ve bağımsız öğrenme imkanı sunarak eğitim sisteminde yer almayan öğretmen ve ailelerin eğitim maliyetlerini azaltacak ve yeniden dahil olma ve eğitimde eşit fırsatlar sunacaktır. Zihinsel engelli bireylerle çalışmak için bilişim teknolojileri tabanlı yenilikçi yöntemler ve araçlar sunarak öğretmen/referans uzmanlarının mesleki gelişimini destekleyecektir. Platform, ortak ülkelerdeki eğitimciler arasında etkili iletişim imkanı sağlayacaktır.

E-öğrenme platformunun geliştirilmesi, projenin sürdürülebilirliğinde öncü bir rol oynayacak, resmi öğrenme ortamının dışına çıkılmasına olanak tanıyacak ve eğitim erişimini zaman, mekan ve kaynak sınırlaması olmaksızın sağlayacaktır.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

<https://www.desemproject.eu/e-learning-platform/>

Kaynak

European Agency for Special Needs and Inclusive Education (website)

<https://www.europeanhttps://mail.google.com/mail/u/0?ui=2&ik=86b5bfd8ca&attid=0.1&permmsgid=msgf:1648718579887693203&th=16e16cd028cadd93&view=att&disp=inlineagency.org/>

Greek law 3699/2008 about “Special Education and Training of Persons with Disabilities or Special Educational Needs.”

https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008 <https://www.desemproject.eu/>

CINSEL EĞİTİM - ÖZEL OKULLARDA KENDİNİ KORUMA PROGRAMI

Kısa Açıklama

Süre: 6 ay

Amaç: Uygunsuz dokunuş veya yaklaşımlardan kendini koruma

Hedefler:

- Kendi bedenini tanımak
- İki cinsiyeti ayırt etmek
- Duygularını uygun bir şekilde ifade etmek
- Uygunsuz dokunuşlara "hayır" demeyi öğrenmek

Disiplinler Arası Yaklaşım: Dil, Sosyal beceriler, İletişim

Uygulama Yöntemi: Proje-çalışma planları, grup işbirlikli deneyimsel süreçler, rol yapma, mülakatlar, alan çalışması-gözlem (değerlendirme sırasında), sosyal deney.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

6 tematik eksene dayalı olarak uygulanacaktır:

- 1.Beden Farkındalığı ve Beden Hijyeni + Öz Farkındalık
- 2.Cinsiyet Ayrımı
- 3.Duyguları Öğrenme
- 4.Diğer İnsanlar ve Karşı Cins ile Sosyalleşme Bağlamı
- 5.Duyguların Uygun İfadesi
- 6.Kendini Başkalarından Koruma

Kaynak

Couwenhovem, T. (2007). *Teaching children with Down syndrome about their bodies, boundaries and sexuality: A guide for parents and professionals*, Woodbine House.

Greek law 3699/2008 about "Special Education and Training of Persons with Disabilities or Special Educational Needs."
https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008

Morfa, X., Candia, K, Lopetora, P. & Botea, M. (Spanish Assofa of Clinical Sexology) (2003). I want to know about sex, (trans.: Christodoulou, K.), , published by Kastaniotis, Athens.

Ek Bilgiler

Program etkili oldu; tüm çocuklar bireysel hedeflerine ve en önemli son hedefe, kötü bir dokunuşa "hayır" diyebilme becerisine ulaştı.

Bilginin kişiler ve farklı ortamlar üzerinde pekiştirilmesi, sağlamlaştırılması ve genellenmesi için programın devamı ve ısrarla uygulanması gerekmektedir.

Öğretmenler için bu konu alışılmadık ve hassas bir konuydu, bu nedenle yönetiminde incelik gerektiriyordu, ancak başarı yoluyla elde edilen memnuniyet tüm çabalarımızı haklı çıkardı.

CINSELLİK VE ENGELLİLİK BİLGİLENDİRME GÜNLERİ

Kısa Açıklama

Engelli Bireylerin Ebeveynleri, Vasileri ve Dostları Derneği "Açık Kucaklaşma" tarafından düzenlenen bir dizi bilgilendirme günü.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Bu bilgilendirme günleri aracılığıyla katılımcılar, aşağıdaki konularda bilgi edinme fırsatı buldular:

- Cinsel eğitim kavramı
- Eğitimi kimlerin verdiği
- Öncelikle hangi konuların öğretilmesi gerektiği
- Zihinsel engelli bireylerin psiko-seksüel gelişimi
- Cinsel eğitimin temel unsurları

Kaynak

<https://anixtiagkalia.gr/imerida-sex-and-disability/>

Ek Bilgiler

Özel ihtiyaçları olan bireyler için cinsel gelişim konusunda iki farklı görüş öne çıkmaktadır. Birinci görüş, bu bireylerin kontrol edilemez bir cinsel arzulara sahip olduğunu, bu durumun toplumun geneline ve kendilerine tehlike oluşturacak boyutlara ulaştığını savunmaktadır. Bunun sonucunda, bu bireylerin toplumdan çeşitli şekillerde dışlanması söz konusu olmaktadır.

İkinci görüş, zihinsel engelli veya başka bir zorluk yaşayan bireylerin asexual olmalarını istemektedir. Başka bir deyişle, bu bireylerin cinsel davranış sergilemeyecekleri, çocuklar gibi "masum" oldukları düşünülmektedir. Bu iki algı, cinsel eğitimi gereksiz kılmaktadır. Ancak, engelli bireylerin cinselliği ile ilgili gerçek nedir?

Gerçek şu ki, insan gelişimi sırasında tüm bireylerde biyolojik olgunlaşma gerçekleşir. Biyolojik olarak olgunlaşma aynı olduğu için, özel ihtiyaçları olan bireylerin cinsel ihtiyaçları da tüm insanlar gibi gelişimlerinin bir parçasıdır. Örneğin, zihinsel engelli çocuklar ergenliğe geçerken ilişkiler kurmak, cinsel konuları konuşmak ve bazen kendi ailelerini kurmak isteyebilirler. Sorun, bu içgüdüsel ihtiyacın nasıl ortaya çıktığı ve tatmin edildiğidir. Ağır zihinsel engeli olan bireyler açık bir cinsellik göstermemekte, gösterdiklerinde ise temel ifade aracı olarak masturbasyonu kullanmaktadırlar. Öte yandan, ağır zihinsel engeli olan bireyler, cinsel tatmin için duygusal içerik verdikleri bazı nesneler de bulabilirler. Orta düzey zihinsel engeli olan bireyler cinsel gelişimlerini daha kapsamlı bir şekilde yaşarlar ve yalnızca cinsel organlara odaklanmazlar. Aslında, cinsel tatmin sağlamak istedikleri başka bir kişi arayışında olma eğilimindedirler. Hafif zihinsel engeli olan bireyler ise diğer insanların cinsel davranışlarına oldukça yaklaşırlar.

Bu nedenle, "özel ihtiyaçları olan insanlar" terimi, farklı özelliklere ve zorluklara sahip birçok insanı kapsar. Bu nedenle, her durum farklı olduğu ve zorluğun doğasına bağlı olarak güvenle bir eğitim biçimini genellemek zordur. Ancak, özel ihtiyaçları olan bireylerin ebeveynlerinin sıklıkla karşılaştığı konularla ilgili bazı temel noktalar vardır. Bunlar arasında masturbasyon, cinsel saldırganlık ve cinsel istismar gibi konular bulunmaktadır.

INCLUDED: YARATICI YÖNTEMLERLE KAPSAYICI CİNSEL EĞİTİM

Kısa Açıklama

INCLUDED, öğrencileri, öğretmenlerini ve ailelerini kapsayan yenilikçi bir cinsel eğitim programı geliştirmek amacıyla 7 Avrupa ülkesini bir araya getirir.

INCLUDED, EU tarafından finanse edilen bir projedir ve liseli öğrenciler için kapsayıcı bir cinsel eğitim müfredatı tasarlamayı ve uygulamayı, aynı zamanda öğrenci dostu tiyatro tekniklerine dayanan bir bütün okul yaklaşımını teşvik etmeyi hedeflemektedir.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

INCLUDED Projesi şunları geliştirecektir:

- Öğrenciler için bir müfredat eğitim programı, zihinsel engelli bireyler de dahil olmak üzere ergen öğrencilerin, cinsel eğitimin temel öğrenme çıktıklarını etkili bir şekilde elde etmelerine destek olmayı hedeflemektedir (WHO standartlarına göre).
- Bir e-kurs, öğretmenlerin ve okul personelinin, öğrencileri için mevcut cinsel eğitim uygulamalarını yaratıcı yöntemler aracılığıyla uygulamalarına yardımcı olacaktır.
- Okullar için bir metodolojik rehber, aileler ve okul topluluğu için kapsayıcı cinsel eğitim atölyeleri geliştirmeyi amaçlamaktadır. Bu rehber, okulların, öğrenciler için cinsel eğitim programına ebeveynlerin ve bakıcıların aktif katılımını sağlamak amacıyla WHO politika önerilerine uygun olarak işbirliği yapmalarını kolaylaştıracaktır.
- Politika kılavuzları ve her ortak ülkedeki deneyimlere dayanan, bütünsel ve olumlu cinsel eğitimin yaratıcı bir bütün okul yaklaşımını nasıl uygulayacaklarına dair detaylı bir yol haritası; bu, okul otoriteleri ve politika yapıcılar için hedeflenmiştir.

Kaynak

<https://www.kmop.gr/el/projects-vf/included/>
<https://includedproject.eu/educational-resources/>

Ek Bilgiler

INCLUDE projesinin beklenen somut sonuçları şunlardır:

- Ortaokul öğrencileri için kapsayıcı bir cinsel eğitim müfredatının tasarımı, pilot uygulaması ve değerlendirilmesi,
- Tüm okul topluluğunu (ebeveynler dahil) cinsel eğitim sürecine aktif olarak dahil etmek ve eğitmek için yaratıcı ve drama temelli yöntemler kullanarak metodolojiler geliştirilmesi.

HIKAYE ANLATIMI VEYA ROL YAPMA

Kısa Açıklama

Rol yapma, senaryolarla desteklenebildiği için, katılımcılara birçok durumda kullanabilecekleri yeni kişilerarası becerileri deneme fırsatı sunar. Hikaye anlatımı yoluyla, zihinsel engelli gençler kişisel sınırlar ve rıza gibi konularda yön bulabilirler. Bu aynı zamanda onların empati geliştirmelerini tetikleyebilir ve durumlarla ilişki kurmalarına, uygun davranışları anlamalarına yardımcı olabilir.

Serious Game, engelli bireyler için duygusal, ilişkisel ve cinsel yaşam hakkında bilgi vermek ve farkındalık yaratmak amacıyla tasarlanmış bir oyundur. Bu, herhangi bir dijital cihazdan (bilgisayar, tablet veya telefon) erişilebilen çevrimiçi bir oyundur. Zihinsel engelli bireyler için erişilebilir olan oyun, Kolay Okunabilir ve Anlaşılabilir (FALC) olarak uyarlanmış ve entegre bir ses sistemi içermektedir. Oyun, bir toplantı etrafında döner. Oyuncu, bir ESAT'ta çalışan iki kişinin hikayesini keşfeder ve onların macerasını 15 sahne boyunca takip eder. Her sahne farklı bir tema ile ilgilidir (örneğin, biriyle tanışma, aşk hisleri, evlilik hayatı, duygular ve tartışmalar, cinsel sağlık, şiddet, hamilelik, ebeveynlik). Her sahnede, oyuncu kendilerine özellikle ilgi çeken konularda ilerlemeyi seçebilir. Karakterler, diyaloglar, bilgiler, oyunlar ve sesler, engelli bireyler tarafından ve onlar için oluşturulmuştur. Profesyonel ve aile bakım verenlerin aracı keşfetmelerine ve onu benimsemelerine yardımcı olmak amacıyla bir metodolojik rehber de geliştirilmiştir.

Nereden geliyor? Fransa, UNAPEI.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

- Oyunlu öğrenme, duygusal, ilişkisel ve cinsel yaşam hakkında bilgi verir ve farkındalık yaratır.
- Rol yapma temelli metodoloji, konuların daha somut bir şekilde anlaşılmasını sağlar.
- Herhangi bir dijital cihazdan (bilgisayar, tablet veya telefon) çevrimiçi erişilebilir.
- Kolay Okunabilir ve Anlaşılabilir (FALC) olarak uyarlanmış olup entegre bir ses sistemi içermektedir.
- Profesyoneller ve aile bakım verenler için yardımcı olacak metodolojik kılavuzlar bulunmaktadır.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

- https://adapeipapillonsblancs.alsace/index.php/2022/06/20/le-serious-game-est-pret-connectez-vous/?fbclid=IwAR3CUvjcbgIXQr-WwEWAejZ1FCyPnCqjkBolj7K_zw5mEeMS0a5oAKCdrEs
- <https://adapeipapillonsblancs.alsace/wp-content/uploads/2022/06/Livret-A5.pdf>
- <https://prod05.almedia.fr/adapei/>

OLUMLU AKRAN BAĞLANTILARINI DESTEKLEME

Kısa Açıklama

Bu metodoloji, gençleri bir araya getirerek akran bağlantısını ve toplumsal katılımı kolaylaştırmayı, onlara doğru ve olumlu cinsel sağlık bilgileri sağlamayı ve ilişkiler ile cinsel sağlık hakkında açık ve dürüst konuşmalar yapmalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Etkileşimli tartışmaların teşvik edilmesi, basit bir dil ve açık uçlu sorular kullanılarak tartışma ve alışverişin sağlanmasıyla gerçekleştirilebilir. Ayrıca, düşüncelerin ve duyguların paylaşımını teşvik ederek, tartışmak için güvenli bir alan sağlayarak desteklenebilir.

Eğitimler: 18 yaş ve üzerindeki zihinsel engelli bireyler için ayrılmış 6 oturum.

İçerik:

- Bir kadın veya erkek olarak hayatımı nasıl yaşıyorum...
- Duygusal hayatımda bir kadın/erkek olarak nasıl davranıyorum...
- Vücudumda nasıl yaşıyorum...
- Kalbimde nasıl hissediyorum...
- Nereden geliyor?

Nereden geliyor? Belçika, Inclusion asbl 'Parlons d'Amour'.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Hedefler:

- Vücudunuzla, arzularınızla, hayal kırıklıklarınızla ve zorluklarınızla rahat olmayı öğrenmek.
- Duygusal yaşam ve cinsellik konusundaki suçluluk hissini azaltmak.
- Konuyla ilgili daha fazla bilgi edinmek.

Metodoloji:

- Tek bir oturum içerisinde, eğitmen çeşitli kolaylaştırma yöntemleri kullanacaktır: grup tartışmaları, bilgilendirme oturumları ve kolaylaştırma seansları.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

- <https://www.inclusion-asbl.be/formations-sensibilisation/formations-sensibilisation-2/formations-pour-les-personnes-avec-un-handicap-intellectuel/parlons-damour-description-detaillee/>
- Easy to read doc: <https://www.inclusion-asbl.be/formations/parlons-damour/>

ÇOK DUYULU ÖĞRETİM YÖNTEMİ

Kısa Açıklama

Bu yöntem, öğretimi daha kapsayıcı hale getirir ve öğrencinin bilgi ve becerilerini güçlendirir. Görsel, işitsel, kinestetik, dokunsal veya koku gibi farklı duysal öğrenme türlerini içerir.

Örneğin, dokunsal öğretim araçları veya anatomik modeller, bebekler, doğum kontrol ürünleri ve hijyen ürünleri gibi dokunulabilen öğretim materyalleri, anatominin, hamilelik önlemenin ve hijyenin soyut kavramlarını çok daha somut hale getirir.

Tam, gerçekçi insan bedenlerinin detaylı ölçekli modelleri olan Matassa bebekleri, yetişkinleri ve çocukları temsil eden kumaş bebeklerdir.

Bu bebekler, duygusal, ilişkisel ve cinsel yaşam alanında öğretim araçları ve arabuluculuk araçları olarak profesyonel kullanım için tasarlanmıştır.

İfade Aracı: Matassa bebeklerini kullanmak, tartışmayı teşvik eden bir mesafe yaratır. Soruları ve problemleri ele alırlar. Kuklalar gibi, roller üstlenir ve bazıları icat edilmiş, bazıları yaşanmış durumları canlandırırlar.

Sözcüklere dökmeden ifade aracı haline gelebilirler. Bu anlamda, yaş, engel, travma, dil engelleri veya diğer faktörler nedeniyle sözlü becerileri az veya hiç olmayan bireylerle özellikle anlamlıdır.

Nereden geliyor?

Julie Lachazette tarafından, Planning Familial (Belçika) ile iş birliği içinde Anamaya dikiş atölyesinde oluşturulmuştur. Matassa ürünleri, Fransa'da el yapımı olarak üretilmektedir.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

- Kullanışlı: Dokunsal bebekler sayesinde duyuşal öğrenme
- Gerçekçi, somut bedenler
- İnsanların ifade bulmasına yardımcı olmak için samimiyete daha kolay erişim
- Uyarlanabilir ve değiştirilebilir bir araç

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

- <https://www.les-poupees-matassa.fr/>

MIXTURE OF ALL THE ABOVE, DECOMPLEXIFY SEXUAL THEMES THROUGH GAMES

Kısa Açıklama

Bir masa oyunu şeklinde, taşlar, zarlar, bulmacalar ve görsel araçlarla desteklenen bu oyun, cinsellik ve duygusallık konularında konuşmayı kolaylaştırmak için bir dizi araç sunmaktadır.

Oyuncular, oyunun lideri olan bir eğitmen veya psikoloğun sorduğu sorulara doğru yanıt vermek zorundadırlar; böylece bulmacalarının bir parçasını alabilirler. Oyun, bir oyuncu erkek ve kadın karakterleri temsil eden bulmacayı tamamladığında sona erer.

Aşağıdaki 7 tema işlenmektedir: Sosyal normlar, Haklar & yükümlülükler, Samimiyet, Duygusal yaşam, Hijyen & Sağlık, Seçim yapma, Duygular.

Bu oyun, bir zeka oyunu, Trivial Pursuit ve bir bulmacanın mantığını birleştirmektedir. Bir oyun yaklaşık yirmi dakika sürer ve en fazla üç ila beş oyuncu ile oynanabilir.

Zihinsel engelli yetişkinlere yönelik olan bu oyun, bu alandaki kodların, hakların, yükümlülüklerin ve yasakların edinilmesi yoluyla cinsel eğitim sağlamayı hedeflemektedir. Oyun, ergenler için de uyarlanabilir.

Nereden geliyor?

Oise bölgesinde Unapei tarafından işletilen bir yerleşik bakım evinde eğitim personeli ve bir psikolog tarafından hazırlanmıştır.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Bu oyunun amacı, zihinsel engelli bireyler için cinsel ve duygusal yaşama erişimi keşfini etkili ve pratik hale getirmektir.

- Kendi cinsel ve duygusal kimliklerini benimsemelerini kolaylaştırır.
- Cinsellik algıları ve duygusal yaşamlarına dair temsil düzeylerini anlamak için bir değerlendirme aracı olarak kullanılır.
- Katılımcıları travmaları hakkında konuşmaya teşvik etmenin yanı sıra, vücuda saygı, sosyal konvansiyonlar, yasaklar ve rıza konularında önleyici eylemler almalarını sağlar.
- Bireylerin kendi temsillerini ifade etmelerini teşvik eden, uyarlanmış ve pratik bir alan sunar.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:

<https://esat-unapei60.com/nos-metiers-et-savoir-faire/keskesex-jeu-deducation-a-vie-affective-sexuelle/>

DILEMMA OYUNU

Kısa Açıklama

"Dilemma Oyunu", Sierra Leone'nin Freetown kentinde bulunan bir Oyun Tabanlı Öğrenme (GBL) platformudur ve Okul, Pazar Yeri, Sağlık Kliniği, Kilise ve Camii gibi çeşitli yerleri keşfetme imkanı sunar. Cinsel Haklar, Ergenlik, Hamilelik, Cinsel Yolla Bulaşan Enfeksiyonlar (STI'ler) ve Doğum Kontrolü ile ilgili ikilemler ve öğrenme fırsatları sunar. Kullanıcılar, güçlendirme ve eğitim amacıyla eğitici quizler, etkileşimli videolar ve mini oyunlarla etkileşime geçerler.

Oyun, çevrimiçi oynanabilir veya uygulama olarak indirilebilir ve Lululab tarafından sağlanmaktadır.

Yaş Aralığı: 12-16 yaş arasındaki kızlar ve erkekler içindir.

Oyun, bireysel veya grup olarak oynanabilir; bu da onu, Gençlik kulübü, sınıf veya benzeri ortamlarda Cinsel ve Üreme Sağlığı ve Hakları (SRHR) konularını tartışmak için değerli bir diyalog aracı haline getirir. Oyunlar ve hikaye anlatımı aracılığıyla bazen tabu olan konulardaki tartışmaları normalleştirmeye yardımcı olur.

Oyun, Save the Children Sierra Leone, Save the Children Danimarka, BRAC Uganda ve Sierra Leone ile Uganda'dan genç katılımcılar ile iş birliği içinde oluşturulmuştur.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Bu, iyi bir uygulamadır çünkü interaktif ve kültürel duyarlılığa sahip bir yaklaşım kullanarak, kullanıcıları Cinsel ve Üreme Sağlığı ve Hakları (SRHR) konularında eğitmekte ve onlarla etkileşimde bulunmaktadır; özellikle genç bireylere odaklanmaktadır. Sadece bilgi vermekle kalmaz, aynı zamanda açık tartışmaları teşvik eder ve anlayışı güvenli ve keyifli bir şekilde destekler. Özellikle, kullanıcıları interaktif unsurlar aracılığıyla meşgul ederek öğrenmeyi keyifli ve katılımcı bir deneyim haline getirirken, geniş bir konu yelpazesini kapsamaktadır. Bu kapsamlı yaklaşım, derin bir anlayış sağlar.

Uygulama, Cinsel Eğitim ile ilgili sıklıkla tabu olan konuları tartışmak için güvenli ve ilgi çekici bir alan sunarak, bu konuları zorluklar ve hikaye anlatımı haline getirir ve böylece bu sohbetleri damgalamayı kaldırmaya ve normalleştirmeye yardımcı olur. Özellikle genç izleyici için gruplarda oynandığında, diyalog aracı olarak işlev görerek kullanıcıların akranlarıyla tartışmalarını sağlar, açık konuşmaları ve karşılıklı anlayışı teşvik eder.

Son olarak, Dilemma Oyunu, kullanıcılara Cinsel Eğitim, Rıza, Ergenlik ve Hijyen konularında gerekli bilgi ve bilgiler sunarak, GIAff4ID'nin hedefleri için kritik bir güçlenme sağlar.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:



Kaynak

<https://lululab.org/educationalgames/sexualeducation>

Ek Bilgiler

Oyun, başlıca faydalanıcıları gençler, özellikle de cinsel eğitim anlayışını geliştiren ergenlerdir. Oyun, onlara yaşlarına uygun bilgiler sunmayı ve sağlıkları hakkında bilinçli kararlar almalarını sağlamayı amaçlamaktadır.

Ancak, öğretmenler, gençlik çalışanları ve eğitimciler de bu oyunu eğitim aracı olarak kullanabilirler. Sınıf veya grup ortamında genç öğrencileri meşgul etmek ve eğitmek için etkili bir araçtır.

“TAP THAT” CİNSEL EĞİTİM OYUNU

Kısa Açıklama

“Tap That”, Android ve iOS için tasarlanmış, ergenlere yönelik bir eğitim mobil oyunudur ve cinsel yolla bulaşan enfeksiyonlar (STI'ler) hakkında bilgi vermeyi amaçlamaktadır. Oyun, Tasarım ve Teknoloji alanında bir yıl süren bir projenin parçası olarak geliştirilmiştir.

“Tap That” konsepti, oyuncuların cinsel olarak aktif insanları korumaktan sorumlu koruyucu melekler rolünü üstlendiği bir oyundur. Oyuncular, bu kişileri STI'leri yayarak hayatlarını tehdit eden bir canavardan korumak zorundadır. Bunu yapmak için oyuncular, koruyucu önlemler olarak kondomlar, aşılar, sağlık kontrolleri, tedaviler ve ilaçlar gibi araçlar kullanarak, kendi korudukları kişilerin sağlığını korumalı ve sonunda canavarı yenmelidir. Oyun, oyuncuları seviyeler boyunca büyüyen bir sayıdaki insan ve enfeksiyonla yönetmek zorunda bırakarak, karmaşıklığı artırarak zorluklar sunar.

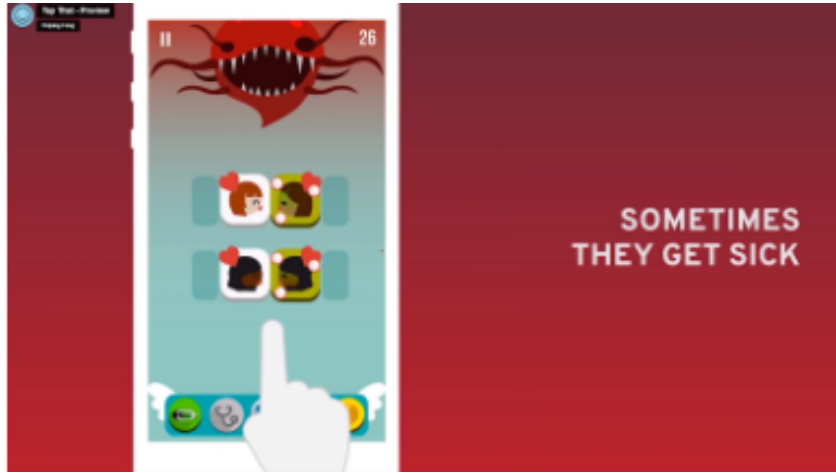
Hedef kitle, 12-17 yaş arasındaki çocuklardır.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Oyun, eğitimi eğlence ile etkili bir şekilde birleştiriyor, belirli bir yaş grubuna önemli bilgiler sunuyor ve medya tarafından tanınma kazanmıştır. Etkileşimli ve gerçek hayattan senaryoların yanı sıra detaylı belgelerin mevcut olması, cinsel sağlık eğitiminde oyun için değerini artırmaktadır. Ayrıca, proje, farkındalık yaratma ve daha geniş bir kitle üzerinde etki oluşturma potansiyeline sahiptir.

GBLA, mobil oyunlar gibi yenilikçi eğitim araçlarının cinsel sađlık gibi önemli konularda ergenleri meşgul etmek ve eğitmek için kullanılmasının değeriini gösterir. Bu, eğitim içeriğinin ilgi çekici ve etkileşimli bir şekilde sunulmasında gamifikasyonun potansiyelini vurgular. Bu oyundan, cinsel sađlık eğitiminde yenilikçi bir yaklaşım öğrenilebilir. Geleneksel yöntemlerin, özellikle daha genç kitleleri hedef alırken, yaratıcı ve teknoloji odaklı çözümlerle tamamlanabileceğini veya geliştirilebileceğini gösterir.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:



- <https://pfeng.cc/work/tap-that>
- https://pfeng.cc/work/tap-that/tapthat_peiyingfeng.pdf

Kaynak

Paul, Annie Murphy. “What’s the Secret Sauce to a Great Educational Game?”. kqed.com. April 26th, 2012. Web.
<http://ww2.kqed.org/mindshift/2012/04/26/whats-these-secret-sauce-to-a-great-educational-game/>

Future of Sex Education Initiative. “National Sexuality Education Standards: Core Content and Skills, K-12”. A special publication of the Journal of School Health. 2012. Retrieved from <http://www.futureofsexed.org/documents/josh-fose-standards-web.pdf>

MY SEX DOCTOR

Kısa Açıklama

"My Sex Doctor", 17 yaş ve üzerindeki ergenlere yönelik, cinsel sağlık konusunda olumlu bir eğitim sağlamak amacıyla tasarlanmış bir mobil uygulamadır. Uygulama, cinsel sağlıkla ilgili konuları, rıza, cinsel yolla bulaşan hastalıklar (STD'ler) ve sağlıklı kişiler arası iletişim becerileri gibi konuları kapsar. Kullanıcıların cinsel sağlık terimlerini anlamalarına yardımcı olmak için bir sözlük özelliği sunar, özel bir PIN şifresiyle güvenli hale getirilebilir ve cinsel sağlık hakkında açık diyalogu teşvik eder.

Uygulama, My Sex Doctor Lite, My Sex Doctor ve My Sex Doctor Plus olmak üzere üç versiyona sahiptir ve bu versiyonlar arasında reklam pop-up seviyeleri değişiklik göstermektedir. "My Sex Doctor", ergenler, pratisyenler ve ebeveynler arasında cinsel sağlık konularının tartışılmasında köprü kurmayı amaçlamaktadır. Ayrıca, ergenlik dönemindeki biyolojik değişimler, kişiler arası ilişki becerileri, LGBTQ+ sınıflandırmaları ve STD eğitimi gibi çeşitli konularda bilgi sunar.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

"My Sex Doctor", cinsel sağlık eğitimini etkili bir şekilde sunması, gizliliği ve ihtiyatı teşvik etmesi, cinsellik konusundaki tartışmalarda köprü kurması, ergenleri güçlendirmesi ve pratisyenler ile ebeveynler için kaynaklar sağlaması nedeniyle iyi bir uygulama olarak değerlendirilmektedir. Uygulama, cinsel sağlıkla ilgili bilinçli karar verme ve sorumlu uygulamaları teşvik eder. Özellikle ergenler arasında cinsel sağlık konularını tartışırken gizlilik ve ihtiyacın önemini kabul eder. Öğrenme ve bilgi arama için güvenli ve gizli bir alan sunar.

Oyun içeriđi, ergenlere cinsel sađlık hakkında bilgi vererek onları güçlendirmenin önemini vurgular. Bilinçli karar verme, güvenli cinsel uygulamaları teşvik etmenin ve genel iyilik halini sađlamanın kritik bir yönüdür. Uygulamanın bir başka olađanüstü avantajı, ergenler, pratisyenler ve ebeveynler arasında cinsel sađlık konusunda iletişimi geliştirmede bir köprü işlevi görmesidir. Bu sayede, bu hassas konu hakkında daha açık ve dürüst tartışmaların önünü açar.

İyi uygulama fotođraflarının linki:



<https://ubwp.buffalo.edu/happe/2020/09/09/my-sex-doctor/>

Ek Bilgiler

Ana faydalanıcılar, 17 yaş ve üzerindeki ergenlerdir. Uygulama, cinsel sađlıkla ilgili temel bilgiler ve kaynaklar sađlayarak, onların bilinçli kararlar almasına ve hassas konularda yön bulmalarına yardımcı olur. Sađlık hizmeti sunucuları, danışmanlar ve eğitimciler de uygulamayı kullanabilir. Temelde, cinsel sađlık okuryazarlığı, gizlilik, bilgiyle güçlenme, iletişim becerileri, profesyonel rehberlik ve teknoloji okuryazarlığı ile ilgili yetkinlikleri ele alır. Bu da cinsel sađlık eğitimi ve tartışmalarına daha bilinçli ve açık bir yaklaşımın katkıda bulunmasına yardımcı olur.

OTSIMO

Kısa Açıklama

Otsimo, özel gereksinimleri olan çocuklar (YPWD) için kişiselleştirilmiş ve erişilebilir öğrenme deneyimleri sağlamak amacıyla tasarlanmış bir eğitim teknolojisi platformu ve mobil uygulamadır. Eğlenceli ve ilgi çekici bir şekilde bilişsel, iletişim ve motor becerilerin geliştirilmesine destek veren geniş bir eğitim oyunu ve etkinlik yelpazesi sunar. Platform, her çocuğun özel ihtiyaçlarına ve yeteneklerine göre içeriğini özelleştirerek, otizm, dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu (DEHB) ve diğer gelişimsel zorlukları olan çocuklarla çalışan ebeveynler, eğitimciler ve terapistler için değerli bir kaynak haline gelir. Otsimo, öğrenmeyi daha kapsayıcı ve keyifli hale getirmeyi hedefler.

Web sitesinde, iletişim zorlukları olan çocuklar, konuşma güçlükleri, otizm veya diğer gelişimsel bozuklukları olan çocuklar için tasarlanmış AAC (Yardımcı ve Alternatif İletişim) Uygulaması gibi çeşitli uygulamalar ve oyunlar bulunmaktadır. Bu uygulama, çocukların alternatif ve artırılmış iletişim yöntemlerini kullanarak iletişim becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Kullanıcıların ihtiyaçlarını ve isteklerini görseller ve semboller aracılığıyla ifade etmelerini sağlayan bir görsel iletişim sistemi sunar.

Otsimo Özel Eğitim, otizm ve DEHB olan çocukların eğitim ihtiyaçlarını karşılamak amacıyla tasarlanmıştır. Bilişsel beceriler, konuşma ve dil gelişimi ile motor beceriler gibi çeşitli alanlara odaklanan etkileşimli ve eğitici oyunlar sunar. Bu oyunlar, her çocuğun benzersiz öğrenme gereksinimlerine uygun olarak kişiselleştirilmiştir.

Otsimo Konuşma Terapisi, konuşma gecikmeleri ve iletişim bozuklukları olan çocuklar da dahil olmak üzere, konuşma ve dil terapisine ihtiyaç duyan çocuklar için özel olarak tasarlanmış bir uygulamadır.

Bunu iyi bir uygulama yapan nedir/Bundan ne öğreniyoruz?

Otsimo, gerçekten de çeşitli özel ihtiyaçları olan çocuklara yönelik kapsayıcı bir platformdur. Oyun ve etkileşimli aktiviteler aracılığıyla öğrenmeyi eğlenceli hale getirirken, aynı zamanda her çocuğun bireysel öğrenme zorluklarına uygun bir deneyim sunar.

Giaff4ID projesi için Otsimo'nun sunduğu görsel içeriklerin ve oyun türlerinin belirlenmesi, özellikle gençlerin erişilebilir eğitimde nasıl desteklenebileceği konusunda faydalı olabilir. Ayrıca, Otsimo'nun bütüncül yaklaşımı, özel ihtiyaçları olan çocuklar için duyarlılık ve farkındalık geliştirme konusunda önemli bir değer taşımaktadır. Bu tür kaynakların entegrasyonu, projenizin etkisini artırabilir ve daha kapsayıcı bir eğitim deneyimi sunabilir.

İyi uygulama fotoğraflarının linki:



Kaynak

- <https://otsimo.com/en/about-us/>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hitapps.associations&hl=it&gl=US>

Ek Bilgiler

Otsimo'nun ana faydalanıcıları, otizm, DEHB ve gelişimsel bozukluklar gibi özel ihtiyaçları olan çocuklardır. Ayrıca, bu çocukların ebeveynleri ve bakım verenleri de platformun kaynaklarından faydalanmaktadır. Otsimo, ebeveynleri ve bakım verenleri, çocuklarının eğitimsel ve gelişimsel yolculuklarını aktif bir şekilde desteklemeleri için güçlendirir. Ayrıca, özel ihtiyaçları olan çocuklarla çalışan eğitimciler ve terapistler, Otsimo'yu öğretim ve terapi seanslarını geliştirmek için değerli bir araç olarak kullanabilirler.

Otsimo, bilişsel, motor, konuşma ve dil becerileri gibi çeşitli alanlarda beceri gelişimine odaklanmakta ve hedeflenen beceri gelişiminde yeterliliği ele almaktadır.



GIAff4ID

BİZİ TAKIP EDİN!

