

# Eğlenceye

# merhaba deyin 🙌

**Oyun ve Etkinlik kitabımızı okuduğunuz için çok heyecanlıyız! Bu kitaptaki etkinliklerin iletişim yolculuğunuzda size rehberlik edeceğini ve keyif alacağınızı umuyoruz.**

Çocukların dünyası bizden farklı olsa da aslında onları anlamak konusunda çaresiz değiliz. Tam tersine şanslıyız; çünkü bir zamanlar biz de çocuktuk. Şöyle bir kendi çocukluğumuza dönüp hatırlayalım. Dünyayı büyüklerden farklı görüyor; duyularımız, hayallerimiz, deneyimlerimizle çevremizi ve her şeyi anlamlandırmaya çalışıyorduk. Büyüme yolculuğumuzda en büyük yardımcımız ise “oyunlar”ımızdı.

Oyunlar bizi sınırlandırmıyordu, orada “saçma” şeyler yapabilecek kadar özgürdük. İçinde bulunduğumuz dünyaya ait gerçekleri keyfimizce dönüştürebiliyorduk. Büyüklerin dayattığı kurallara ısrarla karşı koyarken, oynadığımız oyunun kurallarına sıkı sıkı bağlanmayı seçerdik.

Bir çocuk için “oyun”un anlam ve değerini hepimiz biliyoruz. Evet, oyun onlar için bir eğlence aracı değil; bir “ihtiyaç”! İşte bu sebeple hiçbir çocuk oyun oynamaktan mahrum olmamalı.

Bu inançla, hepimizin yakından bildiği ve çocukluğunda en az bir kez oynadığı oyunlardan bazılarını, adis çözümlerimizi kullanan özel gereksinimli çocuklar için uyarladık 😊

Yalnızca oyun değil; siz anne-babalar, öğretmenler ve terapistler için bazı etkinlikler de hazırladık. Etkinliklerin aile içi iletişiminizi güçlendirmeye ve katılımı artıracığına inanıyoruz. Bu kitapçıkta bulacağınız tüm oyun ve aktiviteler size iletişim yolculuğunuzda eşlik edecek. Elbette yaratıcılığınızı kullanarak kendi çocuğunuz veya öğrencileriniz için yepyeni etkinlikler ve oyunlar tasarlayabilirsiniz. Günün sonunda hiçbir şey çocuğunuzla geçirdiğiniz güzel zamanlardan daha kıymetli değil.

Alternatif ve Destekleyici İletişim yazılımlarımız veya iletişim cihazlarımızı kullanan tüm çocukların sohbet ve eğlence dolu, keyifli dakikalar geçirmesi dileği ile...

**Broca Yardımcı Teknolojiler** ❤️

# İÇİNDEKİLER

## OYUNLAR

SICAK-SOĞUK .....	3
TOMBALA .....	4
DEVE-CÜCE .....	5
ADAM ASMACA .....	6
SON HARF ile KELİME TÜRETME .....	7
BU NEDİR? Duyusal Oyun .....	8
SANDALYE KAPMACA .....	9
KİM-KİMİNLE-NEREDE? .....	10-11
HAFIZA OYUNU.....	12
SEMBOL TABUSU .....	13
PATATES KAFA .....	14
EVCİLİK 1: “Bebeğimle 1 Gün” .....	15-16
EVCİLİK 2: “Barbie Konserde” .....	17-18
DOKTORCULUK .....	19-20
MARKETÇİLİK .....	21-22

## ETKİNLİKLER

DOLABI RAHATLATALIM .....	23-24
CACIK YAPMA .....	25-26
PİZZA SİPARİŞİ VERME .....	27-28
YILBAŞI AĞACI SÜSLEME .....	29-30
HAFTA SONU GEZİSİ .....	31-32
MAÇ İZLEME .....	33-34
ANNEYE SÜRPRİZ DOĞUM GÜNÜ KUTLAMASI .....	35
DÜNYA MAKARNA GÜNÜ .....	36-37
GÖSTER-ANLAT .....	38-39
ÇEMBER SAATİ.....	40-41
SES AVCISI .....	42-44

## YARDIM

Page Set Central'dan Sayfa Setleri ve Sayfa Paketlerini Nasıl Alırsınız?.....	45-48
---	-------

# SICAK-SOĞUK



## Materyaller:

- Communicator 5
- Saklanacak nesnelere

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 3 kişi ile oynanır

Pek çoğumuzun bildiği SICAK-SOĞUK oyununu **Communicator** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilirler.

Evde veya okulda oynanabilir.

Sıcak-Soğuk Oyunu için hazırladığımız sayfa setini

[www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral)'dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

## 🔍 NASIL OYNANIR?

Oyunda bir kişi ebe seçilir. Ebe oyun alanının dışına çıkartılır. Geride kalanlar bir nesneyi saklar. Ebenin görevi bu nesneyi bulmaktır. Oyuncular ebe nesneye yaklaştıkça "sıcak", nesneden uzaklaştığında ise "soğuk" diyerek onu yönlendirirler. Ebe nesneyi bulunca kendi istediği birisini ebe seçer.

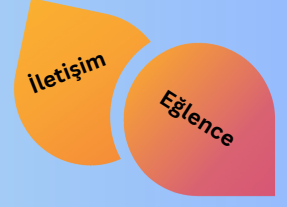
Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez. Okuma – yazma bilmiyor ise; sayfa setini yükledikten sonra modelleme yapmanız yeterlidir.

## 💡 İPUÇLARI

- Oyunun ilerleyen aşamalarında sözel iletişimi olmayan çocuğun da ebe yapılması önemlidir. Tekerlekli sandalyede oturuyorsa ve sürüş için desteğe ihtiyaç duyuyorsa oyunculardan biri "sıcak-soğuk" yönlendirmelerine uygun şekilde sandalyeyi itme desteği verebilir.
- Saklanacak nesnelere seçimi konusunda çocuğa başvurulması iletişimi teşvik edecektir. Önceden hazırlayacağınız basit bir sayfa seti veya işaret etme yoluyla gizlenecek nesnelere seçimini yapması sağlanabilir.
- Ebenin nesneyi bulabilmesi için bir süre belirlenmesi de eğlenceyi artırabilir.

🎯 **HEDEFLER:** Dikkat, dinleme ve alıcı dil becerileri - İletişim sırasını takip etme - Mantık ve muhakeme - Organizasyon ve planlama - Etkileşim süresini arttırma

# TOMBALA



## Materyaller:

- Communicator 5
- Tombala Oyun Seti

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 2 kişi ile oynanır

Ülkemizde bir klasik haline gelen TOMBALA oyununu **Communicator** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilirler.

Evde veya okulda oynanabilir.

Tombala oyunu için hazırladığımız sayfa setini

[www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral)'dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

## 🔍 NASIL OYNANIR?

Tüm oyuncular tombala kartlarını seçer. Communicator 5 kullanıcısı için kartları sayfa setinde mevcuttur, o nedenle kart seçimine ihtiyacı yoktur. Bir kişi tombala torbasını alır ve sırayla sayı çekmeye başlar. Torbadan çekilen her sayı yüksek sesle okunur ve eğer kartında bu sayıya sahip olan varsa numaranın üzerini küçük bir kağıt parçasıyla kapatır. Communicator'da bu işlemi oyuncu kendisi yapabilir.

Kartındaki bir sırayı tamamlayan oyuncu "1. Çinko" diye seslenir. İki sırayı tamamlayan oyuncu "2. Çinko" diye seslenir. Üçüncü ve son sırayı tamamlayan ilk oyuncu "TOMBALA!" diye seslenerek oyunu kazanır.

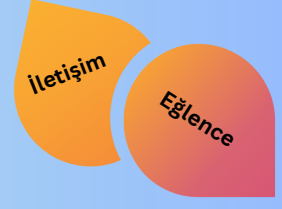
Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez, ancak sayıları tanıyor olması gerekir. Okuma – yazma bilmiyor ise; sayfa setini yükledikten sonra modelleme yapmanız yeterlidir.

## 💡 İPUÇLARI

- Eğlencenin dozunu artırmak için her bir çinko veya tombala karşılığında ödülleri verilebilir.
- Tüm aile üyelerinin bir arada olduğu kalabalık bir ortamda; örneğin yılbaşı gecesinde oynanması daha keyifli olabilir. Yılbaşı gecesinde oyunun kazananı yeni yılın en şanslısı seçilerek özel bir kutlama şekli ile tebrik edilebilir. Böylelikle yılbaşı partisine eğlence katılabilir.

🎯 **HEDEFLER:** Küçük yaşlar için aritmetik bilgisi - Grup içinde sıra bekleme - İşbirliği içinde oynayıp birlikte hareket edebilme - Görsel Algı - Dikkat, Dinleme ve Organizasyon becerileri

# DEVE-CÜCE



## Materyaller:

- Communicator 5

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 3 kişi ile oynanır. Ne kadar kalabalık, o kadar iyi!

Herkes çocukluğunda DEVE-CÜCE oyununu en az bir kere oynamıştır. Bu oyunu **Communicator** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilirler.

Evde veya okulda oynanabilir.

Deve-Cüce oyunu için hazırladığımız sayfa setini

[www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral)'dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

## 🔍 NASIL OYNANIR?

Komutları vermek üzere oyunda bir kişi komutan seçilir. Diğer oyuncular yüzleri komutana dönük olarak karşısına dizilirler. Komutan “Deve” veya “Cüce” komutlarından birini verir. Deve dediğinde oyuncular ayağa kalkar (veya ayakta kalmaya devam eder), cüce dediğinde ise otururlar (veya oturmaya devam ederler). Komutan deve-cüce komutlarını seri bir şekilde vererek diğer oyuncuların algı ve tepki sınırlarını zorlamaya çalışır. Komutla uyumlu olmayan duruşu yapan veya gerekli hamleyi yapamayan oyuncu yanar ve oyun dışı kalır. En sona kalan oyunun galibi olur.

Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez. Okuma – yazma bilmiyor ise; sayfa setini yükledikten sonra modelleme yapmanız yeterlidir.

## 💡 İPUÇLARI

- Bu oyun, sözel iletişimi olmayan çocuğun aynı zamanda fiziksel yeteneklerine göre de uyarlanmalıdır. Örneğin oturma-kalkma hareketlerini yapamıyorsa, bu iki komutu yerine getirebileceği ona özel hamleler tasarlanabilir. Örneğin elini/kolunu kaldırıp indirme, yukarı ve aşağı bakma, başını yukarı ve aşağı kaldırıp indirme vb.
- Bu oyun için hazırladığımız sayfa seti, sözel iletişimi olmayan çocuğun komutan olabilmesi için tasarlanmıştır. Komutan olması ve diğer oyuncuları şaşırtmaya yönelik şekilde komutlar verilebilmesi ve eğlenmesi amaçlanmıştır.

🎯 **HEDEFLER:** Dikkat, dinleme ile alıcı dil desteklenir - organizasyon ve planlama becerileri

# ADAM ASMACA

Boş zaman

## Materyaller:

- Communicator 5

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** 1 (ayrıca 1 de asistan gereklidir.)

ADAM ASMACA oyununu çocukluğumuzda hepimiz oynamışızdır. **Communicator** kullanıcılarımız da bu oyunu rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilir, kelime dağarcıklarını pekiştirebilirler.

Evde veya okulda oynanabilir. Adam Asmaca oyunu için hazırladığımız sayfa setini [www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral)'dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

## 🔍 NASIL OYNANIR?

Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gereklidir. Ayrıca hangi kelimelerin bulunacağını belirlemesi için bir yardımcı gereklidir.

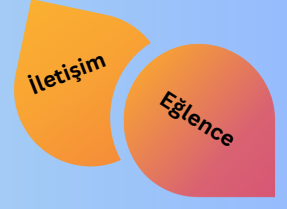
Yardımcı sayfa setini açarak, oyuncunun tahmin etmesi için belirlediği kelimeyi sayfadaki klavyeyi kullanarak ona göstermeden yazar. Ardından “Kelimeyi Kaydet” düğmesine, sonra da “Oyunu Başlat” düğmesine tıklar. Oyunun başlaması ile ekran kullanıcıya göre konumlandırılır. Oyuncu tek tek harflere tıklar. Tıkladığı harfler kelimedede varsa otomatik olarak kelimeye yerleşir. Kelimedede olmayan harflerin her tıklanışında adam asmaca çizimleri otomatik olarak çalışır. Amaç; adam asılmadan kelimenin bulunması ve adamın kurtulmasıdır. Adam asılırsa program oyuncuya aynı kelimeyi tekrar denemek isteyip istemediğini sorar. Oyuncu isterse aynı kelimeyi tahmin etmeyi yeniden dener, isterse yeni bir kelime talep eder. Yeni kelime seçmesi halinde yardımcı bu kez başka bir kelime girişi yapar ve oyunu başlatır.

## 💡 İPUÇLARI

- Bu oyun okulda yeni öğrenilen kelimelerin pekiştirilmesi için de kullanılabilir.
- Puanlama sistemi uygulayarak, her bir doğru tahmin için puan ve toplam puana göre de küçük ödüller verilmesi motivasyonu artırabilir.
- Okuyazar kişiler için harika bir boş zaman etkinliği olabilir.

🎯 **HEDEFLER:** Kelime dağarcığı - Kısa ve uzun süreli bellek - Okuma yazma öğrenenler için fonolojik farkındalık ve yazma üzerine pratik fırsatı

# Son Harf ile Kelime Türetme



## Materyaller:

- Communicator 5 veya TD Snap

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 2 kişi ile oynanır

Kelimenin son harfinden yeni kelime türetme oyununu **Communicator** ve **TD Snap** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilirler.

Evde veya okulda oynanabilir.

## NASIL OYNANIR?

Oyunun kuralları oldukça basittir. İki oyuncu karşılıklı oturur. Oyunculardan biri bir kelime söyleyerek oyunu başlatır. Diğer oyuncu söylenen kelimenin son harfi ile başlayan başka bir kelime bulmak zorundadır. (Örneğin; yumurta – at – tren – nar ) Yeni kelime bulamayan oyunu kaybeder.

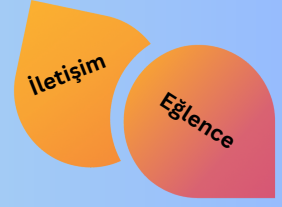
Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez, ancak sesleri (harfleri) tanıyor olması gerekir.

## İPUÇLARI

- TD Snap kullanıcıları Kelime Listeleri'ni açarak bu oyunu rahatlıkla oynayabilirler. Kullanıcının navigasyon becerisini (sayfalar arasında gezinme) destekler.
- Okur-yazar olmayan Communicator kullanıcıları için kelimeleri anlam bakımından sınırlandırarak belli sayfa setleri ile oynanabilir. Örneğin; yiyecek-içeceklerle ilgili bir sayfa seti açılarak sadece yemek isimleri ile oynanabilir. Okuma-yazma bilen kullanıcılar, yazı yazma sayfa setindeki klavyeyi kullanabilir.
- Kullanıcının bilişsel durumuna göre; oyun farklı şekillerde de oynanabilir. Örneğin; sonu "et" ile biten kelimeler bulma, içinde "G" geçen kelimeler bulma vb. Veya kelime bulmak için oyunculara süre sınırlaması konabilir.
- Kelimelerin bağlama göre anlam bakımından sınırlandırarak oynanması da eğlence olabilir. Örneğin; yemek saati yaklaşırken acıkmış oyuncular sadece yiyecek-içecek isimleri türeterek oynayabilirler.
- Kullanıcının aradığı kelimeyi yardımsız bulabilmesi ve serbest seçim yapması önemlidir.

**HEDEFLER:** Dikkat ve dinleme becerileri - Bellek - İletişim sırasını takip etme - Üstdil farkındalığı

# BU NEDİR? Duyusal Oyun



## Materyaller:

- TD Snap
- Büyükçe bir tepsi
- Farklı duyuuları harekete geçirecek çeşitli nesnelere

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** 2

Duyularla oynanan “Bu Nedir?” oyununu **TD Snap** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilirler.

Evde veya okulda oynanabilir.

## NASIL OYNANIR?

Oyunun kuralları oldukça basittir. Öğretmen/Anne/Terapist gibi bir yetişkinle oynanır. Yetişkin, önceden bir tepsi içine çeşitli nesnelere koyar. Oyuncunun gözlerini kapatır. Yetişkin, tepsiyi oyuncuya yaklaştırır. Amaç, oyuncunun tepside sırayla seçtiği nesnelere dokunarak, tadarak, koklayarak ve varsa çıkardığı sesleri işiterek ne olduğunu tahmin etmesidir. Oyuncu nesneyi incelerken tepsi uzaklaştırılır. Tahmin etmeye çalıştığı nesne ise saklanır. Oyuncu hazır olduğunda, gözleri açılır ve tahminini Snap kelime listelerinden bulup iletir. Saklanan nesne ile kıyaslanıp tahminin doğruluğu teyit edilir. Sırayla diğer nesnelere geçilerek devam edilir.

Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez.

## İPUÇLARI

- Duyular yoluyla tahmin amaçlandığından tepsiye farklı duyuulara hitap eden nesnelere konması önerilir. (Örn; yarıya kesilmiş bir limon, tanıdık bir oyuncak, pamuk, saç fırçası, tuvalet kağıdı, çay kaşığı, kağıt, küp şeker, cep telefonu) Bu oyun kullanıcının navigasyon becerisini (sayfalar arasında gezinme) destekler. \*Duyusal hassasiyetleri olan çocuklar için ergoterapistten destek alınmalıdır.
- Her bir doğru tahmin için puan verme, başarı çıkartmaları yapıştırma vb ödüllere verilebilir.
- Karşılıklı oynama için üçüncü biri dahil edilebilir. Bu defa tepsiye konacak malzemelere çocuk karar verir ve tepsiyi hazırlama görevi üçüncü kişindir, diğer yetişkin dışarda bekler. Çocuk, Snap Kelime Listelerini kullanarak nesnelere seçer. Yetişkin tahmin etmeye çalışır. En çok doğru tahmin yapan oyunu kazanır.
- Sert-Yumuşak nesnelere, ses çıkaran objelere, hissi şeyler, metal eşyalar, kokulu şeyler, meyve vb yiyecekler gibi çeşitlendirmeler yapmaya önem verilmelidir. Ayrıca, oyunu önceden anlatmak veya modellemek de faydalı olabilir.
- Bu oyun, aynı zamanda dikkat ve hafıza oyunu olarak da oynanabilir. Bkz: Sayfa: ? HAFIZA OYUNU

**HEDEFLER:** Duyusal deneyim yoluyla bilişsel gelişim: (muhakeme ve bellek) - dil gelişimi



# SANDALYE KAPMACA



## Materyaller:

- Communicator 5
- Mp3 müzik dosyaları
- Oyuncu sayısından bir eksik sandalye

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 2 kişi ile oynanır

Tüm çocukların çok severek oynadığı “Sandalye Kapmaca” oyununu **Communicator** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilirler. Evde veya okulda oynanabilir.

## NASIL OYNANIR?

Oyunun kuralları anlatılır, gerekirse önceden modellenir. Oyuncular daire şeklinde yerleştirilen sandalyelerin dışında durur. Bir oyuncu lider seçilir. Lider, bir müzik parçasını açmaktan sorumludur. Oyuncular müzik eşliğinde sandalyelerin etrafında döner. Lider aniden müziği durdurur. Müzik durduğunda oyuncular kendisine en yakın sandalyeye oturmaya çalışır. Oturacak sandalye bulamayan oyuncu elenerek oyun dışı kalır. Oyun dışı kalan olunca oyundan bir sandalye eksiltilir ve oyun bir sandalye ve bir oyuncu kalana dek devam eder. Sona kalan oyuncu oyunu kazanmış olur.

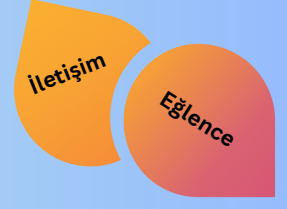
Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez. Oyuncuların fiziksel engellerine göre uyarılama gerektirir. Örneğin, tekerlekli sandalye kullanıcısı oyuncular için, sandalyelerde oluşturulan dairenin belli yerlerinde tekerlekli sandalyenin sığacağı boş alanlar bırakılır, gerekirse yere renkli bir daire çizilir ve işaretlenir. Böylece tekerlekli sandalyedeki oyuncular, müzik durduğunda gerek bağımsız gerekse yardım ile boş alanlara yerleşmeye çalışır. Engelli çocuğun lider olması durumunda (ki bu noktada çok eğleneceğini garanti ediyoruz 😊) **Communicator 5'te Müzik Çalar sayfa seti** açılır. Bilgisyardaki “Müzikler” klasörüne önceden yüklenmiş mp3 müzik dosyaları ve çalma listeleri bu sayfada otomatik olarak açılır. Liderin tek yapması gereken, müziği tek bir buton ile açıp kapamaktır. Okulda öğrenciler bu oyuna liderlik yaparken öğretmenler ve okul çalışanları diğer oyuncularla birlikte sandalye kapmaya çalışabilir.

## İPUÇLARI

- Eğlencenin dozunu artırmak için oyuncuların seveceği, hareketli ve ritmik parçalar seçilebilir.
- Sandalye yerine oturak veya minder de kullanılabilir.
- Bu oyunda kullanılan Müzik Çalar sayfa seti, aynı zamanda vereceğiniz bir partide çocuğunuzun DJ'lik yapmasına da fırsat verir! Müzik listelerinizi önceden birlikte hazırlayabilirsiniz.

**HEDEFLER:** Dikkat - Dinleme - Problem çözme - Organizasyon ve Planlama becerileri

# KİM-KİMİNLE-NEREDE?



## Materyaller:

- TD Snap
- Diğer oyuncular için kalem, kağıt

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 3 kişi ile oynanır (Ayrıca 1 asistan gerekir)

6 yaş ve üzeri çocuklara eğlenceyi garanti eden “KİM-KİMİNLE-NEREDE?” oyununu **TD Snap** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken eğlenebilirler.

Evde veya okulda oynanabilir.

## 🔍NASIL OYNANIR?

En az üç oyuncuyla oynanan, her oyuncunun bir parçasını yazdığı kısa bir hikâye oluşturmaya dayalı bir oyundur. Oyunculara şeritler halinde kesilmiş birer kâğıt ve kalem verilir. Herkes elindeki kâğıdın en üstüne “kim?” sorusuna cevaben gerçek veya hayali bir kişi yazar ve yazdığını örtecek şekilde kâğıdını üstten katlayarak sağındaki oyuncuya verir. Kâğıtlar el değiştirdikten sonra bu kez oyuncular “kiminle?” sorusuna birer cevap yazar ve kâğıtlar tekrar katlanıp sağdaki oyuncuya verilir. Oyun bu şekilde, sırasıyla “kim”, “kiminle”, “nerede”, “ne yaptılar”, “kim gördü”, “ne dedi” sorularına cevaplar yazılıp kâğıtların el değiştirmesiyle devam eder. Kim gördü sorusuna cevaben verilen yanıtın önüne “bunu gören ...” ifadesi eklenir. Oyuncuların, hikâye bitene dek birbirlerinin cevaplarını görmemeleri gerekir. Tüm soruların cevapları sırayla yazıldıktan sonra, katlana katlana minik birer ruloya dönen kâğıtlar açılır ve ortaklaşa yazılmış kısa hikâye yüksek sesle okunur. Ortaya çıkan hikâye çoğunlukla saçma ve komiktir 😊 (Örn; Bakkal amca – annemle – lunaparkta – yemek yaptılar – bunu gören Melek Öğretmen – “şarjim bitti” dedi)


Fiziksel ve/veya konuşma engeli olan çocuğun katılımı için bu oyunda küçük uyarlamalar yapmak mümkündür. Bunun için öncelikle çocuğun iletişim cihazının ses çıkışı mutlaka kapatılmalıdır. Çocuğa yardımcı olacak gönüllü bir asistan (anne-öğretmen-kardeş-terapist vb) olmalıdır. Sıra çocuğa geldiğinde çocuğun sorulara cevaben vereceği yanıtları Snap’in ilgili sayfalarından bulup seçmesi beklenir. Örneğin; “kim” – “kiminle” – “kim gördü” sorularına cevaben çocuk, **Snap Kişiler** sayfasını kullanır ve seçimini yaparak mesaj penceresine ekler. Aynı şekilde “nerede” sorusuna cevaben **Snap – Yerler** sayfasını, “ne yaptı” sorusuna cevaben

**Snap Eylemler** sayfasını kullanabilir. Asistan mesaj penceresindeki cevabı kâğıda yazar, üstünü katlar ve sağındaki oyuncuya verir.

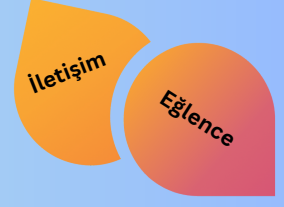
Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez. Okuma-yazma bilen çocuklar Snap'te seçim yapmak yerine klavye sayfasını da kullanarak cevaplarını iletebilirler. Aynı şekilde asistan cevabı okur ve kâğıda yazar.

### İPUÇLARI

- Eğlencenin dozunu artırmak için “kişi belirten” cevaplara ortak tanıtık kişilerin adları yazılabilir.
- Daha uzun bir hikâye elde etmek için soruların anlam bütünlüğüne uygun bir sırada “ne zaman” ve “neden” soruları da eklenebilir.
- Communicator kullanıcıları da uygun sayfa setleri ile aynı şekilde oynayabilir.

 **HEDEFLER:** Mantık / muhakeme - Bellek - İletişim - Sırasını bekleme

# HAFIZA OYUNU



## Materyaller:

- TD Snap
- Zamanlayıcı içeren bir akıllı telefon
- Çeşitli nesnelere dolu bir tepsi

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** 2

Evdeki malzemelerle oynanan Hafıza oyununu **TD Snap** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken yeni kelimeler öğrenebilirler. Evde veya okulda oynanabilir.

## NASIL OYNANIR?

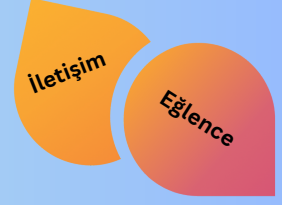
Oyunun kuralları oldukça basittir. Öğretmen/Anne/Terapist gibi bir yetişkinle oynanır. Yetişkin, önceden büyük bir tepsi içine 10 adet farklı nesne koyar. Tepsiyi çocuğa yaklaştırıp 20 saniye (veya çocuk için uygun bir başka süre ile) boyunca tepsidekilere dikkatlice bakmasını ister. Belirlenen süre için cep telefonundaki zamanlayıcı kullanılabilir. Süre biter bitmez tepsiyi görüş alanından kaldırır veya tepsiyi bir örtü ile tamamen kapatır. Çocuktan gördüklerinden aklında kalanları **Snap Kelime Listelerini** kullanarak söylemesi istenir. Bakalım kaç adet nesneyi hatırlayacak ve söyleyecek? 🤖 Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez. Önceden oyunun kurallarını anlatmanız ve gerekirse modelleme yapmanız yeterlidir.

## İPUÇLARI

- Bu oyuna hazırlanırken, tepsiye yerleştireceğiniz nesnelerin iletişim yazılımında mevcut olan kelimelerden seçilmesi gerektiği unutulmamalıdır. Göstermeyi ve/veya öğretmeyi düşündüğünüz nesne eğer yazılımda mevcut değil ise; yeni bir kelime olarak ekleyebilirsiniz. Ancak çocuk yeni eklenmiş bir sözcüğün yerini bulmakta zorlanabilir, o nedenle mevcut kelimelerle ilerlemenizi öneririz.
- Tepsiye koyacağınız nesnelerin çocuk için tanıdık olan ve olmayan nesnelerin bir karışımı olması önerilir. Böylelikle yeni kelimeler öğrenmesini sağlayabilirsiniz. Bu oyun çocuğun yardımsız navigasyonunu (sayfalar arasında gezinme) destekler. O nedenle kelimelerin bulunduğu sayfalara kendisinin ulaşmasını amaçlayın, çocuk bunun için çalışırken sabırla ve sakince bekleyin.
- Nesnelerin sayısı ve nesnelere odaklanma süresi, çocuğun yaşına ve yeteneklerine göre uyarlanabilir. Ne çok zor, ne de çok kolay olacak şekilde planlanması daha uygun olacaktır.
- Çocuğun doğru hatırladığı her bir kelime için bir ödül çıkartması kullanabilirsiniz. Ya da bir kartona başarı cetveli hazırlayıp puan sistemi de uygulayabilirsiniz.
- Çocuğunuzu gözlemleyin: Tepsinin farklı yerlerindeki nesnelere hatırlayabiliyor mu, yoksa hep aynı alana mı odaklanıyor? Birkaç tur oynadıysanız aklında kalan nesnelere, çocuğun ilgi alanları hakkında ipuçları taşıyor mu? Yeni kelimelere ilgi gösteriyor mu? vs

**HEDEFLER:** Görsel tarama, uzaysal algı, kısa süreli bellek gibi bilişsel beceriler - Tahmin

# SEMBOL TABUSU



## Materyaller:

- Communicator 5 veya TD Snap
- Tema kartları

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** 2 veya daha çok

Eğlenceli Sembol Tabusu oyununu **TD Snap/Communicator** kullanıcılarımız da rahatlıkla oynayabilir, oynarken yeni kelimeler öğrenebilirler.

Evde, okulda, kafede veya eğlenmek isteyenlerin olduğu her yerde oynanabilir.

## NASIL OYNANIR?

Oyunun kuralları oldukça esnektir. Ebeveynler, arkadaşlar, terapistler ve akla gelen tüm iletişim partnerleriyle farklı amaçlarla oynanabilir. Sembol tabusu için önceden hazırlanmış temalı kartlar tablet, telefon ya da kitapçık olarak ekibe sunulur. Oyuna başlamadan önce tüm katılımcılar kartları inceler ve zar atılarak oyuna başlanır, daha büyük zar gelen önce başlar. Bu etkinlikte temalı kart oyuncuların gözleri önündedir, anlatıcı kart içerisinden bir nesne/kişi ya da durum seçer. Sahip olduğu iletişim yöntemi her ne ise sayfa setleri arasında kelime mevcut olsa dahi o kelimeyi doğrudan söylemeden tanımlayarak partnerlerini yönlendirir. Örneğin; bir çiftlik teması içerisinde anlatılacak kelime “yumurta” olarak seçilir, oyuncunun izleyeceği organizasyon şu olabilir: “beyaz, yiyecek, kahvaltı, tavuklar verir, kümese bak”. Bu anlatım partner ilgili sözcüğü bulana kadar ipucu sayısı artırılarak sürdürülür. Gruplar katılımcı sayısına göre belirlenir. İki kişilik bir grupta anlatım karşılıklı sürdürülürken puanı kelime tahminini yapan kazanırken, çoklu gruplarda ekipler birbirine anlatarak bildikleri sözcük kadar puan kazanabilir. Başlangıçta süre sınırı konulmazken deneyim arttıkça süre belirlenmesi eğlenceli hale getirecektir.

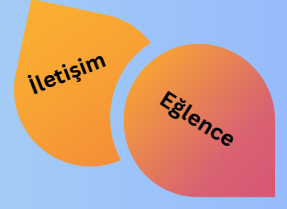
Bu oyun için okuma-yazma bilgisi gerekmez. Önceden oyunun kurallarını anlatmanız ve gerekirse modelleme yapmanız yeterlidir.

## İPUÇLARI

- Bu oyuna hazırlanırken, temaların katılımcıların ilgi duyduğu alanlardan seçilmesi katılım motivasyonunu arttıracaktır.
- Tema kartları dışında etrafınızdaki nesnelere, resimli okuma kitapları, dergiler de görsel materyal olarak kullanılabilir.

**HEDEFLER:** Dikkat - Dinleme - Bellek - Kategoriler arası ilişkilendirme - Navigasyon becerisi - Grup halinde oynanırken ekip içinde hareket etme

# PATATES KAFA



## Materyaller:

- Communicator 5 veya TD Snap veya İletişim Panoları
- Büyük boy bir patates, yapıştırıcı ve evde bulunan malzemeler veya Bay Patates Kafa Oyuncak Seti
- Bol Hayal Gücü

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** 2 veya daha çok

Patates kafa çocukların çok sevdiği, tekrarlı oyunlar kurmaya ve bu sayede sayısız modelleme yapmaya imkan tanıyan dil ve konuşma terapilerinin vazgeçilmez materyallerinden biridir. Patates Kafa oyununu **TD Snap/Communicator** kullanıcılarımız rahatlıkla oynayabilir.

Evde, okulda, parkta, bahçede, her yerde oynanabilir.

## 🔍 NASIL OYNANIR?

Patates Kafa, renkli ve farklı şekillerde/dokularda hazırlanmış vücut bölümleri, kıyafetler ve zengin aksesuarlarla dolu bir kutu oyunudur. Oyuncular tek patates kafayı birlikte oluşturabileceği gibi her katılımcının kendi patates kafası da olabilir. Oyun sırasında oyuncular sırayla birbirlerine görevler verirler: örneğin; “mavi kaslı kolu aldım, burnuna taktım” aynı görevi karşısındaki oyuncunun da yapması beklenir. Sırayla karşılıklı verilen görevler sonunda yorumlama yapılarak farklı iletişim fonksiyonlarıyla etkileşim sürdürülür. Göz temasının korunduğu ama oyuncuların birbirlerinin materyallerini görmediği bariyer oyunları halinde de oynanabilir. Oyun sonunda ortaya çıkan patates kafa/ kafalar hakkında konuşulurken mantık ve muhakeme desteklenir, örneğin: “Kulak olması gereken yerde burun var.”

## 💡 İPUÇLARI

- Communicator kullanıcıları için hazırlanmış sayfa setini [Pageset Central](#)'dan indirebilirsiniz.
- Snap kullanıcıları için Patates Kafa adlı yeni bir Konu sayfasını kolaylıkla oluşturabilirsiniz.

🎯 **HEDEFLER:** Dinleme - Dikkat - Alıcı Dil Gelişimi - Gözlem Yeteneği - Sosyal Beceriler

# EVCİLİK 1: Bebeğimle bir gün



## Materyaller:

- TD Snap
- Oyuncak bebek
- Evdeki çeşitli malzemeler
- Bol miktarda hayal gücü

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 2 kişi ile oynanır

Evcilik oynamayı kim sevmez ki? Bu oyunda kurallar yok ama bol miktarda hayal gücü, yaratıcılık ve iletişim var! Bize göre fiziksel ve bilişsel olarak her seviyeden çocuk evcilik oynayabilir. Biz hayal gücümüzü kullanarak bir evcilik oyunu tasarladık. Sadece oyunun kurgusunu ileterek gerisini size bırakıyoruz. Tekerlekli sandalyede veya değil, ellerini kullansın ya da kullanmasın, Snap’i dokunarak veya bakarak kullansın... bunların hiçbir önemi yok. Aşağıda anlattığımız oyunu çocuğunuzun becerilerine göre kolayca uyarlayabilirsiniz.

Önemsediğimiz şey; oyun sırasında iletişim programına erişiminin olmasıdır. Göreceksiniz ki; oyun oynamak onu iletişim kurma konusunda teşvik edecek, motivasyonunu artıracaktır. Snap’te evcilik sayfası mevcuttur.

## 🔍 NASIL OYNANIR?

Oyun, çocuğunuzun oyuncak bebeğinin bir gününden ibarettir. Bebek, beşik veya bir başka yere yatırılır. Sonrasında “GÜNAYDIN” diyerek bebek sevgiyle uyandırılır. (Çocuğunuzun “Günaydın” düğmesini tıklamasını önerin/modelleyin.) Ardından bebeğe güzel bir kahvaltı yaptırılır. Bunun için çocuğunuza **Snap/Yiyecek-İçecekler Kelime Listesinde “Kahvaltı”** alt listesinin bulunduğu sayfayı açın. Bebeğin ebeveyni, yani kızınız ya da oğlunuz bebeği için kahvaltıda neler olduğunu seçer. Bu aşamada siz de oyuncak ya da gerçek malzemelerle ona destek verebilirsiniz 😊 Örneğin bir küçük ekmek parçası ve bir zeytini bebeğe yedirebilir, yönergeleri çocuğunuzun vermesini bekleyebilirsiniz. Çocuğunuza bir mutfak önlüğü ya da şef şapkası takmak da eğlenceli olabilir.

Gerekirse siz bebeği canlandırabilir, kahvaltıdan sonra “anne çiş” diyerek tuvalet ihtiyacını iletebilirsiniz. Bunun için önceden hazırladığınız bir leğeni çocuğunuzun önüne koyup çocuğunuzdan yönergeler bekleyebilir, tuvaletini yaptırmak için bebeğin altını soyup bir elinizle bebeği havada tutup diğer elinizi bebeğin arkasına saklayarak yarım bardak suyu yavaşça dökülebilir, oyuna biraz ıslaklık ve eğlence katabilirsiniz 😊

Bebeğin alt temizliğini birlikte yapabilir (her aşamada Snap'te ilgili sayfaları açın) ardından onu dışarı çıkarmaya karar verebilirsiniz. Yüksek ihtimalle çocuğunuz onu parka götürmek isteyecektir. Bu durumda **Snap/Yerler/Oyun Parkı** sayfasını açın. Çocuğunuzun sayfadaki seçimlerine ve ifadelerine göre ilerleyin.

Parktan sonra eve dönünce bebeğin banyo zamanı! Leğeni bu defa banyo için kullanmayı teklif edin. Biraz su, biraz sabun, biraz baloncuk üfleme ile banyo zamanını canlandırın. Biraz ıslanın. Çocuğunuz yardımsız navigasyon yapamıyorsa tüm aşamalarda Snap'te ilgili sayfaları açtığınızdan emin olun. Çocuğunuzun seçtiği kelimelere ve ifadelerine kulak verin. Banyodan sonra elbette giyinme ve uyku zamanı. Rutini belki de çocuğunuz belirler. Uykudan önce bilgisayar veya cep telefonunuzdan bir ninni açabilir, bebeğin uykuya dalmasını sağlayabilir, birlikte ona iyi geceler öpücüğü verebilirsiniz.

Oyunun sonunda, “Ben çok eğlendim, sen de eğlendin mi?”, “seninle oynamak çok keyifliydi” gibi cümlelerle çocuğunuzla sohbet edebilir, duygularını paylaşması için açık uçlu sorular da yöneltebilirsiniz.

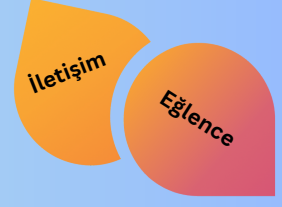
## 💡 İPUÇLARI

- Oyun sırasında olabildiğince yönlendirici olmamaya gayret ediniz. “Sen şimdi şunu de, ben bunu diyeyim”, “şöyle yapalım, şuraya gidelim” gibi yönlendirmeler yapmayın. Onun yerine “Şimdi nereye gitsin bebek?” diye sorun. Tüm seçimleri çocuğunuzun yapması için ona fırsat verin. Tehlike arz eden durumlar dışında istediği her şeyin canlandırılmasını sağlayın. Unutmayın; “evcilik” birçok şeyin gerçekte değil, hayalde canlandırıldığı, “-miş gibi yapma” oyunudur.
- Yukarıdaki kurguya birebir bağlı kalmak durumunda değilsiniz. Örneğin; banyo sahnesini leğen yerine gerçek lavaboda veya küvette yapmak daha kolaysa orada yapın. Belki banyodan sonra çocuğunuz saç kurutma makinesini çalıştırmanızı isteyebilir, kim bilir! Ya da bebeği uyutmak için ninni söylemek/dinlemek yerine ona kitap okuyabilirsiniz.
- Çocuğunuz oyun sırasında bağlamlarla tamamen uyumsuz mesajlar iletiyor ise bu sorun değildir. Oyun oynarken hata yapmak, yanlış yapmak gibi bir şey söz konusu değildir. Böyle bir durumda siz arada sırada bağlama uygun seçimler yaparak modelleyin.
- Mümkünse ; tipik gelişimli başka çocukların (örn;kardeş, kuzen, komşu vb.) da oyuna eşlik etmesi değerlidir.

🎯 **HEDEFLER:** Modelleme - Dil ve iletişim becerileri - Empati - Hayal gücü & Yaratıcılık - İlişkilendirme ve muhakeme - iyi hissetme - sosyal gelişim - navigasyon - birlikte hareket etme



# EVCİLİK 2: Barbie Konserde



## Materyaller:

- Communicator 5
- Barbie bebek (ler)
- Evdeki çeşitli malzemeler
- Bol miktarda hayal gücü

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 2 kişi ile oynanır

Her kız çocuğu Barbie bebekleri sever fikrinden hareketle **Communicator 5** kullanıcılarımız için bir oyun tasarladık. Yine sadece oyunun kurgusunu iletiyor, gerisini sizin ve çocuğunuzun hayal gücüne bırakıyoruz!

## NASIL OYNANIR?

Oyun, Barbie bebeğin arkadaşları ile birlikte konsere gidişinden ibarettir. Öncelikle, şarkıcı seçeneklerinden oluşan basit bir sayfa seti hazırlayarak “kimin konseri olsun?” diye ona sorabilirsiniz. Sanatçıyı kendisi seçer. Birden fazla sanatçı da seçmek isteyebilir. Çocuğunuzun sevdiği şarkıcılardan yola çıkarak birkaç şarkıcının en sevdiği parçalarından oluşan çalma listelerini birlikte oluşturabilir, ya da kendiniz mp3 dosyalarını Communicator 5’in yüklü olduğu bilgisayarın Müziklerim klasörüne yükleyebilirsiniz. Veya **Accessible Apps** kullanıyor ise müzikleri yüklemeyen, Spotify veya YouTube uygulamalarını kullanmasını sağlayabilirsiniz.

Konser seçiminden sonra, sıra Barbie ve arkadaşlarının hazırlıklarına gelir. Kıyafet seçimi, takılacak aksesuarlar ve saç modeli konularında iletişimi sağlayacak uygun sayfa setlerini açın. Kıyafetlere, kıyafetlerin renklerine ve takılacak aksesuarlara, ayakkabılara, her şeye çocuğunuzun karar vermesini sağlayın. Onun yönergelerine uygun şekilde barbie bebeklerin hazırlanmasına yardımcı olun. Bu noktada kendiniz de biraz süslenebilir, ruj sürebilir, parlak şıkırtılı giysiler, aksesuarlar deneyebilirsiniz 😊 Oyuna ekstra eğlence katmak için Barbie’nin saçını çocuğunuzun karar vereceği ilgi çekici renkte bir oje ile boyamaya ne dersiniz? Ya da saçlarına çılgın aksesuarlar takmak, simler dökmek de eğlenceli olabilir.

Her aşamada ilgili kelimelerin seçilebileceği sayfa setinin açık olduğundan emin olun. Hazırlıkların bitmesiyle birlikte hayali bir konser alanı oluşturun. Konser alanının nerede ve hangi düzende kurulacağı hakkında çocuğunuzdan fikir isteyin. Hatta minik renkli kâğıtlardan giriş biletleri bile hazırlayabilirsiniz. Mümkünse perdeleri, ışıkları kapatın. Bilgisayarın sesini sonuna dek açın. Varsa harici hoparlör ile de güçlendirebilirsiniz. Evde bulunuyorsa yanıp

sönen led ışıklarla sahne alanını ışıklandırın. Ya da sahneyi aydınlatacak şekilde bir fener de kullanabilirsiniz.

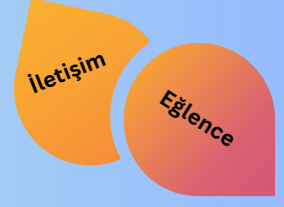
Ve eğlence başlasın! Mp3 dosyalar yükleyerek çalma listeleri hazırladıysanız **Communicator 5** > **Müzik Çalar** sayfa setini açın VEYA **Accessible Apps** üzerinden Spotify ya da YouTube uygulamasını açın. Çocuğunuz DJ olsun, Barbie dahil evdeki herkes şarkılara eşlik ederek dans etsin! 🎵🎶

## 💡 İPUÇLARI

- Oyun sırasında olabildiğince yönlendirici olmamaya gayret ediniz. Tüm seçimleri çocuğunuzun yapması için ona fırsat verin. Tehlike arz eden durumlar dışında istediği her şeyin canlandırılmasını sağlayın. Unutmayın; “evcilik” birçok şeyin gerçekte değil, hayalde canlandırıldığı, “-miş gibi yapma” oyunudur.
- Yukarıdaki kurguya birebir bağlı kalmak durumunda değilsiniz. Örneğin; bol bol müzikten yararlanacağınız bu oyunda konser yerine, bir partiyi de canlandırabilirsiniz.
- Çocuğunuz oyun sırasında bağlamla tamamen uyumsuz mesajlar iletiyor ise bu sorun değildir. Oyun oynarken hata yapmak, yanlış yapmak gibi bir şey söz konusu değildir. Böyle bir durumda siz arada sırada bağlama uygun seçimler yaparak modelleyin.
- Mümkünse ; tipik gelişimli başka çocukların (örn;kardeş, kuzen, komşu vb.) da oyuna eşlik etmesi değerlidir.

🎯 **HEDEFLER:** Modelleme - Dil ve iletişim becerileri - Empati - Hayal gücü & Yaratıcılık - İlişkilendirme ve muhakeme - iyi hissetme - sosyal gelişim - navigasyon - birlikte hareket etme

# DOKTORCULUK



## Materyaller:

- TD Snap
- Oyuncak doktor seti
- Bol miktarda hayal gücü

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 2 kişi ile oynanır

Çocuklar doktorculuk oynamayı sever. TD Snap'i kullanarak çocuğunuzla birlikte doktorculuk oyunu oynayabilirsiniz. Biz sadece hangi sayfa setlerinin faydalı olabileceğini iletiyor, gerisini sizin ve çocuğunuzun hayal gücüne bırakıyoruz!

## NASIL OYNANIR?

Önce çocuğunuzla doktorculuk oyununu birlikte tasarlayın. Hasta kim olacak, doktor kim olacak? Hasta ikinizden biri veya bir oyuncak bebek, bir peluş hayvan da olabilir.

Birlikte hayali bir muayene odası yaratın. **Snap > Oyunlar & Oyuncaklar Kelime Listesi > Oyuncaklar Alt Listesinden** “doktor seti”ni seçerek hazırlıklarınızı yapın. Gerekirse içindeki malzemelerin isimlerini **Snap Kelime Listeleri > Beden & Sağlık > Alt Liste: “Medikal Malzemeler”** sayfasında tek tek seçerek modelleyin. 🧑

Oyunun tüm aşamalarında çocuğunuzun TD Snap'e erişiminin olduğundan emin olun. **Snap > Kelime Listeleri > Beden ve Sağlık** sayfa setini açın. Oyun boyunca ihtiyacınız olacak pek çok kelime bu ana liste ve alt listelerde mevcuttur. **Snap > Konular > Doktor** sayfa setinde oyun boyunca ihtiyacınız olacak cümleler, soru kalıpları ve mesajlar yer almaktadır. **Snap > Kelime Listeleri > Duygular** ana listesindeki “hastayım”- “acıyor”- “korkuyorum”- “hazırım” –“iyiyim” gibi kelimelere kesinlikle ihtiyacınız olacaktır.

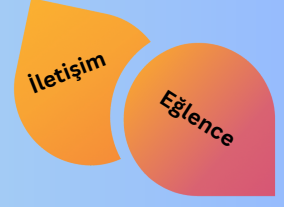
Oyun sırasında çocuğunuzun seçimlerini özgürce yapmasına izin verin. Kelimeleri yanlış ya da doğru seçmesi ile ilgilenmeyin. Çocuğunuzun her zaman kullandığı ızgara boyutunu değiştirmeyin. Mevcut kelimelerle ilerleyin. Oyun süresince ilgisini yüksek tutacak şekilde oyuna katılın. Kelimeleri arayıp bulabilmesi için önce izin verin, gerçekten yardıma ihtiyacı olduğunu gördüğünüz anda müdahale edin. Snap'te kelime arama özelliğini kullanarak yardımcı olun. Arama özelliği size yol tarifi verir gibi çalışır, bu özelliği keşfetmesini sağlayın.

## İPUÇLARI

- Oyunda patronun çocuğunuzun olması, yani oyunu kurması için çalışın. Örneğin; Sağlık Sorunları Alt Listesini açarak “hastanın ne sorunu olsun?” diye ona sorun. Snap > Kelime Listeleri > Yerler > Tıbbi alt listesini açıp “Peki burası neresiymiş?” diye sorun.
- Doktorculuk oyununda kullanacağınız TD Snap sayfa setleri, çocuğunuzun düğmelerin yerlerini öğrenmesini kolaylaştıracaktır. Böylelikle, gerçek bir sağlık sorunu yaşadığında ya da doktora gittiğiniz zamanlarda ihtiyacı olan kelime ve ifadeleri daha kolay bulacaktır.
- Size özel, spesifik sağlık durumları için ihtiyaç halinde kullanılacak kelimeler Snap’te yer almıyorsa, mutlaka uygun sayfalara ekleyin, mümkünse oyun sırasında modelleyin. Örn; Hızlı Sohbet Ana Listesine “geçmiş olsun” düğmesi ekleyebilirsiniz.
- Mümkünse ; tipik gelişimli başka çocukların (örn;kardeş, kuzen, komşu vb.) da oyuna eşlik etmesi değerlidir.
- Bağlama uygun kelime ve ifadelerin yer aldığı bir sayfa setinin hazırlanması halinde, Doktorculuk Oyununu Communicator kullanıcıları da oynayabilir.

**HEDEFLER:** Modelleme - Dil ve iletişim becerileri - Empati - Hayal gücü & Yaratıcılık - İlişkilendirme ve muhakeme - iyi hissetme - sosyal gelişim - navigasyon - birlikte hareket etme

# MARKETÇİLİK



## Materyaller:

- TD Snap
- Oyuncak yazarkasa
- Bol miktarda hayal gücü

**Erişim Metodu:** Göz Takip / Dokunma

**Oyuncu Sayısı:** En az 2 kişi ile oynanır

TD Snap'i kullanarak çocuğunuzla birlikte marketçilik oyunu oynayabilirsiniz. Aslında marketçilik olmak zorunda değil, dilerseniz market yerine Oyuncakçı – Kitapçı gibi bir mağaza seçip alışveriş sahneleri yaratabilirsiniz. Biz sadece hangi sayfa setlerinin faydalı olabileceğini iletiyor, gerisini sizin ve çocuğunuzun hayal gücüne bırakıyoruz!

## NASIL OYNANIR?

Öncelikle oyuncak yazarkasayı yanınıza alıp oyunu çocuğunuzla birlikte kurgulayın. **TD Snap > Kelime Listeleri > Yerler > Mağazalar** alt listesini açın ve sorun: “Ne mağazası olsun? Market mi kuralım? Kitapçı mı? Oyuncakçı mı?” vs..

Çocuğunuzun seçimine göre birlikte bir mağaza yaratın. Mağazayı ilgili ürünlerle doldurun. Satıcı kim, müşteri kim olacak belirleyin. Sırayla rolleri değiştirebilirsiniz. Bu oyun için oyuncak paralarının olduğundan emin olun. Yoksa da sorun değil; kağıt parçaları ve plastik şişe kapakları veya tombala düğmeleri gibi materyallerle paralar üretebilirsiniz. Kırtasiyelerde gerçek görünümlü paralar da bulunur.

Bu oyunu oynarken kullanacağınız kelimeler **Snap Kelime Listeleri > Para Ana Listesi** ve **> Para Kelimeleri alt listesinde** bulunmaktadır.

Oyundaki alışveriş sahnelerinde en sık kullanacağınız “Ne kadar?” sorusu için **Snap Hızlı Sohbet** sayfasını kullanabilir, ardından Geri düğmesi ile son kullandığınız sayfaya kolayca geri dönebilirsiniz. Kitapçılık oynadığınızı varsayarsak müşteri kitaplar hakkında sorular sorabilir. Örneğin kitap türleri için satıcı cevaplarını **Snap> Kelime Listeleri > Hobiler > Okuma Alt Listesi'nden** seçebilir. Diğer mağazalarda geçen sahneler için uygun sayfa setlerini açabilirsiniz.

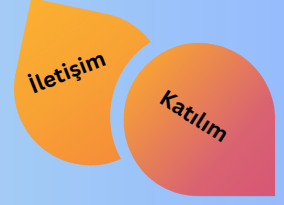
## İPUÇLARI

- Oyun sırasında satılan ürünlerin tanımlanmaları için **Snap > Sıfatlar** sayfasını kullanabilirsiniz.

- Pazarlık yaparak eğlencenin dozunu artırabilirsiniz. Para, para üstü verme, ödeme türleri gibi kavramları canlandırabilirsiniz. Bakalım hanginiz iyi bir satıcı, hanginiz bilinçli bir müşteri olabilecek? 😊
- Bu oyun paralarımızı tanıtmak için harika bir fırsat olabilir. Snap Türk Lirası sembollerini içerir.
- Oyun süresince müdahaleler yapmak yerine oyuna katılmanız önemlidir. Oyunu çocuğunuzun kurması, yönergeleri onun vermesi için çalışmalısınız. Gerekli durumlarda modelleme yapabilirsiniz.
- Oyundan sonra memnuniyetinizi iletmeyi unutmayın. “Seninle oynamak çok güzeldi, ben çok eğlendim. Teşekkür ederim. Sen de eğlendin mi?” Çocuğunuzun duygu ve düşüncelerini iletmesi için fırsat verin.

🎯 **HEDEFLER:** Modelleme - Dil ve iletişim becerileri - Empati - Hayal gücü & Yaratıcılık - İlişkilendirme ve muhakeme - iyi hissetme - sosyal gelişim - navigasyon - birlikte hareket etme

# DOLABI RAHATLATALIM



## Materyaller:

- TD Snap / Communicator 5

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Sizler için beğeneceğinizi umduğumuz bir etkinlik hazırladık. Çocuklar büyürken kıyafetler küçülür öyle değil mi? Peki ya çocuğunuzun küçülen, eskiyen veya artık giymeyeceği kıyafetlerinden kurtulmayı bir ev içi etkinliğine dönüştürmeye ne dersiniz?

## NASIL YAPILIR?

Öncelikle yapacağınız bu iş hakkında çocuğunuzla önceden konuşun. Bu işi yaparken size yardım etmesinin işleri kolaylaştıracağından bahsedin. Bunu ne zaman yapabileceğiniz hakkında tartışın ve gününü önceden planlayın. Evde bir çizelge kullanıyorsanız oraya ekleyin ve zamanı gelene dek her gün bir kez hatırlatın.

Unutmayın; buradaki amacımız çocuğun iletişim kurmasını ve ADİS kullanımını teşvik etmektir. Her aşamada iletişim programının bağlamla ilgili sayfa setlerinin açık olmasına dikkat edin. **(Örn; TD Snap > Kelime Listeleri > Giysiler)** Evde gerçek bir işi birlikte yaparak keyifli ve verimli zaman geçirmek, aile içi katılımı artırmak ve aynı zamanda çocuğunuzun iletişimini desteklemek için bu etkinlik sadece bir fikir. Çocuğunuz ilgi göstermiyorsa, “senin dolabının canı çok sıkkın, zavallı dolap onca yükü taşımakta artık zorlanıyor, fazlalıklardan kurtulması ve rahatlaması için senin yardımın gerek” diyerek dikkatini çekmeye çalışabilirsiniz.

Kararlaştırdığınız o gün geldiğinde, çocuğunuz iletişim cihazı ile birlikte giysi dolabının yakınında durmalıdır. İş bölümü yaparak önce küçülenleri ayırmakla başlayabilirsiniz. Örneğin oldukça küçülmüş çorapları varsa ayağına geçirmeyi deneyip birlikte gülüp eğlenebilirsiniz. Küçülen giysiler elinize geçtikçe onun hatırlattıkları ile ilgili sohbet edebilirsiniz. “Bu elbiseyi dayının düğününde giymiştin, hatırlıyor musun?” vb. Eski giysiler eski anıları gün yüzüne çıkarmak için harikadır.

Elbette çocuğunuzun tüm bu giysilerle ilgili duygu ve düşünceleri hakkında da sohbet edebilirsiniz. Hangilerini çok sever, hangilerini hiçbir zaman sevmemi? Asla vermek istemediği kıyafetleri var mı? Aralarında hediye gelenler var mı? Kim almıştı? En çok hangi renkler/ hangi giyim tarzı hoşuna gidiyor?


Bu etkinliği yaparken renkler, küçük-büyük, dar-bol, eski-yeni, güzel-çirkin, ince-kalın, kısa-uzun vb kavramlar üzerinde konuşmak için harika bir fırsat yaratabilirsiniz. Veya adis’e yeni

başlayanlar için “Seviyorum/Sevmiyorum” - “İstiyorum-İstemiyorum” düğmelerinin kullanımı güzel bir başlangıç olabilir. Ayrıca bu etkinlik; **Snap Kelime Çekimlerini** modellemek için de oldukça iyi bir fırsat olabilir. (Örn; “at” eylemi için > Kelime Çekimleri > Atalım / Atmayalım)

Giysileri ayrıştırma sırasında komik vedalaşma sahneleri yaratabilir, çocuğunuzun eski kıyafetine “hoşça kal”, “seni özleyeceğim” vb mesajları iletmesini önce kendiniz modelleyerek sağlayabilirsiniz.

Sonrasında bu ayrılan kıyafetlerin nereye gideceği konusunda konuşabilirsiniz. Çöpe atmak yerine ihtiyacı olan başka çocuklara vermenin öneminden bahsedebilir, bu konuda çocuğunuzun fikrini alabilirsiniz. “Bu montunu kime vermek istersin?” - “Bir yardım kuruluşuna göndermek ister misin?”

Son olarak dolabı rahatlığa kavuşturan çocuğunuzun gerçek bir kahraman gibi hareket ettiğini söyleyip, yardımseverliği ve çalışkanlığı için ona teşekkür edebilirsiniz.

 **KAZANIMLAR:** Kendi eşyaları üzerinde söz hakkı olması sosyal-duygusal gelişimini de destekleyecektir - Modelleme - Kavram kullanımı - İletişim becerileri



# CACIK YAPMA



## Materyaller:

- TD Snap
- Cacık malzemeleri
- Derin bir kap
- Çırpma teli

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Evde sıkıntıdan patladığınız bir anda çocuğunuzla eğlenceli bir aktiviteye ne dersiniz? **TD Snap** kullanıcılarımız annelerine cacık yaparken eşlik edebilir, ev işlerine kolayca katılabilir.

Aşağıda anlattığımız bu etkinliği siz evde kendi çocuğunuzun becerilerine göre uyarlayabilirsiniz. Bizim amacımız İLETİŞİM kurmasını desteklemek, ADİS kullanımını teşvik etmek!

## NASIL YAPILIR?

Çocuğunuzdan cacık yapımı konusunda yardım isteyerek başlayın. Çok yüksek ihtimalle size “evet” diyecektir. Bunun için öncelikle internetten bir cacık tarifi açıp birlikte izleyin. Cacık için gereken malzemeleri onunla konuşarak bir kenara yazın. Başlamadan önce ikinizin de mutfak önlükleri giymesi motivasyonu artırabilir.

Malzeme listesini elinize aldıktan sonra birlikte mutfağa geçip **Snap Yiyecek-İçecekler** sayfa setini açın. Listedenden okuduğunuz her bir malzemeyi iletişim cihazında bulmasını isteyin. Cacık için gerekli tüm malzemelerin sembolleri Snap’te mevcuttur. (Cacık kelimesi/sembolü de mevcuttur) Çocuğunuz malzemelerin sembollerini buldukça sevinin ve “şimdi sıra bende, senin cihazında var ama bakalım buzdolabımızda var mı?” diyerek aynı malzemeyi dolapta arayın. Bulunca dolaptan çıkarın ve mutfak tezgahına koyun. Aynı işlemleri sırayla diğer malzemeler için de yapın. Çocuğunuz kelimelerin yerini bulmakta zorlanıyorsa “salatalık nerede olabilir, sebzelerde mi acaba? Sebzelere bir baksan mı?” vb konuşmalarla yardımcı olun. Bulamazsa “hadi birlikte bakalım” diyerek modelleyin.

Tüm malzemeler hazır olunca “şimdi salatalıkları yıkayacaktık galiba” diyerek birlikte yıkayabilirsiniz. Bu mümkün değil ise, “nerede yıkamalıyım? Çok mu yıkayayım? vb sorular yönelterek ilgili kelimeleri bulup cevap vermesini, odağını kaybetmemesini sağlayın. “Şimdi bunları doğramak için bana ne lazım?” diye sorarak “bıçak” veya “rende” yanıtını vermesini bekleyin. Yanıta göre, gerçek rende veya bıçağı gösterin. Sizin yaptığınız doğrama/rendeleme işlemi bitince “şimdi ne yapacaktık?” diye sorun. Büyük bir kâseye yoğurdu koyun, tarifinizde

su, sarımsak, dereotu, nane varsa bu malzemeleri de ayı şekilde tarife göre uygulayın, kâseye ekleyin ve sohbeti her aşamada bu yönde geliştirin.

En eğlenceli kısım bunları çırpma teli ile karıştırma kısmı olabilir. Bu aşamada **Snap/Kelime Listeleri > Ev > Mutfak Eşyaları** sayfasından çırpma telini bulup seçmesini sağlayın. Birlikte çırpmanız mümkünse bu işi birlikte yapabilir, değilse siz çırparken onun eğlenmesi için şarkılar söyleyebilir, odağını kaybetmemesini sağlayabilirsiniz. Ya da **Sayılar** kelime listesini açıp “sen 20’ye kadar say, ben de çırpayım” diyebilirsiniz.

Eğlencenin dozunu artırmak için biraz yüzünüze gözünüze sürebilir, arada sırada bir miktar tadına bakabilirsiniz. Kâse, kepçe, kaşık gibi sembolleri bulmasını isteyip cacığı kâselere boşaltın. Afiyet olsun! 🍷

Cacık yapımı sonrası çocuğunuza işbirliği için teşekkür edin. “Eline sağlık!” “Kolay mıydı?” – “Eğlendin mi?” vb sorular yöneltip duygu ve düşüncelerini iletmesi için bir fırsat yaratın.

**🍷 KAZANIMLAR:** Günlük yaşam içinde görevlere katılım - Aile içi etkileşim - Modelleme

# PİZZA SİPARİŞİ VERME



## Materyaller:

- Communicator 5

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Her çocuk gibi sizin çocuğunuz da pizzayı çok seviyor olabilir. Ama dil ve konuşma kısıtlılığı yaşıyor olması, pizza siparişi verirken kendi pizzasının malzemelerine kendisinin karar vermesine engel değil!

**Communicator 5** kullanıcılarımız için bir Pizza Siparişi Verme sayfa seti hazırladık. Pizza Siparişi Verme sayfa setini [www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral)'dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

Bu etkinlik için okuma-yazma becerisi gerekmez!

## NASIL YAPILIR?

Biz bu sayfa setini hazırlarken daha çok uzaktan verilen (telefon-internet-yemek uygulamaları) pizza siparişlerini gözetmiş olsak da; aynı sayfa setini beğenerek kullanacağınızı düşünerek bir pizza restoranında da kullanılabilir şekilde olmasına gayret ettik. Elbette ADİS'in en önemli ilkelerinden "kişiselleştirme" burada devreye girebilir. Pizza Siparişi Verme sayfa setini siz kendinize göre dilediğinizde değiştirebilir, eklemeler ve çıkarmalar yapabilirsiniz.

Bu sayfa setinin temel amacı; çocuğunuzun kendini ifade etmesi, pizzası ile ilgili kendi özgür seçimlerini yapması ve adis kullanımını teşvik etmektir.

Bir akşam pizza siparişi verme işini çocuğunuzla birlikte yaparak bunu keyifli bir etkinliğe dönüştürebilirsiniz. Siparişinizi internetten ya da telefonla vermeden önce çocuğunuzun kendi yiyeceği pizzaya kendisinin karar vermesi için ona bir fırsat verin!

Pizza Siparişi Verme sayfa setini açın. İlk kullanımda sayfa setinin tamamını birlikte gözden geçirin. Çocuğunuzun kelimelerin yerlerini öğrenmesi için ona zaman ve fırsat verin. Birkaç küçük deneme yapabilir, kelime ve sembolleri öğrendiğinden emin olduktan sonra sipariş vermeye geçebilirsiniz. Hatta kendi pizza siparişinizle başlayıp siparişinizi oluştururken her aşamada modelleyerek öğretebilirsiniz.

Sayfa setindeki küçük-orta ve büyük boy pizza düğmelerini modelleyerek pizza tercihi için seçenekleri kendisine sözlü olarak iletin ve ardından seçimini yapmasını bekleyin. Örneğin, "hangi boy pizza istersin?" diye sorun, bağlama uygun yanıtı vermesini bekleyin.

Tıpkı bir pizzacıda ya da internette sipariş verirken olduđu gibi, sipariş aşamalarını aynı sıra ile gerçekleştirebilirsiniz. Hamur seçimi, kenar seçimi ve malzemelerin seçimini yapabilmesi için seçenekleri sırayla söyleyin ve cevapları sayfa setini kullanarak vermesini bekleyin.

Evet, anne-babası olarak çocuđunuzun pizza tercihini zaten bildiđinize eminiz ama kim bilir, belki bu defa size yepyeni bir şey söyleyecek ve siz bunu ilk kez kendi kulađınızla duyuyor olacaksınız. 🍕

## 💡 İPUÇLARI

- ADİS kullanımı konusunda motivasyon az ise; birlikte bir pizza partisi düzenlemek de faydalı olabilir.
- Çocuđunuz pizzayı hiç sevmiyorsa bu sayfa setini “Yemek Siparişı Verme”, “Dođum Günü Pastası Siparişı” olarak deđiştirebilir, düğmeleri bağlamla ilgili yeni sembol ve mesajlarla yeniden düzenleyebilirsiniz.

👤 **KAZANIMLAR:** Kendi siparişı üzerinde söz hakkı olması, tanıdık olmayan kişilerle de iletişime girmesi sosyal-duygusal gelişimini destekleyecektir.

# YILBAŐI AĐACI SÜSLEME



## Materyaller:

- TD Snap
- Yılbaşı ağacı
- Yılbaşı süsleri

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Yeni yıl yaklaşırken çocuğunuzla birlikte **Snap'i** kullanarak yapabileceğiniz bir etkinlik hazırladık. Fiziksel veya bilişsel durumu ne olursa olsun; bu sene yılbaşı ağacını çocuğunuzun süslemesine ne dersiniz?

Bu etkinlik için okuma-yazma becerisi gerekmez!

## NASIL YAPILIR?

Yılbaşı ağacı için çeşitli süsleri ortaya çıkarın. Bunlar farklı süsler olabilir. Örneğin; toplar, kartaneleri, kozalaklar, simli ipler vs. Yılbaşı ağacını açın. **Snap > Kelime Listeleri > Önemli Günler > Yılbaşı** Alt Listesini açın. Dilerseniz süslemelerinizin çeşitlerini ayrı birer kelime olarak bu sayfaya ekleyebilirsiniz.

Bu etkinlik sırasında yılbaşı ağacını süsleme işi ile ilgili tüm yönergeleri çocuğunuzun vermesini amaçlıyoruz. Fiziksel olarak süslemeleri ağaca kendisi iliştiremiyorsa ona sorular sorun: “Bu parlak kırmızı top nerde dursun?”, “Şimdi hangisini asayım?”, “bunu nereye asmamı istiyorsun?” “ağacın tepesine hangisini asacaksın?” “sola mı, sağa mı?” “bunu sarının *üstüne mi* asmak istiyorsun, *yanına mı?*” vb. Çocuğunuzun bu sorulara uygun cevaplara erişebilmesi için **Snap > Sıfatlar** sayfasının açık olduğundan emin olun.

Eğer çocuğunuz süsleri kendisi asabiliyorsa; “önce bana yerini söyle” , “bunu nereye asacaksın?” , “yukarıya mı, aşağıya mı?” “ortaya büyük topları mı, küçük topları mı asacaksın?” “ağacın etrafına hangisini saracaksın?”, “buraya mı, oraya mı?”, “sağa mı, sola mı?” “hangi rengi vereyim?” “kaç tane kozalağa ihtiyacın var?” vb sorular yöneltin ve bu esnada ilgili kelimeleri kendiniz modelleyin. Cevaplarını sayfada seçim yaparak vermesi için motive edici olun.

Bu etkinlik yer-yön belirten kelimeler, renkler ve sıfatları kullanmak için harika bir fırsattır.

Etkinlik sonunda, “Yılbaşı ağacını süslerken ne güzel sohbet ettik. Teşekkür ederim. Hem sohbetin için hem de bu kadar güzel bir yılbaşı ağacı yaptığın için!” diyerek memnuniyetinizi dile getirin. İyi Seneler! 🎄

## İPUÇLARI

- Etkinlik süresince çocuğunuzun patron, sizin de onun asistanı olduğunuzu unutmayın.
- Etkinlik süresince çocuğunuzun ortaya çıkardığı yılbaşı ağacını hayranlıkla izlediğinizi görmesi, beğendiğinizi hissetmesi hoşuna gidecektir. Onun seçimlerine saygı göstermeniz ve her şeyi ağaca onun istediği gibi asıp müdahale etmemeniz önemlidir.
- Evinizde varsa; süslemeyi yanıp sönen led ışıklarla tamamlayabilirsiniz. Elbette bunun için önce çocuğunuzdan izin almanız gerekecek 😊

**👉 KAZANIMLAR:** Soru sorma, yorumlama, talep, ret gibi birçok farklı iletişim fonksiyonu tek bir etkinlik içinde yer alırken, grup etkinliğinde yer alma sosyal katılımı destekler.

Dil becerilerinin yanı sıra, süslemelerin konumlandırılması ile planlama ve/veya ince motor beceriler desteklenir.

# HAFTA SONU GEZİSİ



## Materyaller:

- TD Snap

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Bir hafta sonu için çocuğunuzla harika bir gezi planlamak istemez misiniz? **TD Snap** bu gezinin nereye yapılacağını seçiminden başlayıp gezi boyunca ve sonrasında iletişiminizi güçlendirecek.

Bu etkinlik için okuma-yazma becerisi gerekmez!

## NASIL YAPILIR?

Alternatif İletişim Yazılımımız TD Snap çok sayıda hazır sayfa seti ile birlikte sunulur. Kelime Listelerinin yanı sıra, belli bir ortamda bağlama uygun cümle ve mesajlar ile davranış desteklerini bir arada sunan “**Konular**”ı içermektedir. Biz sadece hafta sonu gezileriniz için fikir vermek istedik.

Örneğin; Çocuk Parkı – Lunapark – Piknik – Akvaryum – Hayvanat Bahçesi gibi yerler olabilir.

TD Snap tüm bu gezilerde ihtiyacınız olacak pek çok kelimeyi, bağlama uygun hazır mesajları, davranış desteklerini size sunabilir. Gezinizi planlama aşamasında **Snap > Konular > Planlama** sayfasını açarak buradaki mesajları modelleyin.

Her aşamada ilgili sayfa setlerini kullanabilirsiniz. Örneğin;

- **Çocuk Parkı:** Snap > Kelime Listeleri > Oyunlar & Oyuncaklar > Oyun Parkı

- **Eğlence Parkı:** Snap > Kelime Listeleri > Oyunlar & Oyuncaklar > Oyun Parkı

- **Piknik:** Snap > Kelime Listeleri > Yiyecek & İçecekler + Kelime Listeleri > Oyunlar & Oyuncaklar > Sokak Oyunları

- **Akvaryum:** Snap > Kelime Listeleri > Hayvanlar > Su Canlıları

- **Hayvanat Bahçesi:** Snap > Kelime Listeleri > Hayvanlar

Ya da yeni kelime ve konu mesajları ekleyebilir, kendiniz sıfırdan yeni sayfa setleri oluşturabilirsiniz.

## İPUÇLARI

- Geziyi önceden birlikte planlamanız ve üzerinde sohbet etmeniz motivasyonu artıracaktır.
- Gezi süresince iletişimi devam ettirmek adına ilgili sayfalara erişimin mümkün olduğundan emin olunuz. Eğer iletişim cihazınızı yanınızda götürme imkanı yoksa önceden ilgili sayfaların bir çıktısını alarak lamine edebilir, düşük teknolojlili adis ile iletişimi sürdürebilirsiniz.
- Eğer iletişim cihazınızı yanınızda götürebiliyorsanız ve eğer bu cihaz bir Tobii Dynavox cihazı ise, çocuğunuzun cihazın kamerası ile fotoğraf çekmesini sağlayabilirsiniz. Hatta birlikte bir selfi pozunu verirseniz ön kamera ile selfi çekmesi de eğlenceli olabilir. Daha sonra birlikte bu fotoğraflardan bir fotoğraf albümü oluşturabilirsiniz.
- Gezi bittikten sonra birlikte geçirdiğiniz bu gün hakkında sohbet ederek duygu ve düşüncelerini iletmesi için bir fırsat yaratabilirsiniz. Aynı zamanda bu sohbet, Snap Kelime Çekimleri özelliğini, -di'li geçmiş zaman kipini kullanmayı öğretmek için de harika bir fırsat olabilir.
- Okuma-yazma biliyor ise bu gezi hakkında anılarını yazmasını teklif edebilirsiniz.
- Bu gezi sırasında öğrendiği/keşfettiği yeni şeyler var ise ve bunlar için kelimeler ve semboller Snap'te bulunmuyor ise birlikte ekleyebilir, üzerinde konuşabilirsiniz.

**👉 KAZANIMLAR:** Bir gezi öncesi planlama yaparken tüm iletişim ortaklarının söz hakkının gözetilmesi ve bu hakkın aile ortamında modellenmesi, bireyin girdiği diğer sosyal ortamlarda da bu hakkı için farkındalık geliştirmesine destek olacaktır.

Etkileşimi başlatma, sürdürme, karşılıklılık, karmaşık cümleler ve ek kullanımı gibi pragmatik beceriler için modelleme fırsatı sunar.



# MAÇ İZLEME



## Materyaller:

- TD Snap

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Çocuğunuz tam bir futbol sevdalısı ise birlikte maç izlerken iletişimi de güçlendirmeye ne dersiniz?

**TD Snap** Kelime Listelerinden “Spor” heyecanlı dakikalarınıza iletişim katacak!

Bu etkinlik için okuma-yazma becerisi gerekmez!

## NASIL YAPILIR?

Öncelikle maç keyfi için hazırlık yaparak başlayabilirsiniz. Varsa tuttuğunuz / çocuğunuzun tuttuğu takımın formalarını giyin, bayrakları çıkarın.

Atıştırmalıklar ve içecekler hazırlayın. Çocuğunuz önceden **Snap > Yiyecek-İçecek** sayfa setlerini kullanarak seçim yapabilir, isteklerini size iletebilir 😊 Abur-Cubur & Tatlılar alt listesi işe yarayabilir 🎁

Maç süresince çocuğunuzun Snap'e erişiminin olmasını sağlayın. **Snap > Kelime Listesi > Spor > Futbol** sayfasını açın. Maç boyunca ihtiyacı olacak kelimeler bu sayfada mevcuttur.

Futbol sayfasında tuttuğunuz takım için bir düğme olduğundan emin olun. Yoksa ekleyin, yerini göstermek için modelleyin. Sayfada yer alan takımlar için internetten takımların logo görsellerini indirip düğmeye sembol olarak eklemeyi unutmayın!


Maç izlerken sıklıkla kullanabileceği “ama bu haksızlık” / “vay canına, süper” gibi ifadeler **Hızlı Sohbet > Selamlaşmalar** sayfasında mevcuttur, önceden modelleyin.

Yardımla veya yardımsız navigasyon ile Sıfatlar / Duygular / Eylemler gibi sayfaların kullanımı iletişimi artıracaktır. Bakalım maçın sonucu ne olacak? ⚽

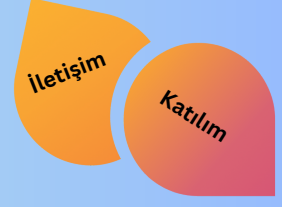
## İPUÇLARI

- Eğlencenin dozunu artırmak için Futbol sayfasına yeni bir düğme ekleyebilirsiniz. Örneğin bu düğme için etiketiniz “tezahürat” olabilir. Bu düğmenin mesajı için de tezahürat sesi veya kendi yaptığınız bir ses kaydını kullanabilirsiniz.
- Önceden skor tahminleri yapabilirsiniz. Snap > Kelime Listeleri > Sayılar

- Maç sonrasında birlikte maç üzerine sohbet edebilirsiniz. Örneğin; maç hk genel yorumlarınızı yapabilir, veya Duygular sayfasını açıp maçın sonucu hakkında ne hissettiğini konuşabilirsiniz.
- “ Ne maçı ama! Seninle izlemek çok keyifliydi. Benimle izlediğin için teşekkür ederim. Sence nasıldı?” gibi bir sohbet ile çocuğunuzun duygu ve düşüncelerini iletmesi için bir fırsat yaratabilirsiniz.

 **KAZANIMLAR:** Sohbeta katılma, yorum yapma, öfke-heyecan-sevinç-üzüntü-hayal kırıklığı gibi duyguları aktarma - yeni iletişim partnerleri edinme - aile/grup içi etkileşimlerin artması

# ANNEYE SÜRPRİZ DOĞUM GÜNÜ KUTLAMASI



## Materyaller:

- Communicator 5

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Bir çocuğun annesine sevgisini göstermesinin en güzel yollarından biri!

Hazırladığımız bu sayfa seti ile kullanıcılarımız her çocuk gibi annesine sürpriz yapabilir, doğum gününü kutlayarak onu sevindirebilir, kutlamaya sözel olarak katılım sağlayabilir.

Annesini mutlu etmesi için hazırladığımız Sürpriz Doğum Günü sayfa setini [www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral)'dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

Bu etkinlik için okuma-yazma becerisi gerekmez!

## NASIL YAPILIR?

Biz bu sayfa setini sadece genel bağlamı gözeterek hazırladık. Siz düğmeleri dilediğiniz gibi özelleştirebilirsiniz. Örneğin; büyük bir parti ya da anlık bir sürpriz kutlama veya hediye verme söz konusu ise, sayfayı ilgili mesajlarla doldurabilirsiniz.

Her durumda bu sayfa seti, çocuğun annesine “iyi ki doğdun anneciğim” şarkısını söyleme fırsatı verecek 🧑🏻🧑🏻🧑🏻

Bu sayfa seti katılımın artması, etkileşimlerin çeşitlendirilmesi ve özellikle etkileşimin bizzat çocuğun kendisi tarafından başlatılmasını amaçlar. Tüm bunlar iletişim motivasyonunu artırır, aile içi iletişimi güçlendirir. Tüm annelerin doğum günü kutlu olsun 🎂

## İPUÇLARI

- Etkiyi arttırmak için bilgisayarın ses çıkışını yükseltmeniz faydalı olabilir.
- Bir sürpriz planlandıysa hazırlıklar baba veya bir başka iletişim ortağı ile önceden birlikte yapılabilir. Bu durumda sayfa seti bağlama uygun olarak düzenlenmeli ve önceden modellenmelidir. ( Örneğin; bir hediye alındı ise, şarkıdan sonra seçmesi için “sana bir hediye aldım anneciğim”, “hediyeni beğendin mi?” vb mesajlar ve semboller uygun yerlere yerleştirilebilir.
- Bu sayfa setinin bir kopyasını oluşturup başka kişiler için de düzenleyebilir, ya da babalar günü, öğretmenler günü vb özel günlere de uyarlayabilirsiniz.

🧑🏻 **KAZANIMLAR:** Hazırlık sürecinde planlama becerilerine katkıda bulunur. Aile içi etkileşimi artırır. Duyguların iletilmesi, paylaşılması yoluyla sosyal-duygusal gelişimi destekler.

# DÜNYA MAKARNA GÜNÜ



## Materyaller:

- Communicator 5 / TD Snap / Düşük teknolojlili iletişim kartları

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

25 Ekim'in Dünya Makarna Günü olduğunu biliyor muydunuz? İşte size bugünü eğlenceli bir etkinliğe çevirme fırsatı. Biz sadece Makarna Gününde çocuğunuzla birlikte yapabileceğiniz bazı etkinlikler için küçük öneriler sunuyoruz. Siz yaratıcılığınızı kullanıp farklı şeyler deneyebilir ve çocuğunuza uyarlayabilirsiniz. Çocuğunuz makarna seviyorsa bugünü eğlenceli kılmak için ADİS sadece bir araç.

Bu etkinlik için okuma-yazma becerisi gerekmez!

## NASIL YAPILIR?

Öncelikle 25 Ekim'in Dünya Makarna Günü olduğunu günler öncesinden çocuğunuzla konuşup etkinliğiniz için ilgi uyandırarak başlayabilirsiniz. Etkinlik takviminiz varsa bugünü birlikte işaretleyebilirsiniz.

Bugün yapabileceğiniz bazı etkinlik fikirleri:

· Çeşitli türlerde makarnalardan (boncuk, fiyonk, çubuk, burgu vb.) dilediğiniz miktarda çiğ makarnayı çocuğunuza verebilir, bu makarnaları kağıt üstünde istediği gibi dizerek bir resim yapmasını isteyebilirsiniz. Makarnaları gerekirse resim kağıdına yapıştırıp birlikte boyayabilirsiniz. Örneğin bir mantı makarnası bir salyangozun vücudu olabilir, yüzünü ise çizerek kendiniz tamamlayabilirsiniz. Ya da kocaman bir ağaç çizip ağacı rengarenk boyalı makarnalarla çiçek açmış bir ağaca dönüştürebilirsiniz.

· Çeşitli makarnalardan kolye, bileklik, toka gibi ürünler tasarlayabilirsiniz.

· Bir makarna süzgecini ters çevirip renkli şönileri süzgecin deliklerinden geçirmesini isteyebilirsiniz. Şönilere de büyük boncuk makarnaları geçirebilir.

· Makarna çeşitleri ile kaplara doldurup/boşaltma veya sayı sayma etkinlikleri de yapılabilir.

· Dilerseniz makarnaları önceden kendiniz renklendirebilirsiniz. Bunun için internette makarna boyama fikirlerinden yararlanabilirsiniz.

· Daha büyük yaş grupları için bu kitapçıktaki "Cacık Yapma" etkinliği, makarna yapma etkinliğine dönüştürülebilir.

Elbette bugün menüde makarna var 😊 makarna seçimi ile başlayabilirsiniz. Bunun için Communicator veya TD Snap ile seçeneklerin yer aldığı basit bir sayfa seti hazırlayabilirsiniz. Ardından, “makarna neli olsun?” sorusuna cevaben ikinci bir sayfa setinde, “Kıymalı-Sebzeli-Yoğurtlu – Domates soslu – Ton balıklı - Peynirli – Ketçaplı” vb seçenekler hazırlayabilirsiniz. Bu seçimleri resimli iletişim kartları ile de yapmasını sağlayabilirsiniz.

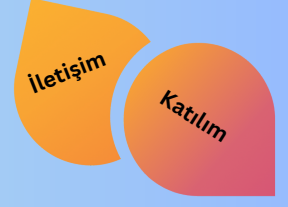
Makarnayı pişirme, sofrayı hazırlama süreçlerine çocuğunuzu da dahil edebilir, iletişimi bağlama göre sürdürmesi için gerekli sayfa setlerine erişimini sağlayabilirsiniz. YouTube’da çocuk şarkıları arasında arayıp bulabileceğiniz “Makarna Şarkısı” eşliğinde makarnanızı afiyetle yiyebilirsiniz. 🍝

### 💡 İPUÇLARI

- Snap kullanıcıları, bağlam içinde sohbeti sürdürmek için TD Snap > Konular > Yemek yapma ve TD Snap > Konular > Yemekler sayfalarından yararlanabilir.
- Bu gibi etkinliklerde amaç etkileşimi artırmak, iletişimi sürdürmek ve günlük aktivitelere katılımı artırmaktır. Etkinlik süresince hata yapmak gibi bir şey söz konusu değildir. Olabildiğince yönergelerden uzak durmaya ve etkinlik sırasında çocuğunuzun yaptıklarına / yapmak istediklerine odaklanmaya özen gösterin.

🏆 **KAZANIMLAR:** Hazırlık sürecinde planlama becerileri - Aile içi etkileşim - Modelleme

# GÖSTER - ANLAT



## Materyaller:

- Communicator 5
- İlgili nesne veya belge

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Okul öncesi eğitim sisteminde yaygın olarak kullanılan “Göster-Anlat” etkinliğini **Communicator** kullanıcılarımız da kolaylıkla yapabilirler.

Bu etkinlik okul ortamı için hazırlanmış olsa da, evde veya dil ve konuşma terapisinde de kullanılabilir.

Göster-Anlat etkinliği için hazırladığımız sayfa setini [www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral) dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

## NASIL YAPILIR?

Göster-Anlat etkinliğinin temel amacı öğrencinin kendini arkadaşlarının karşısında ifade etmesi, bu yolla sözel ve sosyal becerilerinin gelişmesini sağlamaktır.

Göster-Anlat etkinliğinde çocuklar evlerinden getirdikleri ve kendi seçtikleri eşyaları, nesnelere grup önünde arkadaşlarına gösterir ve onlara bu nesnelere ilgili bir tanıtım yaparlar. Etkinlikte gösterip anlatılacak olan şey; bir eşya, bir oyuncak gibi herhangi bir nesne veya bir fotoğraf, afiş, resim vb bir belge de olabilir. (*Elbette Communicator kullanıcıları için bu bir dijital belge de olabilir*)

Evden getirdiği bu nesne/belge hakkında detaylı bilgiler vererek topluluk önünde kendini ifade eden çocuk, aynı zamanda kendisine yöneltilen soruları da cevaplar. Bu yolla başkalarını dinlemeyi, kendisi de sorular üretebilmeyi, karşılaştırma yapabilmeyi öğrenir. Sohbet ortamı içinde gerçekleşen etkinlik süresince iletişimin hızlı ve etkin olarak sürdürülebilmesi için öğretmenin sayfa setini önceden incelemesi gereklidir. Böylelikle öğretmen, sınıf ortamında arkadaşları tarafından çocuğa yöneltilen açık uçlu soruları pratik bir biçimde anında evet/hayır sorularına dönüştürerek adis kullanan çocuğa yardımcı olabilir. Böylece adis kullanıcısı çocuk bu sorulara hızlı ve rahat biçimde cevaplar üretebilir.

Şayet adis kullanıcısı evet/hayır yanıtları dışında farklı cevaplar üretmek istiyorsa, genelde kullandığı iletişim sayfa setlerine erişimi konusunda kendisine mutlaka fırsat verilmelidir.

Etkinliđiniz için bir örnek senaryo oluşturarak hazırladığımız sayfa setinde örnek nesnemiz: Tırnak makası 😊 Aşağıda kırmızı ile belirtilenler düğmelerdeki bağlamı ifade eder. Mesajlarınızı uygun etiket ve sembollerle düzenleyiniz. Mavi renkte belirtilenler örnek mesajlardır.

**DÜĞME 1:** Bugün size ( ) anlatacađım.

Merhaba arkadaşlar. Ben bugün size tırnak makasını anlatacađım.

**DÜĞME 2:** TANIM (Ne işe yarar?)

Bu bir tırnak makasıdır. Tırnaklarımızı kesmek için kullanılır.

**DÜĞME 3:** Neye benziyor? (Benzerlikler / farklılıklar)

Normal makaslar gibi değildir. Daha küçüktür ve şekli farklıdır.

**DÜĞME 4:** Nasıl çalışır?

Uç kısmı tırnakları keser. O yüzden tırnaklarımız kesilirken kıpırdamamalıyız. Keserken çıt çıt diye sesler çıkar.

**DÜĞME 5:** Çeşitleri var mı?

Bebekler için çok küçük tırnak makasları vardır. Çünkü onların tırnakları miniciktir.

**DÜĞME 6:** Faydaları var mıdır? Nedir?

Tırnak makası sayesinde tırnaklarımızı kesebiliyoruz. Tırnaklarımız çok uzarsa ellerimiz çok çirkin görünür ve uzun tırnaklar her yere takılır.

**DÜĞME 7:** .... ile ilgili düşüncelerim/gözlemlerim

Bizim evde herkesin kendi tırnak makası vardır. Benim tırnaklarımı hep annem keser.

**DÜĞME 8:** ....ile ilgili duygularım

Tırnaklarım kesilirken hareket etmeden durmam çok zor oluyor. O yüzden tırnaklarım kesileceđi zaman çok gergin oluyorum. En sonunda annemle bir anlaşma yaptık, ben uyurken kesiyor tırnaklarımı.

**DÜĞME 9:** ..... ile ilgili anılarım/hikayem

Ben küçükken bir kere tırnaklarım kesilirken parmađım kanamıştı, çok acımıştı. O günden sonra ne zaman tırnak makası görsem hep korkardım. Ama ben korktuđum için ben uyurken keseceđine söz verdi. Bu yüzden artık tırnak makası görünce korkmuyorum.

**DÜĞME 10:** Teşekkürler

Anlatacaklarım bitti. Beni dinlediğiniz için teşekkür ederim

## İPUÇLARI

- Etkinlikte kullanacağı nesne veya belgeyi çocuđun kendisinin seçmesi oldukça önemlidir.
- Çocuk seçimini yaptıktan sonra, hazırladığımız sayfa setini ebeveyni ile birlikte doldurarak hazırlığını yapar. Bu aşamada olabildiğince çocuđunuzun katılımını artırmalı, onun kendi ifadelerini duymaya çalışmalı ve bunları sayfa setinde ilgili alanlara birlikte yerleştirmelisiniz. Unutmayın, bu ifadeler mükemmel ve en doğru ifadeler olmak zorunda değil! Bu etkinliđin hedeflediđi düşünme becerileri asıl bu birlikte yapacağınız ön hazırlık kısmında pratiđe geçecektir. Bu nedenle sayfa setindeki ilgili alanlar onu anlatacakları konusunda düşünmeye sevk edecek şekilde hazırlanmıştır. Sizin rolünüz ise ona bu aşamada destek vermektir, ifadelerini düzeltmek veya deđiştirmek değil.
- Ebeveyn, öğretmenle önceden iş birliđi yaparak sayfa setinde varsa gerekli düzenlemeleri yapabilir. Düğmeleri ekleyip çıkarabilirsiniz.

**KAZANIMLAR:** Dil ve düşünme becerileri - Sınıf içi etkinliklere katılım - Sosyal-Duygusal gelişim

# ÇEMBER SAATİ



## Materyaller:

- TD Snap

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Okul öncesi eğitimde yoğun olarak uygulanan Çember Saati etkinliklerine **Snap** kullanıcısı öğrenciler de rahatlıkla katılabilirler. Jim Tignor tarafından tasarlanıp Pagesetcentral.com'a yüklenen Çember Saati Etkinlikleri Sayfa Paketini sizin için Türkçe olarak hazırladık ve ülkemizdeki yaygın pratiğe göre bazı uyarlamalar yaptık.

Bu etkinlik okul ortamı için hazırlanmıştır. Öğrencinizin konuşamıyor olması sınıf ortamında arkadaşlarından ayrışmasını gerektirmez.

Tüm öğrencileri için eşit katılımdan yana olan özel eğitim öğretmenlerimiz Çember Saati Etkinlikleri Sayfa Paketini [www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral) dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

## NASIL YAPILIR?

Bu sayfa paketi, günlük eğitim programınızın sabah rutini haline gelen ve oldukça güçlü bir sosyal-duygusal öğrenme deneyimi sunan Çember Saati etkinliğinizde aşağıdaki konu başlıkları için sayfalar içerir:

### Yoklama yapma

### Takvim konuşmalarınız

### Hava Durumu hakkında sohbet

### Duyguların tanımlanması

Ayrıca, panolarınız veya Çember zamanı içine dahil ettiğiniz diğer olası etkinlikler için bir de **Renkler** sayfası eklenmiştir. Bu sayfayı o günkü etkinliğinize göre yeniden düzenleyebilirsiniz.

Yoklama sayfasında çocuk, ismi söylendiğinde “Buradayım” cevabını verebilir. Ayrıca kendisi de isim yoklamasına yardımcı olabilir. Bu sayfadaki düğmeleri öğrencilerinizin adları ile özelleştirin, gerekirse düğmelerin sayısını artırın veya gizleyin.

Takvim Konuşmaları sayfasında çocuk, “hangi mevsimdeyiz?”, “hangi aydayız?” sorularına cevap verebilir.

Haftanın Günü sayfasında, Bugün – Dün ve Yarın için geçerli günleri iletebilir.



Ayın Günü sayfasında çocuk ayın gününü sayısal olarak ifade edebilir. Örn; “ Bugün ayın 16 sı”

Hava Durumu sayfasında çocuk, dün ve bugün için havanın durumunu söyleyebilir.

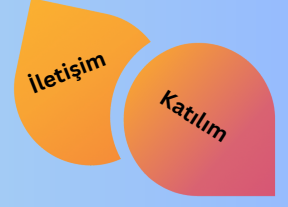
Duygular sayfasında o günkü duygularını tanımlayabilir.

## 💡 İPUÇLARI

- Duygu tanımlaması sırasında çocuğun ilettiği mesaja karşılık “ Peki, neden (.....) hissediyorsun?” sorusunu yöneltmeniz halinde size cevap verebilmesi için Snap’te uygun sayfalara erişebilmesi gerekir. Bunun için öğrencinize fırsat ve zaman verin. Yardımlı navigasyona ihtiyaç duyuyorsa bu aşamada kendisine destek olmalısınız.
- Öğrenciniz sınıfınızda veya adis’i kullanmakta yeni ise modelleyiniz.

👤 **KAZANIMLAR:** Grubun parçası olma - grup içinde kendini ifade etme - başkalarını dinleme - birlikte öğrenme - sıra bekleme - benlik saygısında artış - karşılıklı güven

# SES AVCISI



## Materyaller:

- TD Snap
- Bir kutu veya sepet

## Erişim Metodu: Göz Takip / Dokunma

Okuma yazma öğrenmek hepimiz için bir serüvendir. Bu serüvene yeni başlayanlara yönelik bir etkinliğimiz var. Öğretmenler ve okuma-yazma öğretiminde katkı sunmak isteyen tüm ebeveynler için hazırladık.

Bu etkinliği öğretmen ödev olarak verir, çocuk evde ebeveyn ve adis desteği ile yapar.

Hazırladığımız Ses Avcısı Etkinliği sayfa paketini [www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral](http://www.mytobiidynavox.com/PagesetCentral) 'dan ücretsiz olarak indirebilirsiniz.

Günümüzde okuma - yazma öğretim müfredatında Ses Temelli Cümle Yöntemi uygulanmaktadır. Bu yöntemde ilk okuma-yazma öğretimine seslerle başlanmaktadır. Anlamli bütün oluşturacak birkaç ses verildikten sonra seslerden, hecelere, kelimelere ve cümlelere ulaşılmaktadır. Bu nedenle işin en başında sesleri tanımak ve ayırt edebilmek önceliklidir. Harfler ise seslerin birer sembolüdür. Sembollerle düşünme ve öğrenme becerisi, sembol tabanlı iletişim sistemi kullanan bir çocuğun her gün geliştirmekte olduğu bir beceridir! Ev ve okul arasında iş birliği gerektiren bu etkinliği öğrencilerinizin seveceğine inanıyoruz ♥

## 🔍NASIL YAPILIR?

Her öğrencinin, öğretmenin kendisine verdiği bir sesle ilgili evde “Ses Hazine Kutusu” hazırlaması amaçlanır. İlk seslere ait “Ses Hazinesi” öğretmen tarafından hazırlanır, böylelikle çocukların çalışmayı anlamaları ve çok fazla yardım almadan gerçekleştirmeleri sağlanır.

Ses Avcısı etkinliği için öncelikle evde bir karton kutu (Ayakkabı kutusu, sepet vb) temin edilerek, **çocuklar kendisine verilen sesle** başlayan veya içinde hedef ses bulunan, kutuya sığabilecek büyüklükte çeşitli nesnelere biriktirmeye başlarlar.

Öğretmen, öğrencinin Ses Hazinesini hangi gün okula getireceğini önceden bir takvim olarak belirleyip ebeveynlere iletir.

🏠**EVDE YAPILACAKLAR:** Harfleri/sembollerini henüz öğrenen çocuğa Ebeveyn veya Terapist “Ses Avcılığı” görevini öğretmenin aşağıdaki mektubu ile tebliğ eder (okur):

**Sevgili .....** Şimdi sen bir ( ) sesi avcısısın. Etrafında bu sesle başlayan ya da içinde bu ses olan birçok nesne var. Bu nesnelere ancak senin gibi gözleri ve kulakları çok keskin bir ses avcısı bulabilir. Bir kutu içine sığabilecek büyüklükte ( ) ile başlayan ve içinde ( ) sesi olan nesnelere toplayarak, Ses Hazinesini oluşturmaya başlamanı istiyorum. Okulda arkadaşlarıyla hazine kutunu paylaşacağın güne kadar bakalım ne kadar nesne toplayabileceksin.

**Sevgilerimle,**

**Öğretmenin.**

Ebeveyn olarak bu görev için bir kutu veya sepeti evde belirli bir yere koyun. **Snap>Hızlı Sohbet** sayfasında kolay erişilen boş bir düğmeyi şuna benzer şekilde düzenleyin ve ardından modelleyin.

TD Snap

Hızlı Sohbet

Konuş

Geri

Temel Sözcükler

Hızlı Sohbet

Konular

Ses hazinem

Lütfen

Teşekkür ederim

Üzgünüm

Rica ederim

Özür dilerim

Geçmiş olsun

Ne?

Nerede?

Kim?

Neden?

Ne Zaman?

Saat kaçta?

Nasıl?

Ne kadar?

Nasıl yani?

Düğme

Sayfa

Sayfa Seti

Kullanıcı

Sistem

İçerik

Stil

Sayfaya Bağlan

Erişim Yöntemi

Tercihler

Eylemler

Etiket Ses hazinem

Mesaj bunu ses hazinemeye koyalım


Düğme Etiket: Ses hazinem - Düğme Mesajı: “Bunu ses hazinemeye koyalım” - Düğme Sembölü: “hazine”

Kendisine verilen süre içinde çocuk hedef ses ile başlayan veya hedef sesi içeren nesnelere bulup kutunun içine eklemelidir. Avladığı bir kelime olduğunda; Hızlı Sohbet sayfasındaki bu düğme ile mesajını anında size iletebilir.

ADİS’e erişimin mümkün olmadığı durumları da göz önüne alarak, çocuğunuzla aranızda “Bunu ses hazinemeye koyalım” mesajı için bir işaret belirleyebilir veya Snap’te bu düğmeyi içeren sayfanın bir çıktısını alıp her an kullanabileceğiniz resimli bir iletişim kartına


dönüştürebilirsiniz. Bu kart ihtiyaç anında kullanmak için sizin veya çocuğunuzun üzerinde durabilir ya da evde belli yerlere asılabilir.

Çocuğun avladığı her nesneyi (kelimeyi), önce BİRLİKTE hazine kutusuna koyun, ardından indirdiğiniz sayfa paketinde KONU KELİMELERİ sayfasına düğme olarak BİRLİKTE ekleyin. Hazırladığımız sayfa paketinde bu alanda “ü” sesi için örnek nesnelere girilmiştir, siz düğmeleri hedef sese göre yeniden düzenleyin, istediğiniz kadar düğme ekleyip çıkarabilirsiniz. Bakalım çocuğunuza verilen süre dolduğunda hazine kutusunda “.....” sesi içeren kaç nesne/kelime olacak?

 **OKULDA YAPILACAKLAR:** Çocuk, kendi hazinesini arkadaşlarına tanıttır. Ayrıca bu aşamada hedef sesle ilgili kelime türetme, eksik nesneyi bulma, sesleri tahmin etme vb. oyunlar da oynanabilir. ADİS kullanıcısı çocuk tüm bu oyunlara **Snap > Klavye Sayfası** ve **Snap > Kelime Listelerini** kullanarak katılabilir.

## İPUÇLARI

- Çocuğun ev ortamında sesleri avlayabilmesi bol iletişimi ve dinlemeyi gerektirir. Pozitif iletişim ortamını sürdürüp ses avcılığı görevini yapmasında motive edici olun. Onun yerine siz avcı olmayın, sadece avcılık görevini hatırlatın.
- Bu etkinlik süresince çocuğun alternatif iletişim sistemine erişiminin olabildiğince fazla olması işleri kolaylaştırır. Gün içinde iletişim kurmak için iletişim sistemini ne kadar çok kullanırsa o kadar çok kelime ile karşılaşır. Ne kadar çok sözcük, o kadar çok ses!
- Ona kitap okumanız yeni kelimelerle karşılaşmasını ve siz okurken sizi dinlemesini sağlar. Dikkat kesileceği bir kitap okuma ortamı oluşturmanız, ilgisini çekecek bir kitabı okumanız, mümkünse siz okurken kitabın sayfalarını görmesini sağlamanız faydalı olabilir.
- Çocuğun motivasyonunu bozmamak adına- öğretmenin amacına da uygun düşmesi halinde- çocuğun avlamayı başardığı sesi içeren kelime eğer bir nesne değilse, (örneğin; “ü” sesi için “üzgün”) ya da okula götürülemeyecek/taşınamayan bir nesne ise resimli iletişim kartlarından, dergilerden kesilmiş resimlerden, yapışkanlı çıkartmalardan vb yararlanabilirsiniz.
- Snap>Konular>Ses Avcısı Etkinliği>Konu Kelimeleri alanında hedef sesin/harfin kendisi de düğme olarak eklenmiştir. Eğer hedef sesiniz sesli harf değil ise; örneğin “T” bilgisayar düğme mesajını “Te” şeklinde okuyacaktır. Verilen ses temelli eğitimle paralellik taşıması için hedef sesi girdiğiniz düğmenin ses çıkışını değiştirmeniz önemlidir! Bunun için düğmeyi seçip mesaj alanındaki mikrofon ikonuna tıklayarak doğru ses çıktısını kendi sesinizle kaydedebilir veya bir ses dosyası yükleyebilirsiniz.
- Hazırladığımız Ses Avcısı Etkinliği Sayfa Paketi, çocuğun sınıfta hazine kutusunu arkadaşlarına tanıttırken ihtiyaç duyacağı ifadeleri içerir. Ayrıca **Davranış Destekleri** bölümünde, etkinlik için “**Önce- Sonra**” oluş sırası, çocuğun etkinlik sırasında nasıl hissedebileceğini ve bunu olumlu bir şekilde nasıl yönetebileceğini bildiren **sosyal anlatı ve senaryolar** içerir. Tümünü çocuğunuza / öğrencinize göre yeniden düzenleyebilirsiniz.
- Ses Avcısı etkinliği için gereken süre 1 haftadan az olmamalıdır. Öğretmen bu süreyi sınıfa ve öğrencilerine göre dilediği gibi değiştirebilir.

 **KAZANIMLAR:** Sesleri hissedebilme, fark edebilme, tanıyabilme, ayırt edebilme, sembol ve ses arasında ilişki kurabilme, yönlere ayırt edebilme ve sesleri kuralına uygun yazabilme becerileri

Dinleme – Planlama – Eşzamanlılık – Ardıcılık - Dikkat / Sınıf içi etkinliklere katılım, eşitlik

# YARDIM

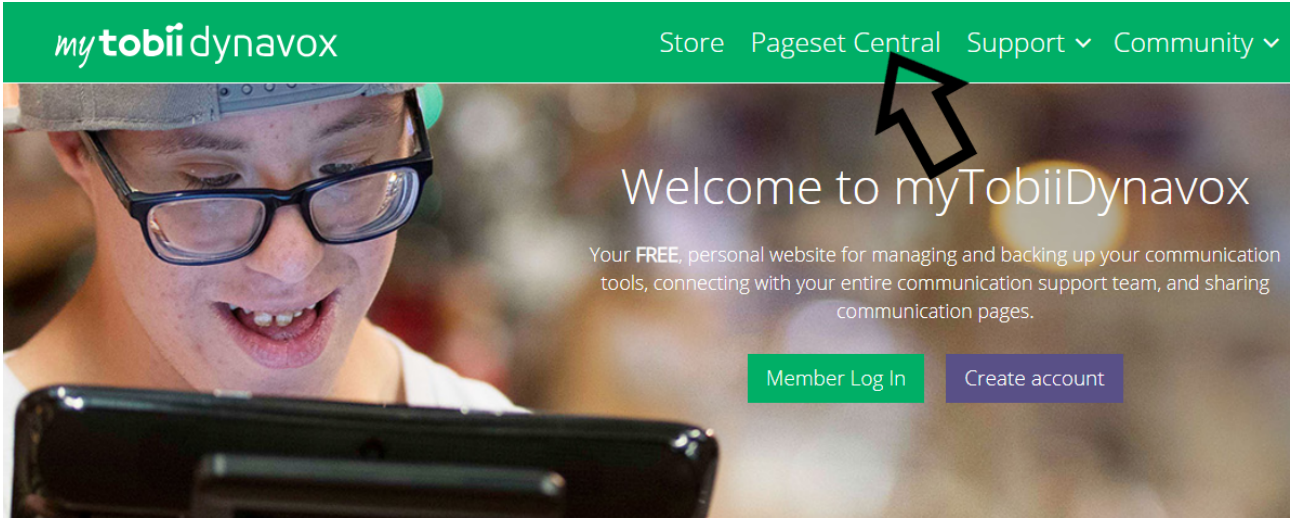
## Page Set Central'dan Sayfa Setleri ve Paketlerini Nasıl Alırsınız?

Page Set Central, tüm dünyadaki Tobii Dynavox Alternatif ve Destekleyici İletişim Programı kullanıcılarının sayfa setlerini birbirleri ile paylaşabildikleri bir portaldır.

### Snap Core First'te Sayfa Paketlerini İçer Aktarma:

Sayfa paketleri, Snap Sayfa Setlerine aktarılabilen küçük sayfa gruplarıdır. Size bunu nasıl yapabileceğinizi gösteren talimatları uygulayabilmeniz için öncelikle internet bağlantınızın olması gerekir.

1. www.mytobiidynavox.com adresinde oturum açın veya ücretsiz hesabınızı oluşturun.
2. Page Set Central'ı açın. İstedığınız paketi bulmak için bir anahtar kelime yazın ve/veya sol taraftaki filtreleri kullanın.



3. Add to My Stuff (Öğelerime Ekle)'yi seçin. Sayfa Paketi artık Snap'e aktarılabilir.



4.Cihazınızda TD Snap'i açın.

5. Yeni sayfa paketinin bağlanmasını istediğiniz sayfayı açın. (Örneğin; Ses Avcısı Etkinliği Sayfa Paketi için Snap>Konular Sayfası)

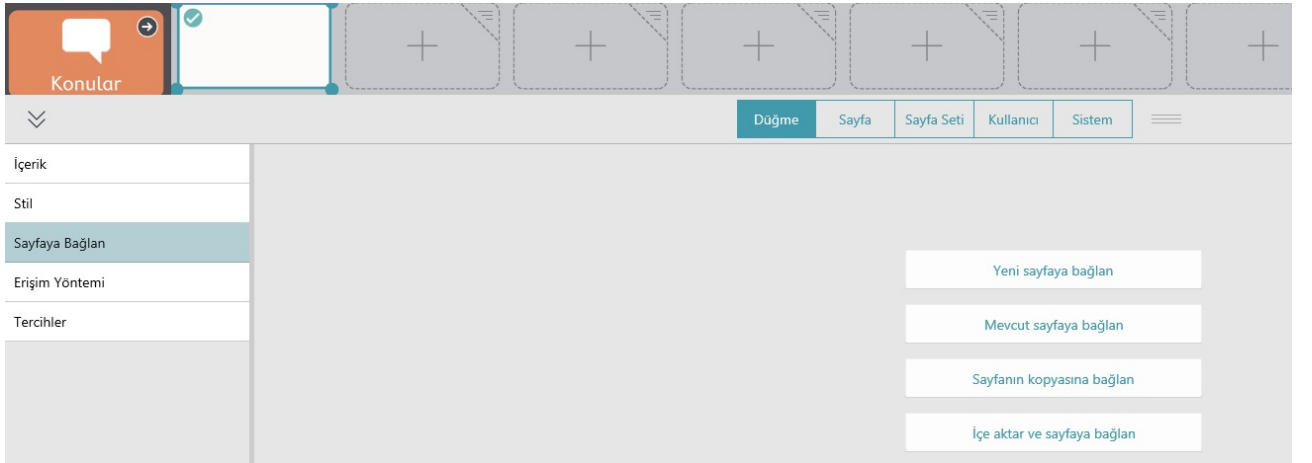
6.Snap'te sağ üst köşedeki Düzenle butonunu seçin.



7.Boş bir hücre seçin.



8.Sayfaya Bağlan menüsünde İç Aktar ve Sayfaya Bağlan'ı seçin.



9.Seçeneklerden myTobiiDynavox'tan'ı seçin.

10.İç aktarmak istediğiniz sayfa paketini seçin ve ardından İleri'yi seçin. (bu aşamada mytobiidynavox hesabınıza bağlı değilseniz, bağlanmanız istenebilir)

11.Bu düğmenin bağlanmasını istediğiniz sayfayı seçin ve İç Aktar'ı seçin.

**İpucu:** Sayfa paketleri, genellikle alt sayfaları ile birlikte **Konu** veya **Ana Liste** sayfalarını içerir. Bu sebeple siz de Konuyu veya Ana Liste sayfalarını seçmek isteyeceksiniz.

Sayfaları, bağlanmak istediğiniz sayfa olarak listeleyin.

12.Bu Konu Sayfası Paketi artık bağlantılıdır. Denemek için Bitti'yi seçin.

## Communicator Sayfa Setlerini İçe Aktarma:

1. mytobiidynavox.com adresine gidin. (oturum açmanız şart değildir)

2. Page Set Central'ı açın. İstedığınız sayfa setini bulmak için bir anahtar kelime girin veya sol taraftaki filtrelerde, en üstte Software (Yazılım) seçeneklerinden Communicator 5'i, en altta Language (Dil) seçeneklerinden Turkish'i (Türkçe) seçin.

3. İsteddiğiniz sayfa setini indirmek için en altta sağdaki Download (indir)'i seçin.



ADAM ASMACA

10 harfe kadar uzunlukta kelimelerle oynanabilecek klasik adam asmaca oyunu.

by Selcuk Diri 4/2/2020

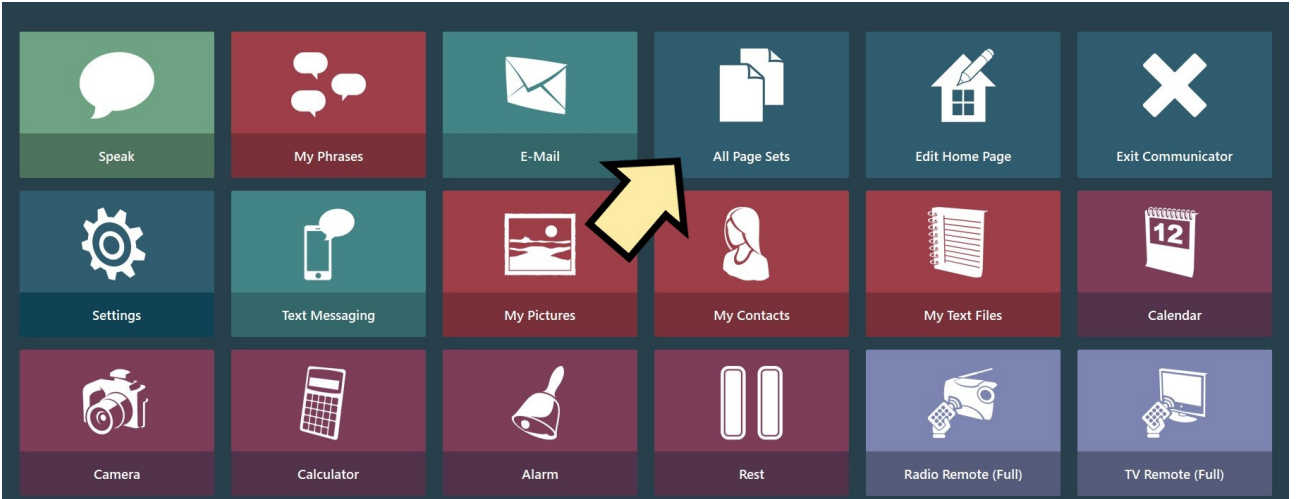
Communicator 5 Turkish

Categories  
Games and Exploration

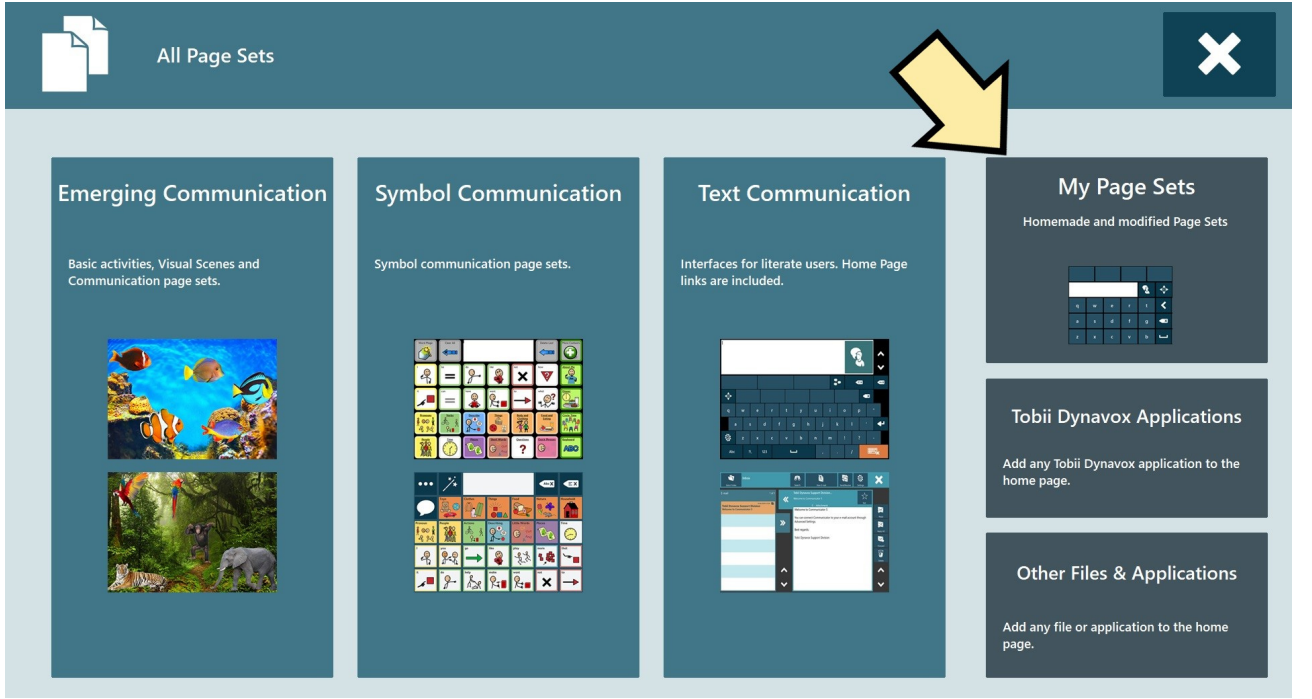
13 238.33 KB Add to My Stuff Download

4. Bilgisayarınızda İndirilenler Klasörüne yerleşen CDDX Dosyasını **Bilgisayar > Belgeler > Communicator 5 Klasörü > User1 > My Page Sets Klasörüne** taşıyın.

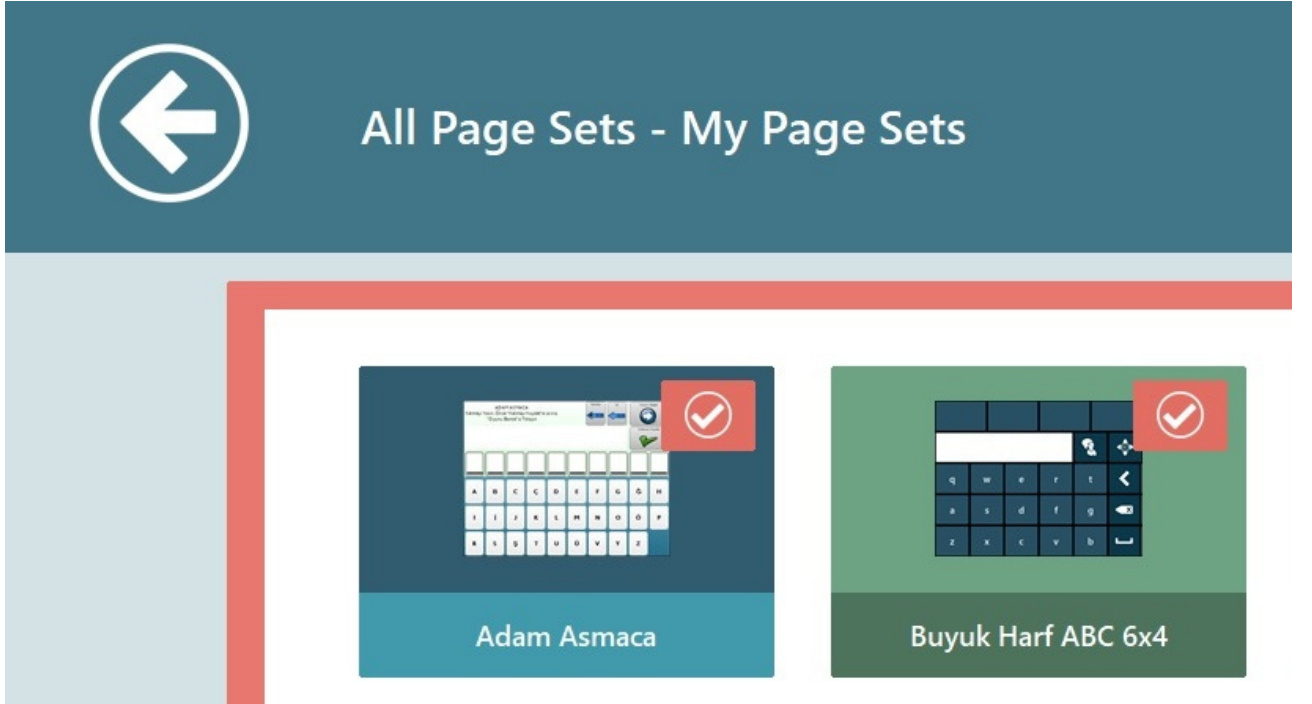
5. Communicator'ı açın. Ana sayfada All Page Sets düğmesini seçin.



6.Ardından My Page Sets düğmesini seçin.



7.İndirdiğiniz sayfa seti artık burada görünecektir. Sayfa setini seçtiğinizde Communicator'da görünen sayfa setleriniz arasında yerini alacak.





**Başka Oyun ve Etkinlik Fikirleriniz mi Var?**

**BİZİMLE PAYLAŞIN**

info@broca.com.tr



Hınazant Uçar Bilekçi

Betül Sazoğlu ve

Kayra Diri'ye

*Teşekkürlerimizle...*

@2023

tobii dynavox



 broca