



‘BEKLE BENİ ARKADAŞIM’

PROJE KLAVUZU

ANTALYA  
2023

## 1. Projenin Adı

Kumluca Özel Eğitim Uygulama Okulu 1. Kademe Otizm sınıfı olarak seviyesi veya ihtiyaç alanı ne olursa olsun, akran eğitimi otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilerin okul ve topluluk faaliyetlerinde başarılı olmalarına yardımcı olacaktır. Akran eğitimi ile otizm tanıılı öğrencilerimizin fiziksel, bilişsel , sosyal ve duyuşsal becerilerini arttırmayı amaçladığımız projemize “ Bekle Beni Arkadaşım ” adı verilmiştir.

## 2. Projenin Amacı

Kumluca Özel Eğitim ve Uygulama Okulu Açısından : Otizmlili öğrencilerimizin akran eğitimi vasıtasıyla toplumun diğeri bireyleri ile bütünleşmelerini sağlamak.  
Paydaş Okulumuz Açısından :Tipik (Normal) gelişim gösteren çocukların ENGELLİ kavramını somut ve gerçekçi olarak kavramasına yardımcı olarak hoşgörü ve farkındalığı arttırmak.

## 3. Projenin Uygulama Alanı

Antalya ili Kumluca ilçesi Kumluca Özel Eğitim Uygulama Okulu ve Bahçeşehir Kolejleri Kumluca Şubesi

## 4. Proje İçin Teknik Destek

Kumluca İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü AR-GE birimi

## 5. Projeden Faydalanacak Öğrenci Sayısı

Kumluca Özel Eğitim Uygulama Okulu olarak 4 öğrenci ve proje paydaşımız Bahçeşehir Kolejleri 2. Sınıfı Akran grubunda bulunan tüm öğrenciler faydalanacaktır.

## 6. Projenin Gereçesi

Eğitim Öğretim yılı başlarken, özel eğitim uygulama okullarında görev yapan özel eğitim öğretmenleri , otizm tanısı olan öğrencilerin eğitim ihtiyaçlarının çeşitli eğitim ortamlarında nasıl karşılanacağını düşünmelidir .Çünkü **otizm temel anlamda iletişim kurma alanında bir bozukluk olarak tanımlanmaktadır.** Bu düşünceden yola çıkarak eğitim öğretim ortamlarımızı planlarken öğrencilerimizin sadece okul alanı içinde değil okul dışı ortamlarda da eğitiminin planlaması gerekliliği ortaya çıkmış ve bu projenin uygulanmasına ihtiyaç duyulmuştur.

## **Normal Gelişim Gösteren Akranların Seçimi**

Günümüzde akran aracılı uygulamaların tıp ve eğitim gibi çok geniş bir alanda kullanım için önerildiği görülmektedir. Akran aracılı uygulamaların kullanımı için önerildiği bir diğer alan ise beden eğitimi ve spordur. Beden eğitimi ve spor içerisinde, otizm spektrum bozukluğu olan bireylerin gelişim alanları desteklemek için hazırlanan fiziksel aktivitelerin akran aracılı olarak sunulabilmesi için öncelikle normal gelişim gösteren akranlara ihtiyaç duyulmaktadır. Belirlenecek normal gelişim gösteren akranlarda birtakım özellikler aranmalı ve özellikle aşağıda bahsedilen akran olma ön koşul özelliklerine dikkat edilmelidir. Bu ön koşul özellikler yapılacak aktivitelerin kesintisiz olarak hedeflerine ulaşması açısından önem arz etmektedir.

- Akran iyi düzeyde sosyal ve dil becerilerine sahip olmalıdır.
- Yetişkinlerin yönergelerine uyabilmelidir.
- Katılımda bulunmaya hazır, istekli ve gönüllü olmalıdır.
- Yeterli düzeyde motor becerilere sahip olmalıdır.
- Okula düzenli devam edebilmelidir.
- Herhangi bir davranış problemine sahip olmamalıdır.
- Katılımcı ile nötr bir geçmişi olmalıdır.**

Akranları belirleme sürecinde yukarıdaki ön koşul özellikler doğrultusunda, normal gelişim gösteren akranların eğitim gördükleri kurumların okul ve sınıf rehber öğretmenleri bilgilendirilmeli ve sınıflarda yapılacak duyurular ve rehber öğretmenlerin görüşleri neticesinde, otizm spektrum bozukluğu olan bireyler ile olumlu iletişim kurabileceği düşünülen normal gelişim gösteren öğrenciler akran model olarak belirlenmelidir. Belirlenen normal gelişim gösteren akranlara araştırma hakkında bilgi sunulmalı ve araştırmaya niçin seçildikleri açıklanmalıdır. Akranlara araştırma süresince gösterecekleri destek ve işbirliği için ödüller verileceği söylenerek çalışmalarla güdülenmeleri sağlanmalıdır. Ayrıca akranların ailelerine de aktiviteler hakkında bilgi verilmeli ve onların da izinleri alınmalıdır.

Normal Gelişim Gösteren Akranların Eğitimi Süreci Akran aracılı olarak sunulacak olan fiziksel aktiviteler öncesi, normal gelişim gösteren akranların akran aracılığı hakkında yetiştirilme süreci gerçekleştirilmelidir. Akran eğitimi sürecinin hazırlanmasında literatürde yer alan ve akran aracılığı hakkında bilgiler içeren çalışmalar incelenebileceği gibi akran eğitimi hakkında bilgi sahibi olan uzman görüşlerine de başvurulabilir. Akran aracılı uygulamalarda normal gelişim gösteren akranlara **iletişim başlatma, oyun etkinlikleri sunma, göz kontağı kurma, duygularını ifade etme, hedef çocuğun konuşmasını sürdürme, yardım isteme ve sunma** gibi stratejiler öğretilmektedir. Hedef çocuğun otizm spektrum bozukluğu olan çocuk olarak belirlendiği araştırmalarda ise akranlara özellikle dikkat çekme, iletişim başlatma, sosyal etkileşim ve oyun organizasyonlarına yönelik öğretim gerçekleştirilmektedir.

## **7. Projenin Hedefleri**

Otizm tanısı olan öğrenciler için okul dışı aktivitelere katılım bir öncelik haline gelmeli ve okul dışı aktivitelerin en verimli olan akran eğitimi ile desteklenmelidir. Sınıf seviyesi veya ihtiyaç alanı ne olursa olsun, akran eğitimi otizm tanısı olan öğrencilerin okul ve topluluk faaliyetlerinde başarılarını arttırılması

Toplumumuzda engelli birey tanımı yaygın olarak uzuv kaybı ile kodlanmıştır . Bu yaygın yanlış düzeltmenin ilk basamağı okullarımızda otizm ve diğer özel gereksinim türlerini doğru ve yerinde anlatmak tipik (normal) gelişim gösteren öğrencilerimizi bu engeli türleri ile

tanışacak ortamlar oluşturmaktır. İşte bu noktada projemiz ile normal gelişim gösteren çocuklar otizmlili akranları ile bir araya gelerek otizm hakkında yaşayarak bilgi edinilmesini hedeflemektedir.

## **8. Projenin Toplam Maliyeti**

Projenin broşür ve tanıtım masrafları okul müdürlükleri tarafından karşılanacaktır.

## **9. Projenin Uygulama Süresi**

Proje onay tarihinden itibaren yürürlüğe girecek olup 2023-2024 eğitim öğretim yılı süresince ekli takvim (Ek 1) doğrultusunda gerçekleştirilecektir. Uygulama sürecinde her hafta Çarşamba günü öğleden sonra 1 dersimiz paydaş okulumuzda planlanacaktır.

## **10. Projenin Uygulanması**

### OYUN ile ÖĞRENME

Otizm spektrum bozukluğu olan öğrencileri erken çocukluk ve ilkököl yıllarında işbirlikçi oyunlara ve ortak öğrenme düzenlemelerine dahil edilmesine yönelik oyun ve spor etkinlikleri düzenlenecektir.

### SORUMLULUK ALMA

Otizm spektrum bozukluğu olan ilkököl çağındaki öğrenciler koridorda yürürken, oyun alanında oynarken ve günün diğer planlanmamış saatlerinde arkadaşlarıyla eşleştirilecek ve tek çocuğa bağımlılığı önlemek için, zaman ve aktiviteye göre arkadaşlarını değiştirmeleri sağlanacaktır.

### YARDIMCI OLMA

Yaşça daha büyük öğrencileri otizm spektrum bozukluğu olan bir öğrenciye sınıf etkinliklerinde yardımcı olmaları için görevlendirerek farklı yaş grupları için akran/arkadaş destekleri oluşturulacaktır.

### ROL YAPARAK ÖĞRENME

Otizm spektrum bozukluğu olan bir öğrenci sınıflarına yeni kaydolduğu senaryoda tipik (normal) gelişim gösteren akranlarının tutum ve davranışları gözlemlenecek ve uygun davranışlar pekiştirilecektir.

### OKUL DIŞINDA ARKADAŞLIK KURMA

Akran eğitimini kullanarak okul dışında da gerçek bir arkadaşlık temeli kurulmasına çalışılacaktır.

## 11. Projenin Sonuç ve Değerlendirilmesi

Bu projeye ile 2023-2024 eğitim öğretim yılında Antalya ili Kumluca ilçesinde otizmli öğrencilerin iletişim ve sosyal becerilerini geliştirerek toplumsal entegrasyonlarını sağlayacağı ve akran eğitiminin yapılacağı ilkokuldaki öğrencilerin otizm hakkında farkındalık düzeylerini arttırmış olacaktır. Proje sonunda nitel bir değerlendirme ölçeği kullanılmadan öğrencilerin sosyal gelişimleri gözlemlenerek raporlaştırılacaktır.

### PROJE ONAYI

Projenin kabulünü ve uygulamaya konulmasını onaylarınıza arz ederim

Mahmut AVCI

Kumluca Özel Eğitim Uygulama Okulu Müdürü

Uygun Görüşle Arz Ederim

İlçe Milli Eğitim Müdürü

OLUR



**KUMLUCA ÖZEL EĞİTİM UYGULAMA OKULU**

**Sarıkavak Mahallesi Sarıkavak Sk. No :35**

**Kumluca/Antalya**

**0242 887 89 49**

**<https://kumlucaozelegitimuygulamaokulu2k.meb.k12.tr>**

## EKLER

### EK 1

#### BEKLE BENİ ARKADAŞIM PROJESİ ETKİNLİK PLANI

Etkinlik No	Etkinlik Tarihi	Etkinlik Saati	Etkinlik Adı
1	02.01.2024	09:30	Otizm ile Tanışıyorum
2	02.01.2024	09:30	Hedefe Kum Torbası Atma
3	16.01.2024	09:30	Müzikli Sandalye Kapma
4	06.02.2024	09:30	Bowling
5	20.02.2024	09:30	Müzikle Başla
6	05.03.2024	09:30	Hedef Vurma
7	19.03.2024	09:30	Vız Vız (Eşya Saklama)
8	02.04.2024	09:30	El Çırparak Huniler Arası Koş
9	30.04.2024	09:30	Penguen Yarışı
10	14.05.2024	09:30	Mendil Kapmaca
11	28.05.2024	09:30	Birlikte Yön Değiştirme
12	11.06.2024	09:30	Eşli Seksek Denge - Veda ve Değerlendirme

Etkinlik takvimi planlanırken Milli Bayramlar , ara tatiller , karne haftası ve engelliler haftası gibi öğrencilerimizin ve öğretmenlerimizin okullarında daha yoğun olmaları gerektiği haftalara etkinlik koyulmamıştır.

Etkinlik günleri hafta ortası olan Çarşamba günü ve öğleden sonra 1 ders saati olacak şekilde uygulanacaktır.

Proje Ortağımız ile etkinlikleri aylık veya haftalık olarak iletişim kurarak gerçekleştireceğiz.

## **EK 2 :**

### **PLANLAR**

**Aktivite No** 2

**Aktivitenin Adı** : Hedefe kum torbası atma

**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon

**Araç-Gereçler** : Kum torbası, puan kartonları, huniler,  
metre

**Katılımcı Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Açıklama** : Grup üyeleri belirlenen atış alanın gerisinden 6 metre uzaktaki puan kartonlarına atış gerçekleştirir. Her puan kartonunun üzerinde 2 ile 10 arasında puanlar yer almaktadır. Vurulan puan kartonu grubun puan hanesine yazılır. Her grup üyesinin 10'ar kez atış hakkı vardır. En çok puan toplayan takım aktiviteyi kazanmış sayılır.

**Aktivite No** 3

**Aktivitenin Adı** : Müzikle sandalye kapma

**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon

**Araç-Gereçler** : Kişi sayısından bir eksik sandalye,  
Müzik Sistemi

**Katılımcı Sayısı** : En az 2 kişi (Kişi sayısı arttıkça aktivite daha eğlenceli olacaktır)

**Açıklama** : Bireyler sahanın ortasında dağınık düzende beklerler. Kişi sayısından bir eksik sandalye sahanın ortasına çember şeklinde dizilir. Oyuncular müzik eşliğinde sallanmaya veya dans etmeye başlarlar. Müzik durduğunda herkes bir sandalye kapmaya çalışır. Sandalye bulamayan birey aktivite dışı kalır. Her seferinde bir sandalye çıkarılır. Bu şekilde en son kalan birey aktiviteyi kazanmış sayılır.



**Aktivite No** 4  
**Aktivitenin Adı** : Bowling  
**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : Huniler, voleybol topuKatılımcı  
**Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Açıklama** : Grup üyeleri belirlenen atış alanın gerisinden 6 metre uzaklıktaki hunileri vurmaya çalışır. İsbet edip devrilen huniler grubun puan hanesine yazılır. Her grup üyesinin 10'ar kez atış hakkı vardır. En çok huniyi deviren takım aktiviteyi kazanmış sayılır.

**Aktivite No** 5  
**Aktivitenin Adı** : Müzikle başla  
**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : Huniler, basketbol topları ve müzikSistemi  
**Katılımcı Sayısı** : 4-5 katılımcı veya daha kalabalık grup

**Açıklama** : Bireylerden biri ebe olarak seçilir. Ebe dışındaki bireylere birer basketbol topu verilir. Müzik ile birlikte bireylerden salonun farklı yerlerinde basketbol topu sürmeleri istenir. Müzik durduğunda ise bireyler gülmeden, konuşmadan ve hareket etmeden oldukları yerde beklerler. Bu esnada ebe bireylerin yanına giderek onları güldürmeye ve konuşturmaya çalışır. Gülen veya konuşan birey ebe ile yer değiştirir.

**Aktivite No** : 6  
**Aktivitenin Adı** : Hedef vurma  
**Eđitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : Tenis topu, tebeşir, metre  
**Katılımcı Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Açıklama** : Grup üyeleri belirlenen atış alanının gerisinden 6 metre uzakta yer alan duvar üzerindeki puan kutucuklarına atış gerçekleştirir. Her puan kutucuğunun üzerinde 2 ile 10 arasında puanlar yer almaktadır. Vurulan puan kutucuđu grubun puan hanesine yazılır. Her grup üyesinin 10'ar kez atış hakkı vardır. En çok puan toplayan takım aktiviteyi kazanmış sayılır

**Aktivite No** : 7  
**Aktivitenin Adı** : Vız vız (Eşya saklama)  
**Eđitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : Kalem, yüzük vb.  
**Katılımcı Sayısı** : 4-5 katılımcı veya daha kalabalık grup

**Açıklama** : Bireyler arasından biri ebe olarak belirlenir. Ebe gözlerini kapatır ve diğer bireylerden biraz uzaklaşır. Bu esnada diğer bireyler kalem, yüzük vb. eşyayı salon içerisinde herhangi bir yere saklarlar. Ardından ebe, arkadaşlarının yanına gelir ve eşyayı aramaya başlar. Ebe eşyaya yaklaştıkça diğer bireyler sıcak sıcak, eşyadan uzaklaştıkça soğuk soğuk diye bağırırlar. Ebe eşyayı buluncaya kadar aktivite devam ettirilir. Aktivite sıcak soğuk sesi yerine vız vız veya el çırpma ile çeşitlendirilir.

**Aktivite No** : 8  
**Aktivitenin Adı** : El ırparak huniler arası koşu  
**Eğitim Alanı** : ok amaçlı salon  
**Ara-Gereler** : Huniler  
**Katılımcı Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Aıklama** : Gruplar yan yana huni ile belirlenen alanın gerisinde derin kolda sıra olur. Grupların önünde 3-5 adet huni bulunmaktadır. Bireyler kendi grup arkadaşı ile karşılıklı durmaktadırlar. Ddk ile birlikte grup üyeleri eşi ile birlikte karşılıklı el ırparak hunileri geer ve bitişe varır. Bitiş noktasına ilk varan grup 1 puan kazanır. Toplamda 10 puan kazanan grup aktiviteyi kazanmış sayılır.

**Aktivite No** : 9  
**Aktivitenin Adı** : Penguen yarışı  
**Eğitim Alanı** : ok amaçlı salon  
**Ara-Gereler** : Huniler, voleybol topu  
**Katılımcı Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Aıklama** : Gruplar yan yana derin kolda sıralanır. Bireylere birer tane voleybol topu verilir. Bireyler voleybol topunu dizlerinin arasına sıkıştırarak 6 metre ilerideki hedefe penguen yürüyüşü ile ilerlerler. Hedef noktaya varan birey topu eline alır ve geri koşarak grup arkadaşının eline dokunur. İkinci oyuncuda benzer şekilde penguen yürüyüşü ile hedefe noktaya kadar topu götürür. Aktivite, başarılı 10 top taşımayı ilk gerçekleştiren grubun belirlenmesine kadar devam eder. Voleybol topu penguen yürüyüşü esnasında yere düşer ise sıra diğerk grup üyesine geer.

**Aktivite No** 10  
**Aktivitenin Adı** : Mendil kapmaca  
**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : Mendil, huniler  
**Katılımcı Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Açıklama** : Araştırmacı salonun ortasında yer alır ve elinde bir mendil tutar. Gruplar ise karşılıklı olarak sahanın gerisinde sıra olurlar. Araştırmacı sıra ile 2 bireyin adını ardı ardına söyler. İsmi söylenen bireyler mendili kapmak veya mendili alan bireyi yakalamak için koşarlar. Mendili grubunun bulunduğu alana götüren veya mendili kapan bireyi ebeleyen 1 puan kazanır. 10 puan kazanan ilk grup başarılı sayılır.

**Aktivite No** 11  
**Aktivitenin Adı** : Birlikte yön değiştirme  
**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : ---  
**Katılımcı Sayısı** : 4-5 katılımcı veya daha kalabalık grup

**Açıklama** : Bireyler el ele tutarak sahanın ortasında çember şeklinde sıra olurlar. Araştırmacı kenarda beklemektedir. Bireylere aktivitenin tanıtımını yapar. Araştırmacı sağ dediğinde bireyler hep birlikte elleri bırakmadan bir tane sağa zıplarlar. Ön dediğinde bir tane öne, arka dediğinde bir tane arkaya zıplarlar. Araştırmacı giderek aktiviteyi karmaşılaştırır. Örneğin; ön, arka ve sağ komutları bir biri ardına verilebilir. Aktivite eğlenceli bir ısınma örneğidir.

**Aktivite No** 12  
**Aktivitenin Adı** : Eşli seksek  
**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : Huni, antrenman çanakları  
**Katılımcı Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Açıklama** : Bireyler iki eşit gruba ayrılır. Gruplar yan yana huni ile belirlenen alanın gerisinde derin kolda sıra olur. Yaklaşık 6 metre ileriye bir bitiriş noktası ve bitiriş noktasına kadar belirli aralıklarla huniler konulur. Eşler kolkola girerler ve tek ayak üzerinde hunilerin arasından geçerek bitiriş noktasına varırlar. Başlangıç noktasının etrafından dönen bireyler tekrar hunilerin arasından kol kola ve tek ayak üzerinde geçerek başlangıç noktasına dönerler. Hatasız olarak ilk gelen grup bir puan kazanır. Toplamda 5 puan kazanan grup aktiviteyi kazanmış sayılır.

**Aktivite No** 13  
**Aktivitenin Adı** : Denge  
**Eğitim Alanı** : Çok amaçlı salon  
**Araç-Gereçler** : Huni, antrenman çanakları  
**Katılımcı Sayısı** : Eşit sayıda iki grup

**Açıklama** : Gruplar yan yana huni ile belirlenen alanın gerisinde derin kolda sıra olur. Grupların önünde 3-5 adet huni bulunmaktadır. Bireyler kendi grup arkadaşı ile sırt sırta verir ve araya bir tane voleybol topu konulur. Düdük ile birlikte her iki grup sırt sırta ve aradaki topu düşürmeden bitişe varır. Bitiş noktasına ilk varan grup 1 puan kazanır. Toplamda 10 puan kazanan grup aktiviteyi kazanmış sayılır.