

Engelsiz Parkur Tasarımı Etkinliği (7.Ç.2. Engelsiz Hayat Teknolojileri)

Amaç: Öğrencilerin farklı engel gruplarına uygun, kapsayıcı bir oyun parkuru tasarlaması ve engelli bireylerin ihtiyaçları konusunda farkındalık kazanması.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. Kapsayıcılık Puanları: Her engel grubuna uygun özellik için kazanılan puanlar.
2. Erişilebilirlik Rozet Sistemi: "Erişilebilirlik Uzmanı", "Kapsayıcı Oyun Tasarımcısı", "Evrensel Tasarım Öncüsü" gibi.
3. Kullanıcı Memnuniyet Ölçeği: Parkurun kullanım kolaylığını ve eğlence faktörünü değerlendiren basit bir puanlama sistemi.

Uygulama Süreci:

1. Hafta: Araştırma ve Planlama

1. 5-6 kişilik gruplar oluşturulur.
2. Her gruba farklı engel grupları (görme, işitme, bedensel engelli vb.) atanır.
3. Engelli bireyler ve ihtiyaçları hakkında kısa bir sunum yapılır.
4. Gruplar, atanan engel grupları için ihtiyaç analizi yapar.
5. "Kapsayıcı Tasarım Çalıştayı 1" düzenlenir, gruplar ilk fikirlerini paylaşır.

2. Hafta: Tasarım ve Çizim

1. Gruplar, engelsiz parkur tasarımlarını çizer.
2. Güvenlik, erişilebilirlik ve eğlence faktörleri göz önünde bulundurulur.
3. Yenilikçi oyun aletleri ve parkur özellikleri planlanır.
4. "Kapsayıcı Tasarım Çalıştayı 2" yapılır, tasarımlar ve zorluklar paylaşılır.

3. Hafta: Model Yapımı ve Sunum

1. Gruplar, tasarımlarının küçük ölçekli modellerini oluşturur.
2. Her grup, parkurlarının özelliklerini anlatan bir sunum ve afiş hazırlar.
3. "Herkes İçin Oyun Sergisi" düzenlenir, projeler sergilenir.
4. Gruplar sunumlarını yapar ve sorular yanıtlanır.

Değerlendirme:

1. Kapsayıcılık: Farklı engel gruplarına uygunluk ve erişilebilirlik.
2. Güvenlik: Oyun aletleri ve parkur düzeninin güvenliği.
3. Yenilikçi Tasarım: Özgün ve işlevsel tasarım özellikleri.
4. Eğlence Faktörü: Parkurun eğlenceli ve ilgi çekici olması.
5. Sunum ve Model: Projenin etkili bir şekilde anlatılması ve model kalitesi.

Ödüller:

1. En yüksek puanı alan grup "Engelsiz Tasarım Şampiyonları" unvanını alır.
2. Tüm katılımcılar, katkılarına göre erişilebilirlik rozetleri kazanır.
3. Kazanan projenin afişi okul koridorunda sergilenir ve yerel yönetimlere sunulur.

Eğitsel Değer:

1. Öğrenciler, engelli bireylerin ihtiyaçları hakkında farkındalık kazanır.
2. Empati kurma ve kapsayıcı düşünme becerileri geliştirilir.
3. Problem çözme ve yenilikçi tasarım becerilerini uygulama fırsatı bulurlar.
4. Takım çalışması ve proje yönetimi deneyimi kazanılır.
5. Toplumsal sorumluluk ve eşitlik kavramları pekiştirilir.