



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Fikri Çıktı-1

Yetişkinler İçin Bilişsel Becerilere Dayalı Eğitim Planı

“Yetişkinler için Tablet Tabanlı Bilişsel Oyun Platformu”



Avrupa Komisyonu Erasmus+ programı finansal desteği ile üretilen içerikten yalnızca Erasmus+ projesi konsorsiyum ortakları sorumlu olup, Komisyon, burada yer alan bilgilerin herhangi bir şekilde kullanılmasından sorumlu tutulamaz.



Eđitim Programına Giriş

Amaçlar ve Hedefler



Proje, yetişkinlerin bireysel veya grup halinde kullanabilecekleri tablet tabanlı bir bilişsel oyun platformu geliştirmeyi amaçlamaktadır.

Çoklu bilişsel stratejilerin kullanımını teşvik ederken performans arttıkça oyunların zorluğu artacaktır. Genel bilişsel ve sosyal işlevleri artırmayı amaçlayan bir eğitim programı şeklinde bilişsel uyarım sağlamak için tablet tabanlı bir oyun platformu geliştirilecektir. Geliştirilen oyun ve eğitim programı, hafıza, dikkat, muhakeme ve planlama, işlem hızı ve sıralı işlem becerilerini geliştirmek için tasarlanan ve tablette çalıştırılan oyunları kullanarak yaşlıların grup etkinliklerini deneyimlemelerini sağlayacak.

Ele Alınan Zorluklar



Proje ile tüm ortak ülkeler tarafından yürütülen arařtırmalar, ortak ülkelerde resmi ve tutarlı bir yetişkin eğitimi çerçevesi olmadığını ve yetişkin eğitiminin temel olarak her ülkenin genel eğitim sistemine dahil edildiğini göstermiştir. Ayrıca arařtırma bulguları, halihazırda var olan bilişsel eğitim kurumlarının daha büyük olasılıkla özel veya STK'lar tarafından yönlendirildiğinin ve uygun hükümet veya Avrupa desteğine sahip olmadığını altını çizmiştir.

Anket, ülke, yaş veya cinsiyetten bağımsız olarak, yaşlı insanlar arasında bilişsel ve sosyal işlevlerin iyileştirilmesine gerçek bir ihtiyaç olduğunu göstermiştir. Sadece bilişsel becerilerde zorluklarla karşılaşan insanları ilgilendirmediği, aynı zamanda bilişsel zorlukları önleme yöntemlerine de hizmet ettiği düşünülmektedir.

Karma Yaklaşım



Günümüzde yaşlıların internet ve akıllı telefon kullanımına aşına olmaları giderek yaygınlaşıyor; Görünen o ki, en uygun eğitim verme yöntemi, hem yüz yüze hem de çevrimiçi eğitimi birleştiren harmanlanmış bir eğitim yöntemi olacaktır.

Yüz yüze oturum, öğrencilerin yeni teknolojilerle çalışmalarını için tam olarak desteklenmesine izin verebileceğinden, iki sunum yöntemi birlikte mükemmel bir şekilde çalışır.

Eđitmen/bakım veren için genel yeterlilikler listesi



Eđitmenin/bakıcının rolü, projenin amaçlarını ve eğitim içeriđini açıklayarak, oyunları kullanarak ve onlara sürekli insani ve teknik destek sağlayarak yaşlılara yardım etmektir.

Genel Yeterlilikler Listesi

- İletişim yetenekleri
- Temel BT becerileri
- İlişkiler / kişilerarası beceriler
- Öğretim ve pedagojik beceriler
- Profil çeşitliliđi ile başa çıkmak
- Mizah ve sabır
- Problem çözme
- kültürlerarası beceriler

Eđitmenler/bakım verenler için öneriler



Öđretim İlkeleri

- Teorik içerik ve sunumlarla öğrencileri aşırı yüklemeyin
- Öğrencilerin soru sorması ve geri bildirim sağlaması için bolca fırsat tanıyın.
- Esnek olun
- Öğrencilerin geçmiş deneyimlerine saygı gösterin
- Aktif dinleme alıştırmaları yapın
- Açıkça konuşun
- Motivasyonu yüksek tutun
- Her oturumun sonunda özetleyin ve özetleyin



Eđitim Planı



Mevcut belge, oyunları yaşıli insanlarla başarılı bir şekilde uygulamak ve oyunları bağımsız olarak kullanmalarına yardımcı olmak için eđitmenlere ve bakım verenlere adanmış bir el kitabıdır.

Her oyun şunları içerir:

Giriş, oyunun sunumunu ve hedeflerini, hangi eğitim ihtiyaçlarını karşıladığını, gerekli becerilerin neler olduğunu (örneğin, gerekli temel BT becerileri, beceri gerektirmez vb.) Araç Seti: gerekli materyal (örneğin, ICT cihazı, İnternet bağlantısı, ekran kalemi, vb.), resim veya videolarla oyunun kuralları, süreye ilişkin öneriler, değerlendirme yöntemleri.

Gerekli hazırlık adımları



- 1) Her eđitmen/bakım veren oyunlara aşına olmalı ve oyunların amaçlarını ve kurallarını net bir şekilde açıklayabilmelidir.
- 2) Kullanılabilir cihazlar (akıllı telefonlar ve tabletler) ve güvenilir İnternet bağlantısı olduğundan emin olun.
- 3) Konsantrasyon için uygun bir öğrenme ortamı kurun
- 4) Katılımcılar arasında güven ve iyi bir ruh hali oluşturmak için buz kırıcı sorular hazırlayın.
- 5) Tanıtım oyununun hazırlanması: mutlaka çevrimiçi bir oyun değil; her eđitmen izleyiciye göre en iyi oyunu seçecektir (ör: genel bilgi yarışması)
- 6) Oyunun bir açıklamasını ve açıklamasını hazırlayın

Eylem Planı



Eđitimden önce:

1. Seçilen bilişsel oyunların konusuna göre eğitim programı ve içeriğinin hazırlanması
2. Katılımcıların işe alınması
3. Eđitimin lojistik hazırlığı: BİT gereksinimleri, konum, catering

Eđitim sırasında:

4. Projenin ve eğitimnin hedeflerinin sunumu (10 dk)
5. Buz kırıcı aktiviteler//sorular: eğitimci/bakıcı ile güven ve iyi bir ilişki kurmak, ayrıca birbirini tanımak (15 dakika)
6. Tanıtım oyunu (20 dakika)
7. Kısa mola (15 dk)
8. Bilişsel oyunların tanımı ve açıklaması (seçilen konuya göre): resim veya video içeren hızlı bir demo ile oyunların kuralları, değerlendirmenin açıklaması (10 dakika)
9. Eğitim (30 dk)
10. Süreye ilişkin öneriler (5 dk)
11. Sonuç, genel tartışma, yansıtma ve geri bildirim (15 dk)



Oyun Şablonları

Akıl yürütme ve planlama oyunları



Giriş - Mevcut 2D/3D uygulamaların analizi

Oyunun adı: Sayıların toplamı

- Ana hedefler: Mantık süreçlerini geliştirmek, stratejik planlama, problem çözme ve tümdengelimli akıl yürütme ve hesaplama becerileri geliştirmek
- Ele alınan eğitim ihtiyaçları: basit problem sorunlarının çözülmesine yardımcı olmak, hız hesaplamasını güçlendirmek
- Gerekli beceriler: belirli bir beceri gerekmez, sadece basit matematik problemlerini sırayla kafalarında çözmek

Akıl yürütme ve planlama oyunları

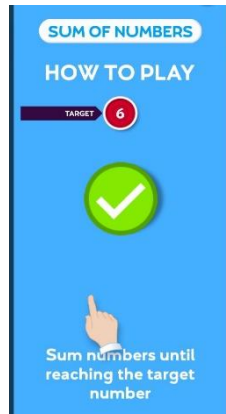
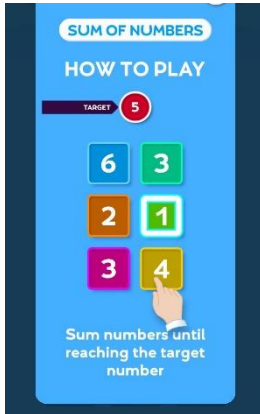


Araç seti

Gerekli malzemeler : Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

- 1) Hedef sayıya ulaşılan kadar sayıları toplayın
- 2) Ulaşılabacak hedef numara ekranın üst kısmında belirir ve aşağıda bir dizi numara mevcuttur. Yukarıdaki hedef sayının toplamını gösterecek olan sayılara tıklamanız gerekmektedir. Bu sayılar kaybolacak ve daha sonra hedef sayı değişecektir. Bu görev, tüm sayılar kaybolana kadar tekrarlanacaktır.
- 3) Her seviyede zorluk seviyesi artar



Akıl yürütme ve planlama oyunları



araç seti

- Süreyle ilgili öneriler: 2 aylık bir süre boyunca haftada en az 3 kez. Her seans 15-20 dakika sürmelidir.
- Değerlendirme: Kullanıcı oyundaki seviyelere göre değerlendirilecektir. Oyun en kolay ilk seviye ile başlayacak ve kullanıcı bu seviyeyi geçtiği sürece daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir.

Akıl yürütme ve planlama oyunları



Mevcut 2D/3D uygulamaların analizi

Oyunun adı: Bir satır

Ana hedefler: mantık muhakeme ve stratejik planlama eğitimi ve çözüme ulaşmak için uygun bir stratejinin tanımlanması.

Ele alınan eğitim ihtiyaçları: istenen sonuca ulaşmak için bir strateji belirlemek için planlamaya yardımcı olmak ve hareket etmek

Gerekli beceriler: Parmağı bir süre ekranda tutabilmek

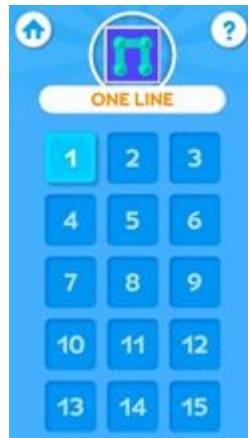
Akıl yürütme ve planlama oyunları



Gerekli malzemeler : Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

- 1) Sadece bir çizgi çizerek tüm blokları doldurun.
- 2) Dokunmatik ekranda parmağınızla tüm bloğu tek satır olarak işaretlemeniz gerekecek.
- 3) Fikir, bir noktadan başlamak ve aynı noktayı kesmeden veya iki kez gitmeden çizgiyi tüm noktalardan kaydırmaya devam etmektir.
- 4) Seviye 1'den başlayacaksınız ve ilk seviye ile ilerlediğiniz için daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır.



Akıl yürütme ve planlama oyunları



araç seti

- Süreyle ilgili öneriler: 2 aylık bir süre boyunca haftada en az 3 kez.
Her seans 15-20 dakika sürmelidir.

-Değerlendirme:

Kullanıcı oyundaki seviyelere göre değerlendirilecektir.

Oyun en kolay ilk seviye ile başlayacak ve kullanıcı bu seviyeyi geçtiği sürece daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır.

Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir.

Akıl yürütme ve planlama oyunları



Giriş - Mevcut 2D/3D uygulamaların analizi

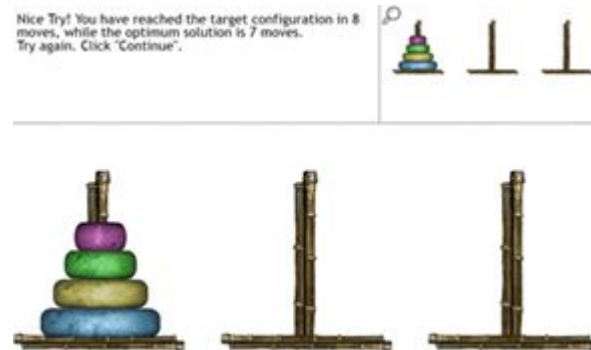
- **Oyunun Adı:** Tower of Rings
- **Ana hedefler:** Çözüme mümkün olan en kısa sürede ulaşmak için stratejik hamleler yaparak ve doğru hamleleri hesaplayarak problem çözme kapasitelerini güçlendirme
- **Ele alınan eğitim ihtiyaçları:** problem çözme ve mantıklı planlamaya yardımcı olma
- **Gerekli beceriler:** özel beceriler gerekmez

Akıl yürütme ve planlama oyunları



Gerekli malzemeler : Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı
Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

- 1) Stratejik hamleler yaparak halkalardan oluşan kuleyi yeniden inşa edin
- 2) Bir hedefi eşleştirmek için renkli halkaları bir dizi mandal üzerinde yapılandırın. Her bir halkadaki en üstteki halkayı başka bir halkaya taşıma imkanı, ancak bir seferde yalnızca bir halkayı taşıyabilirsiniz ve asla daha büyük bir halkayı daha küçük bir halkanın üzerine koyamazsınız
- 3) Belirli sayıda hamlede tamamlanmalıdır. Çözümü elde etmek için belirli bir sayıda denemede belirli bir süre içinde oynamanız gerekir.



Akıl yürütme ve planlama oyunları



- Süreyle ilgili öneriler: 2 aylık bir süre boyunca haftada en az 2 kez. Her seans 20 dakika sürmelidir.
- Değerlendirme: Kullanıcı, çözüme ulaşmak için sınırlı süre ve deneme sayısı üzerinden değerlendirilir. Ardından, bir sonraki seviyeye geçebilir.

Akıl yürütme ve planlama oyunları



- Mevcut 2D/3D uygulamaların analizi
- **Oyunun Adı: Piko's Cube**
- **Ana hedefler:** stratejik hamleler yaparak ve kalıbı mümkün olduğunca az girişimle yeniden üreterek mantıksal akıl yürütme kapasitelerini güçlendirmek
- **Ele alınan eğitim ihtiyaçları:** mantıksal akıl yürütme ve planlamaya yardımcı olmak
- **Gerekli beceriler:** özel beceriler gerekmez

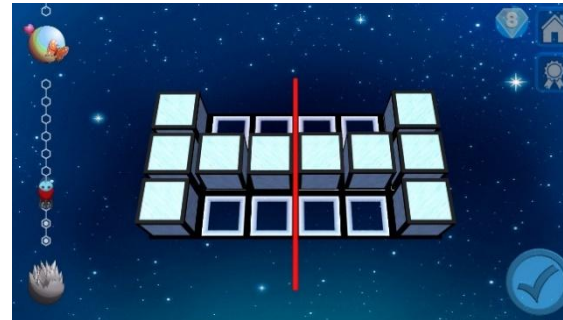
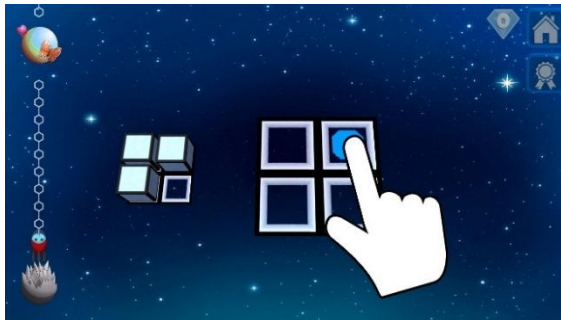
Akıl yürütme ve planlama oyunları



Gerekli malzemeler : Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

- 1) Oyununuz için tercih ettiğiniz dili seçin ve play'e tıklayın.
- 2) Ekranın iki yüzü vardır: Çoğaltılması gereken figür ve ekrana dokunarak küplerinizle aynı figürü yeniden oluşturmanız gereken boşluk.
- 3) Her figürde başarılı bir şekilde ilerledikçe desenler daha da zorlaşacaktır.
- 4) Küpler, bazen birkaç katmanla 3D versiyonda gösterilecektir.
- 5) Seviye 1'den başlayacaksınız ve ilk seviye ile ilerlediğiniz için daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır.



Akıl yürütme ve planlama oyunları



- **araç seti**
- Süreyle ilgili öneriler: 2 aylık bir süre boyunca haftada en az 2 kez. Her seans 15 dakika sürmelidir.
- **Değerlendirme:** Kullanıcı, her seviyeden sonra gösterilen yıldızlar üzerinden çözüme ulaşma ve daha az deneme kullanma kapasitesi ile değerlendirilir. Ardından, bir sonraki seviyeye geçebilir.

Akıl yürütme ve planlama oyunları



TBC4Seniors bağlamında uygulanan oyun - Yaşlılar için Tablet Tabanlı Bilişsel Oyunlar - 2018-1-TR01-KA204-058258:

Kutuyu sığdır

Tanıtım

Oyunun Adı: Küpü Yuvarla

Ana hedefler: mantıksal düşünmeyi güçlendirmek, hareketleri planlayarak ve kalıbı mümkün olduğunca az girişimle yeniden üreterek akıl yürütme kapasitelerini güçlendirmek

Ele alınan eğitim ihtiyaçları: mantıksal akıl yürütme ve planlamaya yardımcı olmak

Gerekli beceriler: özel beceriler gerekmez

Akıl yürütme ve planlama oyunları



TBC4Seniors bağlamında uygulanan oyun - Yaşlılar için Tablet Tabanlı Bilişsel Oyunlar - 2018-1-TR01-KA204-058258:

Kutuyu sığdır araç seti

Gerekli malzemeler : Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

- 1) Mavi küplerle gösterilen bir şekil var.
- 2) Kişi, mavi küplerle gösterilen aynı deseni elde etmek için mevcut kırmızı küpleri “yakalaması” (parmaklarıyla) ve yerleştirmesi gerekir.
- 3) Desen başarılı bir şekilde yeniden üretildiğinde, seviye zorlaşır ve desen buna göre değişir.

Akıl yürütme ve planlama oyunları



- TBC4Seniors bağlamında uygulanan oyun - Yaşlılar için Tablet Tabanlı Bilişsel Oyunlar - 2018-1-TR01-KA204-058258:

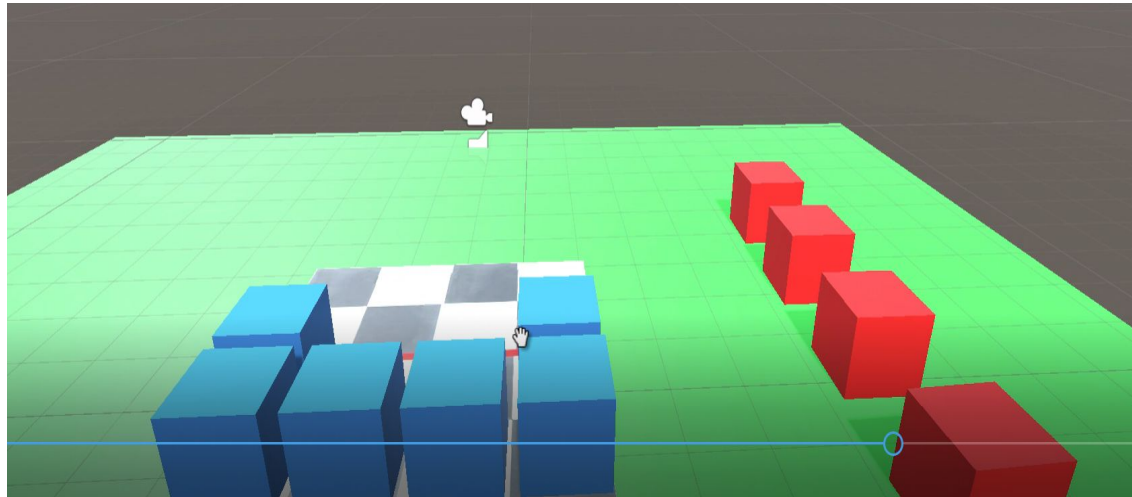
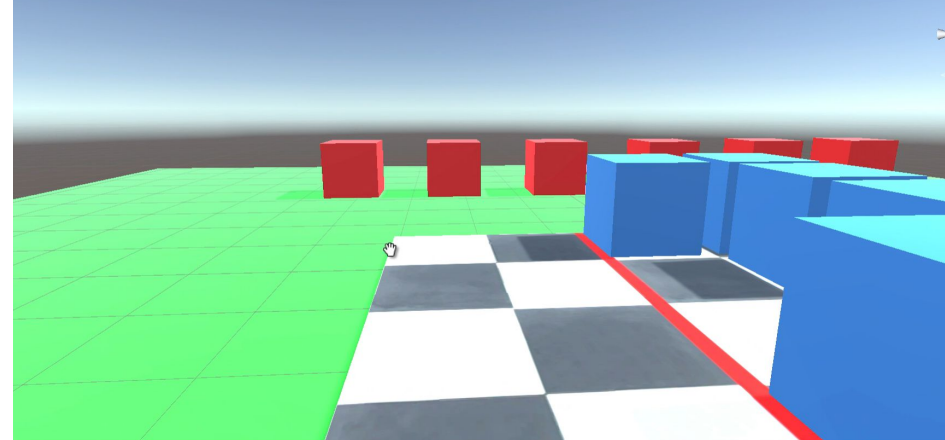
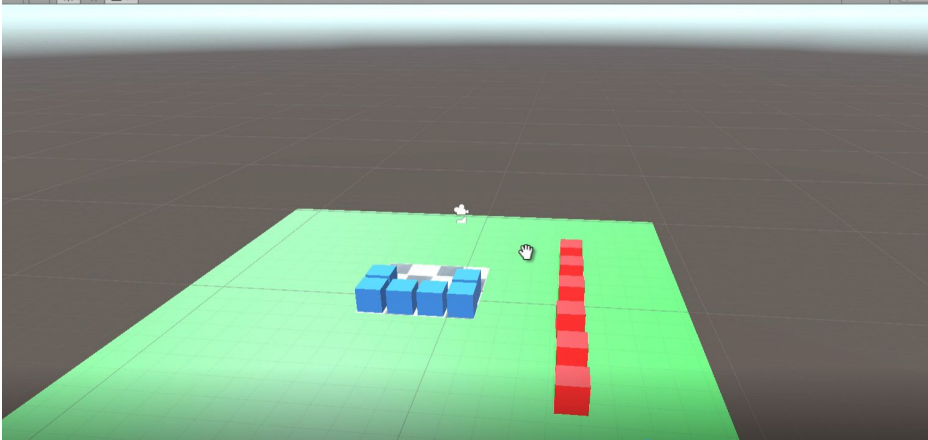
Kutuyu sığdır

- araç seti
- **Süreyle ilgili öneriler:** 2 aylık bir süre boyunca haftada en az 2 kez. Her seans 15 dakika sürmelidir.
- **Değerlendirme:** Kullanıcı, çözüme ulaşmak için sınırlı süre ve deneme sayısı üzerinden değerlendirilir. Ardından, bir sonraki seviyeye geçebilir.

Akıl yürütme ve planlama oyunları



ITBC4 Yaşlılar bağlamında uygulanan oyun - Yaşlılar için Tablet Tabanlı Bilişsel Oyunlar - 2018-1-TR01-KA204-058258: Kutuyu sığdır



Akıl yürütme ve planlama oyunları



- TBC4Seniors bağlamında uygulanan oyunun yeniliği - Yaşlılar için Tablet Tabanlı Bilişsel Oyunlar - 2018-1-TR01-KA204-058258
- Yaşlı kişiler tarafından kolayca ayırt edilmesi için mavi ve kırmızı kontrast renkler vardır
- Yaşlıların görme algısı için büyük küp boyutları vardır
- Zorluk seviyesi oyuna entegre edilmiştir ve bir önceki seviye başarıyla tamamlandığında otomatik olarak değişir.
- Gerekli sonucu elde etmek için her stratejik hareketi planlayarak akıl yürütme yeteneğini teşvik etmenin kolay ve verimli yoludur
- Döndürme arka planı, küpün resmini ve hacmini farklı perspektiften görmeyi sağlar



Hafıza Oyunları

- **Oyunun Adı: Karo Oyunu**
- **Ana hedefler:** Bu klasik oyun, uzaysal belleğe (nesnelerin yerini hatırlama) odaklanır. Ana öğrenme hedefleri şunlardır:
- Bir tablet oyun platformunda zihinsel egzersizler yoluyla hafızayı ve ilgili bilişsel kapasiteyi geliştirmek.
- Anlamsal öğelerin ve görüntülerin alınması yoluyla anımsatıcıları geliştirmek.
- Tekrarlama ve egzersizler yoluyla hafıza kaslarını geliştirmek.
- Egzersizlerin artan zorluk seviyeleri ile hafıza kapasitesinin kademeli ve ölçülebilir gelişimini sağlamak.
- Basit ve sezgisel tasarım ve arayüz sunarak, en düşük hafıza düzeyine sahip kişilerin bile oynayabildiğinden ve ilerleme gösterebildiğinden emin olmak için.
- Belleği daha iyi kullanmak için konsantrasyonu ve dikkati geliştirin
- Tanıma gücünü artırmak için
- Bu nedenle, yaşlı kişinin yaşam kalitesini iyileştirmek için genel bilişsel becerileri geliştirin.

Hafıza Oyunları



Tanıtım

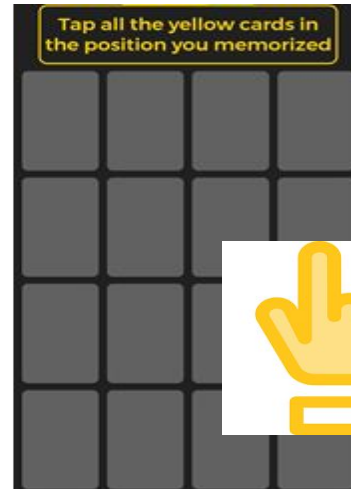
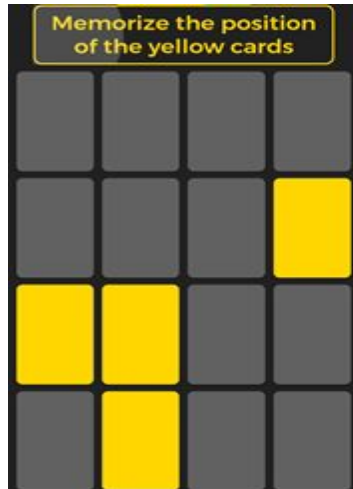
Ele alınan eğitim ihtiyaçları: Oyun indirme konusunda yardım ve oyun öğreticisinin gösterilmesi, oyuncu tarafından gerekli olabilir.

Gerekli beceriler: Temel akıllı telefon veya tablet navigasyonu, beceri ve bilgi. Dokunmatik ekran arayüzleri ve etkileşimi ile aşinalık.



Dikkat Oyunları

- Gerekli Malzemeler: İnternet bağlantısı olan bir tablet veya akıllı telefon.
- Açıklamalar, resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına ilişkin kurallar: Karo oyunu birkaç karo yu vurgular (genellikle karoların yaklaşık %20-40'ı), ardından bu karolardan hangisinin vurgulandığını sorar. 2x2 veya 3x3'ten başlar ve daha fazla sayıda kutu ve daha karmaşık vurgulanmış kutu varyasyonları oluşturur. Zorluk, vurgulanan karo sayısına ve ekrandaki toplam karo sayısına göre düzenlenir



Dikkat Oyunları



Kurallar

- Kutuların vurgulanmasını bekleyin.
- Vurgulandıktan sonra oyuncunun kutuların yerini hafızasına kaydetmesi için kısa bir süresi vardır.
- Öne çıkanlar kaldırılır ve oyuncunun hafızasından konumlarını geri çağırarak önceden vurgulanan kutuları tıklaması gerekir.
- Oyuncu başarısız olursa, hafızasını geliştirene kadar oyunu aynı zorluk seviyesinde tekrarlar.
- Oyuncu başarılı olursa (yanlışlıkla sağ kutulara tıklayarak) meydan okuma vermek için biraz daha zor bir oyun seviyesine geçer.

Dikkat Oyunları



- **Süre ile ilgili öneriler:** Günde en az 20 dakika, 4 hafta boyunca haftada en az 4 gün.

Değerlendirme: Oyuncu, oyundaki zorluk derecesine göre kendini değerlendirebilir. Oyun en kolay seviyeden başlayacak ve daha zor ve karmaşık seviyelere ilerleyecektir. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bellek verimliliğine karşılık gelecektir. Oyuncu (veya antrenör), oyuncunun ilk 20 dakikada ulaşabileceği en yüksek zorluk seviyesini kaydetmeli ve belirlenen süre sonunda elde edilen en yüksek seviye ile karşılaştırmalıdır.

- .

Hafıza Oyunları



Oyunun Adı: Resim Eşleştirme

- **Ana hedefler:** Bu klasik oyun görsel hafızaya odaklanır. Ana öğrenme hedefleri şunlardır:
- Bir tablet oyun platformunda zihinsel egzersizler yoluyla hafızayı ve ilgili bilişsel kapasiteyi geliştirmek.
- Anlamsal öğelerin ve görüntülerin alınması yoluyla anımsatıcıları geliştirmek.
- Tekrarlama ve egzersizler yoluyla hafıza kaslarını geliştirmek.
- Egzersizlerin artan zorluk seviyeleri ile hafıza kapasitesinin kademeli ve ölçülebilir gelişimini sağlamak.
- Basit ve sezgisel tasarım ve arayüz sunarak, en düşük hafıza düzeyine sahip kişilerin bile oynayabildiğinden ve ilerleme gösterebildiğinden emin olmak için.
- Belleği daha iyi kullanmak için konsantrasyonu ve dikkati geliştirin
- Tanıma gücünü artırmak için
- Bu nedenle, yaşlı kişinin yaşam kalitesini iyileştirmek için genel bilişsel becerileri geliştirmek önemlidir.

Hafıza Oyunları



Tanıtım

Ele alınan eğitim ihtiyaçları: Oyun indirme konusunda yardım ve oyun öğreticisinin gösterilmesi, oyuncu tarafından gerekli olabilir.

Gerekli beceriler: Temel akıllı telefon veya tablet navigasyonu, beceri ve bilgi. Dokunmatik ekran arayüzleri ve etkileşimi ile aşinalık.

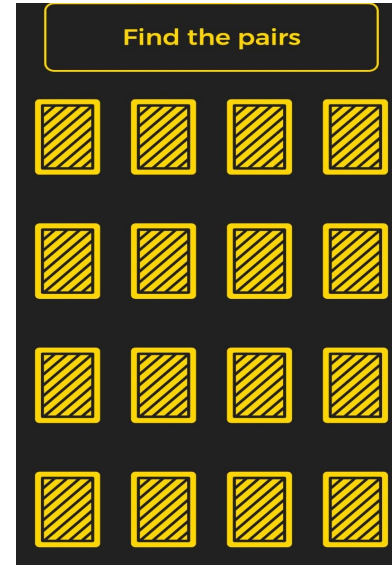
Dikkat Oyunları



- **Gerekli Malzemeler:** İnternet bağlantısı olan bir tablet veya akıllı telefon.
- **Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:** Fayans oyununa benzer, ancak bu sefer tüm fayanslar gösteriliyor ve her fayansın bir görüntüsü var, ancak her görüntü iki kez tekrarlanıyor. Fayanslar kapatıldıktan sonra, oyuncunun hangi 2 fayansın aynı resim çiftini gizlediğini tahmin etmesi gerekecektir.



idreamstock.com • 733714132



idreamstock.com • 733714132



Dikkat Oyunları



Kurallar;

- Ekrandaki her bir "çiftin" yerini ezberlemeye çalışın.
- Kutular gizlendiğinde, her bir çiftin yerini tahmin edin. Her çifti bulmak için 2 tıklamanız olacak.
- Oyuncu belirli sayıda denemede tüm çiftleri bulamazsa, hafızasını geliştirene kadar oyunu aynı zorluk seviyesinde tekrarlar.
- Oyuncu başarılı olursa (sınırlı sayıda denemede sağdaki kutulara tıklayarak) meydan okumak için biraz daha zor bir oyun seviyesine geçer.

Hafıza Oyunları



- **Süre ile ilgili öneriler:** Günde en az 20 dakika, 4 hafta boyunca haftada en az 4 gün.
- **Değerlendirme:** Oyuncu, oyundaki zorluk derecesine göre kendini değerlendirebilir. Oyun en kolay seviyeden başlayacak ve daha zor ve karmaşık seviyelere ilerleyecektir. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bellek verimliliğine karşılık gelecektir. Oyuncu (veya antrenör), oyuncunun ilk 20 dakikada ulaşabileceği en yüksek zorluk seviyesini kaydetmeli ve belirlenen süre sonunda elde edilen en yüksek seviye ile karşılaştırmalıdır.

Hafıza Oyunları



Oyunun Adı: Diziyi Tekrarla

Ana hedefler: Bu klasik oyun, belirli bir deneyimi oluşturan bir dizi olayın tesadüfi sırasını hatırlamayı içeren Episodik belleğe odaklanır.

Ana öğrenme hedefleri şunlardır:

- Bir tablet oyun platformunda zihinsel egzersizler yoluyla hafızayı ve ilgili bilişsel kapasiteyi geliştirmek.
- Anlamsal öğelerin ve görüntülerin alınması yoluyla anımsatıcıları geliştirmek.
- Tekrarlama ve egzersizler yoluyla hafıza kaslarını geliştirmek.
- Egzersizlerin artan zorluk seviyeleri ile hafıza kapasitesinin kademeli ve ölçülebilir gelişimini sağlamak.
- Basit ve sezgisel tasarım ve arayüz sunarak, en düşük hafıza düzeyine sahip kişilerin bile oynayabildiğinden ve ilerleme gösterebildiğinden emin olmak için.
- Belleği daha iyi kullanmak için konsantrasyonu ve dikkati geliştirin
Tanıma gücünü artırmak için
- Bu nedenle, yaşlı kişinin yaşam kalitesini iyileştirmek için genel bilişsel becerileri geliştirin.

Hafıza Oyunları

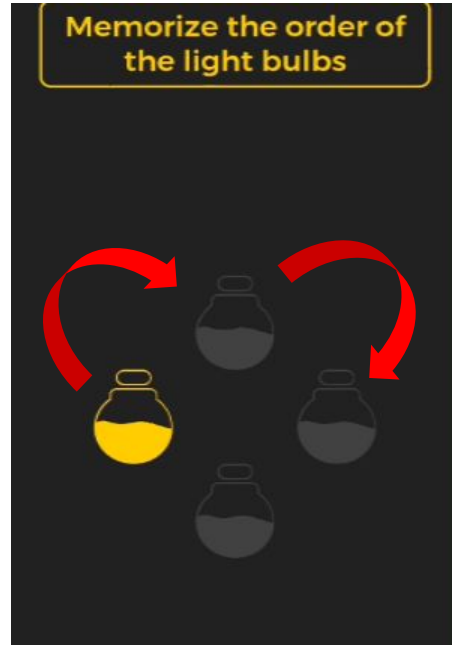


- **Ele alınan eğitim ihtiyaçları:**
Oyun indirme konusunda yardım ve oyun öğreticisinin gösterilmesi, oyuncu tarafından gerekli olabilir.
- **Gerekli beceriler:** Temel akıllı telefon veya tablet navigasyonu, beceri ve bilgi. Dokunmatik ekran arayüzleri ve etkileşimi ile aşinalık.



Dikkat Oyunları

- **Gerekli Malzemeler:** İnternet bağlantısı olan bir tablet veya akıllı telefon.
- **Açıklamalar, resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:** Bu oyun, günlük hayatta olayların kronolojik sırasını hatırlamayı geliştirmek için epizodik belleğe odaklanacaktır. Oyun, belirli nesnelere kafa karıştırıcı sırayla aydınlatacak ve kullanıcıdan sırayı tekrarlamasını isteyecektir.



Hafıza Oyunları



- Kurallar

- Nesne grubu ekranda rastgele sırayla aydınlatılacaktır.
- Nesnelerin aydınlatma sırasını sırasını hatırlamaya çalışın.
- Ardından aynı sıradaki nesnelere dokunarak / tıklayarak sırayı tekrarlayın.
 - Oyuncu başarısız olursa, hafızasını geliştirene kadar oyunu aynı zorluk seviyesinde tekrarlar.
 - Oyuncu başarılı olursa, meydan okumak için biraz daha zor bir oyun seviyesine geçer.



Hafıza Oyunları

Süre ile ilgili öneriler: Günde en az 20 dakika, 4 hafta boyunca haftada en az 4 gün.

- **Değerlendirme:** Oyuncu, oyundaki zorluk derecesine göre kendini değerlendirebilir. Oyun en kolay seviyeden başlayacak ve daha zor ve karmaşık seviyelere ilerleyecektir. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bellek verimliliğine karşılık gelecektir. Oyuncu (veya antrenör), oyuncunun ilk 20 dakikada ulaşabileceği en yüksek zorluk seviyesini kaydetmeli ve belirlenen süre sonunda elde edilen en yüksek seviye ile karşılaştırmalıdır.

Görsel algı oyunları



Oyunun Adı: Eşleştirme Oyunu

Ana hedefler: artan zorluk seviyeleri ile oyun yoluyla görsel algılama kapasitesinin kademeli ve ölçülebilir bir şekilde iyileştirilmesini sağlamak

Ele alınan eğitim ihtiyaçları: eşleşen nesnelere takip etmek için görsel algı uyarımı

Gerekli beceriler: özel beceriler gerekmez

Görsel Algı Oyunları



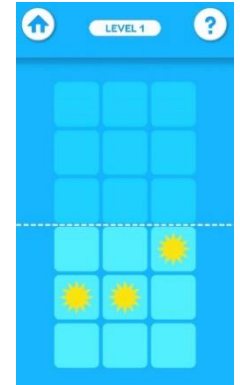
Gerekli malzemeler (BİT cihazları, İnternet bağlantısı, ekran kalemi vb.): Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

- **Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:**

Alttaki nesnelere ve bunların nasıl bağlanacağına dikkat edin

Boş alandaki nesneleri eşleştirme düzenini takip edin

Zorluk seviyesi her seviyede artar



Görsel Algı Oyunları



Süreye ilişkin öneriler: 2 ay boyunca haftada en az 3 kez. Her seans 10 dakika sürmelidir.

Değerlendirme: Kullanıcı oyundaki seviyelere göre değerlendirilecektir. Oyun en kolay ilk seviye ile başlayacak ve kullanıcı bu seviyeyi geçtiği sürece daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir.

Görsel Algı Oyunları



- **Oyunun Adı:** Blok Bulmaca
- **Ana hedefler:** Artan zorluk seviyeleri ile oyun yoluyla görsel algılama kapasitesinin kademeli ve ölçülebilir bir şekilde iyileştirilmesini sağlamak
- **Ele alınan eğitim ihtiyaçları:** Eşleşen nesnelere takip etmek için görsel algı uyarımı
- **Gerekli beceriler:** özel beceriler gerekmez

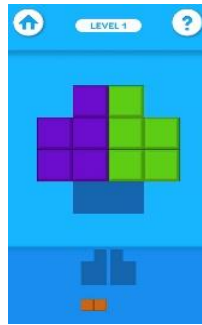
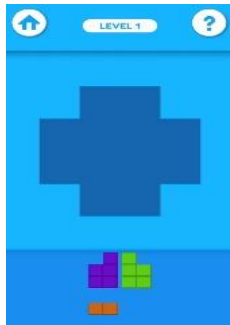
Görsel Algı Oyunları



Gerekli malzemeler (BİT cihazları, İnternet bağlantısı, ekran kalemi vb.): Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

- **Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:**

Şekillerin gölgeli alana nasıl sığdırılacağına dair örnek
Zorluk seviyesi her seviyede artar



Görsel Algı



- **Süreye ilişkin öneriler:** 2 ay boyunca haftada en az 3 kez. Her seans 10 dakika sürmelidir.
- **Değerlendirme:** Kullanıcı oyundaki seviyelere göre değerlendirilecektir. Oyun en kolay ilk seviye ile başlayacak ve kullanıcı bu seviyeyi geçtiği sürece daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir.

İşleme Hızı Oyunları



- **Oyunun adı:** Günlük rutinim
- **Ana hedefler:** oyun ortamıyla etkileşime girerek ve giderek daha karmaşık zorluklara yanıt vererek işlem hızı kapasitesinin kademeli ve ölçülebilir bir şekilde iyileştirilmesini sağlamak
- **Ele alınan eğitim ihtiyaçları:** Belirli günlük aktiviteleri gerçekleştirirken işlem hızını artırın, görevleri veya görevleri tamamlamak için gereken süreyi azaltın, uyarılara hızlı tepki verin, baskı altındaki görevleri iyi işlem hızıyla tamamlayın, doğru cevaba daha az harcayarak ulaşın zaman
- **Gerekli beceriler:** belirli beceriler önceden gerekli değildir

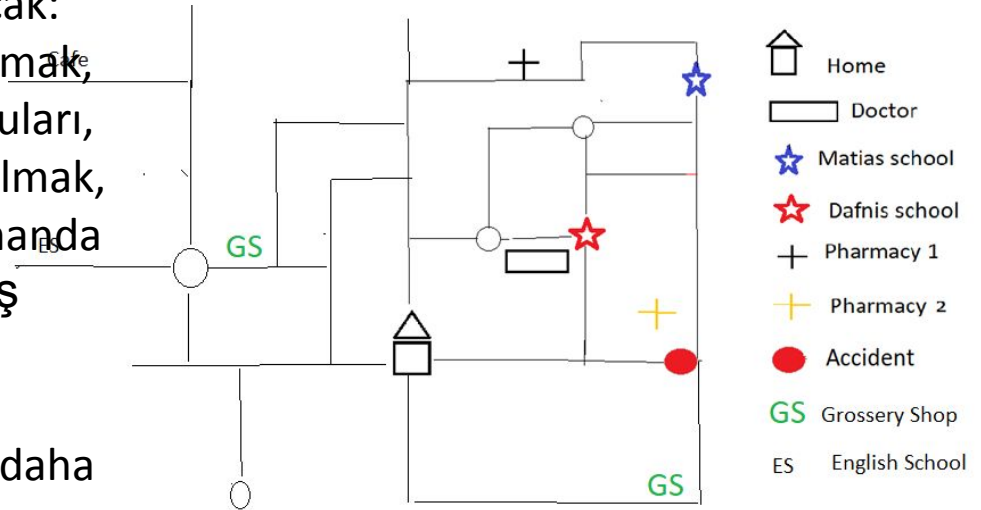
İşleme Hızı Oyunları



Gerekli malzemeler (BİT cihazları, İnternet bağlantısı, ekran kalemi vb.):
Android sistemi çalıştıran akıllı telefon veya tablet

- Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

- Oyunculara aşağıdaki gibi etkinliklerle zorlanabilecekleri bir ortam sunulacak:
- İlaçlarını zamanında almayı unutmamak, Randevulara gitmek (doktor randevuları, çocukları doğru zamanda okuldan almak, her çocuğu her etkinliğe doğru zamanda götürmek), Yemek Yapmak, Alışveriş yapmak, Faturalarını hesaplamak, “Gitmek” gibi farklı kararlar almak. alışveriş yapmak için en yakın veya daha ucuz süpermarkete gitmek”



İşleme Hızı Oyunları



- Süreye ilişkin öneriler: 2 ay boyunca haftada en az 3 kez. Her seans 15 dakika sürmelidir.
- **Değerlendirme:** Oyuncu, oyunda önceden tanımlanmış zorluk seviyeleri üzerinden değerlendirilecektir. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir. <https://elearning.games4seniors.eu> adresindeki öğrenme platformu aracılığıyla ek değerlendirme alıştırmaları.

İşleme Hızı



Oyunun Adı: Günümün Kilidini Aç

Ana hedefler: oyun ortamıyla etkileşime girerek ve giderek daha karmaşık zorluklara yanıt vererek işlem hızı kapasitesinin kademeli ve ölçülebilir bir şekilde iyileştirilmesini sağlamak

Ele alınan eğitim ihtiyaçları: Belirli günlük aktiviteleri gerçekleştirirken işlem hızını artırın, görevleri veya görevleri tamamlamak için gereken süreyi azaltın, uyarılara hızlı tepki verin, baskı altındaki görevleri iyi işlem hızıyla tamamlayın, doğru cevaba daha az harcayarak ulaşın zaman

Gerekli beceriler: belirli beceriler önceden gerekli değildir

Sıralı İşleme Oyunları



Gerekli malzemeler (BİT cihazları, İnternet bağlantısı, ekran kalemi vb.):

Android sistemli akıllı telefon veya tablet

- Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

Doors and Rooms oyunundan esinlenilmiştir

(<https://doorsandroomsguide.com/>)

Kullanıcıya bir ortam sunulur (örneğin, ev, okul, bakkal, ...) ve bir sonraki seviyenin kilidini açmak için bazı "bulmacaları" yeterince hızlı çözmesi gerekir.

İşlem hızı üzerinde egzersiz yapmak için zaman burada kritik bir faktördür



Sıralı İşlem Oyunları



- Süreye ilişkin öneriler: 1 ay boyunca haftada en az 3 kez. Her seans yaklaşık 1 saat sürmelidir.
- **Değerlendirme:** Oyuncu, oyunda önceden tanımlanmış zorluk seviyeleri üzerinden değerlendirilecektir. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir. <https://elearning.games4seniors.eu> adresindeki öğrenme platformu aracılığıyla ek değerlendirme alıştırmaları.

Sıralı işleme oyunları



Oyunun Adı: Sıra

Ana hedefler: artan zorluk seviyeleri ile oyun aracılığıyla kullanıcının sıralı işlenmesinin kademeli ve ölçülebilir bir şekilde iyileştirilmesini sağlamak

Ele alınan eğitim ihtiyaçları: oyundaki nesnelerin sırasını takip etmek için sıralı işleme uyarımı

Gerekli beceriler: özel beceriler gerekmez

Sıralı İşleme Oyunları



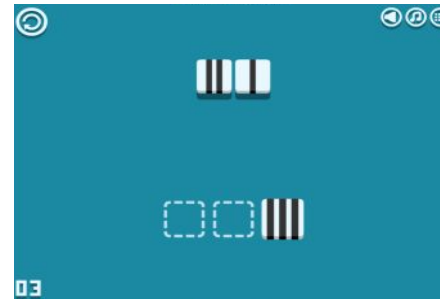
Gerekli malzemeler (BİT cihazları, İnternet bağlantısı, ekran kalemi vb.): Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

Kaç seviye olduğunu göster

Bir sıranın nasıl takip edileceğine dair bir örnek verin (düzeylere göre değişecektir)

Zorluk seviyesi her seviyede artar



Sıralı İşleme Oyunları



Süreye ilişkin öneriler: 2 ay boyunca haftada en az 4 kez. Her seans 10 dakika sürmelidir.

- **Değerlendirme:** Kullanıcı oyundaki seviyelere göre değerlendirilecektir. Oyun en kolay ilk seviye ile başlayacak ve kullanıcı bu seviyeyi geçtiği sürece daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir.

Sıralı İşleme Oyunları



- **Oyunun Adı:** Labirent
- **Ana hedefler:** artan zorluk seviyeleri ile oyun aracılığıyla kullanıcının sıralı işlenmesinin kademeli ve ölçülebilir bir şekilde iyileştirilmesini sağlamak
- **Ele alınan eğitim ihtiyaçları:** oyundaki nesnelerin sırasını takip etmek için sıralı işleme uyarımı
- **Gerekli beceriler:** özel beceriler gerekmez

Sıralı İşleme Oyunları



Gerekli malzemeler (BİT cihazları, İnternet bağlantısı, ekran kalem vb.):

Android sistemli akıllı telefon veya tablet, İnternet bağlantısı

Açıklamalar ve resimler veya videolar ile oyunun nasıl oynanacağına dair kurallar:

Labirenti nasıl görselleştireceğinize ve yolu boyayarak çıkış yolunu nasıl bulacağınıza dair bir örnek verin

Labirentin nasıl sonlandırılacağına ve ardından oyunun nasıl başlayacağına dair örnek

Zorluk seviyesi her seviyede artar

LEVEL 1 COMPLETED!

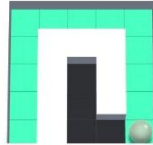
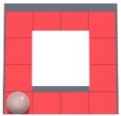
LEVEL 2



LEVEL 2



LEVEL 3



TAP TO NEXT LEVEL

Sıralı İşleme Oyunları



- **Süreye ilişkin öneriler:** 2 ay boyunca haftada en az 4 kez. Her seans 10 dakika sürmelidir.
- **Değerlendirme:** Kullanıcı oyundaki seviyelere göre değerlendirilecektir. Oyun en kolay ilk seviye ile başlayacak ve kullanıcı bu seviyeyi geçtiği sürece daha fazla seviyenin kilidi açılacaktır. Daha yüksek seviye, daha yüksek bir bilişsel yeteneğe karşılık gelecektir

Oyunların deęerlendirilmesi ve etkisi



Her eęitmen/bakım veren ve ortak tarafından kararlařtırılacak oyunların kullanımını ve etkisini deęerlendirmek için olası yaklařımlar:

- 1) Nihai odak grubu
- 2) Bireysel anketler

Ele alınacak konu önerileri:

Oyundan genel memnuniyet düzeyi (olumlu/olumsuz)

Kullanım sıklığı

Kullanım süresi

Bilişsel kapasitelerin gelişiminin tahmini

Benzer bir deneyimi tekrar etme isteęi

Eęitim yönteminin deęerlendirilmesi

Genel öneriler ve yorumlar