



Özel Eğitim Öğrencilerine Yönelik Teknoloji ile Zenginleştirilmiş
Öğrenme Ortamları Kullanarak Temel ve Bilişsel Kavramların
Öğretimi ve Etkililiğinin Araştırılması

Haydi Alışveriş Yapalım Oyun Kullanım Kılavuzu



Oyun Kurulumu ve Kullanımı

Oyunun Amacı

Oyunun amacı öğrencilerin market alışverişi yapma sürecini *Kinect* teknolojisi kullanarak; zihinsel engelli öğrencilerin eğitimini daha etkin, kalıcı ve kolay hale getirecek etkileşimli eğitsel yazılımlar gerçekleştirmektir.

Oyunun hedef kitlesi tüm zihinsel engelli öğrencilerdir.

Oyun bir eğitmen veya ebeveynin eşliğinde oynatılmalıdır.

Oyunda amaç oyuncunun market rafında dizili ürünlerden isteneni alarak sepete bırakmasıdır.

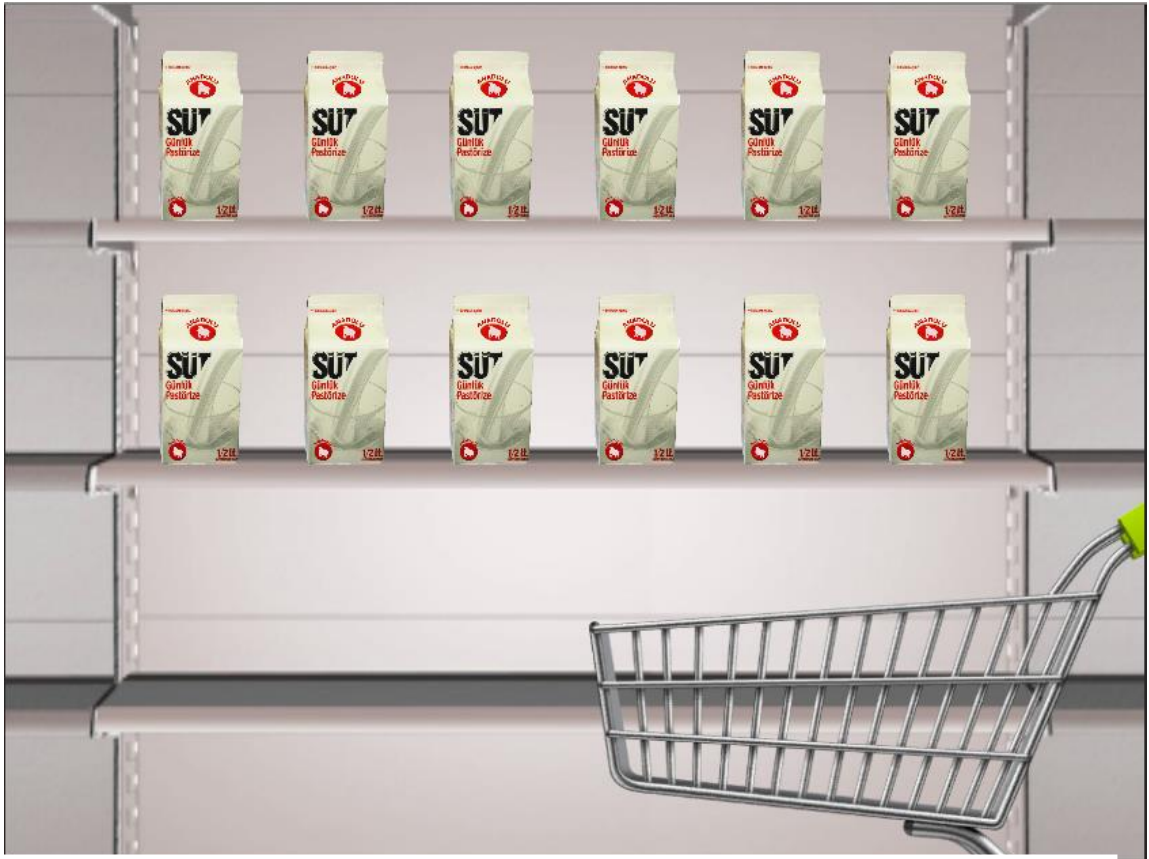
Öğrenci oyun esnasında yalnızca sağ elini kullanmalıdır.

Oyunun Çalıştırılması ve Kullanımı

Oyun, indirilen klasörün içindeki “.exe” uzantılı dosya aracılığı ile çalıştırılır.

Oyun açıldıktan sonra ana sayfadan “Uygulamayı Başlat” tuşuna tıklanır.

Gelen menüde 4 ayrı seçenek vardır. Bunlar; “1. seviye”, “2. seviye”, “3. seviye” ve “Çıkış” seçenekleridir.



“1. Seviye”, rafta tek çeşit ürünlerin yer aldığı, öğrencileri programa alıştırmayı hedefleyen kısımdır.

Eğer öğrenciniz uygulamayı ilk defa kullanıyorsa, “1. Seviye” den başlaması önerilir. Çünkü oyunun 1. Seviyesi öğrencinin programla tanışmasını ve programla bir koordinasyon geliştirmesini amaçlamaktadır.

Eğer öğrenciniz uygulamanın 1. Seviyesini başarılı bir şekilde tamamladıysa, oyunun 2. Seviyesini kullanabilir durumdadır. “2. seviye” nin raflarında aynı anda 2 çeşit ürün bulunmaktadır. Öğrencilerden beklenen sesli komutla söylenen ürünün hangisi olduğunu kavraması ve ikisi arasından doğru seçimi yapabilmesidir.



“2. seviye”, aynı anda rafta 2 çeşit ürünün yer aldığı, öğrencilerin sesli komutları algılayıp, seçim yapabilmesinin hedeflendiği kısımdır.

Eğer öğrenciniz “1. seviye” ve “2. seviye” deki istenenleri başarıyla tamamladıysa, artık bir üst seviye olan “3. Seviye” yi başlatabilirsiniz. “3. Seviye” nin raflarında aynı anda 4 farklı ürün bulunmaktadır. Öğrencilerden beklenen, yine sesli komutları algılaması ve ona göre 4 farklı ürünün içinden doğru ürünü seçip sepetin içine bırakmasıdır.



“3. seviye”, aynı anda rafta 4 çeşit ürünün yer aldığı, öğrencilerin sesli komutlara göre daha fazla ürün arasından seçim yapabilmesini hedefleyen kısımdır.