

PLAY ATTENTION®

Öğrenme Sistemi

Klinik Araştırmalar

Vaka Analizleri

Nitel Veriler

Odaklanmayla İlgili Eđitimsel Becerileri Geliřtirmede Play Attention'ın Verimliliđi Konusundaki Çalıřmalar

İndeks

NASA Altyapısı

Genel Bakıř

Genel Bilgi

Uygulama

Oyun Oynama Protokolü

Davranıř řekillendirme Protokolü

Klinik Veri

Vaka Analizleri

Nitel Veri

Basında Play Attention

Bibliyografya

Dikkat Eđitimi

Hafıza Eđitimi

Zihinsel Eđitim

Davranıř řekillendirme

Geribildirim Teknolojisi

Hepsi bir pakette:



ALTYAPISI

NASA, 1990'ların başında "neurofeedback" ile uçuş simülör eğitimini bütünleştirdi. konsantrasyon eksikliğinden kaynaklanan kaza riskini azaltmak için astronotlara dikkatlerini artırma öğretildi. Dikkati gösteren beyin dalga aktivitesini izleyerek astronotlar anlık dikkat kaybını bilgisayar simülasyonun gösterdiği gibi görebilmektedir. NASA'nın araştırmasından esinlenerek Play Attention tasarlanmıştır. Play Attention, NASA'nın eğitim yöntemini büyük ölçüde geliştirmiştir. Play Attention, şunda 3 patent sahibi ve hala sırada bekleyenler var.

NASA'nın isteği üzerine Unique Logic + Technology, Inc., şirketinin kurucusu ve CEO'su Peter Freer, 2005 yılında Washington'daki Ulusal Uzay Topluluğunda (National Space Society) şuan dünya genelinde kullanılan NASA'dan esinlenen teknolojinin kullanımı ile ilgili ders vermiştir.

Ayrıca Freer, Viyana'da Birleşmiş Milletlerde konuşmuştur. Uluslar Arası Atom Enerjisi Ajansı (International Atomic Energy Agency) birlikte Kişi Performans Yönetimi konusundaki bir makalenin yazarlarından birisidir.

GENEL BAKIŞ

Devam eden araştırmalar, dikkatini toplamada zorluk yaşayan öğrencilerin akademik alanda mücadele etme ihtimalinin bir hayli düşük olduğunu göstermiştir. Bu durum, sınıf derslerini anlama, ödevleri zamanında bitirme, dürtüsel ve zarar verici davranışlarından uzak durma yeteneklerini kapsar fakat sadece bunlarla da sınırlı değildir. Bu yeteneklerin yokluğu genellikle düşük performansa ve çalışma zamanında büyük ölçüde artışa yol açar ki bu durum sadece özgüveni değil aynı zamanda bir öğrencinin sosyal/akademik gelişimini de olumsuz etkiler.

Play Attention, dikkat problemi yaşayan çocuklar için zayıf olan nöral ağlarını güçlendirerek bu sorunları vurgulamak için özel olarak tasarlanmış tam bir beceri geliştirme protokolüdür. Tutarlı ve yapılandırılmış eğitim sayesinde bir öğrenci istekli olarak odaklanma, yönergeleri takip etme, dikkat dağıtıcıları göz ardı etme ve sınıfta başarısını engelleyecek davranışlarını kontrol etme becerilerini artırır.

GENEL BİLGİ

Play Attention, davranış şekillendirme, mesleki eğitim, veri değerlendirme ve diğer destek özelliklerini kapsarken sistemin çekirdeğini kullanıcının beyin dalgalarını doğrudan okuyan sensorlar oluşturur. Patentli donanım ve yazılımla birlikte kask, dikkati öğrencinin gerçek zamanlı görebileceği somut bir değere dönüştürür. Bu şekilde dikkat kavramı ölçülebilir hale gelir ve dolayısıyla sürekli geribildirim yoluyla bir beceri olarak öğretilebilir.

Play Attention'ın (nöro veya biofeedback gibi benzer uygulamalar) dayandığı bilim, 25 yıldan fazla süredir varlığını sürdürmektedir. Fakat bu eğitim programı benzersizdir ve sadece performans sonucuna doğru ilerler. Play Attention'ın başarısı, öğrencinin gerçek yaşamda ne gösterdiği ile değerlendirilir; yaygın örnekler arasında ödevleri uygun zamanda bitirme becerisi veya çoklu yönergeleri takip edebilme becerisi gösterilebilir. Öğrencilerin kullanabilecekleri kalıcı zihinsel araçlar sağlanarak ayırıcı işlem, görsel takip ve dikkati sürdürme gibi diğer becerilerin de geliştirilmesi sağlanır. Kısacası, Play Attention, doğuştan daha önce yapamadığı şeyleri yapması için öğrencinin beynini "eğitir"

"20 yıldan fazla süredir özel eğitim alanındayım. Play Attention, dikkat sorunları için benim gördüğüm bilimsel tedavilerin en iyisi." - Dr. Sam Dempsey, Olağanüstü Çocuklar Program Yöneticisi, Winston- Salem Forsyth Co. Schools

UYGULAMA

Play Attention programları, uygun eğitim almış bir koç tarafından başlatılır ve bitirilir. Bu kişi ister profesyonel eğitmen olsun isterse önceden hiç tecrübesi olmayan azimli bir anne-baba olsun tüm koçlar, programın düzgün bir şekilde uygulanması yoluyla bir uzman düzeyinde öğretmen olarak atanır. Bir sefer eğitim aldıktan sonra bir koç tutarlı bir eğitim programı hazırlama, motivasyon ve olumlu geribildirim sağlama ve kendine zarar verici ve rahatsız edici davranışları vurgulama konusunda yeterli bilgiye sahip olur. Play Attention'ın koça desteği sınırsızdır. Bu destek sürekli, birebir öğretim ve veri analizini de kapsamaktadır ki bu şekilde program öğrencinin gelişimine göre ilerler.

OYUN OYNAMA PROTOKOLÜ

Play Attention eğitimlerinin genellikle haftada en az 1 saat olmasını öneriyoruz. Ortalama bir oturum kişinin ihtiyacına göre 15 ile 45 dakika arasında sürmektedir. Kişilerin dikkati verme becerisi eşsiz ve dalgalı olduğundan dolayı Play Attention yazılımı, oyunları her kullanıcının

becerisine göre uyarlayan karmaşık bir algoritma kullanır. Play Attention sensorları, öğrencinin beyin aktivitelerini gözlemler ve bu veriyi programı ayarlamak için kullanır. Bu yolla öğrenciye özel olarak tasarlanmış seans, başarı ve zorluğun uygun karışımını yaparak en iyi öğrenme ortamını hazırlamış olur.

Tipik bir seansta koç, öğrenciyi beceri geliştirme alıştırmaya serisine alır. Tüm oyunlar odaklanma becerisini güçlendirirken, her oyun özel bilişsel beceriye odaklanır. Topluca genel olarak dikkat zorluğu yaşayan öğrencilerin en zayıf olduğu alanlara yoğunlaşılır.

Sensorlar tarafından alınan beyin dalgasının geri bildirimiyle öğrenci alıştırmayı tamamlamak için dikkatin kendisini kullanarak zihinsel odaklanmasını gerçek zamanlı olarak görür. Basitçe öğrenci dikkatliyse ekrandaki nesneler doğru şekilde hareket eder.

Öğrenci dikkati dağıldığında veya hayal kurma durumunda ekran karakterleri öğrenciyi odaklanması için uyarır. Ekran karakterleri eğlenceli ve ilgi çekici olarak tasarlanmış fakat öğrenciyi zorlamak amacıyla uyarmada eşit derecede düşüktür. Çünkü yeni nöral ağlar düzenli şekilde oluşmalıdır. Öğrenci gerçek zamanlı dikkatinin etkisini gördüğünden dolayı, öğrenci kontrollüdür ve zamanla adım adım istenen şeye odaklanma için ne gerekiyorsa anlayacak ve geliştirecektir.

Performans sonuçları olağanüstü ve her Play Attention oyunu öğrencinin gerçek yaşam şartlarında kullanabileceği tıpatıp aynı nöral ağları geliştirir.

DAVRANIŞ ŞEKİLLENDİRME PROTOKOLÜ

Dikkat zorluğu yaşayan öğrenciler sıklıkla kendine zarar verici ve rahatsız edici davranışlar sergiler. Öğrenci sıkıldığında veya düşük uyaranlı bir şeye odaklanması gerektiğinde çoğunlukla huzursuzluk, bağırma ve dürtüsellik gibi şeyler ortaya çıkar. Geribildirim araştırmaları, bu türlü davranışların dikkat üzerinde olumsuz etkisi olduğunu göstermiştir. Bundan dolayı Play Attention, bu türlü davranışları sayısallaştırıp ve zamanla bu davranışlardan kurtulmayı sağlamak için davranış şekillendirme protokolü geliştirmiştir.

Oyun sırasında koç öğrenciyi gözlemler. Kendine zarar verici bir davranış oluştuğunda koç özel olarak oluşturulmuş gözlem tablosuna işaretler. Her oyunun sonunda beliren ekran

sadece öğrencinin dikkat bakımından performansını göstermez aynı zamanda koçun gözlemlediği davranış çeşitlerini ve sayılarını kaydetmesi için gözlem tablosunun aynısı elektronik tablo olarak belirir.

Program, oturumdan oturuma ilerlerken Play Attention yazılımı bu davranışları sayar ve yaygınlığına göre birer birer belirlemesi için koçu yönlendirir. Protokol, öğrencinin neler yaptığının farkında olması için pozitif bir şekilde devamlı olarak çalışır. Hedefler belirlenir, yönlendirme stratejileri uygulanır ve öğrenci zaman içinde çok net bir yolla bu davranışlardan kurtulmayı öğrenir. Bu yöntemde negatif bir azarlama yok bunun yerine koç/öğrenci geribildiriminin gelişimsel ve yapıcı sistemi bulunmaktadır.

PLAY ATTENTION

KLİNİK VERİLER

PLAYATTENTION

HİPERAKTİF ÇOCUKLAR İÇİN YENİ TEDAVİ

Çocuklardaki Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) semptomlarını azaltan düşünceye dayalı yeni bilgisayar sistemi bu ay Birleşmiş Krallıkta piyasaya sürülecek. Hertfordshire Üniversitesi Psikoloji Bölümünden Prof. Karen Pine ve asistan Farjana Nasrin tarafından EEG (elektroensefalografy), biofeedback ve beyin dalgalarını değiştiren öğrenme stratejilerinin etkisini araştırmak üzere Hertfordshire okullarında dikkat eksikliği yaşayan on çocuk araştırmaya alınmıştır.

Kar amacı taşımayan toplumsal kuruluş “Games for Life” tarafından sağlanan Play Attention olarak adlandırılan sistem 12 hafta boyunca haftada 3 kez kullanılmıştır. Sistem, çocukların oynayabilecekleri eğlenceli bilgisayar oyunlarından ve bisiklet kaskına benzeyen bir kasktan oluşmaktadır. Kask, beyin aktivitelerini dikkatle ilgili EEG dalgaları şeklinde toplamaktadır.

Öğrenci, konsantre olduğu sürece oyunu kontrol edebilmektedir fakat dikkati dağınık dağınık oyun durmaktadır. Araştırmacılar, çalışmanın sonunda sistemin kullanılmadığı kontrol grubuyla karşılaştırıldığında çocukların dürtüsel davranışlarının azaldığını bulmuştur.

Prof. Pine şöyle ifade etmektedir: “DEHB tanısı olan çocuklar dürtülerini kontrol etmede ve uygun olmayan davranışlarını önlemede zorlanır. Bu durum eğitimsel ve davranışsal güçlükler yol açar. Play Attention metodu çocuklara daha az dürtüsel ve daha fazla kendini kontrol sahibi olmasına yardımcı olarak uzun süreli problemleri engelleyebilir.”

Prof. Pine ve özel eğitim psikologu Dr. Rob Sharp, “Games for Life” kuruluşunun yöneticilerinden Ian Glasscock ile birlikte gelecekle ilgili bir projeler üzerinde çalışmaya devam etmektedir

Bir projenin amacı, yüksek düzeyde iletişim ve fiziksel güçlüğü olan çocukların öğrenmelerini değerlendirme aracı olarak bir sistem geliştirmektir. Düşünmeyi kontrol eden

bilgisayar oyun metodu, eliyle bilgisayar kullanamayan çocuklar için önemli bir potansiyele sahip gözükmektedir.

Mr. Glasscock’a göre “DEHB gibi dikkatle ilgili problemler birçok çocuğu etkilemektedir ve onların yaşamlarında çok önemli bir etkiye sahip. Play Attention sistemi, kesinlikle DEHB’li çocuklara yardım edecek ilk teknolojidir. Geçmişte bir kişi bu problemle tanındığında ilk yapılan ilaç tedavisiydi. Bizim sistemimiz ilaçsız ve yan etkisi olmayan bir tedavidir”

“Games for Life” bu yeni sistemi bu ay Birleşmiş Krallıkta piyasaya sürmeyi planlıyor. Daha fazla bilgi için lütfen ziyaret edin:

[http:// www.gamesforlife.co.uk/](http://www.gamesforlife.co.uk/)

Daha fazla bilgi için iletişim:

Helene Murphy, Hertfordshire Üniversitesi Basın Bürosu

Email: h.l.murphy@herts.ac.uk



Eğlenceli Odaklanma (Focus Through Fun, FTF)

Uzun Adanın İlk ve Tek Play Attention Öğrenme Merkezi, Çocukların Dikkati, Odaklanmayı, Öz-kontrolü ve Temel Öğrenme Becerilerini Geliştirmeyi Öğrenmelerine Yardımcı Olmayı Amaçlıyor.

1983 yılında Davranış Sağlığı Enstitüsü (Institute for Behavioral Health) açıldığında çok sayıda çocuğun ailesi çocuklarının temel dikkat ve öz-kontrol becerilerinin geliştirmelerine (çünkü birçoğunun DEHB tanısı vardı) yardımcı olması için yoğun talepte bulunmuşlardı. Aileler tekrar tekrar aşağıdaki soruları soruyorlardı:

- İlaç olmadan çocuğumun dikkatini ve öz-kontrol becerilerini geliştirmesine yardımcı olacak programlarınız var mı?
- Benim çocuğum ilaç kullanıyor. İlaç tedavisini daha etkili hale getirecek programlarınız var mı?
- Kişilerin daha az ilaç almasını veya hiç ilaç almamasını sağlayacak programlarınız var mı?

90'lı yıllarda Enstitüdeki bir psikolog, dikkat ve dürtü kontrol problemi yaşayan çocuklar ve yetişkinler için EEG Neurofeedback olarak bilinen bir tedavi geliştirdi. Şaşırtıcı bir şekilde terapiye 33 oturum veya daha fazla devam eden kişilerin yaklaşık %83'ü konsantrasyon ve odaklanmada iyileşme olduğunu rapor etti. 2003 yılında bu kişinin üzücü bir şekilde emekli olmasından sonra Play Attention olarak bilinen inanılmaz bir ürün keşfettik. Play Attention, özel eğitim sertifikalı koçlar tarafından uygulanan kişilere dikkat, odaklanma ve dürtü kontrolünü geliştirmelerine yardımcı olmak için çok hassas davranış sistemini kullanan EEG Neurofeedback'i kullanmaktadır ve Edufeedback olarak da isimlendirilmektedir. Bu ürün kişinin beyin dalga örüntülerini okuyabilen 3 sensorlu bir bisiklet kaskıyla kullanılmaktadır. Özel bilgisayar yazılımı, kişinin oyunları "sadece zihniyle" oynamasını sağlamaktadır. Play Attention'nın temel etkinliklerini yapmak ve çok kısa bir süre sonra da okul derslerinde başarılı olmak için güç kazanmak amacıyla odaklanmak ve/ya hızlıca düşüncelerini işlemeyi geliştirmek zorundadır. Odaklanma ve doğru düşünmeyi devamlı pratik yaparak birçok çocuk

okul ödevi, sosyalleşme ve spor gibi önemli etkinlikleri yaparken dikkatlerini ve odaklanmalarını geliştirdi.

Öğrenciler, Eğlenceli Odaklanma'ya (FTF) geldiklerinde Richmond (Virginia) şehrindeki BRAINTRAIN şirketi tarafından geliştirilen üç programı (SmartDriver, SoundSmart ve Captain's Log) kullanarak 20 dakikalarını bilgisayar tabanlı zihinsel eğitim etkinlikleri yaparak geçirmektedir. Bunlar, bakma, dinleme, bilgi işleme, karar verme ve öz-kontrol gibi becerileri gerektiren eğlenceli etkinliklerdir. Birçok zihinsel becerinin gelişimine yardımcı olacak temel etkinliklerdir. Bunlar, Plan Attention'ın yararına katkı sağlayabilir. Daha sonra yaklaşık 40 dakika sertifikalı EĞLENCELİ ODAKLANMA/Play Attention koçu ile birlikte bire bir ortamda Play Attention uygulamasını yaparlar. Doğası gereği programlarımız ilgi çekici ve eğlencelidir. Koçlarımız, öğrenciyle iletişimlerinde samimi ve pozitif stratejiler kullanır. Öğrencileri daha fazla motive etmek için pozitif bir ödül sistemimiz bulunmaktadır. Öğrenciler, Play Attention ve Beyin Eğitimi başarısı için "Beyin Hücreleri" kazanır. "Beyin Hücrelerini" "ticarete" kullanamaz. "Beyin Hücreleri" kazandıkça öğrencilere ödül için puan verilir. Bu puanları ofisimizin duvarında "Plastik Şehir İçin Yeni Tuğlalar" olarak adlandırılan inanılmaz oyuncaklar için kullanabilirler. Oyuncaklara bu isim, beynin örüntülerinin ve becerilerinin değiştirilebileceği veya geliştirilebileceği anlamına gelen "neuroplastisite" ye benzetmek için verilmiştir.

PLAY ATTENTION, EĞLENCELİ ODAK A.Ş.'NİN EN TEMEL PARÇASI

Dikkat, artık soyut bir kavram değil.

Play Attention, çocukların ve yetişkinlerin dikkat ve davranışlarını kontrol etmedeki potansiyellerini geliştirme ve değerlendirmede yardımcı olmak amacıyla olan İnteraktif Öğrenme Aracıdır.

PLAY ATTENTION NASIL ÇALIŞIR?

Play Attention yapılırken kullanıcı, odaklanmış dikkat durumu ve açık zihinsel işlemlerle ilgili beyin dalgalarının izleyen sensorları içeren bisiklet kaskını takar. Kaskı takarken Sertifikalı Play Attention koçu yardım eder. Kullanıcı, bilgisayar oyunlarına benzer eğlenceli oyun etkinliklerini oynarken aşağıdakileri artırma hedeflenir:

- Dikkati Sürdürme
- Görsel Takip
- Görev Zamanı
- Kısa Süreli Hafıza
- Görsel ve İşitsel Ayırıcı İşlem
- Görsel Çalışan Hafıza
- İşitsel İşlem Yönergesi

Play Attention'ı ilk kullanan kişi daha önce dikkat durumunu gerçek zamanlı olarak hiç görmemiştir. Bu özel geliştirilmiş oyunları oynarken kask sensorları dikkat seviyesini ölçer ve bu bilgiyi bilgisayardaki özel yazılıma tekrar aktarır. Bu yazılım sayesinde oyunlar, dikkat seviyesiyle ilgili anında geribildirim sağlar.

Zamanla kullanıcı, odaklanmanın nasıl bir duygu olduğunu öğrenir ve konsantre olmasına yardımcı olacak becerileri geliştirir ve daha başarılı bir öğrenci olur. Başlangıç seviyesi kullanıcıya daha iyi dikkat için Play Attention'ı nasıl kullanacağını öğretir.

Kullanıcı sadece bilgisayara odaklanmayı öğrenmez aynı zamanda Play Attention koçunun yardımıyla dikkate en çok katkı sağlayan fiziksel hareketlerinin ve beyin durumunun farkında

olur. İlk seanslar birebir ve rahatsız edicinin olmadığı ortamlarda uygulanır. Dikkat geliştikçe seanslar gittikçe artan dikkat dağıtıcıların olduğu ortamlarda uygulanır. Kullanıcı genellikle haftada 2- 3 seans yapar. Son 4 yıldır ortalama 26 seans arasındaki değerlendirme sonrasında BASC kategorilerinden en az birisinde %98,4 gelişme sağlanmıştır.

Kullanıcı, bilgisayar alıştırmalarını sadece zihniyle kontrol eder.

Play Attention dikkati, somu t ve kontrol edilebilir hale getirmiştir.

Eğlenceli Odak (FTF) Öğrenme Merkezinden (New York)Alınan Veriler

PROGRAM ALTYAPISI

Temmuz 2004 yılında ilk öğrencimize başlamamızdan 6 ay sonra FTF, programlarının verimliliğini belirlemek amacıyla DEHB için BASC Monitor adında ulusal çapta standardizasyonu yapılmış değerlendirme ölçeği kullanmaya başladı. DEHB için BASC Monitor ölçeğinde Aileler (46 madde) ve Öğretmenler (47 madde) için maddeler bulunmaktadır. Bu değerlendirme ölçekleri, DEHB tedavisi alan çocukların “devam eden sonuçlarını” izlemek amacıyla özel olarak geliştirilmiştir. BASC puanlandıktan sonra maddeler 4 kategoriye ayrılır:

- DİKKAT PROBLEMLERİ
- HİPERAKTİVİTE
- İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ
- UYUM BECERİLERİ

Bizim amacımız, bu formları FTF öğrencilerinin hem ailelerinin hem de öğretmenlerinin aylık düzenli olarak doldurmalarını sağlamaktır. İlk değerlendirme formlarını 6 ay önce FTF programlarına başlamış çocukların ailelerinden aldık. Ondan sonra her aile çocukları

programa başlar başlamaz ilk BASC formlarını doldurdu. Maalesef, yaz tatili olduğundan dolayı öğretmen değerlendirme formları aile formlarıyla aynı zamanda alınamamıştır. Öğretmen formları Ekim 2004 tarihinde toplanmaya başlamıştır.

AİLE VERİLERİ

Ailelere göre, öğrencilerin %98,6'sı DEHB için BASC Monitor Aile ölçeğinin kategorilerinden en az birinde olumlu değişimler olmuştur.

DİKKAT PROBLEMLERİ

- İlk ve en son değerlendirme formları arasında sadece 28 seans ortalamasıyla 10 seanstan daha fazla devam eden 60 öğrencinin %85'nin dikkat problemleri azalmıştır.
- 25 seans ortalamasıyla 72 öğrenciden %84,7'sinin dikkat problemleri azalmıştır.
- Dikkati gelişenlerin (61'de 34) %55,7'si şuan normal aralıkta (t-puanları 60 altı ve 40 üstüdür) bulunurken geriye kalan öğrencilerin de %29'u normal aralığa çok yakın (t-puanları= 60-62) durumdadır.
- Öğrencilerin %29,2'si (72'de 21) en az bir standart sapma ilerleme sağladı.(t-puanları 10 veya daha fazla puan ilerlemesi). Geri kalan FTF öğrencilerinin %27'si (14) ise çok yakın (t-puanları 7-9 puan ilerlemesi) durumdadır.
- DEHB için BASC Monitor el kitabına göre dikkati gelişenlerin %34,2'si istatistiksel olarak anlamlı gelişme göstermiştir.

HİPERAKTİVİTE

- İlk ve en son değerlendirme arasındaki 25 seans ortalaması ile tüm FTF öğrencilerinin %76,4'ünün hiperaktiviteleri azalmıştır.
- Tüm öğrencilerin %63,9'u (72'den 46'sı) şuan normal aralıkta bulunmaktadır. Ekstra %7'si de çok yakın (t puanları= 60-62) durumdadır.
- Öğrencilerin %31,9'u (72'de 23) en az bir standart sapma ilerleme sağladı. Öğrencilerin %30,6'sı ise çok yakın durumdadır.
- DEHB için BASC Monitor el kitabına göre hiperaktivitesinde iyileşme görülen FTF öğrencilerinin %25'i istatistiksel olarak anlamlı gelişme gösterdiği kabul edilmiştir.

İÇE YÖNELİM PROBLEMLER

- İlk ve en son deęerlendirme arasındaki 25 seans ortalaması tüm FTF öęrencilerinin %75'inin ile ie ynelim problemleri azalmıřtır.
- Tüm öęrencilerin %87,5'i (72'den 63') řuan normal aralıktadır. 4 öęrenci ise ok yakın durumdadır.
- Öęrencilerin %30,6'sı (72'de 22) en az bir standart sapma ilerleme saęladı. Öęrencilerin %20,8'i (15 öęrenci) ise ok yakın durumdadır.

2004-2006 YILLARINDA TANIYLA İLGİLİ SONULAR

DEHB

72 öęrencinin 71'i DEHB tanısı almıř veya kriterleri karřılamaktaydı.

Ortalama bir öęrencinin 25 seansı vardır.

- %85.9'nun dikkat problemleri azaldı
- %77.5'nin hiperaktivitesi azaldı
- %76.1'nin ie ynelim problemleri azaldı
- %49.3'nin uyum becerileri arttı.

SAF DEHB (herhangi bir komorbidite tanısı olmayan)

72 FTF öęrencisinin 23' DEHB tanısı almıř fakat bununla birlikte herhangi bir bařka psikiyatrik rahatsızlık tanısı almamıřtır: Ortalama bir öęrencinin 20 seansı vardır.

- %82.6'nin dikkat problemleri azaldı
- %73.9'nun hiperaktivitesi azaldı
- %65.2'nin ie ynelim problemleri azaldı
- %34.8'nin uyum becerileri arttı.

Play Attention, öęrenme becerilerini geliřtirmek iin pozitif ve glendirici bir deneyim olduęunu ispatladı. - Dr. Smith Goodrum, Klinik Psikolog

DEHB ve KGB(karřıt gelme bozukluęu)

72 öęrencinin 23' DEHB ve KGB tanısı almıř veya kriterlerini karřılamaktaydı. Ortalama bir öęrencinin 28 seansı vardır.

- %82.3'nün dikkat problemleri azaldı
- %82.3'nün hiperaktivitesi azaldı
- %87.0'nin içe yönelim problemleri azaldı
- %43.5'nin uyum becerileri arttı.

DEHB ve KAYGI BOZUKLUĞU

72 öğrencinin 41'i DEHB tanısı almış ve Kaygı Bozukluğuna sahip olma kriterlerini de karşılamaktaydı. Ortalama bir öğrencinin 26 seansı vardır.

- %85.4'nin dikkat problemleri azaldı
- %78.0'nin hiperaktivitesi azaldı
- %85.4'nün içe yönelim problemleri azaldı
- %56.1'nin uyum becerileri arttı.

DEHB, KGB ve KAYGI BOZUKLUĞU

72 öğrencinin 20'si DEHB tanısı almış ve Karşıt Gelme Bozukluğu ile Kaygı Bozukluğuna sahip olma kriterlerini karşılamaktaydı. Ortalama bir öğrencinin 29 seansı vardır.

- %80.0'nin dikkat problemleri azaldı
- %85.0'nin hiperaktivitesi azaldı
- %90.0'nin içe yönelim problemleri azaldı
- %40.0'nin uyum becerileri arttı.

OTİZM/SPEKTRUM BOZUKLUĞU (YGB)

72 öğrencinin 8'i Otizm Spektrum veya Yaygın Gelişimsel Bozukluk tanısı almıştı. Ortalama bir öğrencinin 30 seansı vardır.

- %100'nün dikkat problemleri azaldı
- %62.5'nin hiperaktivitesi azaldı
- %62.5'nin içe yönelim problemleri azaldı
- %12.5'nin uyum becerileri arttı.

YAŞA GÖRE SONUÇLAR

6 YAŞ

Öğrencilerin dokuzu FTF' ye 6 yaşında başladılar. Çocuklar ortalama 24 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- Dokuzda yedisinin dikkat problemleri azaldı
- Dokuzda yedisinin hiperaktivitesi azaldı
- Dokuzda yedisinin içe yönelim problemleri azaldı
- Dokuzda üçünün uyum becerileri arttı.

“Play Attention, çocukların kendi olumlu ve olumsuz alışkanlıklarını anlayıp kontrol etmelerine yardımcı olan ilk davranış temelli bir sistemdir.” Dr. Jean Guertin, Eğitim Psikologu

7 YAŞ

Öğrencilerin on biri FTF' ye 7 yaşında başladı. Çocuklar ortalama 37 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On bir öğrencinin dokuzunun dikkat problemleri azaldı
- On bir öğrencinin dokuzunun hiperaktivitesi azaldı
- On bir öğrencinin onunun içe yönelim problemleri azaldı
- On bir öğrencinin dördünün uyum becerileri arttı.

8 YAŞ

Öğrencilerin onu FTF' ye 8 yaşında başladı. Çocuklar ortalama 22 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On öğrenciden dokuzunun dikkat problemleri azaldı
- On öğrenciden dokuzunun hiperaktivitesi azaldı
- On öğrenciden hepsinin içe yönelim problemleri azaldı
- On öğrenciden beşinin uyum becerileri arttı.

9 YAŞ

Öğrencilerin on dördü FTF' ye 9 yaşında başladı. Çocuklar ortalama 23 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- Ön dört öğrenciden onunun dikkat problemleri azaldı
- Ön dört öğrenciden dokuzunun hiperaktivitesi azaldı

- Ön dört öğrenciden yedisinin içe yönelim problemleri azaldı
- Ön dört öğrenciden altısının uyum becerileri arttı.

10 YAŞ

Öğrencilerin on biri FTF' ye 10 yaşında başladı. Çocuklar ortalama 29 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On bir öğrenciden onunun dikkat problemleri azaldı
- On bir öğrenciden dokuzunun hiperaktivitesi azaldı
- On bir öğrenciden dokuzunun içe yönelim problemleri azaldı
- On bir öğrenciden altısının uyum becerileri arttı.

11 YAŞ

Öğrencilerin beşi FTF' ye 11 yaşında başladı. Çocuklar ortalama 14 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- Beş öğrencinin hepsinin dikkat problemleri azaldı
- Beş öğrenciden üçünün hiperaktivitesi azaldı
- Beş öğrenciden ikisinin içe yönelim problemleri azaldı
- Beş öğrenciden üçünün uyum becerileri arttı.

12 YAŞ

Öğrencilerin dördü FTF' ye 12 yaşında başladı. Çocuklar ortalama 26 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- Dört öğrencinin hepsinin dikkat problemleri azaldı
- Bu öğrencilerden ikisinin hiperaktivitesi azaldı
- Bu öğrencilerden üçünün içe yönelim problemleri azaldı
- Bu öğrencilerden ikisinin uyum becerileri arttı.

13 YAŞ

Öğrencilerin yedisi FTF' ye 13 yaşında başladı. Çocuklar ortalama 17 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- Yedi öğrencinin altısının dikkat problemleri azaldı
- Yedi öğrencinin altısının hiperaktivitesi azaldı

- Yedi öğrencinin beşinin içe yönelim problemleri azaldı
- Yedi öğrencinin beşini uyum becerileri arttı.

15 YAŞ

Bir kız öğrenci tüm alanlarda gelişme gösterdi. Ve son derece iyi yapıyor. Ve şuan tüm ilaçları attı...

“16 yıldan fazla süredir DEHB’li sayısız yetişkin ve çocukla çalıştım ve şuanda da “Psychology Today Magazine” dergisinde resmi DEHB blog yazarı olarak hizmet etmekteyim. Play Attention, benim uygulamalarımnda devrim yarattı. Bu dikkat eğitim sistemi, dikkati artırmak ve dürtüselliği azaltmak için danışanlarımı güçlendirmeme yardımcı oldu.. Hatta daha fazlasını yaptı

Şimdi, sadece semptomların idare edilmesine yardımcı olmuyorum aynı zamanda problemi tedavi edebiliyorum. Bununla birlikte hem danışanlarıma hem de ailelerine sayısal sonuçlar verebiliyorum. Onlar, gerçek zamanlı ilerlemelerini görebiliyor ve veri grafikleriyle nerde başlayıp zaman içinde nereye geldiklerini takip edebiliyor.

Bu değişimleri bilmek yaşam boyu paha biçilmezdir”

-Dr. Shane Perrault, Dünün DEHB danışanı, Bugünün DEHB uzmanı, Psikolog

SONUÇLAR ÜZERİNDE İLACIN ETKİSİ

İLAÇ ALMAYAN FTF ÖĞRENCİLERİ İLE İLAÇ ALAN ÖĞRENCİLER

Bize sıkça sorulan sorulardan birisi programı uygularken ilacın bir farklılık oluşturup oluşturmadığı ile ilgilidir. Programa katılım sırasından 53 öğrenci ilaç kullanmıyordu. Ortalama 25 seansa devam etmişlerdi. 19 öğrenci ise ilaç kullanıyordu. Aslında programa başladıklarında ilaç kullanıyorlardı ve program boyunca da ilaç kullanmaya devam ettiler. Bazılarında değişiklikler oldu ve iki defa listelendiler. 23 seanslık ortalamaya sahiptiler.

DİKKAT PROBLEMLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
İLAÇ ALMAYAN	66.3	60.7	43(%81)	4	6
İLAÇ ALAN	69.6	61.3	18/%95)	1	0
ADDERALL-7 ÖĞRENCİ-30 SEANS	66.9	56.9	3	1	0
RİTALİN-2 ÖĞRENCİ-10 SEANS	67.1	60.5	5	1	0
CONCERTA/METADATE-6 ÖĞRENCİ-30 SEANS	73.6	70.2	4	0	0
STRATTERA-4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	74.3	59.5	2	0	0
DEXEDDRİNE/TENEX-1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	66	61	1	0	0

HİPERAKTİVİTE

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
İLAÇ ALMAYAN	66.2	55.7	40 (%75)	6	7
İLAÇ ALAN	66	57.8	15 (%79)	0	4
ADDERALL-7 ÖĞRENCİ-30 SEANS	63.9	52.7	6	0	1
RİTALİN-2 ÖĞRENCİ-10 SEANS	69.8	54.8	6	0	0
CONCERTA/METADATE-6 ÖĞRENCİ-30 SEANS	69.3	68.9	2	0	2
STRATTERA-4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	61.5	54	1	0	1
DEXEDDRİNE/TENEX-1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	73.5	68.5	1	0	0

İÇEYÖNELİM PROBLEMLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
İLAÇ ALMAYAN	56.0	49.0	38(%72)	6	9
İLAÇ ALAN	58.3	50.4	16 (%84)	1	2
ADDERALL-7 ÖĞRENCİ-30 SEANS	58.1	45.3	7	0	1
RİTALİN-2 ÖĞRENCİ-10 SEANS	56.9	47	5	0	1
CONCERTA/METADATE-6 ÖĞRENCİ-30 SEANS	62.6	47	5	0	1
STRATTERA-4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	60.5	54.3	2	0	1
DEXEDDRİNE/TENEX-1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	56.5	59.5	0	0	1

UYUM BECERİLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
İLAÇ ALMAYAN	44.9	46.4	26(%49)	4	23
İLAÇ ALAN	43.3	44.5	9(%53)	0	10
ADDERALL-7 ÖĞRENCİ-30 SEANS	48.9	50.3	4	0	3
RİTALİN-2 ÖĞRENCİ-10 SEANS	38.0	42.1	4	0	2
CONCERTA/METADATE-6 ÖĞRENCİ-30 SEANS	40.8	37.8	0	0	4
STRATTERA-4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	48.8	52.3	2	0	0
DEXEDDRİNE/TENEX-1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	36	31	0	0	1

İLAÇ VE EĞLENCELİ ODAKLA İLGİLİ VERİ TABANLI DÜŞÜNCELER

İlaçlı ve ilaçsızın karşılaştırmalı sonuçları tam olarak açık değildir. Bu sonuçların, gerçek bir bilimsel araştırma sonucu olmadığını klinik sonuç ölçümleri olduğu unutmamak gerekir. Tedavi kategorilerindeki öğrenci sayısı az ve tedavi verilmeyen veya placebo gibi “kontrol grubu” bulunmamaktadır. Fakat bu kadar olumlu sonuç, sunulmayı ve dikkate alınmayı hak etmektedir.

Genel sonuçlar, çocukların ilaç alıp almama durumuna göre nispeten benzer gözükmemektedir. İlaç kullanırken programa başlayan çocukların ailelerinin ilk değerlendirmeleri biraz daha kötüydü fakat Dikkat Problemleri, Hiperaktivite, İçer Yönelim Problemleri alanlarında ortalama T-puanı ilerlemesi ilaç kullanan çocuklar için daha iyiydi. Fakat ilaç kullanmayan çocukların en son değerlendirme sonuçları ilaç kullanan çocuklara göre daha iyi ortalamaya sahiptir.

İlaç alan çocukların Dikkat Problemleri, Hiperaktivite ve Uyum Becerileri için ortalama gelişim yüzdeleri biraz daha yüksektir. İçer Yönelim Problemleri alanında ilaç alan çocukların gelişim oranları daha yüksek fakat ilaç kullanmayan çocukların ortalaması daha iyi.

“İşime sekiz yıl önce Play Attention Profesyonel Sistemi ve dizüstü bilgisayar satarak başladım. Bu olağanüstü dikkat eğitim sistemiyle sonuçları gerçek yaşama transfer edebiliyorsunuz ve zamanla kalıcı hale geliyor. Nöro-eğitim alanındaki son araştırmalar dikkat eğitiminin değerini ve yürütücü dikkat ağlarının güçlendirmesini onaylamaktadır. Play Attention Sistemi ve arkasındaki kişiler benim ajandamda 1 numaradadır.”

Dr. Rohn Kessler



Eğlenceli Odaklanma (FTF), İlerlemeyi Kanıtladı

Temmuz 2004 yılında ilk öğrencimize başlamamızdan 6 ay sonra FTF, programlarının verimliliğini belirlemek amacıyla DEHB için BASC Monitor adında ulusal çapta standardizasyonu yapılmış değerlendirme ölçeğini kullanmaya başladı. DEHB için BASC Monitor ölçeğinde Aileler (46 madde) ve Öğretmenler (47 madde) için maddeler bulunmaktadır. Bu değerlendirme ölçekleri, DEHB tedavisi alan çocukların “devam eden sonuçlarını” izlemek amacıyla özel olarak geliştirilmiştir.

BASC PUANLANDIKTAN SONRA MADDELER 4 KATEGORİYE AYRILIR:

- DİKKAT PROBLEMLERİ
- HİPERAKTİVİTE
- İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ
- UYUM BECERİLERİ

Bizim amacımız, bu formları FTF öğrencilerinin hem ailelerinin hem de öğretmenlerinin her 10 seansta veya aylık düzenli olarak doldurmalarını sağlamaktır. İlk değerlendirme formlarını 2004 yılında 6 ay önce FTF programlarına başlamış çocukların ailelerinden aldık. Ondan sonra her aile çocukları programa başlar başlamaz ilk BASC formlarını doldurdu. Fakat sadece birkaç öğretmen bunu yaptı.

2004-2008 YILLARI ARASINDA AİLE BASC MONITOR SONUÇLARI NELERDİR?

- Ortalama 26 seans arasında yapılan değerlendirmelere göre 128 FTF öğrencisinden 126 öğrenci (%98,4) Aile BASC kategorilerinin en az birinde olumlu değişiklik göstermiştir.
- 128 öğrenciden 107 öğrenci istatistiksel olarak olumlu değişimler göstermiş ve/ya norm dışı aralıktan normal aralığa girmiştir.
- Fakat 128 öğrenciden 3 öğrencide herhangi bir anlamlı değişim veya normal aralığa girme gözlenmemiştir fakat değerlendirme arasında sadece 6 seans bulunmaktadır.

DİKKAT PROBLEMLERİ

- 26 seans ortalamasıyla FTF öğrencilerinin %82,8'nin (128'de 106) dikkat problemleri azalmıştır.
- 128 öğrenciden 108 öğrenci aile BASC sonuçlarına göre Dikkat Problemleri konusunda normal dışı aralıktaydı (t-puanları= 60 veya üstü)
- 128 öğrenciden 74 öğrenci (%57,8) şuan normal aralıkta (t-puanları= 60 ve altı) bulunurken geriye kalan öğrencilerin de %11,7'si (15) normal aralığa çok yakın (t-puanları= 61-63,5) durumdadır.
- Öğrencilerin %35,2'si (128'de 45) en az bir standart sapma ilerleme sağladı.(t-puanlarını 10 veya daha fazla puan ilerlemesi). Geriye kalan FTF öğrencilerinin %14,8'i (+19) ise çok yakın (t-puanları 7-9,5 puan ilerlemesi) durumdadır.

HİPERAKTİVİTE

- 26 seans ortalamasıyla FTF öğrencilerinin %82'sinin (128'de 105) hiperaktiviteleri azalmıştır.
- 128 öğrenciden 85 öğrenci Aile BASC sonuçlarına göre Hiperaktivite konusunda normal dışı aralıktaydı (t-puanları= 60 veya üstü)
- 128 öğrenciden 81 öğrenci (%63,3) şuan normal aralıkta (t-puanları= 60 ve altı) bulunurken geriye kalan öğrencilerin de %10,2'si (13) normal aralığa çok yakın (t-puanları= 61-63) durumdadır.
- Öğrencilerin %37,5'i (128'de 48) en az bir standart sapma ilerleme sağladı.(t-puanları 10 veya daha fazla puan ilerlemesi). Geri kalan FTF öğrencilerinin %21,8'i (+28) ise çok yakın (t-puanları 7-9 puan ilerlemesi) durumdadır.

İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ

- 26 seans ortalamasıyla FTF öğrencilerinin %72,7'sinin (128'de 93) içe yönelim problemleri azalmıştır.
- 128 öğrenciden 54 öğrenci Aile BASC sonuçlarına göre içe yönelim problemleri konusunda normal dışı aralıktaydı (t-puanları= 60 veya üstü)

- 128 öğrenciden 109 öğrenci (%85) şuan normal aralıkta (t-puanları= 60 ve altı) bulunurken geriye kalan öğrencilerin de %7'si (9) normal aralığa çok yakın (t-puanları= 61-63) durumdadır.
- Öğrencilerin %37,5'i (128'de 48) en az bir standart sapma ilerleme sağladı.(t-puanları 10 veya daha fazla puan ilerlemesi). Geri kalan FTF öğrencilerinin %10,9'u (+14) ise çok yakın (t-puanları 7-9 puan ilerlemesi) durumdadır.

UYUM BECERİLERİ

- 26 seans ortalamasıyla FTF öğrencilerinin %56.3'nün (128'de 72) uyum becerileri artmıştır.
- 128 öğrenciden 82 öğrenci aile BASC sonuçlarına göre uyum becerileri konusunda normal dışı aralıktaydı (t-puanları= 40 veya altı)
- 128 öğrenciden 93 öğrenci (%72.7) şuan normal aralıkta bulunurken geriye kalan öğrencilerin de %6.3'ü (8) normal aralığa çok yakın (t= 39) durumdadır.
- Öğrencilerin %19.5'i (128'de 25) en az bir standart sapma ilerleme sağladı.(t-puanları 10 veya daha fazla puan ilerlemesi). Geri kalan FTF öğrencilerinin %8.5'u (+11) ise çok yakın (t-puanları 7-9 puan ilerlemesi) durumdadır.

"16 yıldan fazla süredir DEHB'li sayısız yetişkin ve çocukla çalıştım ve şuanda da "Psychology Today Magazine" dergisinde resmi DEHB blog yazarı olarak hizmet etmekteyim. Play Attention benim uygulamalarımnda devrim yarattı. Bu dikkat eğitim sistemi, dikkati artırmak ve dürtüsellliği azaltmak için danışanlarımı güçlendirmeme yardımcı oldu.. hatta daha fazlasını yaptı

Şimdi, sadece semptomların idare edilmesine yardımcı olmuyorum aynı zamanda problemi tedavi edebiliyorum. Bununla birlikte hem danışanlarıma hem de ailelerine sayısal sonuçlar verebiliyorum. Onlar, gerçek zamanlı ilerlemelerini görebiliyorlar ve veri grafikleriyle nerde başlayıp zaman içinde nereye geldiklerini takip edebiliyorlar.

Bu değişimleri bilmek yaşam boyu paha biçilmezdir"

-Dr. Shane Perrault, Dünün DEHB danışanı, Bugünün DEHB uzmanı, Psikolog



ÖĞRENCİLERİN AİLE BASC DETAYLI VERİLERİ

2004-2008 YILLARINDA YAŞA GÖRE SONUÇLAR NELERDİR?

4-5YAŞ

Sadece 4 öğrenci FTF' ye 4-5 yaşında başladı. Tüm öğrencilerde iyileşme görüldü. Çocuklar ortalama 44 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- Dört öğrencinin üçünün (%75) dikkat problemleri azaldı
- Dört öğrencinin (%100) hiperaktivitesi azaldı
- Dört öğrencinin birisinin (%25) içe yönelim problemleri azaldı
- Dört öğrencinin üçünün (%75) uyum becerileri arttı.

6 YAŞ

17 öğrenci FTF' ye 6 yaşında başladı. Tüm öğrencilerde iyileşme görüldü. Çocuklar ortalama 26 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On yedi öğrencinin on dördünün (%82) dikkat problemleri azaldı
- On yedi öğrencinin on üçünün (%77) hiperaktivitesi azaldı
- On yedi öğrencinin on dördünün (%82) içe yönelim problemleri azaldı
- On yedi öğrencinin altısının (%35) uyum becerileri arttı.

7 YAŞ

27 öğrenci FTF' ye 7 yaşında başladı. Sadece birinde iyileşme sağlanamadı. Çocuklar ortalama 28 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- Yirmi yedi öğrencinin on dokuzunun (%70) dikkat problemleri azaldı
- Yirmi yedi öğrencinin yirmi ikisinin (%82) hiperaktivitesi azaldı

- Yirmi yedi öğrencinin yirmi üçünün (%85) içe yönelim problemleri azaldı
- Yirmi yedi öğrencinin on ikisinin (%44) uyum becerileri arttı.

8 YAŞ

17 öğrenci FTF' ye 8 yaşında başladı. Tüm öğrencilerde iyileşme görüldü. Çocuklar ortalama 28 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On yedi öğrencinin on dördünün (%82) dikkat problemleri azaldı
- On yedi öğrencinin on dördünün (%82) hiperaktivitesi azaldı
- On yedi öğrencinin on üçünün (%77) içe yönelim problemleri azaldı
- On yedi öğrencinin onunun (%59) uyum becerileri arttı.

9 YAŞ

17 öğrenci FTF' ye 9 yaşında başladı. Sadece birinde iyileşme sağlanmadı. Çocuklar ortalama 26 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On yedi öğrencinin on üçünün (%77) dikkat problemleri azaldı
- On yedi öğrencinin on üçünün (%77) hiperaktivitesi azaldı
- On yedi öğrencinin onunun (%59) içe yönelim problemleri azaldı
- On yedi öğrencinin onunun (%59) uyum becerileri arttı.

10 YAŞ

16 öğrenci FTF' ye 10 yaşında başladı. Tüm öğrencilerde iyileşme görüldü. Çocuklar ortalama 28 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On altı öğrencinin on beşinin (%94) dikkat problemleri azaldı
- On altı öğrencinin on dördünün (%88) hiperaktivitesi azaldı
- On altı öğrencinin on ikisinin (%75) içe yönelim problemleri azaldı
- On altı öğrencinin sekizinin (%50) uyum becerileri arttı.

11 YAŞ

11 öğrenci FTF' ye 11 yaşında başladı. Tüm öğrencilerde iyileşme görüldü. Çocuklar ortalama 23 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 11 öğrencinin hepsinin (%100) dikkat problemleri azaldı
- On bir öğrencinin dokuzunun (%82) hiperaktivitesi azaldı
- On bir öğrencinin yedisinin (%64) içe yönelim problemleri azaldı
- On bir öğrencinin dokuzunun (%82) uyum becerileri arttı.

12-16 YAŞ

19 öğrenci FTF' ye 12-16 (ort:13) yaşında başladı. Tüm öğrencilerde iyileşme görüldü. Çocuklar ortalama 19 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- On dokuz öğrencinin on yedisinin (%90) dikkat problemleri azaldı
- On dokuz öğrencinin on altısının (%84) hiperaktivitesi azaldı
- On dokuz öğrencinin on üçünün (%68) içe yönelim problemleri azaldı
- On dokuz öğrencinin on üçünün (%68) uyum becerileri arttı.

2004-2008 YILLARINDA YAŞA GÖRE AİLE BASC SONUÇLAR NELERDİR?

ERKEKLER

128 öğrencinin 104'ü erkekti. FTF' ye başladıklarındaki yaş ortalamaları 8.8; devam ettikleri seans ortalaması ise 25.6'dır.

KIZLAR

128 öğrencinin 24'ü kız öğrenciydi. FTF' ye başladıklarındaki yaş ortalamaları 8.9; devam ettikleri seans ortalaması ise 26.2'dir.

40-60 arası T-puanları normal aralıkta kabul edilmiştir.

	CİNS.	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
DİKKAT PROBLEMLERİ*	ERKEK	68.8	59.5	86(%82,7)	5	13
	KIZ	70.6	63.3	20(%83,3)	1	3
HİPERAKTİVİTE*	ERKEK	65.0	56.6	87(%83,7)	5	12
	KIZ	62.5	57.4	17(%70,8)	2	5
İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ*	ERKEK	58.1	50.1	74(%71,2)	14	16
	KIZ	54.9	48.1	19(79,2)	1	4
UYUM BECERİLERİ**	ERKEK	42.8	45.4	55(%55,8)	11	35
	KIZ	44.9	47.3	14(%58,3)	0	10

*Dikkat Problemleri, Hiperaktivite, İçe Yönelim Problemleri için düşük puanlar iyileşme anlamındadır.

**Uyum Becerileri için yüksek puanlar iyileşme anlamındadır.

EĞLENCELİ

ODAKLANMA

YETİŞKİNLER İÇİN NASIL?

Çok az sayıda programa katılan yetişkin danışanımız oldu. Birçoğunun geçmişinde DEHB problemi vardı ve şimdi de devam ediyor. Maalesef, yetişkinlerle ilgili uygun veri toplayamadık fakat yaklaşık 10 seans gibi çok az seans sonrasında tüm yetişkinler yaşamlarının nasıl olumlu değiştiğini içeren inanılmaz hikâyeler anlattılar. Play Attention'ın işlerini yaparken, spor yaparken, hatta zor durumlarda araba kullanırken fayda sağladığını ifade ettiler. Odaklanmalarını müthiş geliştiklerini söylediler. Çocukken beyin hasarı geçiren bir yetişkinimiz vardı ve odaklanma, dinleme ve bakma becerilerini geliştirmek için Play Attention ile birlikte diğer beyin eğitimi aktivitelerini de özellikle Captain's Log yapmayı da tercih etmişti. Kendiyle ilgili birçok olumlu değişimler duyduk. Çok etkileyici! Play Attention astronot ve pilotlar için geliştirilmiş bir program olduğuna göre yetişkinler için de fayda sağlayabilir.

2004-2008 FTF SEANS SAYILARINA GÖRE AİLE BASC SONUÇLARI

1- 9 SEANS

Devam eden 17 öğrencinin (ortalama başlama yaşı:9,5) ilk ve son değerlendirmesi arasında 10 FTF seansından az seans bulunmaktadır. Çocuklar ortalama 5,4 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 17'de 13 öğrencinin (%76,5) dikkat problemleri azaldı
- 17'de 12 öğrencinin (%70,6) hiperaktivitesi azaldı
- 17'de 12 öğrencinin (%70,6) içe yönelim problemleri azaldı
- 17'de 10 öğrencinin (%58,8) uyum becerileri arttı.

10 - 19 SEANS

Devam eden 43 öğrencinin (ortalama başlama yaşı:8,9) ilk ve son değerlendirmesi arasında 10-19 FTT seansı bulunmaktadır. Çocuklar ortalama 13,9 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 43’de 36 öğrencinin (%83,7) dikkat problemleri azaldı
- 43’de 31 öğrencinin (%72,1) hiperaktivitesi azaldı
- 43’de 12 öğrencinin (%62,8) içe yönelim problemleri azaldı
- 43’de 29 öğrencinin (%67,4) uyum becerileri arttı.

20 - 29 SEANS

Devam eden 22 öğrencinin (ortalama başlama yaşı:8.5) ilk ve son değerlendirmesi arasında 20-29 FTF seansı bulunmaktadır. Çocuklar ortalama 24.8 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 22’de 16 öğrencinin (%72,7) dikkat problemleri azaldı
- 22’de 19 öğrencinin (%86,4) hiperaktivitesi azaldı
- 22’de 17 öğrencinin (%77,3) içe yönelim problemleri azaldı
- 22’de 8 öğrencinin (%36,4) uyum becerileri arttı.

30 - 39 SEANS

Devam eden 18 öğrencinin (ortalama başlama yaşı:8) ilk ve son değerlendirmesi arasında 30-39 FTF seansı bulunmaktadır. Çocuklar ortalama 33,6 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 18’de 17 öğrencinin (%94,4) dikkat problemleri azaldı
- 18’de 17 öğrencinin (%94,4) hiperaktivitesi azaldı
- 18’de 16 öğrencinin (%88,9) içe yönelim problemleri azaldı
- 18’de 11 öğrencinin (%61,1) uyum becerileri arttı.

40 - 49 SEANS

Devam eden 18 öğrencinin (ortalama başlama yaşı:9,6) ilk ve son değerlendirmesi arasında 40-49 FTF seansı bulunmaktadır. Çocuklar ortalama 42,8 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 18’de 15 öğrencinin (%83,3) dikkat problemleri azaldı
- 18’de 16 öğrencinin (%88,9) hiperaktivitesi azaldı
- 18’de 13 öğrencinin (%77,8) içe yönelim problemleri azaldı
- 18’de 11 öğrencinin (%68) uyum becerileri arttı.

50 - 57 SEANS

Devam eden 5 öğrencinin (ortalama başlama yaşı:8,4) ilk ve son değerlendirmesi arasında 50-57 FTF seansı bulunmaktadır. Çocuklar ortalama 54,6 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 5’de 5 öğrencinin (%100) dikkat problemleri azaldı
- 5’de 5 öğrencinin (%100) hiperaktivitesi azaldı
- 5’de 3 öğrencinin (%60) içe yönelim problemleri azaldı
- 5’de 2 öğrencinin (%40) uyum becerileri arttı.

67 - 83 SEANS

Devam eden 6 öğrencinin(ortalama başlama yaşı:6,7) ilk ve son değerlendirmesi arasında 67-83 FTF seansı bulunmaktadır. Çocuklar ortalama 74,2 seans yaptıktan sonra ailelerin BASC DEHB Monitor ilk ve en son değerlendirme sonuçlarına göre:

- 6’da 5 öğrencinin (%83,3) dikkat problemleri azaldı
- 6’da 6 öğrencinin (%100) hiperaktivitesi azaldı
- 6’da 5 öğrencinin (%83,3) içe yönelim problemleri azaldı
- 6’da 2 öğrencinin (%33,3) uyum becerileri arttı.

Hale'nin daha iyi olduğunu bilmenizi isterim. Play Attention GERÇEKTEN faydalı. Hale ciddi DEHB problemi olan gerçekten akıllı bir çocuk. Sınıf atladı. Birkaç yıl önce DEHB tanısı aldığıında IQ testi de yapılmıştı. Bazı alanlarda... tipik "DEHB" alanları çok düşük puanlardan dolayı büyük sapmalar olmasına rağmen test skorları yüksekti. Yaklaşık 1 ay önce Hale'ye başka bir IQ testi yapıldı. Toplam puanda 15 puan orijinalinden daha yüksek ve tüm düşük yüzdelik alanlarda ise 90'a kadar çıktı!

Aşağıda bazı örnekleri var:

İşlem Hızı Endeksi-3 yıl önce: %66; geçen ay: %98

Kavrama-3 yıl önce: %63; geçen ay: %91

Kodlama-3 yıl önce: %37; geçen ay: %91

Sembol Arama-3 yıl önce: %84; geçen ay: %99

Hale'yi muayene eden nöropsikologu Hale'nin gösterdiğinden daha yüksek IQ'ye sahip olduğuna inandığını söyledi. Bizde doğru söylediğini biliyoruz. 129 IQ toplam puanından 144 IQ toplam puana ilerledi. O geliştirmeye devam ettikçe daha yükseğe çıkması beni şaşırtmaz. (Nöropsikologu 160 olarak tahmin ediyor) o gerçekten zeki bir çocuk ve onu daha iyi çalışmasını görmek ve bu kadar başarılı olması çok memnuniyet verici.

Çok çok teşekkür ederim!!!!

Play Attention, Hale için zor bir çalışma fakat O bunun kendisine faydalı olduğunu biliyor ve elinden gelen gayretini gösteriyor.

- Kristen, ebeveyn

Pittsburgh, PA

2004-2008 YILLARI ARASI TANILAMALARA GÖRE AİLE BASC SONUÇLARI

DEHB

Aile BASC sonuçlarına göre 128 FTF öğrencisinden 126 öğrenci DEHB tanısı almış veya kriterleri karşılamaktaydı. Öğrencilerin hepsinde iyileşme görüldü. Bir öğrenci ortalama 26 seansa devam etmiştir.

- %84.1'nin dikkat problemleri azaldı
- %82.5'nin hiperaktivitesi azaldı
- %73.8'nin içe yönelim problemleri azaldı
- %57.1'nin uyum becerileri arttı.

SAF DEHB (TANILANMIŞ HERHANGİ BİR COMORBİTİDE YOK)

128 FTF öğrencisinden 20 öğrenci DEHB tanısı almış veya kriterleri karşılamaktaydı fakat başka herhangi bir psikiyatrik rahatsızlığı tanısı bulunmamaktaydı. Öğrencilerin hepsinde iyileşme görüldü. Bir öğrenci ortalama 31 seansa devam etmiştir.

- %85'nin dikkat problemleri azaldı
- %75'nin hiperaktivitesi azaldı
- %65'nin içe yönelim problemleri azaldı
- %55'nin uyum becerileri arttı.

DEHB VE KGB (VE/ YA DAVRANIŞ BOZUKLUĞU)

128 FTF öğrencisinden 37 öğrenci DEHB VE KGB tanısı almıştı. Öğrencilerin hepsinde iyileşme görüldü. Bir öğrenci ortalama 23 seansa devam etmiştir.

- %86.8'nin dikkat problemleri azaldı
- %76.3'nün hiperaktivitesi azaldı
- %76.3'nün içe yönelim problemleri azaldı
- %57.9'nun uyum becerileri arttı.

DEHB VE KAYGI BOZUKLUKLARI VE/YA İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ VE DEPRESYON (BAŞLANGIÇTAKİ AİLE BASC'TAN)

128 FTF öğrencisinden 71 öğrenci DEHB ve Kaygı Bozukluğu kriterlerini karşılamaktaydı. Öğrencilerin hepsinde iyileşme görüldü. Bir öğrenci ortalama 25 seansa devam etmiştir.

- %83.1'nin dikkat problemleri azaldı
- %84.5'nin hiperaktivitesi azaldı
- %75.5'nin içe yönelim problemleri azaldı
- %49.3'nün uyum becerileri arttı.

DEHB, KGB VE KAYGI BOZUKLUĞU

128 FTF öğrencisinden 15 öğrenci DEHB tanısı almış ve Kaygı Bozukluğu ile KGB kriterlerini karşılamaktaydı. Öğrencilerin hepsinde iyileşme görüldü. Bir öğrenci ortalama 14 seansa devam etmiştir.

- %86.7'nin dikkat problemleri azaldı
- %66.7'nin hiperaktivitesi azaldı
- %73.3'nün içe yönelim problemleri azaldı
- %46.7'nin uyum becerileri arttı.

OTİZM/SPEKTRUM BOZUKLUĞU (YGB)

128 FTF öğrencisinden 8 öğrenci Otizm Spektrumu veya Yaygın Gelişimsel Bozukluk tanısı almıştı. Öğrencilerin hepsinde iyileşme görüldü. Bir öğrenci ortalama 28 seansa devam etmiştir.

- %100'nün dikkat problemleri azaldı
- %75'nin hiperaktivitesi azaldı
- %33.5'nin içe yönelim problemleri azaldı
- %25'nin uyum becerileri arttı.

2004 - 2008 YILLARINDA TANI SONUÇLARI

R. KEN KAUFMAN ("KK") DEĞERLENDİRMELERİ VE KK BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI

Dr. Kaufman ilk seansta aileler ile görüşür ve sonra ikinci seansta çocukla birebir görüşür. Sonra iki seans içerisinde aile, çocuğu DEHB olup olmadığını belirleyen IVA Plus isimli etkinliği yaparken gözlemler. Sonra Dr. Kaufman, bir seansta aile birlikte ile çocuğun nasıl bir tedaviye ihtiyacı olduğunu belirleyecek verileri ve gözlemleri değerlendirir. 128 FTF öğrencisinden 66 öğrenciyi Dr. Kaufman FTF' ye başlamadan önce değerlendirdi. FTF' ye başlama yaşı ortalama 9; devam ettikleri ortalama seans ise 25,3'dür

SOSYAL BECERİLER GRUBU

Psikologlar ve sosyal çalışmacılar çocukların yeni arkadaş edinmeleri ve arkadaşlıklarına devam etmelerine yardımcı olacak uygun davranışları öğrenme ve uygulaması için haftalık gruplar şeklinde çalışmaktadır. 128 FTF öğrencisinden 21 öğrenci FTF yaparken aynı zamanda IBH sosyal beceriler grubuna katılmıştır. FTF' ye başladıklarında yaş ortalamaları 9; devam ettikleri seans ortalaması ise 29'dur.

SAKİN EBEVEYNLİK GRUBU

Dr.Kaufman, çocuklarının işbirliğine açık olmalarına yardımcı olması için ailelere yönelik 12 seanslık grup çalışması düzenlemiştir. Çocuklarına karşı nazik ama kararlı olmaları öğretilmiştir. 128 FTF öğrencisinden 28 öğrencinin ailesi çocukları FTF' ye devam ederken kendileri de sakin ebeveynlik grubuna katılmıştır. FTF' ye başladıklarında yaş ortalamaları 8; devam ettikleri seans ortalaması ise 30'dur.

KFK BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI

Dr. Kaufman, çocuklara bireysel veya grup seansları şeklinde pozitif düşünce, yavaş ve derin nefes alıp verme tekniğini içeren kendini sakinleştirme becerileri öğretmektedir. 128 FTF öğrencisinden 49 öğrenci FTF' ye devam ederken bu eğitimi de almıştır. FTF' ye başladıklarında yaş ortalamaları 9; devam ettikleri seans ortalaması ise 25.3'dür.

IBH VEYA İLAÇ GİBİ BAŞKA HERHANGİ BİR HİZMET ALMAYANLAR

128 FTF öğrencisinden 26 öğrenci bireysel terapi veya sosyal beceri grubuna katılmamış ve aynı zamanda FTF' ye devam ederken aileleri de Dr. Kaufman'ın Sakin Ebeveynlik Grubuna katılmamıştır. Ayrıca herhangi bir ilaç da kullanmamışlardır. FTF' ye başladıklarında yaş ortalamaları 8; devam ettikleri seans ortalaması ise 28,8'dir.

DİKKAT PROBLEMLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRMESİ YAPILANLAR	68.3	59.6	58(%87,9)	3	5
SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUBA KATILAN AİLELER	66	61.1	24(%85,7)	2	2
SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILANLAR	67.5	57.1	19(%90,5)	1	1
KK İLE BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	67.9	58.5	24(%87,8)	2	4
IBH'DE BAŞKA SERVİS YOK/İLAÇ YOK	67.4	61.8	24(%73,1)	2	5

HİPERAKTİVİTE

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRMESİ YAPILANLAR	63.4	56.6	51(%77,3)	4	11
SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUBA KATILAN AİLELER	69.8	60.4	26(%92,9)	0	2
SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILANLAR	60.2	55.8	18(%87,7)	1	2
KK İLE BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	62.9	56.1	40(%81,6)	1	8
IBH'DE BAŞKA SERVİS YOK/İLAÇ YOK	62.5	54.3	21(%81,5)	3	2

DİKKAT PROBLEMLERİ VE HİPERAKTİVİTE İÇİN DÜŞÜK PUANLAR İYİLEŞME ANLAMINA GELMEKTEDİR.

İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRMESİ YAPILANLAR	57.5	50.1	45(%68,2)	11	10
SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUBA KATILAN AİLELER	58.1	48.9	21(%73,8)	4	3
SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILANLAR	57.8	49.0	15(%71,4)	5	1
KK İLE BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	58.9	50.8	37(%67,3)	3	9
IBH'DE BAŞKA SERVİS YOK/İLAÇ YOK	54.7	46.2	19(%73,1)	1	6

UYUM BECERİLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRMESİ YAPILANLAR	42.0	45.5	40(%61,8)	5	21
SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUBA KATILAN AİLELER	41.6	43.4	14(%50)	4	10
SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILANLAR	45.8	49.1	11(%52,4)	1	9
KK İLE BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	42.5	46.1	30(%57,1)	4	15
IBH'DE BAŞKA SERVİS YOK/İLAÇ YOK	46	47.9	13(%50)	3	10

İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ İÇİN DÜŞÜK PUANLAR İYİLEŞME ANLAMINA GELMEKTEDİR.

UYUM BECERİLERİ İÇİN YÜKSEK PUANLAR İYİLEŞME ANLAMINA GELMEKTEDİR.

**2004-2008 YILLARINDA AİLE BASC MONİTOR
DEĞERLENDİRMELERİNE GÖRE İSTATİSTİKSEL
OLARAK ANLAMLI(T PUANI 10 VEYA DAHA FAZLA PUAN
İLERLEYEN) OLUMLU DEĞİŞİMLER GÖSTEREN FTF
ÖĞRENCİLEİNİN SONUÇLARI**

45 FTF ÖĞRENCİSİNİN 10 VEYA DAHA FAZLA PUAN DİKKAT PROBLEMİ
AZALMIŞTIR

FTF SEANSLARI DEVAM EDERKEN ÖĞRENCİLER NELER YAPTI?	KAÇ ÖĞRENCİ YAPTI?
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRME YAPTI	27
AİLELERİ SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUNA KATILDI	6
ÇOCUKLAR SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILDI	9
ÇOCUKLAR KFK BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARINA KATILDI	23
BAŞLADIKLARINDA ÇOCUKLAR İLÇA KULLANIYORDU	8
BAŞLADIKTAN SONRA ÇOCUKLAR İLAÇ KULLANMIYA DEVAM ETTİ	8

48 FTF ÖĞRENCİSİNİN 10 VEYA DAHA FAZLA PUAN HİPERAKTİVİTESİ AZALMIŞTIR

FTF SEANSLARI DEVAM EDERKEN ÖĞRENCİLER NELER YAPTI?	KAÇ ÖĞRENCİ YAPTI?
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRME YAPTI	27
AİLELERİ SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUNA KATILDI	6
ÇOCUKLAR SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILDI	9
ÇOCUKLAR KFK BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARINA KATILDI	23
BAŞLADIKLARINDA ÇOCUKLAR İLÇA KULLANIYORDU	8
BAŞLADIKTAN SONRA ÇOCUKLAR İLAÇ KULLANMIYA DEVAM ETTİ	8

45 FTF ÖĞRENCİSİNİN 10 VEYA DAHA FAZLA PUAN İÇEYÖNELİM PROBLEMLERİ AZALMIŞTIR

FTF SEANSLARI DEVAM EDERKEN ÖĞRENCİLER NELER YAPTI?	KAÇ ÖĞRENCİ YAPTI?
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRME YAPTI	25
AİLELERİ SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUNA KATILDI	13
ÇOCUKLAR SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILDI	9
ÇOCUKLAR KFK BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARINA KATILDI	21
BAŞLADIKLARINDA ÇOCUKLAR İLÇA KULLANIYORDU	10
BAŞLADIKTAN SONRA ÇOCUKLAR İLAÇ KULLANMIYA DEVAM ETTİ	6

48 FTF ÖĞRENCİSİNİN 10 VEYA DAHA FAZLA PUAN UYUM BECERİLERİ ARTMIŞTIR

FTF SEANSLARI DEVAM EDERKEN ÖĞRENCİLER NELER YAPTI?	KAÇ ÖĞRENCİ YAPTI?
FTF'DEN ÖNCE KK DEĞERLENDİRME YAPTI	15
AİLELERİ SAKİN EBEVEYNLİK GRUBUNA KATILDI	3
ÇOCUKLAR SOSYAL BECERİLER GRUBUNA KATILDI	4
ÇOCUKLAR KFK BİREYSEL GERİLİM/DİKKAT SEANSLARINA KATILDI	11
BAŞLADIKLARINDA ÇOCUKLAR İLÇA KULLANIYORDU	3
BAŞLADIKTAN SONRA ÇOCUKLAR İLAÇ KULLANMIYA DEVAM ETTİ	6

2004-2008 YILLARINDA ÖĞRETMEN BASC MONİTOR SONUÇLARI

Öğretmen BASC değerlendirmelerine göre öğrencilerin %90,7'si (54'de 49) Öğretmen BASC kategorilerin en az birinde olumlu değişiklik göstermiştir. Ortalama bir öğrencinin değerlendirmesi 12. ve 35. seanslar arasında toplam 23 öğrenci için yapılmıştır.

- %68.5'nin dikkat problemleri azaldı
- %59.3'nün hiperaktivitesi azaldı
- %44.4'nün içe yönelim problemleri azaldı
- %48.1'nin uyum becerileri arttı.

Birçok çocuk FTF' ye başlamadan önce veya daha erken ilk değerlendirmeleri alınamamıştır.

3. seanstan önce Öğretmen BASC değerlendirmesi verilen bütün çocuklar en az bir BASC kategorisinde olumlu değişimler sergilemiştir.

Erken puanlanan bu 20 öğrencinin %100'ü ortalama 23 seanstan sonra da ilerleme göstermiştir.

Öğretmen BASC sonuçlarına göre %55,5 (54'de 30) oranında öğrenci istatistiksel olarak anlamlı olumlu değişimler göstermiş veya norm dışından normal aralığına gelmiştir.



ÖĞRETMEN BASC'A GÖRE YAŞA BAĞLI GELİŞİM KATEGORİLERİ

YAŞ	FTF ÖĞRENCİ SAYISI	FTF SEANSLARI ORT.	DİKKAT PROBLEMLERİ	HİPERAKTİVİTE	İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ	UYUM BECERİLERİ
5	1	41	1(%100)	1(%100)	1(%100)	1(%100)
6	10	26	9(%90)	8(%80)	5(%50)	7(%70)
7	10	25	7(%70)	5(%50)	6(%60)	3(%30)
8	10	21	4(%40)	5(%50)	5(%50)	4(%40)
9	8	21	5(%63)	4(%50)	1(%13)	6(%75)
10	6	17	4(%67)	3(%50)	1(%17)	1(%17)
11	5	16	4(%80)	3(%60)	1(%60)	2(%40)
12	3	30	3(%100)	3(%100)	2(%67)	2(%67)
13	1	24	0	0	0	0

ÖĞRENCİ EK DESTEK ALARAK ÖĞRETMEN BASC'A GÖRE FTF GELİŞİMİ

FTF VE EK DESTEK	FTF ÖĞRENCİ SAYISI	FTF SEANSLARI ORT.	DİKKAT PROBLEMLERİ	HİPERAKTİVİTE	İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ	UYUM BECERİLERİ
DR.KK DEĞ.	27	20	18(%67)	15(%56)	9(%33)	14(%52)
SAKİN EBEVEYNLİK	14	26	10(%71)	8(%57)	5(%36)	8(%57)
SOSYAL BECERİLER	8	23	4(%50)	4(%50)	2(%25)	4(%50)
DR. KK GER./DİK	18	21	11(%56)	11(%56)	7(%33)	11(%56)
İLAÇLA BAŞLAMA	10	25	6(%60)	5(%50)	4(%40)	3(%30)
İLAÇLA DEVAM	5	17	5(%100)	4(%80)	3(%60)	4(%80)
İLAÇ YOK	39	23	26(%67)	23(%59)	17(%44)	19(%49)

İLAÇLAR FTF ÖĞRENCİLERİNİ NASIL ETKİLEDİ?

İLAÇ ALAN VE ALMAYAN FTF ÖĞRENCİLERİ

Yaygın olarak bize sorulan sorulardan birisi çocuklar programı yaparken ilacın etkili olup olmadığıdır. 84 öğrenci programa başladığında ilaç kullanmıyordu. Aile BASC değerlendirmeleri ortalama 26 seans arasında yapıldı.

44 öğrenci ise ilaç kullanıyordu. 25 öğrencinin ilk aile değerlendirmesi ilaç kullanırken yapıldı ve ilaçlarına program boyunca devam ettiler. Bazılarında ilaç değişimleri oldu. 18 öğrenci ise ilk değerlendirmelerinden sonra ilaç kullanmaya başladı. Başlangıç puanları genellikle düşüktü fakat ilerlemeleri (24 seans içinde)daha iyiydi. Daha detaylı bilgi için bize başvurabilirsiniz.

DİKKAT PROBLEMLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİ L
İLAÇ KULLANMAYAN-ORT 26 SEANS	66.8	59.7	67(%79,8)	5	12
İLAÇ KULLANAN-ORT 24 SEANS	68.5	61	38(%86,4)	1	5
ADDERALL-12 ÖĞRENCİ-34 SEANS	63.3	55.2	10	1	1
RİTALİN/DAYTRANS-57ÖĞRENCİ-23 SEANS	67.8	60.4	7	0	0
CONCERTA/METADATE-12 ÖĞRENCİ-32 SEANS	69.2	61.6	10	1	1
STRATTERA-9 ÖĞRENCİ-21 SEANS	71.5	64	8	0	1
PROZAC/ZOLOFT/BUSPIRONE/PAXİL/TRAZADONE/WELLBUTRİN-5 ÖĞRENCİ-17 SEANS	66.7	60.8	4	0	1
ALEJİ İLAÇLARI 6 ÖĞRENCİ-17 SEANS	70.7	61.8	5	0	1
ABİLIFY/ZYPERRA/LAMİCTAL/RİSPERDAL 4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	76	66	3	0	1
CLONIDINE 1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	64.5	55	1	0	0
DRAMAMİNE 1 ÖĞRENCİ 13 SEANS	61	58	1	0	0
ÖZEL VİTAMİNLER 4 ÖĞRENCİ 17 SEANS	65.6	64.6	3	0	1

HİPERAKTİVİTE

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİ L
İLAÇ KULLANMAYAN-ORT 26 SEANS	63.0	56.1	65(%77,4)	0	12
İLAÇ KULLANAN-ORT 24 SEANS	66.7	57.9	38(%86,4)	0	6
ADDERALL-12 ÖĞRENCİ-34 SEANS	54.9	50.1	11	0	1
RİTALİN/DAYTRANS-57ÖĞRENCİ-23 SEANS	53.6	57.6	6	0	1
CONCERTA/METADATE-12 ÖĞRENCİ-32 SEANS	72	58.3	12	0	0
STRATTERA-9 ÖĞRENCİ-21 SEANS	57.2	60.9	7	0	2
PROZAC/ZOLOFT/BUSPİRONE/PAXİL/TRAZADONE/WELLBUTRİN-5 ÖĞRENCİ-17 SEANS	70.9	58.4	5	0	0
ALEJİ İLAÇLARI 6 ÖĞRENCİ-17 SEANS	58.4	51.7	4	0	2
ABİLİFY/ZYPERRA/LAMİCTAL/RİSPERDAL 4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	79	66	3	0	1
CLONIDINE 1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	75	57	1	0	0
DRAMAMİNE 1 ÖĞRENCİ 13 SEANS	57	60	1	0	0
ÖZEL VİTAMİNLER 4 ÖĞRENCİ 17 SEANS	70.3	68.8	3	0	1

İÇEYÖNELİM PROBLEMLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİ L
İLAÇ KULLANMAYAN-ORT 26 SEANS	56.8	49.0	60(%71,4)	9	15
İLAÇ KULLANAN-ORT 24 SEANS	58.6	51.3	32(%72,7)	6	6
ADDERALL-12 ÖĞRENCİ-34 SEANS	56.6	48	11	1	0
RİTALİN/DAYTRANS-57ÖĞRENCİ-23 SEANS	54.9	50	4	1	2
CONCERTA/METADATE-12 ÖĞRENCİ-32 SEANS	59.1	49.3	9	2	1
STRATTERA-9 ÖĞRENCİ-21 SEANS	62.1	53.7	7	1	1
PROZAC/ZOLOFT/BUSPİRONE/PAXİL/TRAZADONE/WELLBUTRİN-5 ÖĞRENCİ-17 SEANS	62	54.6	5	0	0
ALEJİ İLAÇLARI 6 ÖĞRENCİ-17 SEANS	66.8	53.6	4	0	2
ABİLİFY/ZYPERRA/LAMİCTAL/RİSPERDAL 4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	62	52	3	1	0
CLONIDINE 1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	62.5	50.5	1	0	0
DRAMAMİNE 1 ÖĞRENCİ 13 SEANS	65.5	61.5	0	0	1
ÖZEL VİTAMİNLER 4 ÖĞRENCİ 17 SEANS	62.6	59	3	0	1

UYUM BECERİLERİ

	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİ L
İLAÇ KULLANMAYAN-ORT 26 SEANS	44.3	46	42(%50)	9	33
İLAÇ KULLANAN-ORT 24 SEANS	41.8	45.5	29(%65,9)	2	13
ADDERALL-12 ÖĞRENCİ-34 SEANS	45.4	48.8	8	0	4
RİTALİN/DAYTRANS-57ÖĞRENCİ-23 SEANS	48.1	49.6	4	1	2
CONCERTA/METADATE-12 ÖĞRENCİ-32 SEANS	38.8	42.5	8	1	3
STRATTERA-9 ÖĞRENCİ-21 SEANS	40.7	42.4	1	1	5
PROZAC/ZOLOFT/BUSPİRONE/PAXİL/TRAZADONE/WELLBUTRİN-5 ÖĞRENCİ-17 SEANS	45	46.6	3	0	2
ALEJİ İLAÇLARI 6 ÖĞRENCİ-17 SEANS	37.7	47.8	6	0	0
ABİLİFY/ZYPERRA/LAMİCTAL/RİSPERDAL 4 ÖĞRENCİ-17 SEANS	32	36	3	0	1
CLONIDINE 1 ÖĞRENCİ-40 SEANS	33	32	0	0	1
DRAMAMİNE 1 ÖĞRENCİ 13 SEANS	44	45	1	0	0
ÖZEL VİTAMİNLER 4 ÖĞRENCİ 17 SEANS	44.8	47	3	0	1

**İLAÇLA BİRLİKTE FTF'YE BAŞLAYAN ÖĞRENCİLER İLE
FTF'YE BAŞLADIKTAN SONRA İLAÇ ALAN
ÖĞRENCİLERİN KARŞILAŞTIRILMASI VE İLAÇ ALAN
ÖĞRENCİLER İLE DİĞER HİZMETLERİ ALAN
ÖĞRENCİLER ARASINDAKİ FARKLILIK**

DİKKAT PROBLEMLERİ

İLAÇ VE DİĞER HİZMETLER ALAN FTF ÖĞRENCİLERİ	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYN I	İYİ DEĞİL
İLAÇLA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	67.2	60.7	22(%84,6)	1	3
ORTASINDA İLAÇ ALMAYA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	70.4	61.4	16(%88,9)	0	2
İLAÇ ALANLAR VE SOSYAL BECERİLER GRUBU	62.9	53.9	8(%80)	1	1
İLAÇ ALANLAR VE GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	72.2	62.5	14(%93,3)	0	1
İLAÇ ALANLAR VE SAKİN AİLE GRUBU	65	60.6	10(%90,9)	1	0

HİPERAKTİVİTE

İLAÇ VE DİĞER HİZMETLER ALAN FTF ÖĞRENCİLERİ	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYN I	İYİ DEĞİL
İLAÇLA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	66.5	57.8	22(%84,6)	0	4
ORTASINDA İLAÇ ALMAYA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	67	58	16(%88,9)	0	2
İLAÇ ALANLAR VE SOSYAL BECERİLER GRUBU	65.9	55.7	8(%80)	0	2
İLAÇ ALANLAR VE GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	64.7	58.1	13(%81,6)	0	2
İLAÇ ALANLAR VE SAKİN AİLE GRUBU	70.9	62.2	11(%100)	0	0

İÇEYÖNELİM PROBLEMLERİ

İLAÇ VE DİĞER HİZMETLER ALAN FTF ÖĞRENCİLERİ	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
İLAÇLA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	57.5	50.5	20(%76,9)	2	4
ORTASINDA İLAÇ ALMAYA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	60.1	52.5	12(%66,7)	4	2
İLAÇ ALANLAR VE SOSYAL BECERİLER GRUBU	57.6	49.5	6(%60)	3	1
İLAÇ ALANLAR VE GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	61.4	53.5	10(%66,7)	2	3
İLAÇ ALANLAR VE SAKİN AİLE GRUBU	59.1	51.9	6(%54,5)	3	2

UYUM BECERİLERİ

İLAÇ VE DİĞER HİZMETLER ALAN FTF ÖĞRENCİLERİ	İLK ORT.	SON ORT.	DAHA İYİ	AYNI	İYİ DEĞİL
İLAÇLA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	42.6	45.5	19(%73,1)	0	7
ORTASINDA İLAÇ ALMAYA BAŞLAYAN ÇOCUKLAR	40.6	45.5	10(%55,6)	2	6
İLAÇ ALANLAR VE SOSYAL BECERİLER GRUBU	46	50.8	7(%70)	0	3
İLAÇ ALANLAR VE GERİLİM/DİKKAT SEANSLARI	38.3	43.2	11(%73,3)	1	3
İLAÇ ALANLAR VE SAKİN AİLE GRUBU	40.9	42.2	6(%54,5)	1	4

**DİKKAT PROBLEMLERİ, HİPERAKTİVİTE VE İÇE YÖNELİM PROBLEMLERİ İÇİN DÜŞÜK PUANLAR İYİLEŞME ANLAMINA GELMEKTEDİR*

***UYUM BECERİLERİ İÇİN YÜKSEK PUANLAR İYİLEŞME ANLAMINA GELMEKTEDİR*

40-60 ARASI T-PUANLARI NORMAL ARALIK OLARAK KABUL EDİLMİŞTİR.

İLAÇ VE FTF İLE İLGİLİ VERİYE DAYALI DÜŞÜNCELER

İlaç alanların ve almayanların karşılaştırma sonuçları tam net değil. Bizim klinik sonuç ölçümlerimizin tam olarak bilimsel olmadığı unutmayın. Özel tedavi kategorilerindeki öğrenci sayısı az ve tedavi veya placebo uygulanmayan “kontrol grubu” bulunmamaktadır. Fakat sonuçlar olumlu ve sunulmayı ve dikkate almaya değer durumdadır.

İlaç alan ve almayan çocukların genel sonuçları nispeten birbirine benzer gözükmektedir. Önceden ilaç olarak programa başlayan öğrenciler ailelerin ilk değerlendirmelerine göre biraz daha kötü fakat Dikkat Problemleri, Hiperaktivite ve İçer yönelim Problemlerindeki t-puanı ilerlemesi ilaç alan çocuklar için biraz daha iyi gözükmektedir. Fakat en son değerlendirmelere göre ilaç almayan çocuklar ilaç alanlardan daha iyi ortalama puana sahiptir. Gelişim gösterenlerin ortalama yüzdesi Dikkat Problemleri, Hiperaktivite, İçer yönelim Problemleri ve Uyum becerileri için ilaç alan çocuklarda çok az yüksektir. İlaç almayan çocuklar için ortalama değerlendirme puanları biraz daha iyidir.

İlaç alma veya almamanın FTF’de değişimlerle ilgili gerçek bir sonucu bulunmamaktadır.

Sonuç olarak çocuk FTF programlarını takip ettiğinde birçok alanda gelişim gösterme ihtimali yüksektir.

Eğer aile çocuğunun ilaç almasını istemiyorsa programa kaydolabilir. Aynı şekilde ilaç kullanan çocukların aileleri de FTF’ye kayıt olabilir. Çünkü gerçekten çocuklarda gelişme sağlıyor. Doktorlar hastalarına FTF’yi referans vererek ilaç yazarlarsa aileler ve çocuklar daha mutlu olacaktır. Aşağıda ilginç bir şey var:

Tipik olarak ailelere “bir Corvette satın alırsanız “Premium gaz” gaz kullanabilirsiniz fakat yeterince sürüş dersi ve uygulaması aldığınızdan emin olmalısınız. Ayrıca iyi frenlere, lambalara, direksiyona sahip olmalısınız ve bunları etkili bir şekilde kullanmak için pratik yapmalısınız.” derim. FTF buna benzer değerli becerileri öğretir ve Corvette seven çocuklarımızın eğlenceli pratikler yapmasını sağlar.

Dr. Ken Kaufman, FTF

VAKA ANALİZLERİ

SAHADA PLAY ATTENTION

- Hertfordshire Üniversitesi Play Attention ile ilgili kontrollü bir araştırma yaptı. Elde edilen mükemmel sonuçlar daha sonraki bölümlerde verilmiştir.
- Tufts Üniversitesi Medical School tarafından yapılan araştırma devam etmektedir.
- Bir çok öğrenme merkezi Play Attention ile ilgili IVA, TOVA, Corners Ölçeği ve Vanderbilt Ölçeği gibi araçları içeren klinik ölçümleri ve objektif değerlendirmeleri kullanarak değerlendirmeler yapmıştır. Sonuçlar aşağıdadır:

Vaka Analizi 1

Yönetici: Sylva Clinical Associates'den Dr. Jerry Coffey. Psikoloji, psikiyatri ve eğitimde P.A.

Zaman Aralığı: Ağustos 1999 ile Temmuz 2000.

Test Katılımcıları: 6,5 ve 10 yaşlarında 2 erkek muhtemel aday grubundan rastgele seçiliyor. Bu grubun tüm üyeleri öğretmenler ve danışmanlar tarafından dikkat problemi olup olmadığıyla ilgili belli seviyede değerlendirme yapılmıştır.

Etkililik Kriteri: Katılımcılardaki Play Attention'a katılımdan dolayı genel odaklanma değişikliklerini belirlemek için ön test ve son test olarak IVA (Integrated Visual & Auditory) Sürekli Performans Testi kullanılmıştır. IVA, Brain Train tarafından pazarlanmaktadır ve Dr. Joseph A. Sanford, Ph.D. ve Dr. Ann Turner, M.D tarafından geliştirilmiştir. IVA, klinik uygulayıcılar için iki önemli objektif DEHB değerlendirme araçlarından birisidir.

Uygulama: Play Attention, yukarıda belirtilen standart biçimde uygulanmıştır. Dış etkileri azaltmak için başka müdahale yapılmamıştır. Haftada 2 defa olmak üzere standart bir eğitim uygulanmıştır.

Ortam: Play Attention seansları, dış uyarıcıları minimize etmek için sessiz bir ortamda uygulanmıştır. Her seansa sadece koç ve öğrenci katılmıştır.

Eğitim Süresi: Toplam 40 saat

Değerlendirmede Kullanılan Değişkenler (IVA Sürekli Performans Testi tarafından belirlenen)

1. Tepki Kontrol Bölümü (aşağıdaki alt kategorilerden oluşmaktadır)
 - a. İhtiyat: Hata toplamıyla hesaplanan dürtüselliğin ve tepki kontrolünün ölçümü
 - b. Tutarlılık: Tepki zamanının genel güvenilirlik ve değişiminin ölçümü. Tutarlılık kişinin görevde kalma becerisini ölçer.
 - c. Sürdürme: ilk 200 deneme ile son 200 deneme arasındaki doğru tepki zamanlarının ortalamasının karşılaştırılması. Sürdürme, dikkati devam ettirme ve zaman içindeki çabayı değerlendirir.
2. Toplam Puan Dikkat Bölümü (aşağıdaki alt kategorilerden oluşmaktadır)
 - a. Uyanık Olma: İhmal hatalarıyla değerlendirilen dikkatsizlik ölçümü
 - b. Odak: Tüm doğru cevaplar için zihin işlem hızındaki toplam değişimler
 - c. Hız: Test boyunca tüm doğru cevaplar için ortalama tepki süresi. Hız, yavaş ayırıcı zihinsel işlemle ilgili dikkat problemlerinin belirlenmesinde yardımcı olur.

Vaka Analizinin Amaçları

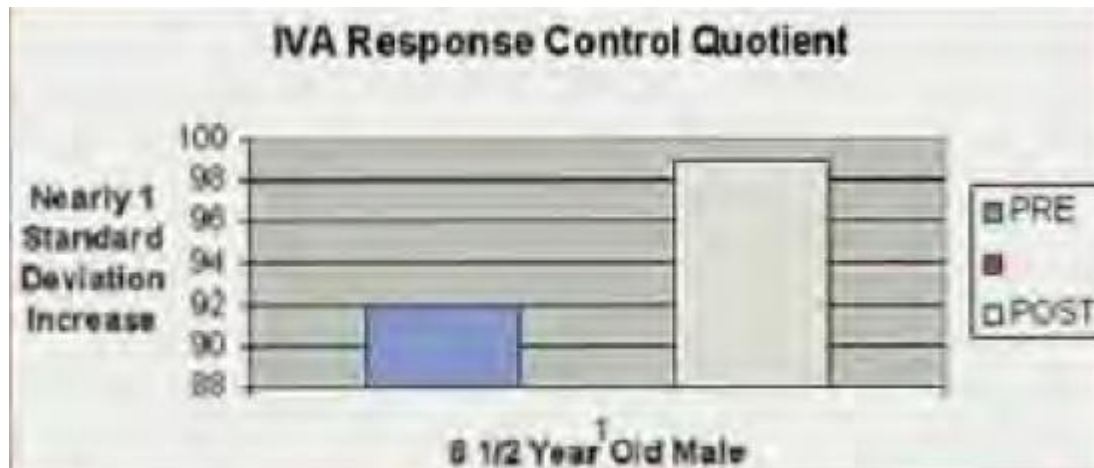
1. Play Attention'ın dikkati anlamlı derecede arttırıp arttırmadığını belirlemek
2. Bu artmanın sınıf ortamına transfer edilip edilmediğini belirlemek. Play Attention net olarak dikkati arttırmaktadır ve dürtüselliği azaltmaktadır. Bu durum IVA'dan elde edilen istatistik verilerde de açıkça görülmektedir. Detaylı sonuçlar aşağıdadır:

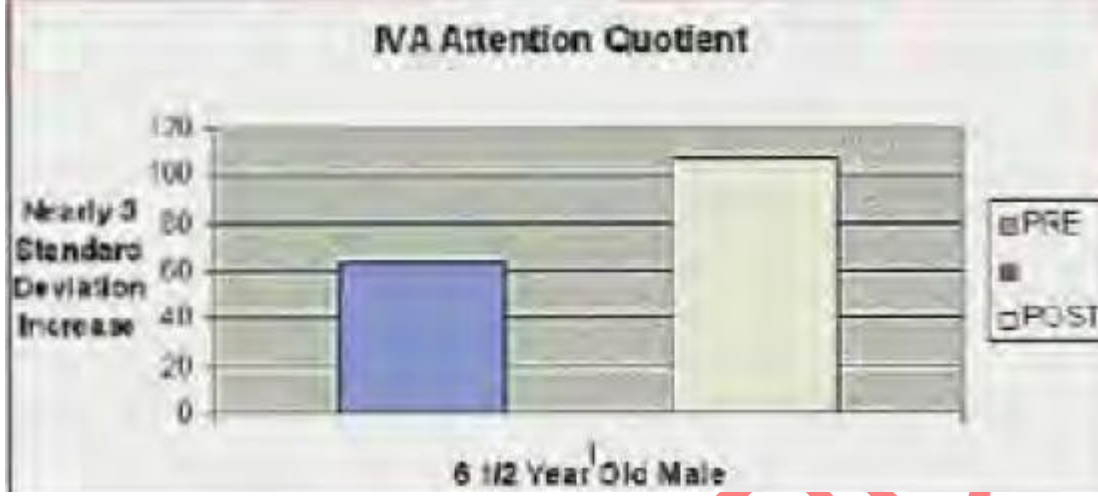
Değerlendirme:

Son IVA, Play Attention eğitimi bittikten 45 gün içinde uygulanmıştır. Gözlenen değişikliklerin zamanla azalmamasını sağlam amacıyla yapıldı.

Veri:

Katılımcı Alfa(6,5 yaşında)





Eğitim Öncesi:

Tepki Kontrol Bölümü puanı: 92 / Toplam Puan Dikkat Bölümü puanı: 64

Eğitim Sonrası:

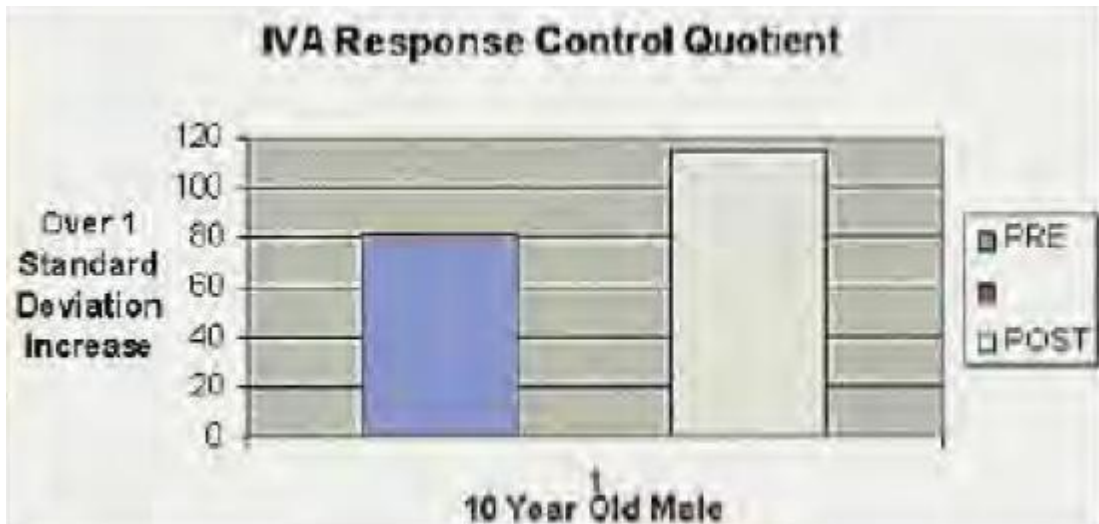
Tepki Kontrol Bölümü puanı: 99 / Toplam Puan Dikkat Bölümü puanı: 107

Katılımcı Alfa için Gözlem Özeti

Birinci Değişkene Göre: Play Attention eğitimi Tepki Kontrol Bölümünü 7 puan yükseltmiştir (düşük dürtüsellik hızlı tepki zamanı)

İkinci Değişkene Göre: Play Attention eğitimi Toplam Puan Dikkat Bölümünü (iyi dikkat, daha uzun süre dikkati devam ettirme) 43 puan (yaklaşık 3 standart sapma) yükseltmiştir.

Katılımcı Beta (10 yaşında)





Eğitim Öncesi:

Tepki Kontrol Bölümü puanı: 81 / Toplam Puan Dikkat Bölümü puanı: 103

Eğitim Sonrası:

Tepki Kontrol Bölümü puanı: 114 / Toplam Puan Dikkat Bölümü puanı: 121

Katılımcı Beta için Gözlem Özeti

Birinci Değişkene Göre: Play Attention eğitimi Tepki Kontrol Bölümünü (düşük dürtüsellik hızlı tepki zamanı) 3 puan yükseltmiştir (2 standart sapmadan daha fazla)

İkinci Değişkene Göre: Play Attention eğitimi Toplam Puan Dikkat Bölümünü (iyi dikkat, daha uzun süre dikkati devam ettirme) 18 puan (tam 1 standart sapma) yükseltmiştir.

Sonuç:

Her iki katılımcıdan elde edilen veriler dikkat ve tepki kontrolünde istatistiksel olarak anlamlı kazanımı göstermektedir. İki veya üç standart sapma yükselişi, Play Attention öğrenme sistemi tarafından sağlanan yüksek pozitif öğrenme ve gelişimini göstermektedir.

VAKA ANALİZİ 2

Yöneticiler: İlköğretim Okulu Müdürü Robert McGrattan., Kuzey Karolina Okulları Özel Öğrenci Programları Yöneticisi Dr. Sam Dempsey ve bir öğretmen

Zaman Aralığı: 17 Eylül-21 Aralık 1996.

Test Katılımcıları: Sınıf öğretmenlerinin ve özel eğitim danışmanlarının belirlediği okulun genel mevcudundan yedi öğrenci seçilmiştir. 7 öğrencinin tümü DEHB klinik tanısı almıştır. Bu araştırma sırasında 7 öğrencinin hepsi dikkat ile ilgili ilaç kullanmaktaydı.

Etkililik Kriteri: Katılımcılardaki Play Attention'a katılımdan dolayı genel odaklanma değişikliklerini belirlemek için ön test ve son test olarak Conners Sürekli Performans Testi (CPT) kullanılmıştır. Dikkati sürdürme, dürtüsellik, ihtiyatı değerlendiren bilgisayarlı bir test olan CPT, standart girdi araçları (ekran, klavye, Mouse gibi) kullanılarak doğrudan kişiye uygulanır. Katılımcı ekranda özel harfi görür görmez Mouse veya boşluk tuşuna basması konusunda eğitilir. Tepkiler, deneme sayısına, sunulan harf türüne, harfler arasındaki boşluklarda değişen uyarılara göre değerlendirilmektedir. Duke Üniversitesinden Dr. Keith Conners tarafından geliştirilen CPT, kişinin dürtüsellliğini ve dikkat dağınıklığını özellikle dikkat zorlukları bakımından değerlendirmektedir.

Uygulama: Play Attention yukarıda belirtilen standart biçimde uygulanmıştır. Dış etkilerin ihtimalini azaltmak için başka müdahale yapılmamıştır. Haftada 2 defa olmak üzere tartlı bir eğitim uygulanmıştır.

Ortam: Play Attention seansları, dış uyarıcıları minimize etmek için sessiz bir ortamda uygulanmıştır. Her seansa sadece koç ve öğrenci katılmıştır.

Eğitim Süresi: Toplam 40+ saat

Değerlendirmede Kullanılan Değişkenler (Conners Sürekli Performans Testini belirlemesine göre):

1. Vuruşlar
2. İhmal hatası
3. Yanlış Sayısı
4. Vuruş Tepki Zamanı
5. Vuruş Tepki Zamanı Standart Hata
6. Dikkatli olma
7. Risk Alma

Yukarıdaki değişkenlere dayalı olarak teste katılan kişinin cevapları aşağıdaki kategorilere ayrılır:

- a. Ortalama
- b. Hafif Atipik (MI AT)
- c. Belirgin Atipik (MA AT)
- d. İyi

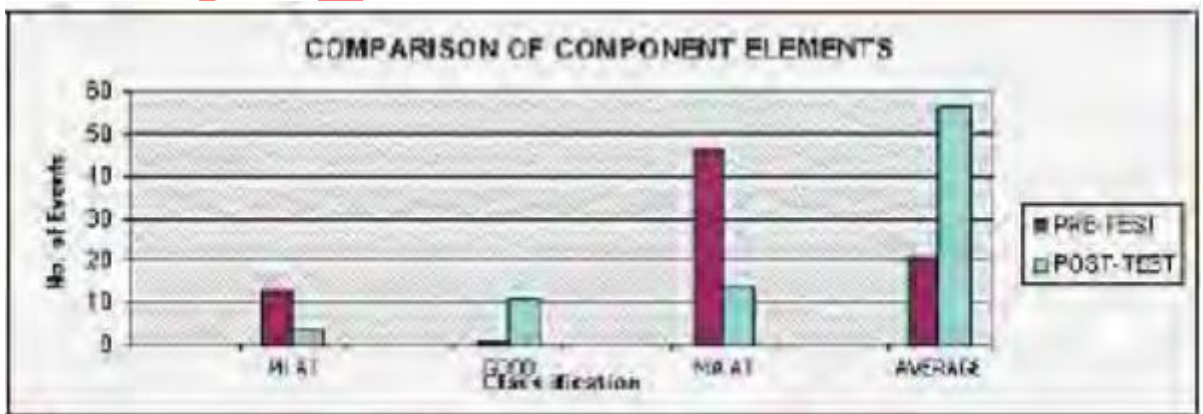
Vaka Analizinin Temel Amacı:

Play Attention, aşırı hareketlilik düzeyini ve düşük dikkatten kaynaklanan öğrenme güçlüklerini azaltıp azaltmadığını veya hangi oranda azalttığını belirlemek.

Değerlendirme:

7 katılımcıdan elde edilen veriler tek kümede toplanıp tüm katılımcıların değişim ortalamalarına göre Play Attention'ın etkililiği değerlendirilmiştir.

ELEMENT	PRE-TEST	POST-TEST
MI AT	12	4
GOOD	1	11
MA AT	46	14
AVERAGE	21	50



Eğitim Öncesi:

Ortalama Tepki: 21

Hafif Atipik Tepki(MI AT): 13

Belirgin Atipik Tepki (MA AT): 46

İyi Tepki: 1

Eğitim Sonrası:

Ortalama Tepki: 56

Hafif Atipik Tepki(MI AT): 4

Belirgin Atipik Tepki (MA AT): 14

İyi Tepki: 11

Gözlem Özetleri:

Ön test uygulamasında 13 olan hafif Atipik tepkiler son testte 4'e düşmüştür. İyi tepkiler 1'den 11'e yükselmiştir. Ortalama tepkiler 21'den 56'ya yükselmiştir. Belirgin Atipik tepkiler ise 46'dan 14'e düşmüştür.

Verilerin Yorumu

Conners CPT 15.00 indeksi:

“Conners Sürekli Performans Testinden elde edilen çok sayıda indeks katılımcının dikkat problemi olduğunu gösterir. Bu tepki, Conners CPT'ye göre dikkat güçlüğüyle ilgili güçlü kanıt anlamına gelir.”

Conners CPT 5.00 indeksi:

Bu tepki türü, tek başına dikkat problemi için güçlü bir kanıt sayılmaz fakat ekstra gözlem ve değerlendirmeler tavsiye edilebilir.”

Sonuç:

Verilerdeki bu olumlu değişimler atipik tepkileri azaltıp pozitif tepki örüntülerini artırarak yüksek düzeyde dikkati göstermektedir. Bu test grubundan çıkarılacak en önemli bilgi, genel indeks ortalamasının azalmasıdır. Play Attention'ı kullanmadan önce 15.298 olan indeks CPT normlarına göre ciddi dikkat problemi olduğunu göstermekteydi. Play Attention'ı kullandıktan sonra genel indeks ortalaması 4.559 oldu ve tepki süresinde, hata ve yanlışlarda önemli değişimler olduğunu göstermekteydi. Genel indeks ortalamasındaki düşüş net olarak Play Attention'ın zaman içinde dikkati geliştirdiğini, dikkat yorgunluğunu, dürtüsellliği azalttığını ve ihtiyatı arttırdığını göstermektedir.

NİTEL VERİLER

PLAYATTENTION

PLAY ATTENTION İLE İLGİLİ UZMAN DEĞERLENDİRMELERİ

Aşağıda Play Attention'ı öğrencilerine uygulayan eğitimci ve uzmanların gönderdiği değerlendirmelerinin özeti bulunmaktadır.

Bilgi, program sonrası her katılımcıya uygulanan standart anket vasıtasıyla toplanmıştır.

DEĞERLENDİRİCİ 1

Davranış Uzmanı Shelley Hardenbrook tarafından gönderilmiştir.

- A. Öğretim ve ders zamanında kullanım bakımından Hardenbrook, Play Attention'ın hem bir öğretim aracı olarak hem de faydalı öğrenme ortamını destekleyen bir metot olarak etkili olduğunu belirtmiştir. Hardenbrook, öğrencilerinin Play Attention öğrenme sürecine aktif katılım sağladıklarını görmüştür. Ayrıca hedef davranışların genellenmesi ve transfer edilmesi için iyi bir fırsat sunduğuna inanmaktadır.

A KATEGORİSİ İÇİN DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Play Attention'ı kullanırken çocukla odaklanmayla ilgili zorluklarını konuşma fırsatınız olmaktadır ve gerçekten dikkati dağıtıcıların ne olduğunu gösterme fırsatınız bulunmaktadır. Öğrencilere bu alışkanlıkları nasıl değiştireceğini ve konsantre olmasına yardımcı olacak yeni alışkanlıklar geliştirmelerini öğretebilirsiniz.
- Her gün onların iş yaparken nelere ihtiyacı olduğunu konuşuruz. En son oyundan sonraki zamanının nasıl geçtiğini veya daha yüksek puan alma üzerinde konuşuruz. Öğrenciler zorlanmadan hoşlanır ve gayretleri ödüllendirilir. Koçları, Play Attention'da öğrendiklerini sınıfta odaklanma için kullanmalarını hatırlatır.
- Play Attention sırasında kullandığı tekniklerin aynısını sınıfta odaklanmak için nasıl kullanacaklarını öğrencilerle tartışırım. Aynı zamanda öğretmenler öğrencilerin öğrendiği tekniklerin farkındadır ve bu teknikleri ders zamanında da denemelerini hatırlatır.

- Öğrencilerin transfer ettikleri davranışları gözlemleyip rapor eden öğretmen ve ailelerim vardır. Öğretmenlerden biri öğrencisinin sınıfta tekrar odaklanmayı öğrendiğini rapor etti. Çok çabuk hayal kırıklığı yaşıyordu ve çok çabuk pes ediyordu fakat Play Attention sırasında odaklanma stratejilerini öğrendikten sonra öğretmeni ödevlerde zorlandığında geriye yaslanıp derin bir nefes alarak tekrar odaklanıp ve ödevine devam ettiğini belirtmiştir. Bunlar, bizim Play Attention sırasında kullandığımız stratejilerdir.
- Bir anne çocuğuna devamlı ödev yapmasını hatırlattığını rapor etmişti. Fakat şimdi Play Attention'a devam etmektedir ve eve geldikten sonra kendi başına ödevini yapmaktadır. Anne artık çocuğuyla ödev konusunda çatışma yaşamamaktadır.
- Çalıştığım öğrencilerden birisi sınıfta hemen dikkati dağılmaktaydı. Play Attention seanslarımız sırasında dikkat dağıtıcılardan nasıl kurtulacağı üzerinde çalıştık. Bir öğleden sonra öğretmeni yanıma geldi ve “bunu görmelisiniz” dedi. Birlikte gittik ve etrafında birçok dikkat dağıtıcının (diğer çocuklar ve etkinlikler) olmasına rağmen öğrencimin sessiz bir şekilde kendi başına kitap okuduğunu gördüm. Bu, Play Attention eğitiminden önce yapamadığı bir şeydi.
- Okul danışmalarından birisi Play Attention öğrencilerimizden birisinin IQ puanının 20 puan arttığını belirtti.

B. Uygulama analizleri bakımından Hardenbrook, Play Attention'ın net olarak belirtilen ve öğrenciye uygun olan hedeflerini karakterize etmektedir. Hardenbrook, uygulama protokolünün spesifik becerilerin (Görev Zamanı, Kısa Süreli Hafıza, Görsel Takip, Ayrıcı İşlem gibi) eğitimi sırasında mükemmel geri bildirim sağladığını belirtmektedir. Ayrıca öğrencilerinin Play Attention hedeflerini tam olarak anlamalarının yanında gözle görülebilir ilerlemeler (grafiklerle, değerlendirme ölçekleri ve gözlem kayıtlarıyla ölçülerek) kaydettiğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, Hardenbrook protokol ile çok kapsamlı olan Play Attention'ın genel hedefleri arasında sıkı bir ilişkinin olduğunu belirtmiştir. Son olarak Play Attention'ın içerik olarak öğrenciler için uygun olduğunu, davranış şekillendirme bakımından çok verimli olduğunu ve belirlenen hedeflerinin başarılabılır olduğunu ifade etmektedir.

B KATEGORSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Farklı seviyeler bana öğrencilerin en çok nereler sorun yaşadıklarını gösterdi. Ayrıca ekrandaki nesne öğrenci hareket ettiğinde veya konuştuğunda tepki vermekteydi ki bu durumda bana bu davranışların konsantrasyonu nasıl olumsuz etkilediğini tespit etmemi sağladı.
 - Değerlendirme ölçekleri, notlar, grafikler vb. şeyler davranış takibini, oynanan zamanı ve herhangi bir değişikliği izlemeyi kolaylaştırdı. Fakat asıl kanıt sınıftaki değişimdir.
 - Öğrenciler Play Attention’da öğrendikleri teknikleri sınıfta ve evde kullanmaktadır. Öğrendiklerini diğer durumlara ve istediklerine odaklanma, odağa devam etme ve bir görevi bitirme gibi benzer hedefleri yakalamak için transfer edebilmektedir.
 - Play Attention uygulama protokolünün anlaşılması ve takip edilmesi kolaydır. Ayrıca öğrencilere ve okul personeline de açıklamak kolaydır.
 - Programa katılan her öğrenci düzenli ilerleme göstermektedir. Başlangıç düzeyindeki beceri seçeneklerini öğrendikten sonra, süre artmakta ve konsantrasyonlarını zorlayacak dikkat dağıtıcılar devreye sokulmaktadır. Benim çalıştığım öğrenciler tüm alanlarda yükselmiştir.
 - Öğrencinin ne kadar ilerlediğini ve puanlarını etkileyen diğer davranışları göstermek için değerlendirme ölçekleri kullanıldıktan sonra öğrenciler neden Play Attention kurallarının olduğunu anlamaktadır. Öğrenciler kuralları takip ettiğinde her seans sonunda verilen bilgi tekniklerinin işe yaradığını görmektedir.
- C. Grafiksel Kullanıcı Arayüzü bakımından (Graphical User Interface, GUI), Hardenbrook ara yüzün takibinin ve kullanılmasının kolay olduğunu bulmuştur. Ayrıca dikkat problemi olan öğrenciler için uygun simülasyon düzeyini sağladığını belirtmiştir. Hardenbrook, kaskın, ara yüz kutusunun ve kullanıcı el kitabında detaylı olarak açıklanan değişik grafik ve tabloların kullanımın kolay olduğunu ifade etmiştir. Hardenbrook, en yüksek puanı kullanıcı el kitabının kendisine vermektedir.

C KATEGORİSİNDE DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Programın kendisi açıklayıcıdır.
- İlk iki düzey birçok öğrenci için “sıkıcıdır” fakat bu zorluk onlara ilgilerini çekmeyen herhangi bir şeye de dikkatini vermesi gerektiğini gösterir. Öğrenciler son üçüyle daha fazla etkileşim kurmaktadır çünkü daha fazla aksiyon bulunmaktadır.
- Grafikler, öğrencilerin gelişimlerini kolayca takip etmelerini sağlamaktadır.

- Play Attention’ın kurulumundaki adımlar çok karmaşık değildir. Bu adımlar çok az ve bir çok öğrencinin birkaç dakikada kendi başlarına yapabilecekleri kadar kolaydır ve ne yapacaklarını hatırlatmaya bile gerek yok.
- El kitabında kullanılan yalın dili takdir ediyorum. Kafanızdaki sorulara cevap bulmada herhangi bir problem yaşamamaktasınız.

Müşteri Hizmetleri bakımından, Hardenbrook “mükemmel” değerlendirmesi yapmaktadır.

- Müşteri hizmetleri sorularıma her zaman cevap vermektedir ve program veya bilgisayarla yaşadığım problemlerde yardımcı olmaktadır. Bir mesaj bıraktığımda hemen telefonla geri dönmektedirler. Ayrıca konuştuğum insanlarda çok nazik. Çok teşekkürler!

Play Attention protokolünü geliştirmek için varsa neler yapılabilir gibi son soruya cevap olarak Hardenbrook şöyle demiştir:

- Öğrencilerden duyduğum tek şikayet kask giymek istememektedirler. Elektrotları kasksız takmanın başka bir yolu yok mu? Bana göre Play Attention müthiş bir program. Öğrencilerimden birisinin doktoru programla ilgili bilgi almak için beni aradı çünkü hastasının davranışlarındaki değişimi fark etmiş. Öğretmen ve öğrenciler yanında aileler de sonuçlardan memnun.

DEĞERLENDİRİCİ 2

Julie Noland, Haywood County Okullarında Öğretim Teknolojileri Yöneticisi ve eğitim alanında doktora yapmaktadır.

- A. Öğretim ve ders zamanında kullanım bakımından Noland, Play Attention’ın hem bir öğretim aracı olarak hem de faydalı öğrenme ortamını destekleyen bir metot olarak etkili olduğunu belirtmiştir. Noland, öğrencilerinin Play Attention öğrenme sürecine aktif katılım sağladıklarını görmüştür. Ayrıca hedef davranışların genellenmesi ve transfer edilmesi için iyi bir fırsat sunduğuna inanmaktadır.

A KATEGORİSİNDE DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- PA'yı ödevlerini tamamlamada zorluk yaşayan öğrencilere yardımcı olan bir öğreti aracı olarak kullanmaktayım. Bu araç öğrencilerin görevi tamamlamasına yardımcı olmaktadır.
- PA ortamı bir koç ve öğrenciden oluşmaktadır. Bu şekildeki birebir ortam dikkat problemi olan öğrenciler için pozitif bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Bunun yanında daha az dikkat dağıtıcı sağlamakta, koçun ve öğrencinin başarılı olmasını sağlamaktadır.
- Bana göre öğrenci kendi davranışlarının sorumluluğunu almaya başlıyor. PA, öğrenme sürecine dahil olan öğrenci, öğretmen ve aile için mükemmel bir araçtır. PA, öğrencinin gerçek zamanlı odaklanma, dağılma vb. sonuçlarını görmek imkânı sağlamaktadır. Bununla birlikte öğrenci başarılarının görsellerini ve grafiklerini kayıt etmektedir. PA, başarısızlık için değil başarı için geliştirilmiştir. Öğrenciler seans sonunda başarısını görmek için heyecanlanmaktadır.
- Sandalyesine oturamayan ve bir yönergeden daha fazlasını dinleyemeyen bir öğrencim vardı. PA ile çalışmaya devam ettikçe öğrenci bir den fazla yönergeyi dinlemek için bilinçli kararlar verdi. PA seanslarından önce ben ve öğretmen öğrencinin dikkat dağıtıcı davranışlarını konuşuruz. PA seansları sırasında öğrenci dikkat dağıtıcı davranışlarını ve yönergeyi hatırlamada tutmadaki yetersizliğini tanımlar. Yaklaşık 12 seans sonunda 3 veya daha fazla yönerge kümesini aklında tutabilmektedir (öğrenci için büyük bir başarı)

B. Uygulama analizleri bakımından Noland, Play Attention'ın net olarak belirtilen ve öğrenciye tam olarak uygun olan hedeflerini karakterize etmektedir. Noland, uygulama protokolünün spesifik becerilerin (Görev Zamanı, Kısa Süreli Hafıza, Görsel Takip, Ayrıcı İşlem gibi) eğitimi sırasında mükemmel geri bildirim sağladığını belirtmektedir. Ayrıca öğrencilerinin Play Attention hedeflerini tam olarak anlamalarının yanında gözle görülebilir ilerlemeler (grafiklerle, değerlendirme ölçekleri ve gözlem kayıtlarıyla ölçülerek) kaydettiğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, Noland protokol ile çok kapsamlı olan Play Attention'ın genel hedefleri arasında sıkı bir ilişkinin olduğunu belirtmiştir. Son olarak Play Attention'ın içerik olarak öğrencileri için uygun olduğunu, davranış şekillendirme bakımından çok verimli olduğunu ve belirlenen hedeflerinin başarılabılır olduğunu ifade etmektedir.

B KATOGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRME YORUMLARI

- Evet, eğitim el kitabının anlaşılması ve takibi kolay. Hedefler kategorilere ayrılmış ve her hedef etkinliklerle güçlendirilmektedir (gerçek zamanlı)
 - Program, her etkinlik için doğru raporlar verebilecek şekilde geliştirilmiştir. Ayrıca öğrenciler kendi ilerlemelerini grafik ve istatistiklerle takip edebilmektedirler. Bu durum kişinin başarısında aktif olmasını sağlamaktadır. PA kullanılırken her seansta öğrencinin ilerlemesini gösteren istatistik raporları vermektedir.
 - Eğitim el kitabı her öğrencim için hedef belirlememde yardımcı araçlar sağlamaktadır. Her seans sonunda neler olduğunu görebilmekteyim. Aynı zamanda öğrenciler de seans sırasındaki davranışlarını görebilmektedirler. Böyle zamanlarda öğrenciyle birlikte sınıf ortamında rahatsız edici davranışları nasıl azaltacağımızı konuşmaktayız.
 - Ben yukarıdaki yorumları yaparken öğrencilerin hepsi öğrenme sürecinde aktifler. Grafik ve değerler vasıtasıyla kişi davranışlarına karşı büyük oranda sorumluk göstermektedir. Artık öğrenciler davranışları konusunda başkalarını suçlamamaktadır.
 - İçeriğin 9-21 yaşlar için uygun olduğunu düşünüyorum. Ayrıca yaşa bakılmaksızın dikkat problemi olan herkesin programdan faydalanacağını düşünüyorum. Benim de dikkat eksikliği problemim vardı ve odaklanma, görev zamanı ve baştan sona kadar daha fazla görev bitirme alanlarında ilerleme kaydettim. PA'nın maharetlerini biliyorum çünkü öğrencilerim ve benim işime yaradı. Bununla birlikte HAYWOOD COUNTY OKUL SİSTEMİ de bir çok öğrencisi için PA sistemini kullanmaktadır. Tüm merkezlerimiz için PA satın almayı planlamaktayız.
 - Öğrenciler için Play Attention tarafından belirlenen hedeflerin tümü başarılabılır durumdadır. Bu sistem çok başarılı! Sistemimizde PA'yı kullanan her öğretmen veya koç öğrencisinde 5 alanda ilerleme kaydetmiştir. Her öğretmen veya koç PA sistemini kullanan her öğrenci için sonuçları kanıtlamıştır.
 - Bölgemiz sunulan davranış şekillendirme metodunun faydalı olduğunu bulmuştur. PA kullanıcı el kitabı öğretmenlere/koçlara öğrencilerin davranışlarında yardımcı olması için teknikler sunmaktadır.
- C. Grafiksel Kullanıcı Arayüzü bakımından (Graphical User Interface, GUI), Noland ara yüzün takibinin ve kullanılmasının kolay olduğunu bulmuştur. Ayrıca dikkat problemi olan öğrenciler için uygun simülasyon düzeyini sağladığını belirtmiştir. Noland kaskın, ara yüz kutusunun ve kullanıcı el kitabında detaylı olarak açıklanan değişik grafik ve tabloların kullanımın kolay olduğunu ifade etmiştir. Noland, en yüksek puanı kullanıcı el kitabının kendisine vermektedir.

C KATEGORSİNDEKİ DEĞERLNDİRİCİ YORUMLARI

- PA sistemini kullanan birçok öğrencinin bilgisayarla ilgili çok az tecrübesi bulunmaktadır fakat hiç biri ara yüzü kullanmada problem yaşamamaktadır. Öğrencilerle çalışmak için koçluk eğitimi alan gönüllü ailelerimiz bulunmaktadır ve birkaç dakika içinde arayüzü kullanmayı öğrenmektedirler.
- Evet, oyunlar uyarıcı olmaktadır. Fakat çok fazla uyarıcı olmaması gerektiğini düşünüyoruz çünkü yüksek düzeydeki uyarıcı odaklaşmayı kolaylaştırmaktadır. Çok az sayıda seanstan sonra öğrenciler oyunların öğretici olduğunun farkına varmaktadır ve oyunlar öğrenme araçları haline gelmektedir.
- Grafikler öğrenciler için ciddi bir görsellik sağlamaktadır. Bunlar öğrencilerin yararlanabileceği basit bar grafiklerdir. Öğrenciler grafikleri çok sevmektedir çünkü belli bir seanstan sonra (yaklaşık 15) öğrenciler başarı ilerlemelerini görmeye başlamaktadır.
- Donanımın ve ara yüzün kurulumu gayet kolay. Çok basit ; sensörleri ıslatıp kasta bağlamak..tıpkı bisiklet kaskına benziyor.
- El kitabında kullanımı kolay. Öğretmen/koç için ciddi kaynaklar sunmaktadır.

Müşteri Hizmetleri bakımından, Noland “mükemmel” değerlendirmesi yapmaktadır.

- Aramak zorunda olduğumda hemen karşılık bulabiliyorum. Biofeedback ile yapılan araştırmalar ve istatistiksel veriler sağlamada PA çok yardımcı olmaktadır.

Play Attention protokolünü geliştirmek için varsa neler yapılabilir gibi son soruya cevap olarak Noland şöyle demiştir:

- Geliştirilmesini istediğim bir şey göremiyorum. PA’yı kullanan görüştüğüm kişilerin hepsi oldukça memnun olmasına rağmen PA ‘yı kullanan diğer okullarla başarılarını ve işbirliğini tartışmak için bir toplantı düzenlemek isterdim. Diğer yerlerden birçok başarı hikâyeleri duydum. Bireysel olarak çalıştığım öğrencilerimde ben sadece BAŞARI gördüm. Her ilk ve ortaokula 2-3 tane satın alıp kullanmayı isterdim. Dikkat problemi olan öğrencilerine yardımcı olmayan çalışan öğretmenlerin olduğu okullara PA’yı kullanmalarını tavsiye ederim. Bu sistem işe yarıyor!!! Çocuklarında Play Attention’ı kullandıktan sonra ailelerin başarılarını izlemenin keyfini anlatamam.

DEĞERLENDİRİCİ 3

Konuşma terapisti mastır derecesine sahip Debbie Gregory tarafından gönderilmiştir.

- A. Öğretim ve ders zamanında kullanım bakımından Gregory, Play Attention'ın hem bir öğretim aracı olarak hem de faydalı öğrenme ortamını destekleyen bir metot olarak etkili olduğunu belirtmiştir. Gregory, öğrencilerinin Play Attention öğrenme sürecine aktif katılım sağladıklarını görmüştür. Ayrıca hedef davranışların genellenmesi ve transfer edilmesi için iyi bir fırsat sunduğuna inanmaktadır.

A KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Konuşma ve işitme işlevleri problemi olan DEHB'li bir öğrenci yarım gününü kaynak odasında geçirirken şimdi günlük sadece bir saat kaynak odası yardımı almasının yeterli hale geldiğini gördüm.
- Yukarıda bahsettiğim öğrenci normal sınıfta birazda farklılaştırmayla tüm A ve B'leri başarabilmektedir. Şuan konuşma ve işitme bozukluğunun DEHB'den daha önemli bir problem olduğunu düşünüyorum.
- Play Attention'ı kullanan öğrenciler program sırasında aktif katılım sağlamaktadır. Eğer öğrenci ekrana dikkatini vermezse etkinlik başlamamaktadır. Bundan dolayı öğrenci seans boyunca bilgisayarla aktif bir şekilde ilgilidir. Öğrencilerimden birisi şuan daha önceye göre sınıfta daha iyi konsantre olabildiğini ifade etti. Her zaman çevresindeki herhangi bir sese veya harekete bakmak yerine sunulan konuya nasıl konsantre olabileceğini öğrenmiştir.
- Normal bir sınıfa benzemesi için terapi ortamlarına yavaş yavaş görsel ve işitsel uyarıcılar yerleştiriyorum. Odaya çalışan diğer öğrencileri (müzik ve/ya biraz ses) alıyorum. Çalıştığım öğrencilerden birisi en ufak bir sese veya harekete bakıyordu fakat şuan da etrafında birçok hareket olmasına rağmen Play Attention seviyelerini başarılı bir şekilde tamamlamaktadır.

- B. Uygulama analizleri bakımından Gregory, Play Attention'ın net olarak belirtilen ve öğrenciye uygun olan hedeflerini karakterize etmektedir. Gregory, uygulama protokolünün spesifik becerilerin (Görev Zamanı, Kısa Süreli Hafıza, Görsel Takip, Ayrıcı İşlem gibi) eğitimi sırasında mükemmel geri bildirim sağladığını

belirtmektedir. Ayrıca öğrencilerinin Play Attention hedeflerini tam olarak anlamalarının yanında gözle görülebilir ilerlemeler (grafiklerle, değerlendirme ölçekleri ve gözlem kayıtlarıyla ölçülerek) kaydettiğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, Gregory protokol ile çok kapsamlı olan Play Attention'ın genel hedefleri arasında sıkı bir ilişkinin olduğunu belirtmiştir. Son olarak Play Attention'ın içerik olarak öğrencileri için uygun olduğunu, davranış şekillendirme bakımından çok verimli olduğunu ve belirlenen hedeflerinin başarılabılır olduğunu ifade etmektedir.

B KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Etkinlikler sadece öğrenci ekrana dikkatini verdiğinde çalışmaktadır. Ayrıca performanslarını güçlendirmek için görsel ve işitsel işaretler de bulunmaktadır.
- Dil ve konuşma bozukluğu yaşayan öğrencilerle çok sık çalışmaktayım. Terapistin aktiviteleri göstermesinden sonra öğrenci hemen başlayabiliyor.
- Öğrencinin ilerlemesiyle ilgili raporları düzenli olarak öğrencinin doktoruna gönderiyorum. Bu bilgi, ilaç vb. kararlar verilirken dikkate alınmaktadır.
- Play Attention programını kullandıktan sonra öğrencilerin sınıf performanslarının arttığını gözlemledim.

C. Grafiksel Kullanıcı Arayüzü bakımından (Graphical User Interface, GUI), Gregory, ara yüzün takibinin ve kullanılmasının kolay olduğunu bulmuştur. Ayrıca dikkat problemi olan öğrenciler için uygun simülasyon düzeyini sağladığını belirtmiştir. Gregory, kaskın, ara yüz kutusunun ve kullanıcı el kitabında detaylı olarak açıklanan değişik grafik ve tabloların kullanımın kolay olduğunu ifade etmiştir. Gregory, en yüksek puanı kullanıcı el kitabının kendisine vermektedir.

C KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Play Attention programını verimli bir şekilde laptop bilgisayarımda kullanabiliyorum. Bir okuldan diğerine taşıyorum.

Müşteri Hizmetleri bakımından, Gregory “mükemmel” değerlendirmesi yapmaktadır.

Play Attention protokolünü geliştirmek için varsa neler yapılabilir gibi son soruya cevap olarak Gregory şöyle demiştir:

- Öğrencilerimden birisi eğer etkinlikler biraz daha karmaşık olsaydı daha eğlenceli olabilirdi yorumunu yapmıştı

DEĞERLENDİRİCİ 4

Eğitimde doktora sahibi Kaynak öğretmeni Carol Luetzow tarafından gönderilmiştir.

- A. Öğretim ve ders zamanında kullanım bakımından Luetzow Play Attention'ın hem bir öğretim aracı olarak hem de faydalı öğrenme ortamını destekleyen bir metot olarak etkili olduğunu belirtmiştir. Luetzow, öğrencilerinin Play Attention öğrenme sürecine aktif katılım sağladıklarını görmüştür. Ayrıca hedef davranışların genellenmesi ve transfer edilmesi için iyi bir fırsat sunduğuna inanmaktadır.

A KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Üretici bireyler ve iyi bir vatandaş olabilmek için öğrenciler davranışlarını kontrol etmeyi öğrenmek zorundalar. Play Attention öğrencilere davranışları için sorumluluk almaları gerektiğini öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Hem aileler hem de öğretmenler odaklanma ve konsantrasyondaki farklılığı hemen fark etmektedirler. Öğrenciler sıklıkla odaklanma ve konsantrasyon için becerilerini nasıl kontrol edeceklerini bilmediklerini ifade etmektedirler. Bu cihaz, uygun eğitimle uygun eğitim ortamında kullanıldığında öğrenciler biliş ötesi becerilerinin yanında bir göreve devam etme becerilerini de geliştirmektedirler. Play Attention, geliştirdiği dikkat ve konsantrasyon sayesinde kişinin çalışma becerilerini de geliştirmektedir.
- Eğitim seansları sırasında öğrenci akranlarından uzaklaştırılıyor ve belli bir etkinliğe konsantre olmasına yönlendiriliyor. Bu durum öğrencilere konsantre olabileceklerini ve verilen bir göreve dikkatlerini verebileceklerini göstermektedir. Play Attention'ın kendisi devamlılık için pozitif ödüllendirme sağlamaktadır. Bu eğitim davranışlarını kontrol etmeyi öğrenebileceği eğlenceli etkinlikler sunmaktadır. Öğrenciler kontrolü sağlayabildiklerini fark ettikçe özgüven kazanmaktadırlar. Genellikle aileler ve öğretmenler öğrencinin artan özgüvenini fark etmektedirler.
- Öğrenciler genellikle nasıl çalıştığını anlayamamaktadır fakat tek girdi aracının kendi konsantrasyon ve odaklarının olduğunu biliyorlar. Bu, onlara kontrol altında olduklarını öğretmektedir. Öz-güven, davranışlarının sorumluluğunu alma ve sonuçları kabul etme konusunda yardımcı olur. Sunulan etkinliklerle kararlılık, kısa süreli hafıza sıralaması, görsel ayırım ve dürtüsellik gibi yaşam becerileri hedeflenir. Bu beceriler sadece akademik yaşamda değil iyi kararlar vermenin gerekli olduğu sosyal

ortamlar için de gereklidir. Aileler ve öğretmenler Play Attention eğitiminden sonra öğrencilerin nasıl “olgunlaştığını” anlatmaktadır.

- Öğrenciler eğitim seansları sırasında odaklandığında sınıf ortamında da odaklanabileceklerini öğrenmektedirler. Genellikle aileler ve öğretmenler birkaç seanstan sonra öğrencilerin nasıl daha iyi odaklanabildiklerini anlatmaktadır. Eşit şekilde öğrenciler de Play Attention’ı kullanırken ilk defa başarılı odaklanma ve konsantrasyon teşebbüsünde bulunmaktadır. Geribildirim anında verilmektedir ve öğrenciler sürekli başarılarının farkındadır. Bu tecrübe öğrencilere diğer ortamlara da genelleme özgüvenini vermektedir. Öğretmenler sınıfta herhangi değişiklik fark etmeden önce aileler sıklıkla evde olumlu sonuçlar (örneğin yönergeleri daha iyi takip etme gibi) rapor etmektedir.

B. Uygulama analizleri bakımından Luetzow, Play Attention’ın net olarak belirtilen ve öğrenciye tam uygun olan hedeflerini karakterize etmektedir. Luetzow, uygulama protokolünün spesifik becerilerin (Görev Zamanı, Kısa Süreli Hafıza, Görsel Takip, Ayrıcı İşlem gibi) eğitimi sırasında mükemmel geri bildirim sağladığını belirtmektedir. Ayrıca öğrencilerinin Play Attention hedeflerini tam olarak anlamalarının yanında gözle görülebilir ilerlemeler (grafiklerle, değerlendirme ölçekleri ve gözlem kayıtlarıyla ölçülerek) kaydettiğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, Luetzow protokol ile çok kapsamlı olan Play Attention’ın genel hedefleri arasında sıkı bir ilişkinin olduğunu belirtmiştir. Son olarak Play Attention’ın içerik olarak öğrencileri için uygun olduğunu, davranış şekillendirme bakımından çok verimli olduğunu ve belirlenen hedeflerinin başarılabildiğini ifade etmektedir.

B KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Play Attention’ın hedefleri öğrencilerin eldeki göreve daha iyi devam etmelerini, daha iyi odaklanma ve konsantre olmalarını sağlamaktır. Her eğitim seansı konsantrasyon ve odaklanma alanlarında daha iyi performans sergilemeleri için değişik etkinliklerle öğrenciyi güçlendirmektedir. Hem öğretmenler hem aileler okulda ve evde öğrencilerin daha iyi olduklarını rapor etmektedirler. Davranışlardaki bu gelişim performans ve öz-güvende hızlı bir gelişimi getirmektedir. Aileler sözel yönerge vermede daha az zaman harcadıklarını belirtmektedirler. Öğretmenler, öğrencilerin daha fazla not tuttuklarını veya daha fazla göz kontağı kurduklarını belirtmektedirler.

- Yüksek dikkat, görsel takip, görev zamanı, kısa süreli hafıza sıralaması ve ayırıcı işlem, sınıf ortamında günlük gerekli becerilerdir. Bu beceriler üzerinde çalışmak ve geliştirmek öğrencinin daha iyi performans göstermesini sağlamaktadır. Öğretmenler öğrencilerin daha iyi performans gösterdiğini ve öğretilen derse daha iyi odaklanabildiklerini belirtmektedirler. Öğrenciler sınıfta neler olup bittiğini daha iyi anlamının yanında sosyal becerilerindeki gelişimi de rapor etmektedirler. Bu becerilerin yaşamının her alanında gereklidir sadece akademik değil aynı zamanda iş ortamı ve kişisel yaşam için de gereklidir.
- Öğrenciye görsel ve işitsel geribildirim sağlanmaktadır. Bu geri bildirim öğrenciye tatmin edici performansının farkında olmasını sağlayarak anında ödüllendirme sunmaktadır. Öğrenciler ekrandaki nesneyi nasıl çalıştıracaklarını ve dolayısıyla odaklanma ve konsantrasyonu öğrenmektedirler. Bu geribildirim daha fazla denemelerini ve devam etmek için motivasyon sağlamaktadır. Kısa süreli hafıza gelişmektedir çünkü bir göreve odaklanmaktadır ve daha fazla dikkat vermektedirler. Aileler öğrencilerin evde daha iyi olduklarını belirtmişlerdir çünkü öğrenciler daha iyi dinlemektedirler, basit yönergeleri takip edebilmekte ve katılım sağlamaktadırlar. Öğrenciler daha önceden yönergelerin takip edemedikleri ve son tarihi tutturamadıkları için aldıkları ceza kadar artık cezalandırılmadıklarını rapor etmişlerdir.
- Öğrencilerin programa başlamadan önce programın amaçları ve beklenen sonuçları konusunda tam olarak bilgilendirilmelerine ihtiyaçları vardır. Lise öğrencileri sadece öğretmen istediği için farklı bir şeye katılmada direnç gösterebilir; becerilerinin ve yaşamının nasıl gelişeceğini bilmelerine ihtiyaçları vardır. Belli bir eğitim saatinden sonra öğrenciler kendi davranışlarındaki farklılığı görebilmektedir. Öğrenciler sınıfta daha iyi dikkat verebildiklerini anladıklarını rapor etmişlerdir. Bazısı sosyal konuşmalara daha iyi odaklanabildiğini ve dolayısıyla bireysel ilişkilere daha fazla katıldıklarını rapor etmiştir.
- Öğrenciler görsel grafik ve tablo sonuçlarını ve şimdiki performans ile önceki performanslarını karşılaştırabilme imkânının olmasını çok beğenmektedir. İlerlemeleri görmek çok hoşlarına gitmektedir. Öğrenciler ayrıca sınav notlarındaki ilerlemenin yanında sosyal ilişkilerdeki becerileri de görmektedir. Bu durum çok daha fazla ödüllendirici olmaktadır. Sınav notlarındaki ve ilişkilerdeki gelişme öğrenciler tarafından algılanırken PA grafik ve tabloları ilerlemeyi göstermektedir. Ailelerin ve

öğretmenlerin olumlu yorumları da öğrenciyi ödüllendirmektedir. Ailelerden birisi oğlunun sınıfta ve evdeki odaklanma ve konsantrasyon becerisindeki ilerlemeyi basit bir şekilde takdir etmiştir. Oğlunun sınav notları yükselirken aile etkinliklerine katılımı açıkça belli olmuştu.

- Play Attention, odaklanma ve konsantrasyon problemi olan öğrencilere ilaç terapisi olmadan çevresindeki olayları algılamalarını sağlayan teknik ve interaktif bir araçtır. Bundan dolayı öğrenciler aile, okul, akran, okuma vb. gibi kendi dünyalarına aktif katılım sağlamaktadır. Araç, başarılı bir programın hayati bir parçasıdır fakat eğitimde harcanan zaman ve enerji sonuçlar için değer. Öğrenciler herhangi bir ilaç yardımı olmadan üretici bireyler olmalarını, iyi kararlar vermelerini ve problem çözme durumlarını algılama becerisini yükseltmeyi öğrenmektedirler. Matematik kavranması zor kavramlar içermektedir fakat öğrenci sınıfta dikkati verme, derslere odaklanma, uygun sorular sorma ve kavramları öğrenmek için gerekli zamanı harcama konularında daha iyi hazırlanmaktadır.(çünkü hayal kırıklığı ve üzüntü azalmıştır)
- Play Attention, konsantrasyon ve odaklanma problemi yaşayan öğrencilerin etrafındaki etkinliklere odaklanma –akademik yaşama konsantrasyon, kızgınlık ve hayal kırıklığı olmadan öğrenme için gerekli zamanı harcama ve daha iyi kişiler arası ilişkiler geliştirme becerisine hazırlayan tam ve kapsamlı araçtır.
- Ortaöğretim öğrenciler ilk başta kuş ve balığın saçma ve çocuk oyunu olduğunu düşünmektedir. Belli bir seanstan sonra neler olduğunu farkına varmaktadırlar. Hızlı ve istekli bir şekilde konsantrasyon güçlerini kullanarak ekrandaki nesnenin hareket etmesine odaklanmaktadır. Konsantrasyonun ne olduğunu ve başkalarının “konsantre ol” dediklerinde ne demek istediklerinin farkına varır varmaz yapacaklarının en iyisini yapmaya çalışmaktadırlar.
- Öğrenciler odaklanma ve görevde kalma becerisini kontrol edebildiklerinin farkına varmaktadır. Bir anne kızının daha fazal motive olduğunu, daha az hayal kırıklığı yaşadığını ve çalışmalarından daha fazla gurur duyduğunu ifade etmişti. Diğer gün kızı kendi başına bir kitap raporu bitirmiştir. Play Attention’dan önce kızı çok az yardımsız ödev yapmaktaydı.
- Hedefler, değerlendirme ölçekleri ve diğer tüm grafik ve tablolar öğrencinin zaman içindeki ilerlemesinin görsel kanıtı olarak koçlar tarafından sunulmasını sağlamaktadır. Bu bilgi bireysel olarak öğrenci için davranış şekillendirme programı

geliştirilmesinde kullanılabilir. Aileler ve öğretmenler bu bilgiyi ilerlemeyi izlemek için ve daha fazla ilerleme için etkili plan geliştirmek için kullanabilirler.

C. Grafiksel Kullanıcı Arayüzü bakımından (Graphical User Interface, GUI), Luetzow ara yüzü takibinin ve kullanılmasının kolay olduğunu bulmuştur. Ayrıca dikkat problemi olan öğrenciler için uygun simülasyon düzeyini sağladığını belirtmiştir. Luetzow kaskın, ara yüz kutusunun ve kullanıcı el kitabında detaylı olarak açıklanan değişik grafik ve tabloların kullanımın kolay olduğunu ifade etmiştir. Luetzow, en yüksek ikinci puanı kullanıcı el kitabının kendisine vermektedir.

C KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Menünün öğrenciler ve koçlar için kullanımı kolay. Programı tanıdıktan sonra (2 veya 3 seans), yaşı büyük bir öğrenci o gün hangi seviyeyi tamamlayacağına karar verebilir. Öğrenciler genellikle yanıma gelir “bugün çok kötü bir gün geçirdim balığa ihtiyacı var” der.
- Oyunlar motive edici ve öğrenme problemi olan öğrenciler için zorlayıcıdır. Öğrencilerin uzay gemisinden ve kuleden çok hoşlanmaktadır. Bitiş zilini çaldığımda öğrenciler henüz bitiremediklerini ve bitirmek için kalabileceklerini söylemektedirler.
- Öğrenciler özellikle bireysel görüşmelerde grafiklerden hemen kopmaktadır. Öğrencilerin grafiklerini ailelerine açıklamalarını isterim. Genellikle “kötü gün” veya “iyi gün” olarak anlatmaktadırlar. Genellikle öğrenciler ilerlemelerini ve odaklanmayı öğrendiklerini gösterirken guru duyar. Öğretmenler sınav sonuçları ve sınıf performanslarıyla ilgili olumlu raporlarla durumu güçlendirirler.
- Play Attention el kitabını anlamada ve kullanmada herhangi bir problem yaşamadım. Eksiksiz, okunaklı ve anlaşılır olduğu gözükmektedir.

Müşteri Hizmetleri bakımından, Luetzow “mükemmel” değerlendirmesi yapmaktadır.

- Herhangi bir yardıma ihtiyacım olduğunda (bir kere oldu) telefonda hemen gerekli yardımı aldım. E-posta iletişimim ve şirket desteği de bulunmaktadır. Hemen cevap vermektedirler ve problem çözülene kadar takip etmektedirler.

Play Attention protokolünü geliřtirmek için varsa neler yapılabilir gibi son soruya cevap olarak Luetzow řöyle demiřtir:

- Kask biraz çirkin gözükmetedir. Genç kızlar kullanmak istememektedir. Belki biraz daha çekici veya daha güzel görünen bir řekle getirebilirsiniz.

DEĞERLENDİRİCİ 5

Yüksek lisans derecesine sahip okul psikologu, Cilia Sheehan tarafından gönderilmiřtir.

- A. Öğretim ve ders zamanında kullanım bakımından Sheehan Play Attention'ın hem bir öğretim aracı olarak hem de faydalı öğrenme ortamını destekleyen bir metot olarak etkili olduđunu belirtmiřtir. Sheehan, öğrencilerinin Play Attention öğrenme sürecine aktif katılım sağladıklarını görmüřtür. Ayrıca hedef davranıřların genellenmesi ve transfer edilmesi için iyi bir fırsat sunduđuna inanmaktadır.

A KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Puan kaybı, düşük puan veya bu hafta ile geçen haftanın karşılaştırılmasından dolayı çok soyut olan odak, dürtüsellik vb. kavramları çocuklar hemen kavramaktadır.
- Play Attention, kullanıcı dostu ve kurulumu çok fazla zaman almamaktadır.
- Kullanan öğrencilerimin hepsi için faydalı oldu.

- B. Uygulama analizleri bakımından Sheehan, Play Attention'ın net olarak belirtilen ve öğrenciye uygun olan hedeflerini karakterize etmektedir. Sheehan, uygulama protokolünün spesifik becerilerin (Görev Zamanı, Kısa Süreli Hafıza, Görsel Takip, Ayrılcı İşlem gibi) eğitimi sırasında mükemmel geri bildirim sağladığını belirtmektedir. Ayrıca öğrencilerinin Play Attention hedeflerini tam olarak anlamalarının yanında gözle görülebilir ilerlemeler (grafiklerle, değerlendirme ölçekleri ve gözlem kayıtlarıyla ölçülerek) kaydettiğini ifade etmektedir. Bununla birlikte, Sheehan protokol ile çok kapsamlı olan Play Attention'ın genel hedefleri arasında sıkı bir ilişkinin olduđunu belirtmiřtir. Son olarak Play Attention'ın içerik olarak öğrencileri için uygun olduđunu, davranıř řekillendirme bakımından çok verimli olduđunu ve belirlenen hedeflerinin başarılabılır olduđunu ifade etmektedir.

B KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- El kitabı hızlı ve kolay-çok fazla teknik deđil.

- Seans değerlendirme ölçeğinde listelenmeyen bir hedef belirlemedim.
 - Hedef davranışlar gayet net ve anlaşılacak herhangi bir şey yok. Ortamda “hayır ben yapamam” denecek bir durum yok ve öğrencilerimin bu türlü ifadeleri okulda da ciddi manada azaldı.
 - Grafikler öğrenciler için gayet açık. “vav ne kadar iyi” çok duyduğumuz bir ifade ve ilerleme motive edici durumdadır.
 - Seviyelerdeki 5 bileşen DEHB’li çocukları çok iyi kapsamaktadır.
 - Program iyi hazırlanmış.
 - Öğrencilerimin hepsi belirgin derecede gelişim gösterdi.
 - basit şekilde spesifik davranışların belirlenmesi, hedeflenmesi ve sayılması öğrencinin farkındalığını ve sahiplenmesini arttırmaktadır. “Nasıl yapacağım?”a hemen geribildirim sunulur.
- C. Grafiksel Kullanıcı Ara yüzü bakımından (Graphical User Interface, GUI), Sheehan ara yüzü takip edilmesinin ve kullanılmasının kolay olduğunu bulmuştur. Ayrıca dikkat problemi olan öğrenciler için uygun simülasyon düzeyini sağladığını belirtmiştir. Sheehan kaskın, ara yüz kutusunun ve kullanıcı el kitabında detaylı olarak açıklanan değişik grafik ve tabloların kullanımın kolay olduğunu ifade etmiştir. Sheehan, en yüksek ikinci puanı kullanıcı el kitabının kendisine vermektedir.

C KATEGORİSİNDEKİ DEĞERLENDİRİCİ YORUMLARI

- Bilgisayar bilmeyen biri olarak 20 dakikalık çalışmayla minimum yardımla hallettim.
- El kitabı inanılmaz basit.
- Müşteri Hizmetleri bakımından, Sheehan “mükemmel” değerlendirmesi yapmaktadır.
- Kontrol veya problem çözme için telefon cevaplamaları mükemmel. Anında cevap verilir.

Play Attention protokolünü geliştirmek için varsa neler yapılabilir gibi son soruya cevap olarak Sheehan şöyle demiştir:

- Bazı grafikler dışında hiç birşey. Müthiş bir ürün, müthiş bir destek ve uygun fiyat.

BASINDA PLAY ATTENTION

The Boston Globe

OYUN BAŞLIYOR

GELİŞMİŞ KONSANTRASYON İÇİN OYUN

(THE BOSTON GLOBE © 2006)

Hiawatha Bray, Globe Muhabiri, 13 Kasım 2004

İki yıl önce Brody Bowen kontrolden çıkmıştı. Dürtüsel, yoğun ve yorulmaz 5 yaşındaki erkek çocuk balkondan kendini aşağıya sarkıtmış, kendini yakmış, kardeşini tokatlamıştı.

Şuan Brody 7 yaşında ve Atlanta'nın kenar mahallesinde yaşayan annesi Joyce'a göre Brody, sevimli, davranışları uygun popüler ikinci sınıf öğrencisi. Erken yaşlarda başlayan dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğunu Ritalin gibi tartışmalı ilaçların yardımı olmadan kontrol altına almış durumda. Joyce Bowen, oğlunun iyileşmesini bir bilgisayar oyununa bağlamaktadır. Doom 3 veya Sims veya 50\$ gibi parayla satın alınan diğer oyunları kastetmiyor. Bunun yerine Joyce ve eşi 1800 doları Brody'nin tuşlara basarak değil de düşüncesiyle oynayabildiği özel bir bilgisayar oyun sistemine yatırmış. Play Attention olarak bilinen sistem, oyuncunun beyin dalgalarını algılayarak bilgisayar ekranındaki olayları kontrol etmek için kullanılmaktadır. Belli bir süreçte çocuklara –hatta yetişkinlere kendi zihnini nasıl kontrol edeceğini öğretmektedir.

Eski bir telekomünikasyon işçisi olan Bowen “Eğer bu röportajı geçen yıl yapsaydık ilk başladığımızda saçmalık olduğunu söyleyebilirdim” diyor.

"İlk beş saat herhangi bir şey olmadı" Brody 10 saat Play Attention kullandıktan sonra annesi ilaçları bıraktırmış ve ondan sonra hiç kullanmamış.

Bowen, Brody'nin son zamanlarda en sevdiği öğretmeninin tayini çıktıktan sonra davranışlarında sapmalar olduğunu bu yüzden ona yeni bir tazelenme kursu planladığını ifade etti.

Ayrıca Bowen, Play Attention'ı kullanmaya başladıktan sonra Brody'nin notlarının yükseldiğini ve son olarak arkadaşlar edindiğini söyledi. Bowen'a göre “Brody hayatında hiç olmadığı kadar eğlenceli bir çocuk olmakta”

Birçok aile video oyunlarının çocuklarının davranışlarını geliştirdiğini iddia edemez fakat Play Attention, standart bir oyun değil. Ürünü geliştiren Peter Freer 1980'lerde Doğu Virjinya'da öğretmenlik yapmaktaydı. Hiperaktif öğrencilerle karşılaştığında Freer bu

çocuklara nasıl yardım edileceğini bilmiyordu. “Bu noktada üniversite düzeyinde bu çocuklarla nasıl baş edilebileceğiyle ilgili herhangi bir şey öğretilmedi” demektedir.

Freer, bilgisayar programlama konusunda eğitim aldı ve teknolojinin hiperaktif öğrencilerine faydalı olup olmayacağını düşünmeye başladı. Bu konuyu araştırırken Ulusal Havacılık ve Uzay İdaresinin astronot ve pilotların konsantrasyon becerilerini artırmak için bilgisayar sistemi geliştirdiğini buldu. NASA bilim adamları beyin dalgalarını elde etmek için pilotların kafasına elektrotları bağlamaktaydı. Kişi bir göreve odaklandığında hangi tür beyin aktivitesinin ortaya çıktığını belirlemeyi öğrenmişlerdi. Daha sonra pilotların bilgisayar ekranındaki nesneleri kontrol etmelerini sağlayacak bir yazılım geliştirmişlerdi. Zihnini ne kadar çok odaklarsan o kadar iyi performans demektir. Süreç içerisinde dikkat dağınıkları kenara bırakıp eldeki göreve nasıl odaklanacaklarını öğrenmekteydiler.

Freer “bu düşüncüyü hayata geçirmek için programcı ve mühendise ödeme yapabilmek için 3 farklı işte çalışmaya başladım” demektedir. 1994 yılında Unique Logic and Technology Inc. şirketini kurdu. Şirket Play Attention satmaktadır. Freer'in şirketi sistemle ilgili 3 ABD patentini elinde bulundurmaktadır. Play Attention, bir kurulum disk, bir beyin dalgaları sensörü- standart Windows'a bağlanmış siyah kutu ve beyin dalgalarını algılayan elektrotların bulunduğu değiştirilmiş bir bisiklet kaskıyla gelmektedir. Kasktan siyah kutuya giden kablo beyin bilgilerini bilgisayara aktarmaktadır.

İlk bakışta kurulum saçma gibi gözüküyor. Sanki bir dolandırıcının çaresiz ve bir aileyi dolandırması gibi bir şey. Ama tuhaf görünümlü kulesi iyi bir reklam olmaktadır. Etkinliğin birince çizgi bir uzaylının kabaca çizilmiş bir manzara üzerinde dolaştığını gördüm. Amaç düşünerek uzaylıyı ekranın üstünde tutmaktır. Görev üzerinde yeterince odaklandığımda uzaylı yukarılara doğru çıkarken en ufak bir dağılmada aşağıya düşmektedir.

Başka bir alıştırma sarı blokları yükleme yapmam gerekiyordu. Bunu yeterince iyi yaptım. Daha sonra Freer blokları unutmamı ve bunun yerine kitap okumamı söyledi. Birkaç dakika okumadan sonra bloklar kendi başına yükleniyordu çünkü okumada blokları düşünürken ortaya çıkan beyin aktivitesiyle aynı tür beyin aktivitesini harekete geçirmişti. Alıştırma saatleri bir çocuğa dikkat vermenin nasıl bir şey olduğunu öğretmektedir. Joyce Bowen'ın söylediği gibi "birkaç sefer yaptıktan sonra beyninizdeki hafıza kasları gelişmektedir"

Play Attention oyunları günümüzün standart 3-D bilgisayar oyunlarına göre çok basittir. Freer'e göre bu kasti bir durumdur. Çok fazla grafik kullanımı kullanıcının konsantrasyonunu bozarak dağıtabilir. “böyle bir eğitimde kullanmamız gereken grafikler çok az uyarıcı olmalıdır” demektedir “Grand Theft Auto'ya benzememektedir.”

Play Attention'ın deęerini kanıtlayan geniř aplı bilimsel arařtırmalar bulunmamaktadır. Berkeley'deki California niversitesi psikoloji blm bařkanı ve hiperaktivite bozuklukları uzmanı olan Stephen Hinshaw, konsantrasyonu ğreten tekniklerin bir doktor ofisinde alıřabileceęini fakat ocuk odaya veya sınıfa tekrar girdięinde alıřma durmaktadır" demektedir. Hinshaw " karřı deęilim fakat tam olarak kanıtlanana kadar da řpheliyim" demektedir. Fakat Freer, ABD'deki yzlerce okula binlerce alet satmıř durumda. řirketi, dnya genelinde 60 tedavi merkezi kurmuř durumda. Makineyi almaya gc yetmeyen aileler ocuklarını bu merkezlere getirmektedir. Hizmet cretleri 25 dolardan(Phoenix) 100 dolara (Long Island) kadar deęiřmektedir. Henz Boston blgesinde Play Attention merkezi yok fakat Freer gelecek yıl Pekin ve Singapur'da ofis amayı planlamaktadır.

Merkezler sadece ocuklara ynelik deęil. Freer, yetiřkinlerin de zihinsel ayarlama iin Play Attention merkezlerine dzenli olarak gelecekleri zaman olacaęını ifade etmektedir.

"Bu, kafe gibi bir řey" dedi "fakat ieri girdięinde sadece bu beyin kontrol aralarını kullanacaksınız" Freer, Amerikan ocuklarının yzde 8-10'nun yaklařık aynı oranda yetiřkinlerinde dikkat eksiklięi ve hiperaktivite bozukluęuna sahip olduęunu tahmin etmektedir. Bu durum, milyonlarca ocuk ve ailenin Play Attention'dan faydalanabileceęi anlamına gelmektedir.





ODAKLANMAYI ÖĞRENEMEYENLERE YARDIMCI CİHAZ

(ASSOCIATED PRESS© 2004)

27.07.2004, 15:13

Bilgisayar ekranında bir köpek balığını izlemek 8 yaşındaki otizm ve öğrenme güçlüğü olan Ricky Stone'a yardım etti ve şuan annesi normal bir yaşam sürmektedir.

"Play Attention" olarak bilinen cihaz Brooks Global Studies'deki istekli bir öğretmenle birlikte Ricky'e odaklanmayı öğreterek davranışlarını nasıl daha iyi kontrol edebilmeyi ve gündelik yaşamdaki iniş ve çıkışlarla baş edebilmeyi öğrenmesine yardımcı oldu.

Asheville'de bulunan şirket, "Play Attention"ı kişinin sadece zihnini kullanarak bilgisayar ekranındaki nesneleri hareket ettirmesini isteyerek dikkat eksikliği rahatsızlığının geleneksel tedavisine alternatif sunmaktadır.

"yaptığı şey dikkati somut hale getirmek" diyen Unique Logic and Technology'ın CEO'su ve kurucusu Peter Freer şöyle devam etmekte "Dikkati soyut alandan alıp çıkarıyor.. Hayatlarında ilk defa dikkat durumunu olduğu gibi görmektedirler"

NASA ve ABD Hava Kuvvetlerinin kullandığı teknolojiye dayalı olarak geliştirilen "Play Attention" sensorlarla donatılmış kırmızı bisiklet kaskıyla beyin dalgalarını algılamaktadır. Sensorlar bilgiyi bilgisayara gönderir ve böylece bilgisayar ekranındaki görüntüleri kontrol eder.

Örneğin Ricky, bir köpek balığının okyanusta yüzdüğü bir oyun oynar. Ricky köpek balığına ne kadar odaklanırsa, balık o kadar derinden yüzmekte ve Ricky'nin puanları artmaktadır. Dağıldığında Ricky çok yüksek puan alamaz çünkü tam olarak balığa odaklanmadığı için balık yüzeyde yüzecektir. Ricky'nin annesi, Lana Stone, oğlunun sebep-sonuç düşüncesini geliştirdiğini görür "tam bir mucize, Mart 2003'de Play Attention'ı kullanmaya başladıktan birkaç ay içinde" şeklinde konuşur.

Programı kullanmadan önce Ricky, davranışları ile sonuçlarını dengeleyemiyordu. Şuan okul sonrası fırtına koparsa öğretmenin onu alması için annesini arayacağını biliyor.

Stone’a göre “Herhangi bir akıl yürütme becerisi veya neden-sonuç düşüncesi benim oğluma benzeyen çocuklar arasındaki fark normal yaşamda bir şansa sahip olma veya kurumdan atılmadır”

Program kişinin dikkat vermenin gerçekten ne anlama geldiğini anlamasını sağlayan bir öğrenme aracıdır. Gerçek duruma çok benzeyen bir şeyi pratik etme teşebbüsü olan Play Attention kullanıcının sınıfta, işte ve genel ortamlarda daha iyi olması için gerekli becerileri geliştirmesini sağlamaktadır. Fakat yaratıcı Freer cihazın bir mucize olmadığını “sıkı çalışma ve kararlılığın” gerekli olduğunu ifade etmektedir.

Birçok durum için Freer dikkate değer sonuçları görmek için programa en az 40 saat devam edilmesi gerektiğini önermektedir. Play Attention sisteminin ev kullanımı için maliyeti 1795 dolar. Programla birlikte 90 dakikalık öğretici ders, sınırsız personel ve teknik desteğin yanında şirkete gönderilen verilere göre ilerleme raporları ve değerlendirmeleri verilmektedir. Uzaktan öğrenme programıyla geribildirim vererek ve sonuçları analiz ederek odaklanma ve üreticiliği yükseltmek için eğitim uzmanlar tarafından uzaktan kullanımlar kontrol edilmektedir.

Okul ve öğrenme merkezleri için ücret 2,500 dolar, ev kullanımındaki her şey dahil olmasının yanında program ev kullanımı için sadece 2 kullanıcı iken sınırsız kişi kullanımına izin vermektedir.

Amerika’da 300 den fazla okulda Play Attention sistemi kullanılırken Pekin, Singapur ve Yeni Zelanda gibi dünya genelinde öğrenme merkezleri ve psikologlar tarafında da kullanılmaktadır.

Şirket ABD olimpiyat takımının gelişmiş odaktan yararlanması için görüşmeleri sürdürmektedir.

Freer sistemi 1994 yılında Asheville okullarında test etmeye başlamıştır.

Freer, öğretmen olarak Kuzey Karolina’da 14 yıl boyunca dikkat problemi olan öğrencilerin problemlerini tecrübe ederek programı geliştirmiştir. İdareye gittiğinde kendi masasına yakın oturtmasını ve ödevlerini kısaltmasını söylemişler.

Ama hala yetersizlik düşüncesi devam eder çünkü bu problemlerle nasıl baş edebileceği öğretilmemekte ve bu öğrencilerin ihtiyaçlarını dikkate alınmamaktadır.

Freer, öğrencilere –çocuk ve yetişkinlere- dikkatlerini kontrol etme ve dağıtıcıları göz ardı etmesine yardımcı olacak yollar aradı. “onlardan ne istediğimizi ve fizyolojik ve zihinsel olarak nelere ihtiyaçları olduğu konusunda herhangi bir fikirleri yok. Onlar hiçbir şey bilmiyorlar” diyor Freer.

Yıllardır DEHB ve diğer öğrenme bozuklukları için Ritalin ve Adderol gibi geleneksel tedaviler uygulanmaktaydı. Ek tedavi arayanlar için Freer'in cevabı "Play Attention"

Freer “İlaç beceri öğretmiyor, bizim devreye girdiğimiz yer burası” demektedir. “Sadece bu çocukların bir hap alarak daha iyi performans göstermeleri beklenemez, çünkü buna ek destek olmalı”

Ricky gibi öğrencilerin performans başarıları Linda Creamer gibi öğretmenlere sorumluluk almaktan başka şans bırakmamıştır. Creamer yakın zamanda Greensboro’da daha fazla öğrenciye yardım etmek için öğrenme merkezi açmış. Creamer, “gördüğüm en iyi program” demekte ve devam etmekte “çocuklar için çok pozitif.. Davranışlarıyla ilgili kendileri hedefler belirleyebilmektedir. Sadece performans istemekte”

Plattsburgh’daki State University of New York ve East Virginia Medical School “Play Attention” üzerinde çalışmakta ve gelecek yıl sonuçları almayı beklemektedirler. Programın etkililiği konusunda psikolog, öğretmen ve ailelerden alınan memnuniyet anketine göre öğrencilerin %85’i gelişim göstermiştir.

Eğlenceli Odaklanma ve Davranış Sağlığı Enstitüsü yöneticisi Kenneth Kaufman’ın, Ocak ayında başlayan programı kullanan 30 hastası bulunmaktadır.

Kaufman, programın hastalara DEHB’in geleneksel ilaç tedavisinin ötesine geçme imkânı sunduğunu ifade etmektedir. Bir eksiklik olarak Kaufman birçok hastanın seansları 30-45 dakika sürdüğünden sonuçları almak bir yıl veya daha fazla sürebilmektedir. Daha hızlı sonuç elde etmek isteyen aile ve öğrenciler için bu sürenin uzun olduğunu belirtmektedir. Winston-Salem, Dallas, Houston ve Atlanta gibi yerlerde Freer ücretsiz sistem tanıtımları yapmaktadır.

BEYİNİ TEKRAR YÜKLEME

(SOUTH FLORIDA SUN-SENTINEL © 2004)

16 Temmuz – Düşün ve olsun. Jordan Dube klavye veya fareye dokunmadan bilgisayarda oyun oynamaktadır. 16 yaşında kafada kask, eller ve parmaklar hareketsiz şekilde dalgıcı denizin altından yüzdürmekte veya bloklarla bir kule yapmakta. Kıpırdadığında veya konsantrasyonunu kaybettiğinde ekrandaki karakterleri üzerindeki kontrolü de kaybetmektedir. Eğitimci ve psikolog Rohn Kessler, -kendini Jordan'ın koçu olarak tanıtır- elleri kullanmadan hareketi kasktaki sensorlar vasıtasıyla Jordan'ın beyin dalgalarının başlattığını açıklamaktadır.

Play Attention isimindeki bu eğitim programının amacı odaklanmayı öğretmektedir. Kessler “bizim yaptığımız şey beyni tekrar eğitmek veya tekrar döşemek” demektedir. Jordan 9 yıl önce dikkat eksikliği tanısı almış. Konuşkan, komik, garip, sevimli bir delikanlı ve Boca Raton gençlik de aşırı derecede yeteneklidir. İşte problem de bu. Odaya girer girmek gözlerini odanın içinde gezdirerek “çabuk dağılıyorum” diyor. Sebepsiz şekilde her detayı almaya çalışıyor gözüküyor. Duvardaki, bilgisayardaki, tavandaki her nesneyi. “çevremdekileri hemen işlemeye çalışıyorum” diyor.

Play Attention sayesinde Jordan bu günlerde dürtüselliğini kontrol ediyor, huzursuzluğunu engelliyor ve dikkati daha iyi odaklayabiliyor. Annesi Jeri “yapmak istemediği görevlere daha fazla odaklanma becerisi kazandı. Kullanabileceği beceriler kazandı. İşine yarayan baş etme mekanizmalarını öğrendi” demektedir. Unique Logic & Technology kurucusu eski bir öğretmen olan Peter Freer tarafından astronotlar ve hava kuvvetleri pilotlarını eğitmek için kullanılan teknolojiye dayalı olarak geliştirilmiştir.

4 yıldır programı kullanan Kessler, eğitimi tamamlayan danışanların %90'nının hafıza, dikkat, dinleme ve bilgiyi işleme becerilerinde önemli ilerlemeler görüldüğünü ifade etmektedir.

Küçük danışanlarını oyuncakla ödüllendiren Kessler “program başarı temellidir” demektedir. “Thinking Pays” şirketinin sahibi Kessler DEHB'li çocukların genellikle yoğun, hassas, çabuk hayal kırıklığı yaşayan ve zeki çocuklar olduğunu ifade etmektedir. Fakat bu çocukların bilgiyi kaçırmalarına neden olan problemleri var.

Sonunda okula karşı ilgileri kaybetmekte, geride kalmakta, hayal kırıklığı ve düşük öz-güven problemi yaşamaktadırlar. Kişilerin daha iyi öğrenmesine yardımcı olacak en son bilgisayar teknolojisi ve nerobilim gelişmelerini kullanan Kessler “bu durum kısır döngü oluşturmaktadır” diyor. 4 yıl önce eğitimi alan Jordan “okulda kötü olduğum için annemin çığlıklarını hatırlıyorum. Yapmaya çalışıyordum fakat konsantre olamıyordum” demektedir.

Annesi “bazı anormallikler vardı. Zeki bir çocuktu fakat yapamıyordu. Bir yerlerde kopukluklar vardır” diyor. Bugünlerde Jordan “kendime yapabileceklerim konusunda güvenim var. Eğitimden önce hiç bir şey yapamayacağımı düşünüyordum” diyor.

Dikkat, öğrenilebilir bir beceridir. Genetik olarak sabit değildir. Kessler “40-60 saatlik eğitimle bir çocuğun hayatını değiştirebilirsiniz” diyor. Miami'deki Neytza Chochma Okuları da benzer sonuçlar elde etmiş. İbranice günü olan öğrencileri davranışsal ve duygusal olarak zorlayan okul 2 yıl önce “The Children's Trust Foundation of Miami”nin katkılarıyla Play Attention satın almış. Okul müfredatındaki 5 terapiden birisidir.

Akademik idareci Dolly Aizenman. "Play Attention, neurofeedback'in eğitimsel şekli" demektedir. “Edimsel koşullanmaya dayalı bir program. Ödüllerle davranış eğitiminin desteklemesi anlamına gelmektedir.” Haftada 2 defa bir kere de 25 dakika kadar çocuklar bilgisayarın karşısına sadece zihinleriyle kurbağaları atlatmak, kartalları uçurmak ve blokları hareket ettirmek için oturmaktadırlar. İlk başta bazı çocuklar tuşlara vurarak ciddi bir hayal kırıklığı yaşamaktadır. Çünkü karakterler hareket etmiyordu.

Çocuğun yanında oturan terapist notlar tutmakta ve çocuğa kurbağa sadece ona odaklandığında atlabileceğini hatırlatmaktadır. Aizenman'a göre “iyi bir terapist çocuğun kendini iyi hissetmesini sağlamalı ve “iyi iş başardın” demelidir”

İlerleme ilk başlarda yavaş olmasına rağmen sürekli ödüllendirilir. Okul, Play Attention'ın odak ve konsantrasyonu ve kısa süreli hafızayı geliştirdiğini ve sonuçta notlarının yükseldiği kabul etmişti. Kısa süreli hafıza problemi olan çocuklar birden fazla yönerge ile karşılaştıklarında yapamamaktadırlar. Aizenman “bir öğretmen, matematik kitabının 24. Sayfasını açın ve problemleri yapmaya başlayın der. Öğretmen kelime problemlerine geçtiğinde çocuk hangi kitabı açacağını unuttur” demektedir. Play Attention, bu problemin tedavisinde yardımcı olmaktadır. Play Attention, okulda kullanılan teraplilerden sadece biri olmasına rağmen Aizenman'a göre öğrencilerin davranışlarını değiştirmede ve başarıyı yakalamalarında yardımcı olacak değerli bir araçtır.

Aizenman'ın anlattığına göre Bir anne Play Attention programına oğlunu getirmişti. Olumsuz davranışlarından dolayı sınıftan dışlanmıştı. Şaşırtıcı bir şekilde annesi oğlunun sınıfta oturabildiğini ve sınavlarını geçtiğini ifade etmiş. Yılsonunda ilk defa dil bilgisinden B almış.

Aizenman “Eğer kiři tam olarak Play Attention programına devam ederse sonuçlar kalıcı olmaktadır. Bisiklet sürmeyi öğrenmek gibi bir şey.” Diyor.

PLAY ATTENTION

TÜKENMİŞ BİR İŞÇİ İÇİN YARDIM “BİR BEYİN ALIŞTIRMASI”

7 Şubat 2005, Pazartesi

NASA astronotları eğitim programından geliştirilmiş video oyunlarını kullanarak hiperaktif çocuklara yardım eden Amerikalı bir şirket daha zor bir adım atacak – ofis çalışanlarının dağılmış zihinlerini toparlama işi.

ABD ve Kanada da DEHB’li çocukların ailelerine online beyin jimnastik yazılımı satan Unique Logic+ Technology şirketi, ABD’deki en büyük ulusal bankalardan birisinin çalışan telefonlardan, fakslardan ve e-maillerden dolayı kendini ezilmiş hisseden personeli için zihinsel alıştırma talep ettiklerini belirtti.

Kullanıcılar, oyun oynarken içi sensorlarla donatılmış bisiklet kaskına benzeyen kaskı takmaktadır. Bu kask biofeedback’ı – kullanıcının fizyolojik reaksiyonları- izlemektedir. Kullanıcı, nesneleri sadece odaklanarak hareket ettirebilmektedir.

Faks makinelerinin, bilgisayarların ve ofis maillerinin bulunduğu ofiste zihin güçlerini kullanarak faksları ve e-mailleri kontrol etmeleri, uygun kişilere yönlendirmeleri, gereksiz mailleri belirleyip silmeleri gerekmektedir. Herhangi bir joystick bulunmamaktadır.

Oyunun beta versiyonu bu ilkbaharda ismi açıklanmayan bankaların 5-20 arasında bazı branşlarında test edilecektir. Unique Logic şirketinin sahibi Freer daha sonra yıllık 1.800 dolara herkese açık olacağını ifade etmektedir.

Şirketin okul çocukları için geliştirdiği yazılım ABD ve Kanada’daki okullar için lisans almış ve yakın zamanda Amerika okul yöneticileri ve idarecilerini temsil eden organizasyon olan “Foundation for Educational Administration” tarafından da onaylandı.

Unique Logic aynı zamanda ABD, Çin, Avustralya, Tayvan; Porto Rio, Yeni Zelanda gibi ülkelerde Play Attention merkezi açmaktadır. Freer, bu yıl dikkat problemi yaşayan çocuk ve yetişkinlere yardımcı olmak için Ottawa ve Montreal’de merkez açmak çalıştıklarını belirtti. Bir röportajında şöyle demektedir “ Dikkat problemi olanların duvarlarda zıplama zorunluluğu yok” “birçok yetişkin de belirtiler göstermektedir çünkü sürekli bir bilgi bombardımanı altındayız. 20 projeye başlıyorsunuz ve hiçbirini bitiremiyorsunuz. Günümüz endüstrisinin en önemli problemlerinden birisi budur”

Haftada 2 defa 45 dakikalık seanslarla zihinsel alıştırmaların sürekli tekrar edilmesiyle yaklaşık 1 yılda ezilmiş çalışanlar gerçek yaşamdaki bilgi barajlarına karşı koymaları için “eğitilebilir”.

Beyin için Bowfleks (ev jimnastiği) gibi bir şey” diyor.

Wisconsin Madison Üniversitesinde profesör simulasyon oyunları konusunda uzman Kurt Squire'ya göre "İşyeri için tasarlanan yazılım oyunları yüksek profilli destekçileri ve bölgede bir "patlama" pazar fırsatı temsili kazanmak amacıyla geliştirilmiştir"

Kendi eğitimi amacıyla Amerikan ordusu tarafından finanse edilen savaş simülasyon oyunları da dahil olmak üzere "kurumsal" bir müşteri için video oyunları geliştirmek için yılda tahmini 50 milyon ABD Dolar harcanıyor.

Squire'a göre bu yatırımda iki veya üç yıl içinde ABD için \$ 2 milyar büyüme bekleniyor. Şirketler, personeline Halo veya Civilization 3 gibi popüler oyunları oynamalarına izin vermelerinin yanında oyun üreticileri ve uzaktan-öğrenme sağlayıcıları da yeni müşteriler için oyunlar geliştirmeye yatırım yapmaya başladılar.

Massachusetts Teknoloji Enstitüsünde "Games to Teach" projesine yöneten ve joystick101.org- oyun kültürüyle ilgili web topluluğu- kurucusu Bay Squire şirketlerin oyunların stratejik düşünce ve becerileri öğretmek için eğlenceli ve enteraktif bir yol olduğunu keşfettiklerini belirtmektedir.

"şirkete eğlenceli ve katılımlı şekilde başlıyorsunuz. Eğitimli ve oyunlarla büyümüş bir çalışan nesil var ve bunlar onların beklentileri"

Bu arada Dublin'deki MIT's Media Lab Europe gibi akademik laboratuvarlar, konsantrasyonu geliştirme, rahatlama teknikleri bulma veya insan olarak potansiyellerini geliştirmeyi hedefleyen farklı biofeedback biçimleri üzerinde deneyler yapmaktadır.

Örneğin bir MIT projesi olan "Collective Calm" simüle edilmiş savaş römorkuna birbirine karşı iki takımı yerleştirmektedir. Taşınabilir cihazlar kablosuz olarak, "Galvanik Beceri Tepkisi" olarak isimlendirilen oyuncunun sinirlilik veya ter tepkisiyle ilgili verileri aktarır ve en çok rahat olan takım kazanır.

ÇOCUKLARIN DİKKATİNİ GELİŞTİREN TEKNOLOJİ

(INVESTOR'S BUSINESS DAILY© 2004)

DAVID ISAAC

Yetişkinler de faydalanabilir

Play Attention, düşük uyaranlı oyunlarla dikkati sürdürmeyi geliştirmektedir. Ekrandaki karakterleri sadece zihninizle hareket ettirebileceğiniz bir oyun hayal edin. Bundan daha iyisi mi olur? Evet, sizin için de iyi bir şey. Bu oyunlar, çocukları hatta yetişkinlerin daha dikkatli olmaları için eğitmek amacıyla tasarlanan Play Attention Öğrenme sisteminin bir parçasıdır.

Bu sistemi geliştiren Unique Logic + Technology, ABD nüfusunda %4-%6 arasında yaygınlığı olan dikkat eksikliği rahatsızlığı yaşayanlara faydalı olacağını iddia etmektedir.

Sistem sensorlarla donatılmış PC'ye takılı bir modüle bağlı bir kask kullanmaktadır. Dikkat ve işlem bölgesiyle bağlantılı beyin dalgalarını izlemektedir.

Play Attention kullanıcısı bir göreve ne kadar iyi odaklanırsa ekrandaki oyunlarda da o kadar başarılı olacaktır. “Eğer oyuncu kıpırdamaya, bağırmaya, tırnaklarını yemeye, dikkat dağıtıcı herhangi bir şey yapmaya başladığında bilgisayar bunu görmektedir çünkü dikkat durumu azalmaktadır” demektedir eski öğretmen Unique Logic sahibi Peter Freer.

Etkinliğin birisinde bir uzay gemisi dağın üzerinde uçmaktadır. Oyuncu ne kadar çok odaklanırsa uzaylı daha yüksekte uçmaktadır. Eğer oyuncunun dikkati dağılırsa uzay gemisi ekranın aşağısına batmaktadır. Bir futbol antrenmanı düşünmeye başlayın ve bütün bolklar yıkılsın.

Diğer etkinlikte blokları üst üste bir araya toplamak gerekmektedir.

Video oyunları ile dikkat geliştirmeyi normalde birleştiremezsiniz fakat Play Attention oyunları normallerden farklı. "Grand Theft Auto" gibi oyunlardaki hızlı hareket ve vuruş bulunmamaktadır.

Freer “biz düşük uyaranlı video oyunlarını kullanıyoruz” diyor. “oyunlar ilgi çekici fakat piyasalardaki oyunlar seviyesinde değil”

Aileler çocuklarının 2 saat aralıksız oyun oynamalarından şikâyetçi fakat 20 dakikalık ödev “iki saate ve bir kavgaya” sebep olmaktadır.

Bundan dolayı çocuklar üç halkalı sirki izlerken problem yaşamamaktadır. Freer “Çocuklar ödevlerini bitirmede problem yaşamakta veya eğer yetişkinseniz çek defterini dengeleme de problem yaşamaktadır. Bizim yaptığımız şey onlara eşit uyaran vermek” demektedir.

Freer’a göre kullanıcı 40 -60 saat – yaklaşık bir saatlik seanslarla 20 hafta kadar devam eden- Play Attention uygularsa kullanıcının dikkati kalıcı olarak gelişecektir.

Ürünün teknolojisi NASA bilim adamları Alan Pope ve Olafur Palsson’un çalışmalarına dayanmaktadır.

Bu sistemi en iyi uçuş güvertesi ve alet tasarımı belirlemek için pilotların uçuş simülatöründeki dikkatlerini izlemek için geliştirmişlerdir.

Pope, Play Attention’dan farklı olarak bu teknolojiyi başka bir oyuna uyarlamıştır. Bu cihazında dikkat el kontrolünü etkilemektedir.

“Örneğin kişi arabanın hızlanması için X tuşuna bastığında araba hızlı gidecektir” diyor. Eğer kişi konsantre olursa doğru beyin dalgaları üreterek kontrol edici daha fazla duyarlı olmaktadır.

Pope’a göre Play Attention “çok iyi bir ürün” ve kendi teknolojisinden daha karmaşık olduğunu itiraf etmektedir.

Play Attention, Community Baptist Kilisesi papazı ve Ohio, CBC Öğrenme Merkezi yöneticisi Melvin Woodard’u çok etkilemiş. Play Attention ile 200 çocuğa yardımcı olduğunu ifade etmektedir.

Woodard, okulda problem yaşayan çocuklara yardım etmek istemektedir.

Bu çocukların bir çocuğunun ortalama üstü zekâya sahip olduğuna inanmaktadır. Bu çocuklar sınıfta sıkıldıkları için problem çıkarmaktadırlar. Onun teorisi onun sonuçları tarafından da doğrulanmış gibi görünüyor.

Woodard “Programı tamamlayan çocuklardan geriye dönüş hiç olmadı. Eski günlerine dönen çocuğumuz olmadı. Tüm öğrencilerimiz gelişmeye başladı. Öğretmenleri bize sevgi notları göndermeye başladı: ne yapıyorsanız sakın durmayın. Sınıf, artık bir savaş alanı değil şuan tam bir sınıf” demektedir.

ABD’de bu ürünü kullanana 20 Play Attention öğrenme merkezi 450 okul bulunmaktadır.

Ayrıca Unique Logic okyanus ötesi öğrenme merkezlerine de sahip. Hatta atletlerin dikkatini geliştirmek için Olimpiyat takımı ile çalışmalar yapmaktadırlar.

Şirket, sistemin iki versiyonun satışını yapmaktadır: 2.500 dolarlık Profesyonel paket ve sadece 2 kişini kullanımıyla sınırlı 1800 dolarlık bireysel paket

Çok dafa fazla insanın Play Attention’a ihtiyacı olacak. Freer’a göre “günlük yaşantımızda devamlı fakslarla, e-maillerle, cep telefonlarıyla ve televizyonla meşgulüz. Bu aşırı uyarıcılar

dikkat süremizi etkilemektedir.” Televizyon ve video oyunlarının dikkati nasıl etkilediđi tam olarak bilinmemektedir. Yakın zamanda Japonyada yapılan bir araştırma video oyunlarının dürtü kontrolü gibi işlevleri içeren frontal lobun gelişimini engellediđini göstermiştir. Aynı durum, çok hızlı akışı olan TV görüntüleri içinde geçerlidir

Seattle kentindeki çocuk hastanesinde çocuk doktoru olan Dimitri Christakls yakın zamanda TV’nin küçük çocukları nasıl etkileđiyle ilgili bir araştırma yaptı. Araştırma, televizyonu daha fazla izleyen çocuklarda dikkat problemi görölme olasılıđının daha fazla olduđunu ortaya koymuştur. Christakis’e göre “gerçek yaşamın akışının tersine televizyonda çok hızlı görüntü ve sahne deđişimi olmaktadır”

TV’ye maruz kalan küçük çocukların beyinleri gerçek yaşamında TV akışı gibi olduđu şeklinde gelişmektedir. Eğer dođruysa böyle çocukların gerçek yaşamdaki akışı örneğın sınıf ortamını “sıkıcı” bulmaları sürpriz olmamalđ.

HİPERAKTİF ÇOCUKLAR İÇİN YENİ BİR TEDAVİ: DÜŞÜNCEYLE ÇALIŞAN BİLGİSAYAR SİSTEMİ

(SCIENCE DAILY © 2010)

Çocuklardaki Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) semptomlarını azaltan düşünceye dayalı yeni bilgisayar sistemi bu ay Birleşmiş Krallıkta piyasaya sürülecek. Hertfordshire Üniversitesi Psikoloji Bölümünden Prof. Karen Pine ve asistan Farjana Nasrin tarafından EEG (elektroensefalografy), biofeedback ve beyin dalgalarını değiştiren öğrenme stratejilerinin etkisini araştırmak üzere Hertfordshire okullarında dikkat eksikliği yaşayan on çocuk araştırmaya alınmıştır.

Kar amacı taşımayan toplumsal kuruluş “Games for Life” tarafından sağlanan Play Attention olarak adlandırılan sistem 12 hafta boyunca haftada 3 kez kullanılmıştır. Sistem, çocukların oynayabilecekleri eğlenceli bilgisayar oyunlarından ve bisiklet kaskına benzeyen bir kasktan oluşmaktadır. Kask, beyin aktivitelerini dikkatle ilgili EEG dalgaları şeklinde toplamaktadır.

Öğrenci, konsantre olduğu sürece oyunu kontrol edebilmektedir fakat dikkati dağınık dağınık oyun durmaktadır. Araştırmacılar, çalışmanın sonunda sistemin kullanılmadığı kontrol grubuyla karşılaştırıldığında çocukların dürtüsel davranışlarının azaldığını bulmuştur.

Prof. Pine şöyle ifade etmektedir: “DEHB tanısı olan çocuklar dürtülerini kontrol etmede ve uygun olmayan davranışlarını önlemede zorlanır. Bu durum eğitimsel ve davranışsal güçlüklerle yol açar. Play Attention metodu çocuklara daha az dürtüsel ve daha fazla kendini kontrol sahibi olmasına yardımcı olarak uzun süreli problemleri engelleyebilir.”

Prof. Pine ve özel eğitim psikologu Dr. Rob Sharp, “Games for Life” kuruluşunun yöneticilerinden Ian Glasscock ile birlikte gelecekle ilgili bir projeler üzerinde çalışmaya devam etmektedir

Bir projenin amacı, yüksek düzeyde iletişim ve fiziksel gücü olan çocukların öğrenmelerini değerlendirme aracı olarak bir sistem geliştirmektir. Düşünmeyi kontrol eden bilgisayar oyun metodu, eliyle bilgisayar kullanamayan çocuklar için önemli bir potansiyele sahip gözükmektedir.

Mr. Glasscock’a göre “DEHB gibi dikkatle ilgili problemler birçok çocuęu etkilemektedir ve onların yaşamlarında çok önemli bir etkiye sahip. Play Attention sistemi, kesinlikle DEHB’li çocuklara yardım edecek ilk teknolojidir. Geçmişte bir kiři bu problemle tanılandığında ilk yapılan ilaç tedavisiydi. Bizim sistemimiz ilaçsız ve yan etkisi olmayan bir tedavidir”

“Games for Life”, bu yeni sistemi bu ay Birleşmiş Krallıkta piyasaya sürmeyi planlıyor. Daha fazla bilgi için lütfen ziyaret edin:

[http:// j www.gamesforlife.co.uk/](http://www.gamesforlife.co.uk/)

PLAY ATTENTION

BİBLİYOGRAFYA

DEHB, Otizm, Öğrenme Güçlüğü ve Akademik- Bilişsel Gelişim

- Jarusiewicz, B. (2002). Efficacy of neurofeedback for children in the autistic spectrum: A pilot study. *Journal of Neurotherapy*, 6(4), 39-49.
- Sichel, A. G. , Fehmi, L. G., & Goldstein, D. M. (1995). Positive outcome with neurofeedback treatment of a case of mild autism. *Journal of Neurotherapy*, 1(1), 60-64.
- Albert, A. O. , Andrasik, F. , Moore, J. L. , & Dunn, B. R. (1998). Theta/beta training for attention, concentration and memory improvement in the geriatric population. *Applied Psychophysiology & Biofeedback*, 23(2), 109. Abstract .
- Alhambra, M. A., Fowler, T. P. , & Alhambra, A. A. (1995) . EEG biofeedback: A new treatment option for ADD/ADHD. *Journal of Neurotherapy*, 1(2), 39-43.
- Barabasz, A. , & Barabasz, M. (1996). Neurotherapy and alert hypnosis in the treatment of attention deficit disorder. Chapter in S. J. Lynn, I. Kirsch, & J. W. Rhue (Eds.), *Casebook of Clinical Hypnosis*. Washington, D.C.: American Psychological Association Press, pp. 271-292.
- Barabasz, A. , & Barabasz, M. (2000). Treating AD/ HD with hypnosis and neurotherapy. *Child Study Journal*, 30(1), 25-42.
- Boyd, W. D., & Campbell , S. E. (1998). EEG biofeedback in the schools: The use of EEG biofeedback to treat ADHD in a school setting. *Journal of Neurotherapy*, 2(4), 65-71.
- Budzynski, T. H. (1996). Brain brightening: Can neurofeedback improve cognitive process? *Biofeedback*, 24(2), 14-17.
- Carmody, D. P., Radvanski, D. C. , Wadhwani , S., Sabo, J. J., & Vergara, L. (2001). EEG biofeedback training and attention-deficit/hyperactivity disorder in an elementary school setting. *Journal of Neurotherapy*, 4(3), 5-27.
- Carter, J. L., & Russell , H. L. (1991). Changes in verbal performance IQ discrepancy scores after left hemisphere frequency control training: A pilot report. *American Journal of Clinical Biofeedback*, 4(1), 66-67.
- Cunningham, M., & Murphy, P. (1981). The effects of bilateral EEG biofeedback on verbal, visuospatial and creative skills in LD male adolescents. *Journal of Learning Disabilities*, 14(4), 204-208.
- Egner, T. , & Gruzelier, J. H. (2001). Learned self-regulation of EEG frequency components affects attention and event-related brain potentials in humans. *NeuroReport*, 12, 4155-4159.
- Fehmi, L. G. (1978). EEG biofeedback, multichannel synchrony training, and attention. Chapter in A. A. Sugarman & R. E. Tarter (Eds.), *Expanding Dimensions of Consciousness*. New York: Springer.
- Fehmi, L. G., & Selzer, F. A. (1980). Biofeedback and attention training. Chapter in S. Boorstein (Ed.), *Transpersonal Psychotherapy*. Palo Alto: Science and Behavior Books.

- Hansen, L. M., Trudeau, D., & Grace, L. (1996). Neurotherapy and drug therapy in combination for adult ADHD, personality disorder, and seizure. *Journal of Neurotherapy*, 2 (1), 6-14.
- Jackson, G. M., & Eberly, D. A. (1982). Facilitation of performance on an arithmetic task as a result of the application of a biofeedback procedure to suppress alpha wave activity. *Biofeedback & Self-Regulation*, 7(2), 211-221.
- Kaiser, D. A., & Othmer, S. (2000). Effect of Neurofeedback on variables of attention in a large multi-center trial. *Journal of Neurotherapy*, 4 (1), 5-15.
- Kotwal, D. B., Burns, W. J., & Montgomery, D. D. (1996). Computer-assisted cognitive training for ADHD: A case study. *Behavior Modification*, 20(1), 85-96.
- Linden, M., Habib, T., & Radojevic, V. (1996). A controlled study of the effects of EEG biofeedback on cognition and behavior of children with attention deficit disorder and learning disabilities. *Biofeedback & Self-Regulation*, 21(1), 35-49.
- Lubar, J. F. (1985). EEG biofeedback and learning disabilities. *Theory into Practice*, 26, 106-111.
- Lubar, J. F. (1995). Neurofeedback for the management of attention-deficit/hyperactivity disorders. Chapter in M. S. Schwartz (Ed.), *Biofeedback: A Practitioner's Guide*. New York, Guilford, 493-522.
- Lubar, J. F., & Shouse, M. N. (1976). EEG and behavioral changes in a hyperactive child concurrent with training of the sensorimotor rhythm (SMR): A preliminary report. *Biofeedback & Self-Regulation*, 1 (3), 293-306.
- Lubar, J. F., Swartwood, M. O., Swartwood, J. N., & O'Donnell, P. H. (1995). Evaluation of the effectiveness of EEG neurofeedback training for ADHD in a clinical setting as measured by changes in T.O.V.A. scores, behavioral ratings, and WISC-R performance. *Biofeedback & Self-Regulation*, 20(1), 83-99.
- Lutzenberger, W., Elbert, T., Rockstroh, B., & Birbaumer, N. (1982). Biofeedback of slow cortical potentials and its effects on the performance on mental arithmetic tasks. *Biological Psychology*, 14, 99-111.
- Lutzenberger W, Elbert T, Rockstroh B, Birbaumer N. (1982) Biofeedback produced slow brain potentials and task performance. *Biological Psychology*, 14, 99-111.
- McKnight, J. T., & Fehmi, L. G. (2001). Attention and neurofeedback synchrony training: Clinical results and their significance. *Journal of Neurotherapy*, 5(1-2), 45-62.
- Monastra, V. J., Monastra, D. M., & George, S. (2002). The effects of stimulant therapy, EEG biofeedback, and parenting style on the primary symptoms of attention-deficit/hyperactivity disorder. *Applied Psychophysiology & Biofeedback*, 27(4), 231-249.
- Mulholland, T., Goodman, D., & Boudrot, R. (1983). Attention and regulation of EEG alpha-attenuation responses. *Biofeedback & Self-Regulation*, 8(4), 585-600.
- Nash, J. K. (2000). Treatment of attention-deficit hyperactivity disorder with neurotherapy. *Clinical Electroencephalography*, 31(1), 30-37.
- Norris, S. L., Lee, C., Cea, J., & Burshteyn, D. (1998). Performance enhancement training effects on attention: A case study. *Journal of Neurotherapy*, 3(1), 19-25.

- Othmer, S., Othmer, S. F., & Kaiser, D. A. (1999). EEG biofeedback: Training for AD/HD and related disruptive behavior disorders. Chapter in J. A. Incorvaia & B. F. Mark-Goldstein, & D. Tessmer (Eds.), *Understanding, Diagnosing, & Treating AD/HD in Children and Adolescents*. New York: Aronson, 235-297.
- Patrick, G. J. (1996). Improved neuronal regulation in ADHD: An application of 15 sessions of photic-driven EEG neurotherapy. *Journal of Neurotherapy*, 1(4), 27-36.
- Pratt, R. R., Abel, H., & Skidmore, J. (1995). The effects of neurofeedback training with background music on EEG patterns of ADD and ADHD children. *International Journal of Arts Medicine*, 4(1), 24-31.
- Pulvermuller, F., Mohr, B., Schleicher, H., & Veit, R. (2000). Operant conditioning of left-hemispheric slow cortical potentials and its effect on word processing. *Biological Psychology*, 53, 177-215.
- Rasey, H. W., Lubar, J. E., McIntyre, A., Zoffuto, A. C., & Abbott, P. L. (1996). EEG biofeedback for the enhancement of attentional processing in normal college students. *Journal of Neurotherapy*, 1(3), 15-21.
- Rockstroh, B., Elbert, T., Lutzenberger, W., & Birbaumer, N. (1990). Biofeedback: Evaluation and therapy in children with attentional dysfunction. Chapter in A. Rothenberger (Ed.), *Brain and Behaviour in Child Psychiatry*. Berlin: Springer Verlag, pp. 345-357.
- Rossiter, T. R. (1998). Patient directed neurofeedback for ADHD. *Journal of Neurotherapy*, 2(4), 54-63.
- Rossiter, T. R., & La Vaque, T. J. (1995). A comparison of EEG biofeedback and psychostimulants in treating attention deficit/hyperactivity disorders. *Journal of Neurotherapy*, 1, 48-59.
- Russell, H. L., & Carter, J. L. (1997). EEG Driven Audio-Visual Stimulation Unit for Enhancing Cognitive Abilities of Learning Disordered Boys: Final Report. Washington, D.C.: U.S. Department of Education (SBIR), Contract number RA94130002.
- Scheinbaum, S., Zecker, S., Newton, C. J., & Rosenfeld, P. (1995). A controlled study of EEG biofeedback as a treatment for attention-deficit disorders. In "Proceedings of the 26th Annual Meeting of the Association for Applied Psychophysiology and Biofeedback" pp. 131-134.
- Sheer, D. E. (1975). Biofeedback training of 40-Hz EEG and behavior. Chapter in N. Burch & H. I. Altshuler (Eds.), *Behavior and Brain Electrical Activity*. New York: Plenum.
- Sheer, D. E. (1977). Biofeedback training of 40-Hz EEG and behavior. Chapter in J. Kamiya et al., *Biofeedback and Self-Control 1976/ 1977. An Annual Review*. Chicago: Aldine.
- Shouse, M. N., & Lubar, J. F. (1979). Sensorimotor rhythm (SMR) operant conditioning and methylphenidate in the treatment of hyperkinesis. *Biofeedback & Self-Regulation*, 4, 299-311.
- Shouse, M. N., & Lubar, J. F. (1979). Operant conditioning of EEG rhythms and ritalin in the treatment of hyperkinesis. *Biofeedback & Self-Regulation*, 4(4), 299-311.
- Swingle, P. G. (2001). Parameters associated with rapid neurotherapeutic treatment of common ADD (CADD). *Journal of Neurotherapy*, 5(4), 73-84.

- Swingle, P. G. (1996). Subthreshold 10-Hz sound suppresses EEG theta: Clinical application for the potentiation of neurotherapeutic treatment of ADD/ ADHD. *Journal of Neurotherapy*, 2(1), 15-22.
- Tansey, M.A. (1984). EEG sensorimotor rhythm biofeedback training: Some effects on the neurological precursors of learning disabilities. *International Journal of Psychophysiology*, 3, 85-99.
- Tansey, M.A. (1985). Brainwave signatures—An index reflective of the brains functional neuroanatomy: Further findings on the effect of EEG sensorimotor rhythm biofeedback training on the neurologic precursors of learning disabilities. *International Journal of Psychophysiology*, 3, 85-89.
- Tansey, M.A. (1990). Righting the rhythms of reason: EEG biofeedback training as a therapeutic modality in a clinical office setting. *Medical Psychotherapy*, 3, 57-68.
- Tansey, M.A. (1991). Wechsler (WISC-R) changes following treatment of learning disabilities via EEG biofeedback in a private practice setting. *Australian Journal of Psychology*, 43, 147-153.
- Tansey, M.A. (1993) . Ten-year stability of EEG biofeedback results for a hyperactive boy who failed fourth grade perceptually impaired class. *Biofeedback & Self-Regulation*, 18, 33-44.
- Tansey, M.A., & Bruner, R. L. (1983). EMG and EEG biofeedback training in the treatment of 10-year old hyperactive boy with a developmental reading disorder. *Biofeedback & Self-Regulation*, 8(1) , 25-37.
- Thompson, L. , & Thompson, M. (1998). Neurofeedback combined with training in metacognitive strategies: Effectiveness in students with ADD. *Applied Psychophysiology & Biofeedback*, 23(4), 243-263.
- Tinius, T. P. , & Tinius, K. A. (2001) . Changes after EEG biofeedback and cognitive retraining in adults with mild traumatic brain injury and attention deficit disorder. *Journal of Neurotherapy*, 4(2), 27-44.
- Vernon, D., Egner, T. , Cooper, N., Compton, T., Neilands, C. , Sheri , A. , & Gruzelier, J. (2003). The effect of training distinct neurofeedback protocols on aspects of cognitive performance. *International Journal of Psychophysiology*, 47, 75-85.
- Wadhvani, S., Radvanski , D. C. , & Carmody, D.P. (1998). Neurofeedback training in a case of attention deficit hyperactivity disorder. *Journal of Neurotherapy*, 3(1), 42-49.
- Warner, D.A. , Barabasz, A., & Barabasz, M. (2000). The efficacy of Barabasz's alert hypnosis and neurotherapy on attentiveness, impulsivity and hyperactivity in children with ADHD. *Child Study Journal*, 30(1), 43-49.

PLAY ATTENTION