**BASIN BÜLTENİ**

**2019 yılında 188 ülkede kullanılan Otsimo’da oynanan oyun sayısı 4 milyona yaklaştı**  
   
**Otizm sendromlu çocuklara ücretsiz eğitsel oyunlar ve çocukların ailelerine yapay zekaya dayalı kontrol imkanı sunan mobil platform Otsimo, 2019 yılında 188 ülkede kullanıcılara ulaştı. 2019 yılında koleksiyonuna iki yeni uygulama ekleyen Otsimo'da oynanan oyun sayısı 4 milyona yaklaştı.**

2019 yılında Konuşma Terapisi ile Okul ve Sınıf olmak üzere iki yeni uygulamayı koleksiyonuna ekleyen Otsimo, Özel Eğitim Edinburgh Üniversitesi tarafından “En İyi Otizm Uygulaması” ve HundrED’s 2020 Global Collection tarafından “Dünyanın En İlham Verici Eğitim Yeniliklerinden” biri seçildi.

Otsimo, Turkcell ve T.C. Milli Eğitim Bakanlığı ile üçlü bir anlaşma yaparak özel eğitim uygulamasını Türkiye'de "İçimdeki Hazine" adıyla ücretsiz sunmaya başladı ve özel eğitimi tamamen demokratikleştirme hedefine bir adım daha yaklaştı. 2019'da Otsimo'nun bilgilendirici blog yazılarını okuyanların sayısı ise bir önceki yıla kıyasla yüzde 255 artarak, 315 bin 11 kişiye ulaştı.

**Oynanan oyun sayısı yaklaşık iki katına çıktı**

188 ülkeden kullanıcıya sahip olan Otsimo'da oynanan oyun sayısı bir önceki yıla göre yüzde 92,73 artışla toplam 3 milyon 743 bin 246’ya çıktı. En popüler oyun 605 bin 743 kez oynanan Renkleri Tanıyalım olurken, en başarılı oranda seçilen/eşleştirilen eğitim materyali ise Bir (Öğeleri sayma) oldu. Oyunların sonlarında patlatılan balon sayısı yüzde 230 artışla, 7 milyon 400 bin 602 ulaştı. Etkileşimli oyunlardan Çizim oyununda geçen yıla göre yüzde 107 artışla 18 bin 608 şaheser çizildi. Sosyal Hikayeler ise 14 bin 225 kez okundu.

Özel konuşma sorunları olan çocuklar için Konuşma Terapisi uygulaması yayınlayan Otsimo, dünya genelinde 135 farklı ülkede birçok küçük kahramana ulaştı. 83 bin 967’si konuşma alıştırmasını tamamladı. Otsimo Konuşma Terapisi’nde en çok oynanan egzersiz “Arı” oldu.

Otsimo, 2019 yılında “Teşekkür ederiz!” diyen tam 4 bin 203 e-posta aldı.

**İlgili Kişi:​**

Cumhur Karabacakoğlu

[cumhurk@marjinal.com.tr](mailto:cumhurk@marjinal.com.tr)   
0212 219 29 71

**Otsimo hakkında**

Otsimo otizmli çocukların yoğun ve kaliteli bir eğitim almaları için çocuklara gereken ve eksik kalan eğitimin tablet bilgisayarlar aracılığıyla evde verilmesini amaçlar. Otsimo Çocuk, eğitsel oyunlar içeren bir uygulamadır. Bu uygulama birçok oyunu içinde barındıran bir platformdur. Çocuğun yaşına ve eğitim durumuna göre oyunlar sırayla açılmakta bu sayede eğitim çocuğun durumuna göre şekillenmektedir. Oyunların tamamı “Uygulamalı davranış analizi” (ABA: Applied Behavior Analysis) temel alınarak hazırlanmaktadır. Otsimo Aile, ailelere çocuğuyla ve uygulamayla alakalı tüm bilgi ve seçeneklere ulaşabilecekleri platformdur. Bu uygulama sayesinde aileler Çocuk uygulamasını uzaktan kontrol edebilirler ve eğitimde tam erişeme sahip olurlar. Aileler çocukları hakkında derin analizler sonucunda ortaya çıkan tavsiyeler ve istatistiklere ulaşmaktadır. Yine yapay zeka sayesinde çocukların durumuna özel öğrenim metodu oluşturulur.