



AKSARAY ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ENGELLİLERDE BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR (DİSİPLİNLERARASI) ANABİLİM DALI

**OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU (OSB) OLAN
ÇOCUKLARDA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNU
ÖĞRETİMİNDE VIDEO MODEL YÖNTEMİNİN ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SATI ERGİN

DANIŞMAN

DR. ÖĞR. ÜYESİ ONUR EMRE KOCAÖZ

AKSARAY-2025

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
ENGELLİLERDE BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR (DİSİPLİNLERARASI)
ANABİLİM DALI

OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU (OSB) OLAN
ÇOCUKLARDA GELENEKSEL ÇOCUK OYUNU
ÖĞRETİMİNDE VIDEO MODEL YÖNTEMİNİN ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

SATI ERGİN

DANIŞMAN : DR. ÖĞR. ÜYESİ ONUR EMRE KOCAÖZ

JÜRİ ÜYESİ : PROF. DR. MUSTAFA KAYIHAN ERBAŞ

JÜRİ ÜYESİ : PROF. DR. EKREM BOYALI

AKSARAY-2025

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren(....) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Satı

Soyadı : ERGİN

Bölümü : Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor

İmza :

Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan çocuklarda geleneksel çocuk oyunu öğretiminde video model yönteminin etkisi

İngilizce Adı : Effect of video model method in teaching traditional child games in children with autism spectrum disorder (ASD)

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Satı ERGİN

İmza:

T.C.
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
JÜRİ ONAY SAYFASI

Satı ERGİN tarafından hazırlanan “Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) Olan Çocuklarda Geleneksel Çocuk Oyunu Öğretiminde Video Model Yönteminin Etkisi” başlıklı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Onur Emre KOCAÖZ
(Özel Eğitim Bölümü Zihin Engelliler Eğitimi Anabilim Dalı, Aksaray Üniversitesi)

Üye: Prof. Dr. Mustafa Kayıhan ERBAŞ
(Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, Aksaray Üniversitesi)

Üye: Prof. Dr. Ekrem BOYALI
(Rekreasyon Anabilim Dalı, Selçuk Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi: 24/01/2025

Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun tarih ve
..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü

Prof. Dr. Aybala ÇAYIR

İmza

TEŞEKKÜR SAYFASI

Bu araştırma OSB olan çocukların geleneksel çocuk oyunları öğretiminde video modelle öğretimin etkililiğini göstermek amacıyla yapılmıştır. Çalışmanın gerçekleştirilmesinde emeği geçen herkese teşekkür ederim.

Danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Onur Emre KOCAÖZ'e emeklerinden dolayı teşekkür ederim. Çalışmama sunduğu katkılarından dolayı Doç. Dr. Gülistan YALÇIN'a ve Dr. Öğr. Üyesi Yasin GÜNLÜ'ye teşekkür ederim.

Çalışmam sırasında desteğini esirgemeyen okul müdürüm Gülfer TOPUZ'a, çalışmaya katılan öğretmen arkadaşlarım Tuğba ALTINSOY, Nesrin MERT, Nihal AĞIR, Şerife KALAY ve Murat ASLAN'a teşekkür ederim.

Çalışmaya katılan öğrencilerime ve çalışmaya katılmalarına izin veren ailelerine teşekkürlerimi sunarım.

Bilgi birikimini ve desteğini benden esirgemeyen sevgili eşim Doç. Dr. Murat ERGİN'e ve beni destekleyen kızlarım Çiçek Yaren ve Aslı'ya teşekkür ederim.

Beni büyüten, yetiştiren anne ve babamı rahmetle anıyorum.

TEŞEKKÜRLER...

ÖZET

Bu çalışmada otizm spektrum bozukluğu tanısı almış öğrencilere geleneksel çocuk oyunu öğretiminde video modelin etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma tek-denekli araştırma modellerinden, katılımcılar arası yoklama denemeli çoklu yoklama modelinde yürütülmüştür. Çalışma otizm spektrum bozukluğu tanısı almış 4- 5 yaşında üç öğrenci (iki erkek ve bir kız) ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya, araştırma kriterlerini karşılayan, Özel Eğitim Anaokulu öğrencileri katılmıştır. Araştırmada öğrencilere Kutu Kutu Pense ve Benim Bir Atım Var oyunlarının öğretimi yapılmıştır. Araştırma verileri 2023-2024 eğitim-öğretim yılında toplanmıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerin, öğretmenlerinin ve ebeveynlerinin görüşlerine ilişkin toplanan verilerden çalışmanın sosyal geçerliği saptanmıştır. Çalışma sonucunda, video modelin OSB olan öğrencilere geleneksel çocuk oyunlarını kazandırmada etkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin kazandığı hedef becerileri koruyabildiği ve çalışmanın sosyal geçerliğinin yüksek düzeyde olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler : Geleneksel çocuk oyunları, Video model, Otizm spektrum bozukluğu

Bilim Kodu : 14101

Sayfa Adedi : 82

Yazar : Satı ERGİN

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Onur Emre KOCAÖZ

ABSTRACT

This study aimed to investigate the effect of the video model in teaching traditional children's games to students diagnosed with autism spectrum disorder. The study was conducted in a multiple probe design with probe trials between participants, one of the single-subject research models. The study was conducted with three 4-5 year-old students (two boys and one girl) diagnosed with autism spectrum disorder. Special Education Kindergarten students who met the inclusion criteria participated in the study. In the study, the students were taught the games Boxes of Pliers and I Have a Horse. The research data were collected in the 2023-2024 academic year. The social validity of the study was determined from the data collected regarding the opinions of the participating students, their teachers, and their parents. As a result of the study, it was determined that the video model was effective in teaching traditional children's games to students with autism spectrum disorder. It was also concluded that the students were able to maintain the target skills they acquired and that the social validity of the study was high.

Keywords
spectrum disorder

: Traditional children's games, Video model, Autism

Science Code

: 14101

Number of Pages

: 82

Author

: Satı ERGİN

Supervisor

: Asst. Prof. Dr. Onur Emre KOCAÖZ

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEŞEKKÜR SAYFASI	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLOLAR LİSTESİ	x
ŞEKİLLER LİSTESİ	xi
GRAFİKLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR	xiii
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Çalışmanın Önemi	2
1.3. Çalışmanın Amacı	3
1.4. Çalışmanın Gerekçesi	3
1.5. Sınırlılıklar	4
1.6. Varsayımlar	4
1.7. Tanımlar	4
İKİNCİ BÖLÜM	5
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	5
2.1. OSB'nin Tanımı	5
2.2. OSB'nin Tarihçesi	7
2.3. OSB'nin Yaygınlığı	7
2.4. OSB'nin Nedenleri	8
2.5. OSB olan Bireylerin Gelişim Özellikleri	9
2.5.1. Sosyal ve Duygusal Gelişim Özellikleri	9
2.5.2. Dil ve Konuşma Gelişim Özellikleri	9
2.5.3. Bilişsel Gelişim Özellikleri	10

2.5.4. Fiziksel Gelişim Özellikleri.....	11
2.6. Oyun.....	11
2.6.1. OSB ve Oyun Becerileri.....	12
2.6.2. Geleneksel Çocuk Oyunları.....	13
2.6.3. OSB ve Beden Eğitimi	14
2.7. OSB Olan Bireylerin Öğretiminde Kullanılan Kanıt Temelli Uygulamalar.....	15
2.7.1. Video Model ile Öğretim Yöntemi	17
2.8. İlgili Araştırmalar.....	18
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	23
YÖNTEM.....	23
3.1. Araştırmanın Modeli	23
3.1.1. Araştırmanın Bağımlı ve Bağımsız Değişkenleri.....	23
3.2. Katılımcılar	24
3.2.1. Öğrenciler.....	24
3.2.2. Uygulamacı	26
3.2.3. Gözlemciler	26
3.3. Verilerin Toplanması	26
3.3.1. Beceri Analizi.....	26
3.3.1.1. Kutu Kutu Pense Oyunu Beceri Analizi	27
3.3.1.2. Benim Bir Atım Var Oyunu Beceri Analizi	27
3.3.2. Uygulama Ortamı	28
3.3.3. Kullanılan Araç Gereçler.....	28
3.3.4. Model Video Çekimi	28
3.3.5. Uygulama Süreci	29
3.3.5.1. Başlama.....	30
3.3.5.2. Uygulama.....	32
3.3.5.3. İzleme.....	34
3.3.5.4. Genelleme	35
3.3.6. Sosyal Geçerlik Verilerinin Toplanması	39
3.4. Verilerin Analizi.....	39
3.4.1. Etkililik Verilerinin Analizi.....	39
3.4.2. Güvenirlik Verilerinin Analizi	40
3.4.2.1. Gözlemciler Arası Güvenirlik.....	40

3.4.2.2. Uygulama Güvenirliđi	40
3.4.3. Sosyal Geerlik Verilerinin Analizi	40
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	42
BULGULAR	42
4.1. Kutu Kutu Pense Oyunu Öğretim Etkililiđi Bulguları	42
4.2. Benim Bir Atım Var Oyunu Öğretim Etkililiđi Bulguları	44
4.3. Genelleme Verileri Bulguları	48
4.4. Sosyal Geerlik Verileri Bulguları	49
4.4.1. Ebeveyn Sosyal Geerlik Analizi	49
4.4.2. Öğretmen Sosyal Geerlik Analizi	50
4.4.3. Katılımcı Sosyal Geerlik Analizi	52
BEŞİNCİ BÖLÜM	53
SONUÇ VE TARTIŞMA	53
ALTINCI BÖLÜM	57
ÖNERİLER	57
6.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler	57
6.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	57
KAYNAKÇA	59
EKLER	67
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ TEZ DEĞERLENDİRME FORMU	82

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 2.1: Otizm Spektrum Bozukluklarında Bireylerin Etkilenme Düzeyleri.....	6
Tablo 2.2: DSM’ye Göre Otizmin Yıllar İçerisindeki Değişimi.....	7
Tablo 2.3: Amerika Birleşik Devletlerinde OSB Görülme Sıklığı.....	8
Tablo 2.4: Kanıt Temelli Uygulamalar (Ulusal Otizm Merkezi).....	16
Tablo 2.5: Kanıt Temelli Uygulama Kriterlerini Karşıl原因an Uygulamalar.....	17
Tablo 3.1. Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri.....	25
Tablo 3.2. Kutu Kutu Pense Oyunu Beceri Analizi ve Şarkı Sözleri.....	31
Tablo 3.3. Benim Bir Atım Var Oyunu Beceri Analizi ve Şarkı Sözleri.....	35
Tablo 3.4. Üç Katılımcı İçin Başlama Düzeyi, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Elde Edilen Gözlemciler Arası Güvenirlik Katsayıları.....	40
Tablo 4.1. Efe’nin Başlama Düzeyi, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Kutu Kutu Pense Ve Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Ortalama ve Aralık Doğru Tepki Sayıları.....	46
Tablo 4.2. İkra’nın Başlama Düzeyi, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Kutu Kutu Pense Ve Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Ortalama ve Aralık Doğru Tepki Sayıları.....	47
Tablo 4.3. Sinan’ın Başlama Düzeyi, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Kutu Kutu Pense ve Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Ortalama ve Aralık Doğru Tepki Sayıları.....	48
Tablo 4.4. Genelleme Oturumlarında Kutu Kutu Pense Oyununa İlişkin Doğru Tepki Sayıları.....	48
Tablo 4.5. Genelleme Oturumlarında Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Doğru Tepki Sayıları.....	49

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1. Video Modelle Öğretimin Akış Şeması.....	30
---	----



GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 4.1. Kutu Kutu Pense Oyunu Başlama, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Doğru Tepki Sayıları.....	42
Grafik 4.2. Benim Bir Atım Var Oyunu Başlama, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Doğru Tepki Sayıları.....	44



KISALTMALAR

APA:	Amerikan Psikiyatri Birlięi
MEB:	Milli Eęitim Bakanlıęı
OSB:	Otizm Spektrum Bozukluęu



BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB), sosyal iletişim ve etkileşimde sınırlılıkların yanı sıra, tekrarlayıcı ve takıntılı davranışlarla karakterize olan bir durumdur (Amerikan Psikiyatri Birliği [APA], 2013). OSB olan çocuklar olağan gelişim gösteren akranlarına göre fiziksel aktivitelere daha az katılım göstermektedir (Pan vd., 2011). OSB tanısı almış çocuklar, oyun başlatma, sürdürme ve sonlandırma gibi temel oyun becerilerinde zorluklar yaşamakta, psikomotor gelişimlerinde karşılaştıkları sınırlılıklar nedeniyle fiziksel aktiviteye katılım ya da spor aktivitelerine katılım göstermekte isteksizlik sergileyebilmektedir. Bu sınırlılıklar, OSB olan çocukların akranlarıyla ortak bir oyun kurma ve iş birliği yapma fırsatlarını kaçırmalarına neden olmakta, motor beceri gelişimini ve sosyal iletişim kurma süreçlerini olumsuz yönde etkilemektedir (Alver ve Gümüş, 2020).

Oyun, özellikle okul öncesi dönemde çocukların hayatında merkezi bir yere sahiptir. Bu dönemde çocuklar, dış dünyada karşılaşılabilecekleri zorluklarla başa çıkma becerilerini geliştirirken aynı zamanda bağımsız yaşam becerilerini kazanmak için gerekli temel yetkinlikleri edinirler (Yakar, 2019). Çocukluk dönemindeki oyunların, bireylerin farklı gelişim alanları üzerindeki etkisi tartışmasızdır. Oyunlar, çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimlerine önemli katkılar sağlar. Ayrıca oyun, psikomotor becerilerin gelişimini destekler; çocuklara neden-sonuç ilişkisi kurma, anlam çıkarma, arkadaşlık ilişkileri geliştirme, sorumluluk alma ve topluma uyum becerilerini kazandırır. Oyun, çocukların hem içinde bulundukları anda hem de ileride kuracakları ilişkileri etkileyen doğal bir araçtır (Öğretir, 2008). Bu nedenle, bireylerin çocukluk döneminde oynadığı oyunların niteliği, yetişkinlik döneminde toplum kurallarına uyum sağlamalarında önemli bir rol oynar.

Özellikle oyun sırasında çocukların bağımsızlık, problem çözme ve iş birliği becerilerini geliştirme fırsatı bulduğu görülmektedir. Oyun, çocukların motor, sosyal, bilişsel ve duygusal

gelişimleri için temel bir araç olarak kabul edilir. OSB olan çocuklar için oyun, motor becerilerdeki gecikmeleri aşma, akranlarıyla iletişim kurma, aynı ortamı paylaşma ve sosyal uyum becerilerini geliştirme açısından kritik bir öneme sahiptir.

Oyun sırasında gerçekleştirilen koşma, yürüme, top atma, top tutma, atlama, zıplama ve çömelme gibi fiziksel hareketler, çocukların bedensel gelişimlerine katkıda bulunur. Bunun yanında, el-göz koordinasyonunu gerektiren davranışlar ve vücut dengesini koruma gibi hareketler, OSB olan çocukların psikomotor gelişimlerine fayda sağlar (Papatğa, 2012). OSB olan çocukların oyun becerilerine yönelik yapılan araştırmalar, bu çocukların uygun eğitsel düzenlemelere gereksinim duyduğunu göstermektedir. Bu tür düzenlemeler, onların oyun becerilerini geliştirerek sosyal uyumlarını artırmada ve yaşam kalitelerini iyileştirmede önemli bir rol oynamaktadır.

1.2. Çalışmanın Önemi

Teknolojinin hızlı gelişimi, hem eğitim-öğretim süreçlerini hem de özel gereksinimli bireylerin eğitimine yönelik yaklaşımları önemli ölçüde şekillendirmiştir. Teknoloji destekli öğrenme ortamları, OSB olan bireyleri yüz yüze etkileşim gerektiren öğrenme ortamlarının zorluklarından uzaklaştırır ve gerçek ortamlardaki zorlukların üstesinden gelmelerine yönelik destekler (Fridhi vd., 2018). OSB tanısı almış bireylerin görsel uyaranlara dikkat vermesi ve görsel ipuçlarından yararlanması, video model ile öğretimi etkili bir yöntem haline getirmiştir. Video model ile öğretim, maliyeti düşürmekte, zaman tasarrufu sağlamak ve ebeveynler, kardeşler, öğretmenler gibi farklı bireyler tarafından kolaylıkla uygulanabilmektedir.

Oyun, çocukların zihinsel, psikomotor ve duygusal gelişimleri için vazgeçilmez bir beceri olarak kabul edilegelmiştir. OSB olan çocukların oyun becerileri sınırlıdır; rutinlerine ve alışkanlıklarına bağlı kalmalarından kaynaklı, grup oyunlarına katılmakta veya yeni oyun araçlarını denemekte zorlanırlar. Bu durum, sosyal ilişkiler kurmalarını ve akranlarıyla etkileşimlerini kısıtlamaktadır. Gerçek yaşamı yansıtan oyunlar, çocukların yaşam becerileri kazanmalarına ve topluma uyum sağlamalarına katkıda bulunur. Bu nedenle, OSB olan çocuklara, video model yoluyla öğretim yapılarak oyun becerilerinin öğretimi önem arz etmektedir. Oyun becerilerinin gelişimi, OSB tanısı almış bireylerin sosyal, bilişsel, duygusal ve motor gelişimlerini desteklemek açısından büyük önem taşımaktadır. Bu çalışmada, video modelin geleneksel oyunu öğretiminden ne kadar etkili olduğu araştırılarak, OSB olan çocukların sosyal uyumlarının artırılmasına ve yaşam kalitelerinin iyileştirilmesine katkı

sağlanması hedeflenmektedir.

1.3. Çalışmanın Amacı

Çalışmanın temel amacı okul öncesi dönemde OSB olan öğrencilere geleneksel çocuk oyunu öğretiminde video model ile öğretim yönteminin etkililiğinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Otizm spektrum bozukluğu tanısı almış öğrencilere uygulanan video model yöntemi geleneksel çocuk oyunu öğretiminde etkili midir?
2. Otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilere uygulanan video model yöntemi geleneksel çocuk oyunu öğretiminde kazanılan beceriler uygulamadan yedi, on dört, yirmi bir gün sonra da kalıcı olmuş mudur?
3. Otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilere uygulanan video model yöntemi geleneksel çocuk oyunu öğretiminde kazanılan beceriler okul bahçesinde, normal gelişim gösteren akranlarla, katılımcıların kendi arasında genelleme yapılabilmiş midir?
4. Otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilerin ebeveynlerinin ve öğretmenlerinin, video model öğretim yöntemi ile geleneksel çocuk oyunu öğretilmesi hakkındaki görüşleri nelerdir?

1.4. Çalışmanın Gerekçesi

Yapılan araştırmalar incelendiğinde OSB olan çocuklarla geleneksel çocuk oyunu becerilerinin video model ile öğretimin ele alındığı çalışma sayısının sınırlı ya da hiç olmadığı görülmüştür. Çalışma için seçilen geleneksel çocuk oyunları kalabalık gruplarla oynanan, fiziksel aktivite gerektiren, kendine özgü kuralları olan oyunlardır. Video modelle öğretim yöntemi kullanılarak yiyecek içecek hazırlama öğretimi (Gülsöz ve Çıkılı, 2018), zeka oyunları oynama becerisi öğretimi (Taşkesen, 2022), kurallı oyun öğretimi (Boyraz, 2016), sembolik oyun öğretimi (Öncül, 2015), sosyo-dramatik oyun öğretimi (Kaptan, 2018), video animasyon ile kaybolduğunda yardım isteme becerisi öğretimi (Topuz, 2023) gibi çalışmaların yapıldığı saptanmıştır. Fakat video modelle öğretim yöntemi kullanılarak geleneksel çocuk oyunları oynama becerisi ile ilgili bir çalışmaya rastlanmamıştır. Oyun becerilerinin öğretiminde kullanılan mevcut teknolojilerin etkilerinin incelendiği araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışmada, video model yönteminin OSB tanısı almış çocuklara geleneksel oyunların öğretilmesinde ne derece etkili olduğu araştırılmıştır. Bu durum da bu çalışmanın özgünlüğünü

ortaya koymaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. 2023- 2024 Eğitim- Öğretim Yılı'nda Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı Özel Eğitim Anaokulunda öğrenim gören öğrencilerle,
2. Katılımcı sayısı okul öncesi dönemdeki 4-5 yaş grubu OSB olan üç öğrenci (2 erkek ve 1 kız) ile,
3. Öğretilen oyun sayısı iki geleneksel çocuk oyunu (Kutu Kutu Pense, Benim Bir Atım Var) ile yapılmıştır.

1.6. Varsayımlar

1. Yapılan araştırmaya katılan öğrencilerin tıbbi değerlendirme ve eğitsel değerlendirmeler sonunda aldığı tanılarının doğru olduğu varsayılmıştır.
2. Yapılan araştırmada kullanılan veri toplama araçlarının ulaşılmak istenen bilgiyi elde etmede geçerli olduğu ve güvenilir olduğu varsayılmıştır.

1.7. Tanımlar

Otizm Spektrum Bozukluğu: Bireylerin sosyal etkileşim kurmada ve karşılıklı iletişim kurmada yetersizlik gösterdiği, sınırlı, tekrar eden davranış örüntüleri ve etkinlikleri ile karakteristik, hayatın erken gelişim döneminde ortaya çıkan bir bozukluktur (APA, 2013).

Video Model: Video model ile öğretim yönteminde öğretilmesi hedeflenen davranış ya da öğretilmesi hedeflenen beceri için bir model kullanılarak, modelin davranışlarının video kaydının alındığı ve görüntüleme araçlarından yararlanılarak öğretimin uygulandığı bir yöntemdir (Wong, 2013).

Geleneksel Çocuk Oyunları: Geleneksel çocuk oyunları sonraki kuşaklara sözlü ya da sözlü olmayan yöntemlerle aktarılmaktadır. Toplumlarda eskiden yer almış günümüze kadar gelmiş oyunlardır. Oyunlar iletişim temelli oyunlardır, fiziksel becerilere ve yaratıcılığa dayanırlar. (Hazar, Tekkurşun-Demir ve Dalkıran, 2017).

İKİNCİ BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB)'nin tanımı, tarihçesi, yaygınlığı ve nedenleri incelenerek, OSB olan bireylerin sosyal, duygusal ve bilişsel gelişim özelliklerine değinilmiştir. Oyun kavramının OSB olan bireylerin gelişimindeki önemi üzerinde durularak, geleneksel çocuk oyunlarının sosyal becerilerin geliştirilmesindeki katkıları değerlendirilmiştir. Uygulama oturumlarında kullanılan video model ile öğretim yönteminin ve bu yöntemin OSB olan bireylerin eğitimindeki rolü ele alınmıştır. Bu kapsamda, hem video model hem de oyun temelli yaklaşımları konu alan çalışmalara yer verilerek OSB olan bireylerin gelişimine olan etkileri tartışılmıştır.

2.1. OSB'nin Tanımı

Leo Kanner 1943 yılında OSB olan çocukları; toplum içinde yalnızlık duyan, ekolaliye sahip, aynılığı koruyan ve bir kısmının hafızası çok kuvvetli çocuklar olarak tanımlamıştır (Kanner, 1943). Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) ise otizm spektrum bozukluğunu, gelişimin erken dönemlerinde ilk belirtileri ortaya çıkan, bireylerin sosyal etkileşim ve sosyal iletişim becerilerinde bozukluklar, takıntılı, tekrarlayıcı davranışlar ve ilgi alanlarında sınırlılıklar ile kendini gösteren nöro-gelişimsel bir bozukluk olarak tanımlamıştır (APA, 2013).

Tablo 2.1. Otizm Spektrum Bozukluklarında Bireylerin Etkilenme Düzeyleri

Etkilenme	
Düzeyi	İletişim ve Etkileşim Kısıtlı, Yineleyici Davranışlar
Üçüncü düzey “Çok önemli ölçüde desteği gerektirir”	Sözel ve sözel olmayan toplumsal iletişim Davranışlarında esneklik becerilerindeki ağır eksiklikler, işlevsellikte göstermeme, değişiklik ağır bozukluklara neden olur, çok sınırlı bir karşısında güçlükle çekme ya biçimde toplumsal etkileşimi başlatır ve da diğer kısıtlı/yineleyici başkalarından gelen toplumsal ilişki kurma davranışlar bütün alanlarda yaklaşımlarına çok az tepki gösterir. işlevselliği belirgin olarak bozar. Sözelimi, anlaşılabilir ancak birkaç sözcük Odağını ve yaptığı eylemi kullanabilen ve çok seyrek olarak etkileşim değiştirmekte büyük başlatan ve başlattığında da toplumsal sıkıntı/güçlük yaşar. gerekleri karşılamak üzere olağandışı yaklaşımlarda bulunan ve ancak doğrudan toplumsal yaklaşımlara tepki veren bir kişi.
İkinci düzey “Önemli ölçüde desteği gerektirir”	Sözel ve sözel olmayan toplumsal iletişim Davranışlarında esneklik becerilerinde ağır eksiklikler; destek gördüğü göstermeme, değişiklik bir sırada bile toplumsal bozukluklar görülür karşısında güçlükle çekme ya da ve başkalarından gelen toplumsal ilişki diğer kısıtlı/yineleyici kurma yaklaşımlarına çok az tepki ya da davranışlar, sıradan bir olağandışı tepkiler gösterir. Sözelimi, yalnız gözlemcinin görebileceği denli cümlelerle konuşan, kısıtlı özel ilgileriyle sık ortaya çıkar ve değişik sınırlı etkileşim içinde olan ve sözel olmayan bağlamlarda işlevselliği bozar. iletişimde yadırganacak yönleri bulunan bir Odağını ve yaptığı eylemi kişi. değiştirmekte büyük sıkıntı/güçlük yaşar.
Birinci düzey “Desteği gerektirir”	Destek görmediğinde toplumsal Davranışlarda esneklik etkileşimindeki eksiklikler görünür göstermeme, bir ya da birden çok bozukluklara neden olur. Toplumsal bağlamda işlevselliğin belirgin etkileşimleri başlatmakta güçlük çeker ve olarak bozulmasına neden olur. başkalarından gelen toplumsal ilişki kurma Etkinlikler arasında geçiş yaklaşımlarına karşı sıra dışı ya da başarısız yapmakta güçlük çeker. tepkiler verdiğine ilişkin açık örnekler vardır. Düzenleme ve tasarlama Toplumsal etkileşimlere karşı ilgisi azmış gibi sorunları, bağımsız olmasına görünebilir. Sözelimi, tam cümlelerle engel olur. konuşan ve iletişim kuran, ancak karşılıklı konuşmayı pek beceremeyen, arkadaş edinme girişimleri yadırgayıcı ve başarısız olan bir kişi.

(APA, 2014: 28)

2.2. OSB'nin Tarihçesi

OSB ile ilgili olarak literatür incelendiğinde otizm teriminin 1911 yılında İsviçreli psikiyatr Eugén Bleuler tarafından ilk kez kullanıldığı varsayılmaktadır. Bleuler otizm terimini kendisini dış dünyadan tamamen soyutlayan, çevrede olan olaylarla ilgilenmeyen bireylerin olumsuz davranışlarını tanımlamak için kullanmıştır. Çocuk psikiyatristi Leo Kanner 1938 yılında çocukluk şizofrenisi tanısı almış olan çocuklarla çalışırken bazı çocukların diğerlerinden farklı olduğunu gözlemlemiştir; 1943 yılında yazdığı Etkili İletişimde Otistik Bozukluk isimli makalede araştırmasına konu olan çocukların durumunu açıklamıştır. Kanner bu çalışmasında incelediği çocuklarda görülen üç özelliğe dikkat çekmiştir. Özelliklerden birincisi aşırı yalnızlık, ikinci özellik aynılığı koruma isteği, üçüncü özellik ise hiç konuşmama ya da iletişim için konuşmanın kullanılmamasıdır. Kanner'dan sonra yapılan farklı otizm tanımlarında bu üç özellik yer almıştır (Kanner, 1943; Rakap, 2017; Sucuoğlu, 2011). Otizm, 1950 ve 1960'lı yıllarda çocukluk şizofrenisinin erken dönemi olarak tanımlanmıştır. 1960 yılında otizm ile ilgili çalışmalara başlayan Rutter'in otizm hakkındaki ölçütleri bugün de DSM-IV'e temel oluşturmaktadır. 1950-1960'lı yıllar otizmin nedenleri üzerine yapılan çalışmaları kapsamaktadır (Şahin, 2018). 1970'li yıllarda otizmin psikolojik nedenli olma düşüncesi azalmış, biyolojik nedenli olduğu üzerinde durulmuştur. Yine bu yıllarda zihinsel yetersizlikle bağlantısı kurulmuştur. 1980 yılında yayımlanan DSM-3'le otizm ilk defa Ruhsal Bozukluklar Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabına alınmıştır (Rakap, 2017). 2013 yılında yayımlanan DSM-5'te sosyal iletişim ve etkileşim tek başlık altında sunulmaya başlanmıştır (APA, 2013).

Aşağıda OSB'nin yıllar içerisindeki değişimi özetle tablo halinde sunulmuştur.

Tablo 2.2. OSB'nin Yıllar İçerisindeki Değişimi

1	1940-1950	Otizm teriminin ortaya çıkışı
2	1950-1960	Otizmin nedenlerine ilişkin ilk çalışmalar
3	1960-1980	Kurumsallaşma (eğitim-öğretim çalışmaları)
4	1980-2000	Otizimde tanılama ve tıbbi çalışmalar
5	2000'den günümüze	Yeni milenyum (bilimsel dayanaklı uygulama yaklaşımı) 2013 yılında yayımlanan DSM

(Çolak, 2015)

2.3. OSB'nin Yaygınlığı

OSB son yıllarda görülme sıklığında artış gözlenen gelişimsel yetersizlik gruplarından birisidir. Hastalıkların Kontrolü ve Engellenmesi Merkezi (Centers for Disease Control and Prevention [CDC])'nin raporuna göre, OSB'nin erkeklerde görülme sıklığının kızlara göre 4-5 kat daha

fazla olduğu ve her 36 çocuktan birinin OSB tanısı aldığı belirtilmiştir (ABD Hastalık Kontrol ve Önleme Merkezi [CDC], 2020). Yine CDC'nin raporuna göre, ABD'de OSB yaygınlık oranlarında 2002 ile 2008 yılları arasında %78'lik bir artış gözlenmiştir. 1995 yılında her 500 çocuktan 1'ine OSB tanısı konurken yıllara göre bu oran gittikçe artmıştır ve 2022 her 44 çocuktan 1'ine OSB tanısı konmuştur. CDC tarafından Amerika Birleşik Devletleri'nde 1995 ile 2022 yılları arasında OSB görülme sıklığının yıllara göre değişimini gösteren tablo aşağıda sunulmuştur (CDC, 2020).

Tablo 2.3. Amerika Birleşik Devletlerinde OSB Görülme Sıklığı

1995 yılında 1/500
2001 yılında 1/250
2006 yılında 1/150
2009 yılında 1/110
2012 yılında 1/88
2014 yılında 1/68
2018 yılında 1/54
2022 yılında 1/44

Türkiye'de 2022-2023 öğretim yılında Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı 363 resmi özel eğitim anaokulunda, 4.402 erkek, 2.013 kız olmak üzere toplam 6.415 öğrenci öğrenim görmüştür (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2023). 2016 yılında yayımlanan Resmi Gazetede, Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Bireylere Yönelik Ulusal Eylem Planında, 2014 yılı Millî Eğitim Bakanlığı verilerine göre zorunlu eğitim çağında 16.837 OSB olan çocuk olduğu belirtilmiştir (Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Bireylere Yönelik Ulusal Eylem Planı 2016-2019). Türkiye'de 2006 yılında 1/150 otizm tanısı konurken, 2014 yılında 1/64 otizm tanısı konulduğu rapor edilmiştir (Resmi Gazete, 2016).

2.4. OSB'nin Nedenleri

Otizm spektrum bozukluğunun nedenlerinin tam olarak bilinmemesi ile birlikte, otizmin altında yatan sebepler arasında, bazı risklerin otizmi etkileyebileceği düşünülmektedir. OSB'nin tek bir tip olmadığı, OSB'nin oluş nedeninin de sadece bir nedenden kaynaklanmadığı günümüzde kabul gören bir anlayıştır (Korkmaz, 2010). Günümüzde kabul gören başka bir anlayış da OSB'nin genetik ve çevresel etmenler gibi birçok etmenin birbiri ile etkileşerek karmaşık bir

gelişimsel nörolojik bozukluk olarak kendini gösterdiği (Baykara, 2003; Şener ve Özkul, 2013). Uzun yıllar, anne-çocuk ilişkisindeki yetersizliğin, özellikle bebeklik çağındaki ilişki yetersizliğinin OSB'ye sebep olduğu düşünülmüş ama daha sonraki yıllarda yapılan araştırmalar bu görüşü desteklememiştir (Baykara, 2003).

2.5. OSB olan Bireylerin Gelişim Özellikleri

2.5.1. Sosyal ve Duygusal Gelişim Özellikleri

OSB, temelde sosyal iletişim ve etkileşim becerileri ile ilgili bir farklılık olduğu için OSB olan çocuklar, sosyal-duygusal gelişim alanında pek çok zorlukla karşılaşabilirler. OSB belirtileri içinde ilk göze çarpanlar da sosyal gelişimle ilgili olanlardır. Özellikle on iki aydan sonra çocukların sosyal-duygusal gelişimi ile ilgili beklediğiniz birçok beceri OSB olan çocuklarda ya gözükmemekte ya da sınırlı oranda gözükabilmektedir (Ergün, 2019).

OSB olan bireylerin davranışsal özellikleri genellikle sınırlı ve yoğun ilgi alanlarına sahip olma, fiziksel temastan rahatsızlık duyma, bazı ses ve kokulara karşı aşırı duyarlılık gösterme (Kırcaali-İftar, 2015) gibi özelliklerle karakterize edilir. Bu bireyler, değişimlere karşı direnç gösterirler ve düzen takıntısı geliştirebilirler; örneğin, sınıfta hep aynı yerde oturmak isterler, etkinlik saatlerinde değişiklik olduğunda, beslenme düzenleri bozulduğunda, rutinleri bozulduğunda veya oyuncaklarının, nesnelerin yeri değiştirildiğinde, öfke nöbetleri yaşayabilirler veya hırçın davranışlar sergileyebilirler. Nesnelerle alışılmadık şekilde oynama eğilimleri de gözlemlenmiştir; örneğin, bir oyuncak arabanın tekerleklerini saatlerce döndürebilir ya da bir nesneyi uzun süre çeşitli açılardan inceleyebilirler. Bu bireyler genellikle çevreleriyle sınırlı iletişim kurarlar ve sıklıkla yeme bozuklukları sergilerler (APA, 2013). Bu davranışların nedenleri tam olarak anlaşılmamış olmakla birlikte, duysal girdilerin işlenmesindeki zorlukların bazı tepkilere yol açabileceği öne sürülmüştür (Sicile-Kira, 2014). Duyusal hassasiyetlerin ve rutinelere bağlılığın, OSB olan bireylerin sosyal etkileşim ve adaptasyon süreçlerinde önemli zorluklar yarattığı düşünülmektedir.

2.5.2. Dil ve Konuşma Gelişim Özellikleri

OSB olan bireylerin dil ve konuşma becerilerindeki sınırlılıkları sözel olmayan iletişimden sözel iletişime kadar geniş bir yelpaze içinde değişebilmektedir. Bazı OSB olan çocuklar konuşmayı

normal gelişim gösteren yaşlıları ile aynı zamanda öğrenirler ancak dilin kullanımında gecikmeler gözlenebilir (Şahin, 2018). Ekolali ifade edici dili olan OSB olan çocuklarda genellikle gözlenen bir özelliktir. Ekolali, çocuğun çevresinden duyduğu sözcükleri anında veya daha sonra tekrarlamasıdır (Peeters, 1995).

OSB olan çocukların dil ve konuşma gelişimi değerlendirildiğinde birçok çocuğun dil gelişimi açısından konuşmaya geç başladığı görülmektedir. Anne babalar çocuklarının OSB olduğundan şüphelendiklerinde bir uzmana başvurma sebepleri genellikle ilk olarak gecikmiş konuşmadır (Ergün, 2019). OSB olan çocukların ilk kelimelerini söylemeleri olağan gelişim gösteren akranlarına göre daha geç olabilir. Ayrıca OSB olan çocuklar kendilerinden beklenen yaşta ya da gecikmiş dönemde konuşma becerilerini edinmiş olsalar bile konuşmayı bir iletişim aracı olarak kullanmakta sınırlılık yaşayabilirler (Şahin, 2018).

OSB olan Bireyler için Dil ve Konuşma Özellikleri:

- Ekolali
- İşaretlerle kendini ifade etme
- Kişi zamirlerini kullanmada güçlük çekme
- Tekdüze konuşma
- Dile dayalı şakaları anlamada güçlük
- Konuşma konusunda sınırlılık
- Neden, niçin, nerede, nasıl sorularına cevap vermede güçlük çekme (Sucuoğlu, 2011).

2.5.3. Bilişsel Gelişim Özellikleri

OSB olan bireylerin bilişsel özellikleri farklılık göstermektedir. OSB olan bireylerin bir kısmında ek olarak zihinsel yetersizlikten etkilenme durumu ile karşılaşılabilir, bu durum bütün OSB olan çocuklarda görülemeyebilir, OSB olan çocukların bilişsel özellikleri çok geniş bir yelpazede değerlendirilebilir. Bir kısmında herhangi bir zihinsel yetersizlik görülmez (Ergün, 2019) ve hatta olağan dışı üstün yetenekler de görülebilir (Şahin, 2018). OSB olan çocukların bilişsel özellikleri OSB olan öğrencilerin bazılarının ortalama ya da daha üst düzeyde zihinsel kapasiteye sahip olduğu ve birçoğu sözel iletişimi kullanmasalar da uygun yaklaşımlarla destekleyici teknolojiler ve diğer iletişim cihazları aracılığıyla iletişim kurabilmektedirler (Grenier, 2021).

OSB olan çocuklar öğrendikleri bilgi ve becerileri farklı alanlara aktarmada ve algılar arasında ilişki kurmada sınırlılık yaşayabilmektedirler ve bu nedenle de soyut ifadeleri anlamakta çoğu

zaman güçlük çekmektedirler. Uyarıların tüm özelliklerine dikkat etmede zorlanırlar yani aşırı seçici algıları bulunmaktadır. Örneğin, pek çok kişinin dikkatini çekmeyen otobüs hareket saatleri, uçuş programı ve sayılarla çok fazla ilgilenirken asıl dikkate almaları gereken uyarıyı kaçırabilirler (Şahin, 2018). Zihinsel yetersizlik durumu eşlik eden OSB olan çocuklarda yapılacak öğretimlerin planlanmasının çocuğun yaşına göre değil gelişimine göre yapılması uygun olacaktır (Ergün, 2019).

2.5.4. Fiziksel Gelişim Özellikleri

OSB tanısı almış çocuklarda fiziksel ve motor özellikler büyük ölçüde farklılıklar gösterir. OSB olan çocukların motorik özellikleri genellikle olağan gelişim gösteren akranlarıyla benzer biçimde gelişirken, bazılarında motor gelişimde gecikmeler görülebilir. Yapılan çalışmalara bakıldığında, OSB olan bazı bebeklerde hipotoni (düşük kas tonusu) ve yürüme yaşında gecikmeler görülmüştür. Motor gecikmelerin, bazı fizyolojik faktörlerden ziyade beceriyi yerine getirmede motivasyon eksikliği, oyunlara katılamama veya hareketsiz yaşam stilinden kaynaklandığı belirtilmiştir (Houston-Wilson, 2017).

OSB olan çocuklar fiziksel yönden birçok beceriyi yapabilecek performansa sahip olmalarına karşın oturma, yürüme vb. becerilerinde gecikme gözlemlenebilir ayrıca parmak ucunda yürüme görülebilir. Karşılıklı top atma-tutma, merdivenden inip çıkma, dengede durma gibi motor becerilere sahiptirler ancak OSB olan bireyler bu becerilerin kazanımında güçlük yaşayabilirler. OSB olan çocukların bir kısmının büyük kas motor becerileri ve küçük kas motor becerileri zayıf olabilirken bir kısmı da özel beceri gerektiren mekanik, takmalı, sökmeli materyalleri kolayca takıp çıkarabilirler (Şahin, 2018).

2.6. Oyun

Geçmişten günümüze oyun birçok şekilde tanımlanmıştır. Montaigne oyunu, çocukların temel uğraşı alanı olarak tanımlamıştır. Rousseau oyunu, çocuğun temel hakkı ve doğal bir öğrenme yöntemi olarak tanımlamıştır. Rousseau çocuklara sevgi ile yaklaşılmasını, çocukların oyun oynaması için ortam hazırlanması ve eğlenmeleri için fırsat tanınması gerektiğini belirtmiştir. Freud, oyuna işlevsel bir anlam yüklemiştir ve oyunu bireyin korkuları ve sosyal çatışmaları ile baş etmesine yardımcı olan, bireyin olgunlaşmasını ve öz benliğini bulmasını sağlayan etkinlikler olarak görmüştür. Piaget ise oyunu tanımlarken zihinsel gelişimi odağa almıştır,

oyunu çevreden gelen uyaranları algılama ve özümleme yoluyla bilişsel dengeyi tekrar sağlama süreci olarak tanımlamıştır (Bardak ve Topaç, 2021).

Günümüzde ise Özhan (1997) oyunu, bir ya da daha fazla kişinin belirlenmiş kurallar eşliğinde zihnini, bedenini ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlenceli hareketler olarak tanımlamıştır. Çakmak ve Elibol (2011) ise oyunu; amacı belli olan veya amacı belli olmayan, kurallı veya kuralsız olarak uygulanabilen, her durumda çocuğun isteyerek katıldığı bilişsel, fiziksel, dil, sosyal-duygusal gelişimin temeli olan, çocuk için etkin bir öğrenme durumu olarak tanımlamıştır.

Kurt ve Özkaya (2015) oyunun, insanların temel ihtiyacı olan barınma, beslenme, uyku kadar önemli bir gereksinim olduğunu belirtmişlerdir. Oyunun en temel gereksinimleri birebir karşılamasa bile çocukların sosyal, fiziksel, duygusal, dil gelişimi ve zihin gelişimine katkısı olduğunu ifade etmişlerdir. Çocukların oyun sayesinde geliştikleri ve büyüdüğü (Sukan, 1993), heyecanlı, eğlenceli ve hoş zamanlar geçirdikleri, çocuğun gelişimi için önemli bir etkinlik ve iyi bir fırsat (Aksoy ve Çiftçi, 2008) olarak literatürde yer almıştır. Aileler, oyunla çocuklarının hem güzel vakit geçirmelerini sağlar hem de çocuklarının zihinsel, duysal ve fiziksel gelişimlerine katkıda bulunabilirler (Ağyar, 2014). Oyunda çocuğun koşması, rol yapması, iletişim kurması, sorunlarla baş edebilmesi, hatta ağlaması bile belli alanlarda gelişimine katkı sağlamaktadır.

Oyunun psikomotor gelişime katkıları değerlendirildiğinde; oyun, çocukların fiziksel sağlıkları için oldukça önemli bir etkinliktir. Oyun ile çocuklar kendi bedenlerini tanıyabilirler, motor yeteneklerini geliştirebilirler, hız, esneklik, dikkat, güç gibi psikomotor yeteneklerini de geliştirebilirler (Cevher-Kalburan, 2014).

Sunay (1994) çocukların oyunlar ile büyük kaslarını (kol, bacak, gövde) ve küçük kaslarını (parmak) kontrol etme ve öğrenme imkânı bulduklarını ifade etmiştir. Çocukların gelişim dönemleri dikkate alındığında, oyunun iki yaştan sonra psikomotor gelişimle ilgili kritik bir araç olduğu ve 5-6 yaştan başlayarak artan denge, dikkat, koordinasyon ve sürat gibi beceriler için önemli bir etkinlik olduğu belirtilmiştir (Topkaya, 2004).

2.6.1. OSB ve Oyun Becerileri

OSB olan çocukların akranları ile iletişime girip etkileşimde bulunmaları, akranları ile aynı ortamı paylaşabilmeleri için oyun becerilerinin önemi çok büyüktür (Sucuoğlu, 2004). OSB olan

çocuklar, oyun kurallını anlamakta güçlük yaşayabilirler, diğer çocukların oyun sırasında neler yapacaklarını tahmin etmekte güçlük çekebilirler. Bu nedenle OSB olan çocuklar kurallı oyunlarda zorluk yaşayabilmektedirler (Cardon, 2007). OSB olan çocuklar oyundaki grubun kurallarını ve oyun kurallarını anlamakta zorluk yaşayabildikleri için gruba girmek istemeyebilirler. Oyuna katılsalar bile oyun sırasında odaklanmakta ve oyunu sürdürmekte ve oyunu sonlandırmakta zorluk yaşayabilirler (Wolfberg, 2004).

Ayrıca OSB olan çocukların sosyal ve iletişim becerilerinde yaşadığı sınırlılıkların oyun becerilerini de etkilediği bildirilmiştir. Oyun ile OSB olan çocukların yaratıcılığı geliştirilebilir, hayal dünyası genişletilebilir ve sosyalleşmeleri sağlanabilir (Ayan, Memiş, Eynur ve Kabakçı, 2012; Aydın, 2008; Papatğa, 2012). OSB olan çocuklar, normal gelişim gösteren akranlarından farklı oyun ve oyuncaklarla oynama becerileri sergileyebilirler. OSB olan çocukların, sebep-sonuç ilişkisi kurmayı gerektiren oyuncaklarla (örn. çingirak, tuşlu ses çıkaran oyuncaklar vb.) oynama becerisinde, oyuncakların duysal özellikleri (oyuncağın sesi, rengi, kokusu, yumuşaklığı vb.) ile ilgilendiklerini ve bu oyuncaklarla tekrarlı davranışları içeren etkinlikte bulunabildikleri, oyuncakları işlevlerine uygun kullanamadıkları gözlenmiştir. Normal gelişim gösteren çocuklar, oyuncakları değişik şekillerde ve temel amacının dışında başka bir nesne yerine kullanabilirler. Ancak OSB olan çocuklar çoğu zaman bu oyuncakların asıl işlevini anlayamamakla birlikte onları farklı şekillerde kullanmak için de bir yol izleyemeyebilirler (Sucuoğlu, 2013).

Tüm çocukların gelişiminde oyun becerileri oldukça önemlidir. Fakat oyun OSB olan çocukların temel yetersizliklerinin başında gelmekte, OSB'nin tanı ölçütleri içerisinde sosyal ve iletişim becerilerindeki eksiklikler yer almaktadır (APA, 2013). Bu bağlamda OSB olan çocukların oyun becerilerinin geliştirilmesi oldukça önem arz etmektedir.

OSB olan çocukların oyun becerilerine bakıldığında:

- Senaryolu ve sembolik oyunlar oynamada sınırlılıklara sahip oldukları,
- Arabaları sıraya dizmek, yapboz parçalarının arka ya da ön yüzlerine dokunmak gibi oyuncaklar ile amaçlarına uygun olmayan şekillerde oynadıkları,
- Sosyal oyunlara ilgi göstermedikleri ve katılmadıkları rapor edilmiştir (Rakap, 2017).

2.6.2. Geleneksel Çocuk Oyunları

Çocukların sosyalleşmesini sağlayan en önemli faktörlerden biri oyundur. Oyun bebeklikten

itibaren çocuęu biyolojik, fizyolojik, psikolojik ve sosyolojik olarak geliştirir (Çınar, 2008). Çocuklar üç yaşına kadar kendi başlarına ya da yetişkinlerle oyun oynarlar. Üç yaşından sonra çocuklar akranları ile oyun oynamayı tercih ederler. Üç beş yaş arasında akranları ile oyun oynamak çocukların hayatında önemli bir yer almaktadır (Göncü, 2005). Çocukların oyuna katılmasında istekli olmaları önemlidir, oyun oynamada gönüllü olmaları beklenir (Çınar, 2008). UNESCO 2003 yılında Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesi'nde; geleneksel çocuk oyunlarının korunması gereken halk kültür ürünleri içinde yer aldığını belirtmiş ve geleneksel çocuk oyunlarının unutulmaması için önerilerde bulunmuştur (Oğuz ve Ersoy, 2005).

Oyunda oyunun sonucu düşünülmez, oyunun amacı eğlenmektir (Yavuzer, 1993). Oyun, eğlence amacının yanında çocuęun nitelik ve nicelik açısından gelişimini de tamamlar. Oyun aynı zamanda kültürel yapının devamlılığını sağlar (Sümbüllü ve Altınışik, 2016).

Geleneksel çocuk oyunları; genellikle, atlama-sıçrama-sekme oyunları, değnek oyunları, dilsiz-şaşırtma oyunları, dramatik oyunlar, ezgili oyunlar, koşma-kovalama-kapma oyunları, saklama-saklanma oyunları olarak sınıflandırılır (Cengiz, 1997). Geleneksel çocuk oyunları kültüre ve coğrafyaya göre farklılık gösterse de çocuk oyunlarının temeli birbirine benzerlik göstermektedir. Geleneksel çocuk oyunları toplumun milli ve manevi kültürünü içinde barındırır. Geleneksel çocuk oyunları açık havada oynanabildięi gibi evde ve okulda da işbirliği içinde oynanabilir. Oyunların oynandığı alana ortama baęlı olmaksızın kullanılan malzemeler genellikle benzerlik gösterir. Geleneksel çocuk oyunları ile çocuęun gelişim alanları (bilişsel-fiziksel-dil-sosyal) desteklenirken, toplumun değerleri de bu oyunlarla öğrenilir ve oyunlar aracılığıyla gelecek kuşaklara aktarılır (Sümbüllü ve Altınışik, 2016).

2.6.3. OSB ve Beden Eğitimi

OSB olan öğrenciler beden eğitimi derslerinde iletişim, aktiviteler arası geçiş ve duyuşal olarak aşırı yüklenme gibi konularda sorun yaşayabilmektedirler. OSB tanısı almış olan öğrenciler beden eğitimi derslerinde öğrenme süreçlerinde desteęe ihtiyaç duyabilirler (Grenier, 2021). OSB olan birçok öğrenci beden eğitimi derslerinde performanslarını etkileyecek yer deęiştirme ve nesne kontrol becerileri gibi gelişim basamaklarında da birtakım güçlükler yaşayabilmektedirler (Pan, Tsai ve Hsieh, 2011).

OSB olan öğrencilerin psikomotor becerileri edinmesinde hareket örüntüleri de güçlüklerden oluşabilmektedir. Bu öğrencilerin yürüyüş biçimleri alışılmamış bir görünüm sergileyebilir,

öğrenciler el sallama ya da el çırpma gibi tekrarlayan davranışlarda bulunabilirler. Bu durum, onlar için öğrenme eylemini zorlaştırabilmektedir. Bu türden davranışlar sıklıkla öğrencilerin kendilerine özgü güçlü yönlerinin fark edilmesini zorlaştıran, içsel zihinsel düşünceler ya da derin düşünceler ile ortaya çıkabilmektedir. Bir öğrencinin futbol ya da basketbol gibi takım oyunlarında güçlük yaşaması, atletizm ya da yüzme gibi bireysel oyunlarda başarılı olamayacağı anlamına gelmemektedir (Grenier, 2021).

2.7. OSB Olan Bireylerin Öğretiminde Kullanılan Kanıt Temelli Uygulamalar

OSB olan bireyler için geliştirilen birçok müdahale bulunmaktadır. Bu müdahaleler kullandıkları yöntem, müdahalelerin uygulama şekli, müdahaleleri uygulayan kişi, müdahaleleri uygulama sıklığı, müdahalelerin uygulandığı ortam gibi özellikleri açısından farklılık gösterebilmektedir. OSB olan çocuklara öğretim sunmak amacıyla etkili ve verimli yöntemlerin belirlenmesinde kanıt temelli uygulamalara ihtiyaç vardır. OSB için çok sayıda müdahale bulunmasına rağmen bilimsel olarak etkililiği kanıtlanmış müdahale sayısı azdır. Etkililiği kanıtlanan müdahaleler kanıt-temelli uygulamalar olarak isimlendirilmektedir. Kanıt-temelli uygulamaların kullanımı ile OSB olan bireyler ve aileleri için önemli çıktılara ulaşılmakta, zaman ve maliyetten tasarruf sağlanmakta aynı zamanda etkisiz-yararsız hatta zararlı uygulamalardan korunmak mümkün olabilmektedir (Bakkaloğlu, 2020).

Kanıt temelli uygulamalar: ABD’de bağımsız araştırma kuruluşlardan biri olan Ulusal Otizm Merkezi (National Autism Center) tarafından OSB ile yapılan bilimsel çalışmalar incelenmiş ve belirli kriterlere göre sınıflandırılmıştır. Ulusal Standartlar Raporu’na (2015) göre çocuklar, ergenler ve genç yetişkinler (22 yaş altı) için belirlenen 14 Kanıt Temelli Uygulama tablo halinde aşağıda verilmiştir (National Autism Center [NCA], 2015):

Tablo 2.4. Kanıt Temelli Uygulamalar (Ulusal Otizm Merkezi)

1. Davranışsal Müdahaleler
2. Bilişsel Davranışsal Müdahale Paketi
3. Küçük Çocuklar İçin Kapsamlı Davranışsal Terapi
4. Dil Öğretimi (Üretme)
5. Model olma
6. Doğal Öğretim Stratejileri
7. Ebeveyn Eğitimi
8. Akran Öğretimi
9. Temel Tepki Öğretimi
10. Çizelgeler
11. Replik Sunma
12. Kendini Yönetme
13. Sosyal Beceri Öğretimi
14. Öykü Temelli Müdahaleler

Literatürde ise kanıt temelli uygulama kriterlerini karşılayan uygulamalar şunlardır (Charlop, Lang ve Rispoli, 2018; Yücesoy Özkan, 2015):

Tablo 2.5. Kanıt Temelli Uygulama Kriterlerini Karşıllayan Uygulamalar

1.	Akran aracılı uygulamalar
2.	Ebeveyn temelli uygulamalar
3.	Ayrık Denemelerle Öğretim ve Yanlıssız Öğretim Yöntemleri
4.	Ayrımlı pekiştirme
5.	Beceri analizi
6.	Bekleme süreli öğretim
7.	Bilişsel davranışsal uygulamalar
8.	Doğal öğretim uygulamaları
9.	Egzersizler
10.	Görsel destekler
11.	İpucu sunma
12.	İşlevsel davranış değerlendirme
13.	İşlevsel iletişim öğretimi
14.	Kendini yönetme
15.	Model olma
16.	Öncüllere dayalı uygulamalar
17.	Pekiştirme
18.	Replikli öğretim
19.	PECS (Picture Exchange Communication System/Resim Değiş-Tokuşuna Dayalı İletişim Sistemi)
20.	Sosyal beceri öğretimi
21.	Sosyal öyküler
22.	Sönme
23.	Teknoloji destekli uygulamalar
24.	Temel tepki öğretimi
25.	Tepkiyi durdurma/ Yeniden yönlendirme
26.	Video Model ile Öğretim
27.	Yapılandırılmış oyun grupları

2.7.1. Video Model ile Öğretim Yöntemi

Günümüzde yaygın olarak kullanılan dizüstü bilgisayar/cep telefonu/tablet kullanımı ile geleneksel çocuk oyunu görüntüleri tekrar tekrar izlenebilmekte ve böylece öğrencinin derse olan ilgisi ve dikkati sağlanabilmektedir. Ülkemizde oyun öğretiminde kanıt temelli uygulamalar kullanılarak yapılan araştırmalar incelendiğinde; OSB olan çocuklarda oyun ve oyun türleri ve özellikleri, oyun aktivitelerinde annenin rolü, kaynaştırma ortamında kurallı oyun öğretimi (Odluyurt, 2013) konulu araştırmalar yapılmıştır.

Son yıllarda video model ile öğretim, OSB olan çocuklara yönelik etkili bir öğretim yöntemi olarak giderek daha fazla kullanılmaya başlanmıştır (Bellini ve Akullian, 2007). Video model ile öğretim, mevcut davranışları değiştirmek veya yenilerini öğretmek amacıyla canlı olmayan,

video aracılığıyla sunulan davranışların gösterilmesi olarak tanımlanmaktadır. Öğrenci modeli ekranda görür ve kendisine gözlemlenen tepkileri taklit etme fırsatı verilir (Reagon, Higbee ve Endicott, 2006). Video model ile öğretim yöntemi, bilimsel araştırmalar ile etkisi kanıtlanmış uygulamalardan biridir. Video modelle öğrenme yöntemi sosyal öğrenme kuramına dayanır. Bu kurama göre öğrencilerin başkalarını gözlemleyerek davranışları öğrendikleri varsayılmıştır (Akmanoğlu, 2008). Ülkemizde OSB olan çocuklarda geleneksel çocuk oyunu öğretiminde video model yönteminin etkisini içeren araştırmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle video model yöntemi ile geleneksel çocuk oyunu öğretiminin incelenmesinin gelecekte yapılacak araştırmalara ve alanda çalışan eğitimcilere yol göstereceği düşünülmektedir.

Video model ile öğretim yönteminin temelinde gözleyerek öğrenme kuramı vardır. Gözleyerek öğrenme kuramı, kişinin davranışın sonucunu yaşayarak öğrenmesi gerekmeden, diğer bireylerin davranışlarını gözleyerek öğrenmesi görüşüne dayanır. Bu yöntemde birey hedef davranışları sergileyen modelin davranışlarını önce videoda izler ardından izlediği davranışı taklit eder (Akmanoğlu ve Tekin-İftar, 2011). Bu yöntemde birey, izlediği videoda modelin davranışlarını ayırt eder sonra izlediği beceri ile ilgili davranışları doğal ortamda sergiler. Bu uygulama sonucunda edinilen davranışlar hem kalıcıdır hem de genellenebilir (Halisküçük, 2007).

Video model ile öğretim yöntemi canlı modelle öğretim yöntemi ile karşılaştırıldığında; daha az zaman ve maliyet gerektirmesinin yanı sıra, güvenilir bir değerlendirme aracıdır (Olçay-Gül ve Vuran, 2010). Ayrıca video model ile geleneksel çocuk oyunu görüntülerini öğrenci tekrar tekrar izleme fırsatı bulmaktadır. Çalışma sonucunda video modelin etkili olduğu belirlenirse, öğretmenlerin ve ailelerin OSB olan çocuklarda beceri öğretiminde kullanabileceği düşünülmektedir. Çalışmamızda kullanılan video modelle öğretim ile ilgili daha önce yapılan benzer çalışmalara rastlanmıştır.

2.8. İlgili Araştırmalar

Video model ile öğretim yönteminin OSB olan bireylerde kullanıldığı çalışmalar incelendiğinde, Topuz (2023) tarafından yapılan doktora tez çalışmasında, toplumsal ortamlarda sunulan ve ipucunun giderek arttırılmasıyla öğretim yöntemini içeren video animasyon temelli öğretim sürecinin OSB olan çocuklara kaybolma durumlarında yardım isteme becerisinin edinimi, kalıcılığı ve genellemesi üzerindeki etkililiği incelenmiştir. Araştırmaya, yaşları beş-altı yaşlarında üç çocuk ve çocukların anneleri katılmıştır. Araştırmada, yoklama denemeli

çoklu yoklama modeli kullanılmıştır. Çalışmada OSB olan çocukların kaybolduklarında yardım istemeleri için bağımsız yardım isteme becerisinin öğretimi yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda, video animasyon temelli öğretim sürecinin çocukların kaybolduklarında akıllı saat ve tanıtıcı kart kullanarak yardım isteme becerilerini edinmelerinde ve becerileri farklı ortamlara ve kişilere genellemelerinde etkili olduğu saptanmıştır. Bununla birlikte çocukların edindikleri becerileri uygulamadan sonra 30, 75 ve 135 gün sonra da korudukları görülmüştür.

Gülsöz ve Çıkkılı'nın (2018) çalışmasında, yüksek fonksiyonlu OSB olan öğrencilere soğuk içecek hazırlama ve sunma becerilerinin öğretilmesinde video ile model olmanın etkisi araştırılmıştır. Çalışma 10-11 yaş grubu üç öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma denekler arası çoklu yoklama modeli ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda, video ile model olma yönteminin yüksek fonksiyonlu otizmli öğrencilere soğuk içecek hazırlama ve sunma becerilerinin öğretilmesinde etkili olduğu ve öğretimin sonunda da bu becerileri korudukları görülmüştür. Yine OSB olan çocuklara yiyecek-içecek hazırlama becerilerinin öğretilmesinde Genç'in (2010) yaptığı tez çalışmasında, sadece eşzamanlı ipucuyla öğretim ve video model ile bir arada kullanıldığı öğretim uygulamalarının etkisi ve verimliliği karşılaştırılmıştır. Çalışmada uyarlamalı dönüşümlü uygulamalar kullanılmıştır. Bu çalışma OSB olan 5-6 yaşlarında dört erkek öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada öğretimi yapılan beceriler; kakaolu süt, sıcak içecek, toz içecek, sandviç, çikolatalı ekmek, kahvaltı gevreği hazırlama ve mısır patlatmadır. Çalışmanın sonucunda iki öğretim uygulaması arasında farklılık belirlenmemiştir.

D'Ateno, Mangiapanello ve Taylor'ın (2003) okul öncesi OSB olan üç yıl sekiz aylık bir çocuğa oyun becerilerini öğretmek için videoyla model olma yöntemini kullanılan çalışmada hem sözel hem de motor becerilerin öğretiminde (çay yapmak, alışveriş yapmak ve yemek pişirmek) video model yöntemi kullanılmıştır. Oyun becerilerinin öğretiminde; yemek pişirme becerisi için yemek pişirme seti, alışveriş becerisi için plastik oyuncak yiyecekleri olan bir oyuncak alışveriş arabası, çay partisi için masa ve tabakları olan bir çay partisi seti kullanılmıştır. Müdahale sırasında pekiştirme veya düzeltme kullanılmamıştır. Çalışmanın sonucunda, video modelle öğretim müdahalesinin hem sözel hem de motor tepkilerin hızlı bir şekilde edinilmesini sağladığı belirlenmiştir.

OSB olan bireylerde video model ile oyun öğretiminin kullanıldığı çalışmalar incelendiğinde Taheri-Torbati ve Sotoodeh'in (2019) OSB olan çocuklarda video model ve canlı model ile öğretim yönteminin, motor becerilerin öğrenilmesi üzerindeki etkisinin araştırdığı araştırmada, katılımcıların hareket verileri hareket analizörü ile kayıt altına alınmış ve ön test, son test ve

kalıcılık testi verileri analiz edilmiştir. Çalışma grubu 9-13 yaş grubu 24 canlı model grubu ve 24 video model grubu olmak üzere toplam 48 otizimli erkek çocuktan oluşmuştur. Çalışmada her iki grubun da (canlı model ve video model) fasulye torbasını hedefe doğru atma becerilerinin geliştiği gözlenmiştir. Bununla birlikte hem canlı model hem de video model öğretim yöntemleri OSB olan çocuklara motor becerileri öğretmede etkili yöntemler olduğunu göstermiştir. Ancak canlı model ile video modelle öğretim yöntemleri arasında anlamlı bir fark olmadığı belirlenmiştir. Yine motor gelişim ile ilgili olarak Baykuş (2023) tarafından yapılan tez çalışması, öğretmen bakış açılarına göre Uyarlanmış Oyun çalışmalarının OSB olan bireylerin motor gelişim, fiziksel uygunluk, sosyal beceri ve dil gelişimlerine etkisini belirlemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya 10-11 yaş grubu OSB olan altı erkek öğrenci ve dört öğretmen katılmıştır. Çalışma deseni ön test- son test, kontrol grupsuz deneysel desen olarak kurgulanmıştır. Katılımcılara Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği ve Fiziksel Uygunluk ve Motor Gelişim testleri uygulanmıştır. Motor gelişim testleri: reaksiyon, pençe kuvveti, bacak kuvveti ve antropometrik (boy, kilo vb.) ölçümlerden oluşmuştur. Çalışmada, Uyarlanmış Oyun çalışmalarının OSB olan çocukların fiziksel uygunluk, motor gelişim ve sosyal becerilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Kocaöz (2015) tarafından yapılan çalışmada, video model müdahale paketinin (skillstreaming) OSB olan ortaokul çağındaki üç öğrencinin sosyal beceri performansına (selamlaşma ve sohbet başlatma) etkisi incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda, üç öğrencinin de video model müdahale paket uygulanmasının ardından sosyal beceri performanslarını geliştirdiği belirlenmiştir. İzleme evresinde de kazanılan sosyal beceri performansının kalıcı olduğu saptanmıştır.

Bilgin ve Akkaynak'ın (2021) araştırmasında, OSB olan çocuklarda oyun ve dramının sosyal beceri düzeylerine etkisi incelenmiştir. Araştırmaya 48-72 aylık OSB olan 21 çocuk katılmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden, öntest-sontest deneme modeli kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada 12 hafta, haftada dört gün olmak üzere iki seans oyun ve drama programı uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda, oyun ve dramının sosyal beceri düzeylerine olumlu etkisi belirlenmiştir. Ayrıca cinsiyet, anne yaşı, merkez dışında alınan eğitim, anne eğitim düzeyi, kardeş sayısı gibi demografik değişkenler açısından oyun ve dramının sosyal beceri düzeylerini etkilemediği sonucuna varılmıştır.

Charlop-Christy, Le ve Freeman (2000) tarafından yapılan çalışmada, video modelle öğretim ile canlı modelle öğretimin OSB olan çocuklara gelişimsel becerilerin öğretilmesinde etkililiği

karşılaştırılmıştır. 7-11 yaş grubu beş OSB olan çocuğa video model ile öğretimde her çocuğun hedef davranışı (işbirlikçi oyun, sosyal oyun vb.) gerçekleştiren modellerin videokasetini izlerken, canlı model ile öğretimde çocukların hedef davranışı gerçekleştiren canlı modelleri izlemesinden oluşmuştur. Gözlemlerin ardından hedef davranışların edinimi ve genellenmesi test edilmiştir. Çalışmanın sonucunda video model ile öğretimin canlı model ile öğretime göre görevlerin daha hızlı öğrenilmesini sağladığı ve becerilerin genellemesinde etkili olduğu belirlenmiştir.

Akmanoğlu, Yanardağ ve Batu'nun (2014) araştırmasında, OSB olan çocuklara rol oyun becerilerinin öğretiminde, video model-aşamalı yardımla ve sadece video ile modelin etkisi incelenmiştir. Araştırmaya 4-6 yaş arasında dört öğrenci katılmıştır. Hedef beceriler; kahvaltı oyunu, meyve taşıma ve oyun alanı oyunudur. Araştırma sonucunda oyun becerilerinin öğretiminde iki öğretim yönteminin de öğrencilerde etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Kaptan (2018) tarafından yapılan tez çalışmasında ise OSB olan çocuklara sosyo-dramatik oyun öğretiminde video model ile öğretim yönteminin etkisi incelenmiştir. Çalışma tek denekli araştırma modellerinden yoklama evreli çoklu yoklama modeli ile yürütülmüştür. Çalışma 6 ile 9 yaş arasında üç erkek ve biri kız olmak üzere toplam dört OSB olan çocukla yürütülmüştür. Araştırmaya katılan çocuklara, manavlık oyununda manav ve müşteri rolüne yönelik davranışlar ile repliklerin öğretimi amaçlanmıştır. Çalışmanın sonucunda, OSB olan çocuklara video model ile öğretim yönteminin sosyo-dramatik oyun öğretiminde etkili olduğu belirlenmiştir. Buna ek olarak katılımcıların öğrendikleri becerileri genellegebildikleri ve kazandıkları becerileri korudukları saptanmıştır.

Boyras'ın (2016) araştırmasında, OSB olan çocuklara aşamalı yardımla öğretimin kurallı oyun becerilerinin öğretimine etkisi, sürdürülmesi ve genellemesi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma okulöncesi sınıfına devam eden 6-7 yaşında OSB olan üç çocukla yürütülmüştür. Araştırmada tek denekli araştırma yöntemlerinden katılımcılar arası yoklama evreli çoklu yoklama modeli kullanılmıştır. Araştırmada aşamalı yardımla öğretim yöntemi ile OSB olan çocuklara Yağ Satarım Bal Satarım oyunu öğretilmiştir. Sonuç olarak OSB olan çocuklara aşamalı yardımla öğretimin kurallı oyun becerisinin öğretiminde etkili olduğu ve kazanılan becerileri genellegebildikleri görülmüştür. Eriş (2021) tarafından yapılan tez çalışmasında, OSB olan çocuklarda oyun oynama becerisinin (Hamburger oyunu ve Hayvan çiftliği oyunu) kazandırılmasında video model ile öğretimin etkililiğinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma tek-denekli araştırma modellerinden denekler arası yoklama denemeli çoklu yoklama modeli ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya atipik OSB olan yedi yaşında üç erkek çocuk katılmıştır.

Araştırmada Hayvan Çiftliği Oyun Seti ve Hamburger Yapma Oyun Seti kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL) kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, OSB olan çocuklara oyun oynama becerisinin öğretiminde video model ile öğretimin etkili olduğu saptanmış ve uygulama yapıldıktan sonra da kazanımların kalıcı olduğu belirlenmiştir.

Yazgan ve İmir'in (2024) çalışmasında OSB olan çocukların oyun becerilerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırma verileri, 18 OSB olan çocuğun gözlem oturumunda kaydedilen video kayıtları ve araştırmacının oturumlarda tuttuğu gözlem kayıt notlarından oluşmuştur. Araştırmada oyuncak davul (işlevsel oyun), legolar (yapı inşa oyunu), çaydanlık ve bardak (dramatik oyun), kutu oyunu (kurallı oyun) seçilmiştir. Araştırma verileri, içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda, OSB olan çocukların oyun sürecinde tekrar eden ve takıntılı davranışlar sergilediği gözlenmiştir. İletişim becerileri açısından; işlevsel, dramatik ve kurallı oyunda göz teması kuran çocuk sayısının, göz teması kurmayan çocuklara göre daha fazla olduğu saptanmıştır.

Taşkesen (2022) tarafından yapılan doktora tez çalışmasında, OSB olan bireylere zekâ oyunları oynama becerilerinin öğretiminde video ipucu uygulamasının etkililiği araştırılmıştır. Araştırma tek denekli araştırma desenlerinden katılımcılar arası yoklama evreli çoklu yoklama modeli ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya OSB olan bir kız ve iki erkek toplam üç öğrenci katılmıştır. Çalışmanın sonucunda OSB olan bireylere video ipucu yönteminin zekâ oyunları öğretiminde etkili olduğu belirlenmiştir. Araştırmada Penta, Rush hour ve Q-Bitz oyunlarının öğretimi gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın sonucunda katılımcıların video ipucu uygulaması ile zekâ oyunları oynama becerisini edinerek kurala uygun şekilde oynadıkları belirlenmiştir. Araştırmanın genelleme bulguları kişiler ve ortamlar arası genelleme oturumlarında yüzde yüz oranında etkili olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın kalıcılık bulguları ise zekâ oyunları oynama becerilerinin yüzde yüz oranında korunduğunu saptamıştır. Araştırmanın sosyal geçerlik bulguları, OSB olan çocuklara zekâ oyunları öğretiminin yararlı olduğu, kullanılan yöntemin etkili olduğu ve sosyal geçerliği olduğunu ortaya koymuştur. Özetle OSB olan bireylere zekâ oyunları öğretiminde video ipucu uygulamasının etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırmanın modeli, araştırmanın bağımlı ve bağımsız değişkenleri, katılımcılar, uygulamacılar, gözlemciler, verilerin toplanması, beceri analizleri, uygulama yapılacak ortamlar, uygulamada kullanılacak araç gereçler, model video çekimi, uygulama süreci ve toplanan verilerin analizine ilişkin bilgiler sunulmuştur.

3.1. Araştırmanın Modeli

OSB olan çocuklara geleneksel çocuk oyunlarının öğretiminde video model ile öğretimin etkisinin incelendiği bu araştırma, tek-denekli araştırma modellerinden, katılımcılar arası çoklu yoklama modelinde gerçekleştirilmiştir. Tek denekli araştırmalar nicel araştırma yaklaşımını esas alan, deneysel araştırma grubunda yer alan araştırmalardır. Bu araştırma türü bağımsız değişkenin kontrolünün bütünüyle araştırmacıda olmasından dolayı deneysel araştırmalar arasında yer alır (Tekin-İftar, 2018).

Bağımsız değişken uygulandığında bağımlı değişken düzeyinin belirlenmesi ve uygulama evresi ile ne ölçüde farklılaştığı anlaşılmaktadır (Tekin-İftar, 2018).

3.1.1. Araştırmanın Bağımlı ve Bağımsız Değişkenleri

Bu araştırmanın bağımlı değişkeni, geleneksel çocuk oyunlarından kutu kutu pense ve benim bir atım var oyunlarının katılımcılar tarafından gerçekleştirilme performansdır. Araştırmanın bağımsız değişkeni ise kutu kutu pense ve benim bir atım var oyunlarının öğretim oturumlarında kullanılan video model yöntemi ile oluşturulmuş uygulama programıdır.

Araştırmada öğretilmesi hedeflenen geleneksel çocuk oyunları seçilirken oyunların zorluk düzeyinin birbirine yakın olması, fiziksel aktivite içeren oyunlar olması katılımcıların oynarken zevk alabileceği, okulun fiziksel ortamlarında oynanabilen oyunlar olmasına dikkat edilmiştir.

3.2. Katılımcılar

Araştırmaya, Aksaray ili MEB'e bağlı Özel Eğitim Anaokuluna devam, araştırmaya dahil olma kriterlerindeki ön koşul becerilerini karşılayan otizm spektrum bozukluğu tanısı almış 4- 5 yaşlarında üç öğrenci (iki erkek ve bir kız) katılımcı olarak dahil edilmiştir. Video modelle öğretim için iki erkek bir kız akran ile video çekimleri yapılmıştır. Öğretim oturumlarında iki yetişkin (okul öncesi öğretmeni) araştırmaya dahil edilmiştir. Yetişkinlere öğretimler yapılmadan önce, öğretim sırasında nasıl davranacakları hakkında bilgi verilmiştir.

Araştırmanın Kutu Kutu Pense oyunu uygulama güvenilirliği veri formu (EK-1) ve Benim Bir Atım Var oyunu uygulama güvenilirliği veri formu ve (EK-2) çalışmanın yapıldığı okulda görev yapan rehber öğretmen ve okulda görev yapan okul öncesi öğretmeni tarafından doldurulmuştur. Gözlemcilerin böyle bir çalışmada ilk deneyimleridir. Gözlemcilere Uygulama Güvenirliği Veri Toplama Formu verilerek, formun nasıl kullanılacağı açıklanmıştır. Formda; oyunların beceri basamakları ve Araç-Gereç Hazırlama-Ortam, Dikkati Sağlama, Beceri Yönergesi Sunma, Öğrenci Tepkilerine Uygun Tepki Verme, Öğrencinin Katılımını Pekiştirme maddelerine yer verilmiştir. Gözlemcilerden her beceri basamağında bu maddelere uygulamacının tepkisine göre (+) veya (-) simge vermesi istenmiştir.

Araştırmaya dahil edilen öğrenciler, gözlem yapılarak, öğretmenler ile görüşülerek, aileler ile görüşülerek belirlenmiştir. Çalışmada öğretimi yapılacak geleneksel çocuk oyunları özel eğitim sınıf öğretmenleri, okul öncesi öğretmenleri ve öğrencilerin aileleri ile görüşülerek belirlenmiştir. Katılımcıların kazandırılması hedeflenen oyunları daha önce oynamadıkları, kurallarını bilmedikleri tespit edilmiştir.

3.2.1. Öğrenciler

Araştırmaya katılanların öğrencilerin araştırmaya alınma kriterleri şunlardır:

- Otizm spektrum bozukluğu tanısı almış olma,
- Araştırmaya katılım için ebeveyn onayı almış olma,
- Sözel yönergeleri takip etme, yerine getirme,
- Videodaki görüntüyü 3 dakika süreyle izleme,
- Görsel ve sesli uyarıcılara en az 3 dakika süreyle dikkatini verme,

- Sağ ve sol kavramlarını bilme,
- İnce ve kaba motor becerileri taklit etme.

Tablo 3.1. Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri

Kod adı	Cinsiyet	Yaş	Okula devam süresi	Tanı
Efe	Erkek	5	2 yıl	Hafif düzeyde otizm
İkra	Kız	5	2 yıl	Hafif düzeyde otizm
Sinan	Erkek	4	1 yıl	Hafif düzeyde otizm-Dil ve konuşma bozukluğu

Efe beş yaşında erkek öğrencidir. Efe'ye bir yaşında OSB tanısı konmuştur. Efe bir yaşından beri özel rehabilitasyon kurumunda eğitim almaktadır. Özel eğitim anaokuluna iki yıldır devam etmektedir. Efe bağımsız olarak yemek yer, kıyafetlerini soyunup çıkarabilir, bağımsız olarak tuvalet becerisini gerçekleştirir, rakamları tanır, 1-5 arası rakam ve nesne eşlemesi yapar. Ana renkleri(kırmızı, mavi, sarı, yeşil) ve geometrik şekilleri (üçgen, kare, dikdörtgen, daire) tanımaktadır. Makasla rastgele keser, kalemi uygun şekilde tutarak çizgi çizebilmektedir. Üç tekerlekli bisikleti sürebilir, koordineli koşabilir. Efe konuşmaları takip eder dikkatini konuşana verir. Efe sorulara mantıklı cevap verir, günlük rutini anlatır. Basit düzeydeki yönergeleri yerine getirir. Yetişkinin yaptığı hareketleri, videoda izlediği hareketleri taklit edebilmektedir. Efe muz yemeyi sever. Topla oynamaktan hoşlanır, Legolarla oynamaktan, arabalarla oynamaktan hoşlanır.

İkra beş yaşında kız öğrencidir. İkra'ya iki yaşında OSB tanısı konmuştur. İkra üç yaşından beri özel rehabilitasyon kurumunda eğitim almaktadır. Özel eğitim anaokuluna iki yıldır devam etmektedir. İkra'nın konuşma becerileri gelişmiştir. İkra kendisi ile konuşulduğunda konuşmaya dikkatini verir. Kendisine yöneltilen sorulara mantıklı cevaplar verir. Düşük ses tonu ile tane tane konuşur. Söyledikleri anlaşılır. İkra öz bakım becerilerini bağımsız olarak yerine getirmektedir. Bağımsız olarak yemeğini yer, tuvalet becerisini yerine getirir, kıyafetlerini soyunup giyinebilmektedir. İkra rakamları tanır, birer ritmik 20'ye kadar sayar. Ana renkleri (kırmızı, mavi, sarı, yeşil) ve geometrik şekilleri (kare, üçgen, daire, dikdörtgen) tanır. Basit yönergeleri anlar, yerine getirir. İkra çay seti, evcilik gibi oyunlardan hoşlanır. Çikolata, kraker yemekten hoşlanır.

Sinan dört yaşındadır. Sinan'a sekiz aylıkken OSB tanısı konmuştur. Sinan bir yaşından beri

özel rehabilitasyon kurumunda eğitim almaktadır. Özel eğitim anaokuluna bir yıldır devam etmektedir. Sinan'ın akıcı bir konuşması vardır fakat kelimelerinin çoğu anlaşılabilir seviyededir. Kendisi ile konuşana dikkatini verir, yönergeleri anlar ama yerine getirmek istemez, inatçı davranışlar gösterebilmektedir. Sinan 20'ye kadar sayıları tanır, 1-10 arası sayı ve nesne eşler. Ana ve ara renkleri tanır. Geometrik şekilleri (kare, üçgen, daire, dikdörtgen) ve geometrik cisimleri (küp, küre, silindir) tanır. Sinan'ın ince motor becerileri gelişmiştir; örneğin makasla kağıt keser, kalem ile rastgele karalama yapar, ipe boncuk dizer. Sinan'ın kaba motor becerileri gelişmiştir; örneğin; merdiven inip çıkar, üç tekerlekli bisiklet sürer, top atar, top tutar, topa ayakla vurur. Sinan atıştırma malikleri yemeyi sever. Gruplara girmekten hoşlanmaz sınıftaki oyuncaklarla bağımsız oynamaktan hoşlanır.

3.2.2. Uygulamacı

Uygulamacı, Zihinsel Engelliler Sınıf Öğretmenliği alanında lisans mezunu ve Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı'nda yüksek lisans öğrencisidir. Uygulamacı MEB'e bağlı Eğitim Uygulama Okulu 1. Kademe' de beş yıl, İlkokul Özel Eğitim sınıfında dört yıl, Ortaokul Özel Eğitim sınıfında dokuz yıl ve Özel Eğitim Anaokulunda üç yıl olmak üzere toplam 21 yıllık öğretmenlik deneyimine sahiptir.

3.2.3. Gözlemciler

Çalışmanın gözlemcileri çalışmanın yapıldığı okulda görevli 12 yıllık deneyimi olan Rehber Öğretmen ve 15 yıllık deneyimi olan Okul Öncesi Öğretmenidir.

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmaya başlamadan önce Aksaray Milli Eğitim Müdürlüğünden (EK-3), ailelerden (EK-4) ve Aksaray Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurulundan (EK-5) gerekli izinler alınmıştır.

3.3.1. Beceri Analizi

Kutu Kutu Pense ve Benim Bir Atım Var oyunlarının beceri analizleri oyunlarla ilgili yayımlanan videolar izlenerek uygulamacı tarafından yapılmıştır. Beceri analizleri hazırlandıktan sonra özel eğitim alanında on yıllık tecrübesi olan ve bu alanda doktora eğitimi

almakta olan bir uzman öğretmen ve tez danışmanı akademisyenin görüşleri alınarak gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra beceri analizinin son hali oluşturulmuştur. Uzman görüşü öncesi on basamak olan Kutu Kutu Pense oyunu beceri analizi uzman görüşü sonrası on iki basamak olmuştur. Benim Bir Atım Var oyunu beceri analizi on dört basamaktan oluşmuştur.

3.3.1.1. Kutu Kutu Pense Oyunu Beceri Analizi

1. Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar.
2. Sağ yana adım alarak yürür.
3. Yerinde durur.
4. Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır.
5. Arkasına döner.
6. Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar.
7. Sol yana adım alarak yürür.
8. Yerinde durur.
9. Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır.
10. Önüne döner.
11. Her iki eliyle yandaki arkadaşının elini tutar.
12. Şarkı bitene kadar yana adım alarak yürür.

3.3.1.2. Benim Bir Atım Var Oyunu Beceri Analizi

1. Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar.
2. Yere çömelir.
3. Ayağa kalkar.
4. Kollarını öne uzatarak öne adım atar.
5. Kollarını geriye alarak geriye adım atar.
6. Arkadaşlarının elini bırakır.
7. Kollarını bağlar.
8. Kollarını yana doğru açar.
9. Alkış yapar.
10. Kollarını yana indirir.
11. Ayaklarını yere vurur.
12. Yerinde zıplar.

13. Olduğu yerde durur.

14. Kollarını bağlar.

3.3.2. Uygulama Ortamı

Araştırma başlama düzeyi, öğretim ve izleme oturumlarından oluşmaktadır. Araştırma önceden izin alınmış uygulama yapılacak özel eğitim anaokulunun bireysel eğitim sınıfı ve çok amaçlı salonunda yürütülmüştür. Bireysel eğitim odasında video izleme aşamaları yapılmıştır. Bireysel oda $3 \times 2 = 6 \text{ m}^2$ alana sahiptir. Odada küçük bir masa, iki sandalye, iki adet öğrenci dolabı bulunmaktadır. Bir duvarda pencere, bir duvarda boy hizası üzerinde raf yer almaktadır. Çok Amaçlı Salon; $6 \text{ m} \times 11 \text{ m} = 66 \text{ m}^2$ alana sahiptir. Yerler yumuşak tatemi malzeme ile kaplıdır. Bir duvarda dört adet, diğer duvarda iki adet pencere vardır. Duvarın birinde büyük boy bir ayna ve aynanın üzerinde duvara sabitlenmiş televizyon bulunmaktadır. Salonun bitişiğinde bulunan mutfak odadan görülebilmekte, mutfak yarım bir kapı ve ahşap paravan ile odadan ayrılmıştır.

3.3.3. Kullanılan Araç Gereçler

Video modelle öğretim sırasında katılımcıların videoları izleyebilmeleri için ASUS marka X540U model dizüstü bilgisayar kullanılmıştır. Dizüstü bilgisayar 15.6 inch ve Coreİ3 işlemci özelliğe sahiptir.

Video çekimleri için Samsung Marka Galaxy A54 model 50 MP çözünürlüğe sahip cihaz kullanılmıştır. Cihaz 2160p (Ultra HD) 4K, 2160p-30fps özelliğe sahiptir.

Araştırmada becerilerin basamaklarının görsellerinin olduğu dosya, veri toplama kayıt formu, kalem, önceden öğretmen ve aileler ile görüşülerek belirlenen pekiştireçler (EK-5) kullanılmıştır.

3.3.4. Model Video Çekimi

Bu çalışmada katılımcılara model olmak amacıyla videoda akranlar yer almıştır. Akranların cinsiyet, yaş, fiziksel özellikler bakımından katılımcılarla benzer özelliklerde olmasına dikkat edilmiştir. Kutu Kutu Pense ve Benin Bir Atım Var geleneksel çocuk oyunları için video çekimleri önceden izin alınmış uygulama yapılacak okulun çok amaçlı salonunda yapılmıştır.

Video çekimi üç öğrenci (bir kız, iki erkek öğrenci) ile yapılmıştır. Model olan öğrencilerden

kız öğrenci sekiz yaşında ve ikinci sınıf öğrencisidir. Erkek öğrenciler yedi yaşında ve birinci sınıf öğrencisidirler.

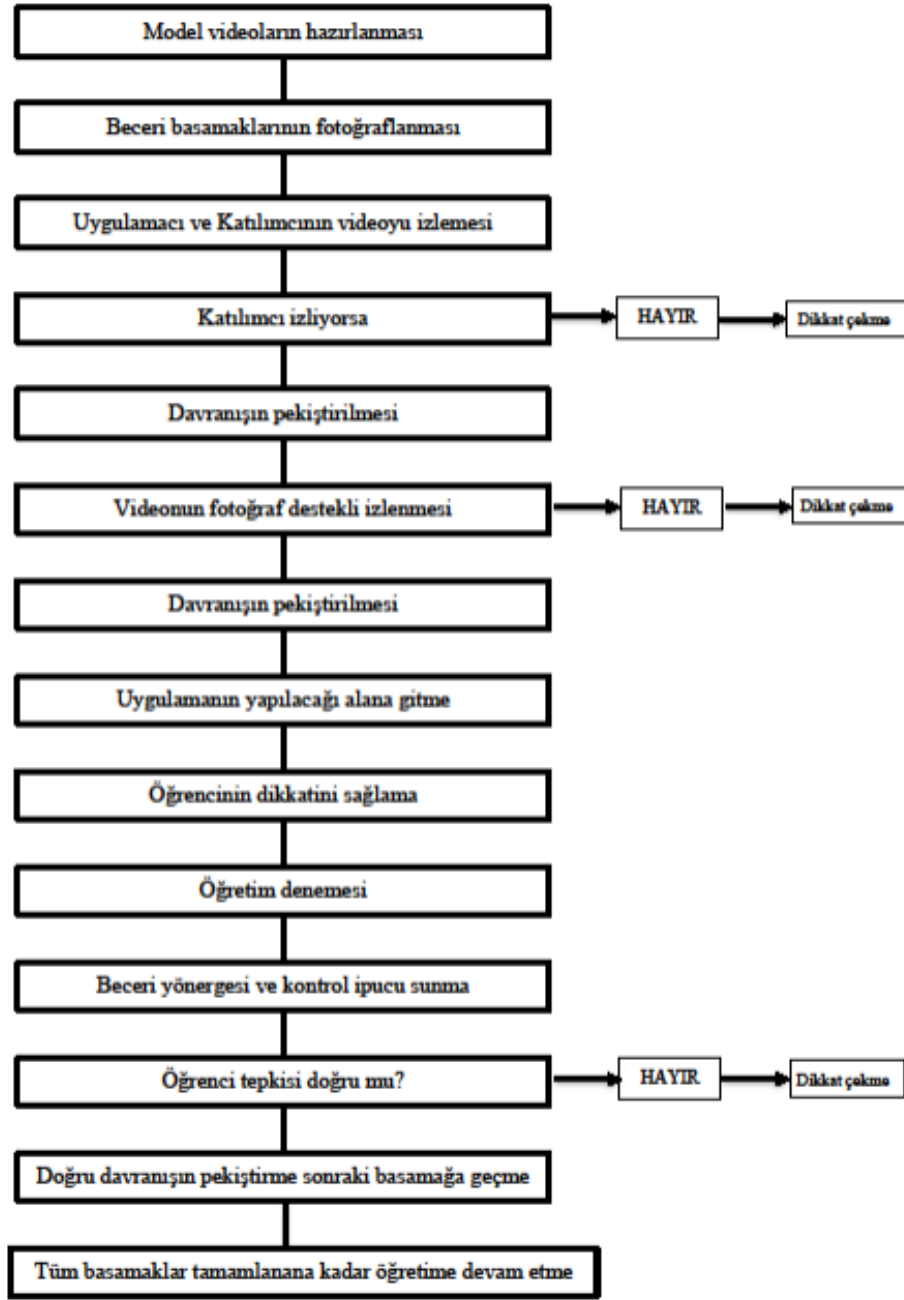
Oyunların çekimi bir bütün halinde iki oturumda gerçekleştirilmiştir. Geleneksel çocuk oyunları model olacak öğrencilere beş oturumda öğretildikten sonra video çekimi yapılmıştır. Oyunların tüm basamaklarının fotoğrafı çekilmiştir. Hazırlanan videolar özel eğitim ve video model ile öğretim konusunda deneyime sahip üç uzmana izlettirilmiş ve onayları alınmıştır.

3.3.5. Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama süreci; başlama düzeyi, uygulama oturumları, izleme ve genelleme oturumlarından oluşmaktadır. Tüm katılımcıların başlama düzeyi verileri toplanmıştır. Her oturum sonrası katılımcının başlama düzeyi verileri Veri Kayıt Formuna işlenmiştir. Başlama düzeyi verileri videolar izlenmeden önce katılımcılar birbirlerinden bağımsız halde iken alınmıştır.

Araştırmanın başlama düzeyi öğretim oturumları ve izleme oturumlarında, kutu kutu pense oyunu ve benim bir atım var oyun kurallarını bilen iki yetişkin dahil olmuştur. Araştırmaya dahil edilen yetişkinler uygulamacı tarafından, uygulama sırasında katılımcı tepki göstermeden hiçbir tepki göstermemeleri konusunda eğitilmişlerdir. Bu yetişkinler katılımcı videoyu izlerken çok amaçlı salonda beklemişlerdir. Genelleme oturumlarında normal gelişim gösteren akranlar çalışmaya dahil edilmiştir.

Video Modelle öğretimin akış şeması aşağıda sunulmuştur (Kurnaz, 2016; Kutlu, 2016; Turhan, 2015).



Şekil 3.1. Video Modelle Öğretimin Akış Şeması

3.3.5.1. Başlama

Çalışmada öncelikle katılımcıların başlama düzeyi oturumları düzenlenmiş ve hedef davranışlarına ilişkin performansları belirlenmiştir. Başlama düzeyi yoklama oturumlarında tekli fırsat yöntemi kullanılarak veri toplanmıştır. Tekli fırsat yöntemine göre yönerge verilmiştir. Üç saniye olarak belirlenen tepki süresi beklenmiş ve katılımcının yanlış tepki verdiği ilk basamakta değerlendirme sonlandırılmıştır. Veri toplama formuna yanlış tepki

verilen basamak ve sonraki basamaklar yanlış tepki olarak değerlendirilmiş ve (-) olarak kaydedilmiştir. Başlama düzeyi oturumlarında en az üç kararlı veri elde edilene kadar oturumlara devam edilmiştir. Başlama düzeyi oturumları günde bir oturum her oturumda bir deneme şeklinde gerçekleştirilmiştir.

Tablo 3.2. Kutu Kutu Pense Oyunu Beceri Analizi ve Şarkı Sözleri

Kutu Kutu Pense Oyunu Beceri Analizi	Şarkı Sözleri
Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar	Kutu kutu pense
Yana adım alarak yürür	Elmayı yerse
Yerinde durur	Arkadaşım
Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır	Efe
Arkasına döner	Arkasına dönse
Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar	Kutu kutu pense
Yana adım alarak yürür	Elmayı yerse
Yerinde durur	Arkadaşım
Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır	Efe
Önüne döner	Önüne dönse
Her iki eliyle yandaki arkadaşının elini tutar	Kutu kutu pense
Şarkı bitene kadar yana adım alarak yürür	Elmayı yerse

Başlama düzeyi oturumları çok amaçlı salonda gerçekleştirilmiştir. Salonda iki yetişkin hazır beklemektedir. Efe iki yetişkinin arasına yerleştirilir.

Uygulamacı “Efe merhaba, bugün seninle yeni bir oyun oynayacağız. Bizimle bu oyunu oynamak ister misin?” der. Efe’nin olumlu tepki vermesi, evet demesi, başını sallaması pekiştirilir. Uygulamacı “Kutu Kutu Pense oyunu oyna” yönergesini verir. Şarkının sözleri yetişkinler ve uygulamacı tarafından söylenir. Katılımcının üç saniye tepkisi beklenmiştir. Doğru yapılan her beceri basamağında Veri Kayıt Formuna (+) işaretlenmiştir. Katılımcının yapamadığı ya da tepkisiz kaldığı beceri basamağı için (-) işareti konmuştur.

Üç katılımcıya ait başlama düzeyi verileri, üst üste üç oturum kararlı veri elde edilinceye kadar toplanmıştır. Katılımcı oturumlara katıldığı için başlama düzeyi verileri toplanırken “Aferin”, “Çok güzel oynuyorsun” şeklinde pekiştirilir. Başlama düzeyi İkra için % 0, Efe için, % 0, Sinan için % 0’dır.

3.3.5.2. Uygulama

Kutu Kutu Pense Oyunu öğretimi özel eğitim anaokulunun bireysel eğitim odasında yapılmıştır. Odada bir masa, iki sandalye, masa üzerinde bir dizüstü bilgisayar bulunmaktadır. Uygulama sürecinde model olan çocukların beceri basamaklarını gösteren görsellerin olduğu dosya masanın yanında bulunmaktadır. Uygulayıcının yanında yerde veri kayıt formunun olduğu kağıt, kalem ve bir poşette pekiştireç olan muz vardır.

Uygulama sırasında uygulayıcı ve öğrenci masada yan yana oturur. Dizüstü bilgisayar öğrencinin göz hizasındadır. Uygulayıcı “Efe merhaba, bugün seninle kutu kutu pense oyununu oynamayı öğreneceğiz. Oyunu öğrenirken bu ekrandan video izleyeceğiz. Daha sonra oyun salonunda öğretmenlerinle oynayacağız. Hazır mısın?” diye öğrenciye sorar. Efe’nin olumlu tepkileri, evet demesi, başını sallaması “aferin, ne kadar güzel dinliyorsun” şeklinde pekiştirilir.

Uygulayıcı “ben bak dediğimde bakarsan, izle dediğim zaman izlersen, çalışmanın sonunda bu muz yiyebilirsin” diyerek pekiştirici gösterir.

Uygulayıcı “Şimdi video izlemeye başlıyoruz, hazır mısın?” diyerek videoyu başlatır. Video durdurulmadan bütün olarak izlettirilir. Öğrencinin videoyu dikkatle izlemesi “Aferin” şeklinde pekiştirilir. Efe’nin video izlerken dikkati dağılırsa uygulayıcı dikkatini videoya çeker.

Video ikinci kez izlettirilir. Bu izleme sırasında beceri basamaklarının fotoğrafları öğretime dahil edilir.

Video izlettirildikten sonra daha önceden hazırlanmış olan beceri basamaklarının görselleri öğrenciye gösterilir.

Birinci basamak olan her iki arkadaşının elinden tutar, basamağı videoda izlettirilir video durdurulur, birinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk arkadaşlarının elinden tutmuş” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

İkinci basamak olan sağ yana adım alarak yürür, basamağı videoda izlettirilir video durdurulur, ikinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk sağ yana doğru yürüyor” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Üçüncü basamak olan yerinde durur, basamağı videoda izlettirilir video durdurulur, ikinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk yerinde durmuş, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video

izlettilir, görsel gösterilir.

Dördüncü basamak olan adını duyunca arkadaşının elini bırakır, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, dördüncü basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk arkadaşlarının elini bırakıyor” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettilir, görsel gösterilir.

Beşinci basamak olan arkasına döner, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, beşinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk arkasına dönüyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettilir, görsel gösterilir.

Altıncı basamak olan arkadaşının ellerinden tutar, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, altıncı basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Efe bak burada çocuk arkadaşlarının ellerinden tutuyor” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi, görsele bakması pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettilir, görsel gösterilir.

Yedinci basamak olan yana (sol) adım alarak yürür, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, yedinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk yana yürüyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettilir, görsel gösterilir.

Sekizinci basamak olan yerinde durur, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, sekizinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk yerinde durmuş, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettilir, görsel gösterilir.

Dokuzuncu basamak olan adını duyunca arkadaşının elini bırakır, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, dokuzuncu basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk adını duyunca arkadaşının elini bırakıyor ” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi, görsele bakması pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettilir, görsel gösterilir.

Onuncu basamak olan önüne döner, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, onuncu basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk önüne dönüyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettilir, görsel gösterilir.

On birinci basamak olan arkadaşının ellerinden tutar, basamağı videoda izlettilir video durdurulur, onuncu basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk arkadaşlarının

ellerinden tutuyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

On ikinci basamak olan şarkı bitene kadar yana adım alarak yürür, basamağı videoda izlettirilir video durdurulur, on ikinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk şarkı bitene kadar yana adım alarak yürüyor, görüyor musun? Sen de oyun oynarken şarkı bitene kadar oynamaya devam edeceksin” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Öğrencinin görsellere bakması, yerinde oturması, “Aferin Efe ne kadar dikkatli izliyorsun” şeklinde pekiştirilir. “Şimdi seninle bu oyunu öğretmenlerinle beraber oynayalım” diyerek çok amaçlı salona gidilir. Salonda araştırmaya katılacak iki yetişkin beklemektedir. Salonda bekleyen iki yetişkin arasına Efe yerleştirilir. Öğretmen kutu kutu pense şarkısını söylemeye başlar. Efe’nin tepkileri izlenir. Üç saniye tepki vermesi beklenir. Doğru yaptığı basamaklar Veri Kayıt Formuna (EK-6) (+) olarak işaretlenir. Tepki vermediği ya da yanlış yaptığı basamaklar (-) olarak işaretlenir. Yanlış tepki vermesi görmezden gelinir. Öğretmen Efe’ye sözel ipucu verir “Efe burada öğretmenlerinin elini tut” der. Efe arkadaşlarının elini tutarsa “Aferin Efe arkadaşlarının elini çok güzel tuttun “ diyerek pekiştirir. Veri formuna (+) işareti konur. Bir sonraki basamağa geçilir. Efe’nin oyuna katılma davranışı pekiştirilir ve tüm basamaklar tamamlanana kadar öğretime devam edilir. Oturum sonunda Efe’ye ”aferin Efe çok güzel çalıştın” diyerek pekiştireci olan muz verilir.

Öğretim sağlandıkça sözel ipucu silikleştirilmiştir. Uygulama oturumlarında, her gün bir oturum, her oturumda ise bir deneme yapılmıştır.

Birinci katılımcı ile öğretim sürecinde % 80 ölçütü karşılandıktan sonra ikinci katılımcı ile başlama düzeyi verileri alınmıştır. Her iki oyunun öğretiminde de günde bir oturum ve her oturumda bir deneme gerçekleştirilmiştir. Yanıt aralığı üç saniyedir. Katılımcılar sürekli pekiştirme tarifiesi ile “ Aferin, harikasin, çak yap” şeklinde pekiştirilmiştir.

Araştırmanın uygulama güvenirliği verileri çalışmanın yapıldığı okulda görev yapan rehber öğretmen ve okul öncesi öğretmeni tarafından toplanmıştır.

3.3.5.3. İzleme

İzleme oturumları uygulama oturumlarından sonraki 7., 14., ve 21. günde katılımcıların kazanılan becerileri yerine getirip getirmediğini görmek amacıyla yapılmıştır. İzleme oturumları

başlangıç yoklama oturumlarındaki yöntem ile gerçekleştirilmiştir.

3.3.5.4. Genelleme

Genelleme oturumları izleme oturumlarından sonraki 10., 20. ve 90. günde yapılmıştır. Genelleme oturumları farklı ortam (okul bahçesi), farklı bireyler (normal gelişim gösteren akranlar) ve üç katılımcının birlikte oyunları oynaması ile gerçekleştirilmiştir.

Tablo 3.3. Benim Bir Atım Var Oyunu Beceri Analizi ve Şarkı Sözleri

Benim bir atım var oyunu beceri analizi	Şarkı Sözleri
Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar	Benim bir atım var
Yere çömelir	Otur dersem oturur
Ayağa kalkar	Kalk dersem kalkar
Kollarını öne uzatarak öne adım atar	Büzül dersem büzülür
Kollarını geriye alarak geriye adım atar	Süzül dersem süzülür
Arkadaşlarının elini bırakır	
Kollarını bağlar	Darıl dersem darılır
Kollarını yana doğru açar	Barış dersem barışır
Alkış yapar	Eller şap şap
Kollarını yana indirir	
Ayaklarını yere vurur	Ayaklar rap rap
Yerinde zıplar	Aslan geliyor kaplan geliyor
Olduğu yerde durur	
Kollarını bağlar	Tıp

Çalışmanın yapıldığı özel eğitim anaokulunun bireysel eğitim odasında öğretim yapılmıştır. Odada bir masa, iki sandalye, masa üzerinde bir dizüstü bilgisayar bulunmaktadır. Uygulama sürecinde model olan çocukların beceri basamaklarını gösteren görsellerin olduğu dosya masanın yanında bulunmaktadır. Uygulayıcının yanında yerde veri kayıt formu, kalem, beceri basamaklarının görsellerinin olduğu dosya ve bir poşette pekiştireç olan çikolata vardır.

Uygulama: Uygulayıcı ve öğrenci masada yan yana oturur. Dizüstü bilgisayar öğrencinin göz hizasındadır.

Uygulayıcı “Efe merhaba, bugün seninle benim bir atım var oyununu oynamayı öğreneceğiz. Oyunu öğrenirken bu ekrandan video izleyeceğiz. Daha sonra oyun salonunda öğretmenleriyle oynayacağız. Hazır mısın?” diye öğrenciye sorar. Efe’nin olumlu tepkileri, evet demesi, başını sallaması “Aferin, ne kadar güzel dinliyorsun” şeklinde pekiştirilir.

Uygulayıcı “Ben bak dediğimde bakarsan, izle dediğim zaman izlersen, çalışmanın sonunda bu çikolatayı yiyebilirsin” diyerek pekiştirici gösterir.

Uygulayıcı “Şimdi video izlemeye başlıyoruz, hazır mısın?” diyerek videoyu başlatır. Video kesilmeden bütün halinde izlettirilir. Öğrencinin videoyu dikkatle izlemesi “Aferin” şeklinde pekiştirilir. Efe’nin video izlerken dikkati dağılırsa uygulayıcı dikkatini videoya çeker.

Video ikinci kez izlettirilir. Bu izleme sırasında beceri basamaklarının fotoğrafları öğretime dahil edilmiştir.

Video izlettirildikten sonra beceri basamaklarının daha önceden hazırlanmış olan görselleri öğrenciye gösterilir.

Birinci basamak olan her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur, birinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutuyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

İkinci basamak olan yere çömelir, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur ikinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk yere çömeliyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Üçüncü basamak olan ayağa kalkar, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. Üçüncü basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk ayağa kalkıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Dördüncü basamak olan kollarını öne uzatarak öne adım atar, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. Dördüncü basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk kollarını öne uzatarak öne adım atıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar görsel gösterilir.

Beşinci basamak olan kollarını geriye alarak geriye adım atar, basamağı videoda izlettirilir ve

video durdurulur. Beşinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk kollarını geriye alarak geriye adım atıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Altıncı basamak olan arkadaşlarının elini bırakır, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. Altıncı basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk arkadaşlarının elini bırakıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Yedinci basamak olan kollarını bağlar, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. Yedinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk kollarını bağlıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir ve görsel gösterilir.

Sekizinci basamak olan kollarını yana doğru açar, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. Sekizinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk kollarını yana doğru açıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Dokuzuncu basamak olan alkış yapar, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. Dokuzuncu basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk alkış yapıyor, görüyor musun? Sen de oyun oynarken alkış yapacaksın ” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Onuncu basamak olan kollarını yana indirir, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. Onuncu basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk kollarını indiriyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

On birinci basamak olan ayaklarını yere vurur, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. On birinci basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk ayaklarını yere vuruyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

On ikinci basamak olan yerinde zıplar, basamağın gösteren görsel öğrenciye gösterilir, “bak burada çocuk yerinde zıplıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar görsel gösterilir.

On üçüncü basamak olan olduğu yerde durur, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur.

On üçüncü basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk olduğu yerde duruyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

On dördüncü basamak olan kollarını bağlar, basamağı videoda izlettirilir ve video durdurulur. On dördüncü basamağın görseli öğrenciye gösterilir, “Bak burada çocuk kollarını bağlıyor, görüyor musun?” diyerek dikkat çekilir. Efe’nin olumlu tepkisi pekiştirilir, olumsuz tepki verirse tekrar video izlettirilir, görsel gösterilir.

Öğrencinin görsellere bakması, yerinde oturması, “Aferin Efe ne kadar dikkatli izliyorsun” şeklinde pekiştirilir. “Şimdi seninle bu oyunu öğretmenlerinle beraber oynayalım” diyerek çok amaçlı salona gidilir. Salonda araştırmaya katılacak iki yetişkin beklemektedir. Salonda bekleyen iki öğretmen arasına Efe yerleştirilir. Öğretmen benim bir atım var şarkısını söylemeye başlar. Efe’nin tepkileri izlenir. Üç saniye tepki vermesi beklenir. Doğru yaptığı basamaklar Veri kayıt formuna (EK-7) (+) olarak işaretlenir. Tepki vermediği ya da yanlış yaptığı basamaklar (-) olarak işaretlenir. Yanlış tepki vermesi görmezden gelinir. Öğretmen Efe’ye sözel ipucu verir “Efe burada öğretmenlerinin elini tut” der. Efe öğretmenlerinin elini tutarsa “aferin Efe öğretmenlerinin elini çok güzel tuttun “ diyerek pekiştirir. Veri formuna (+) işareti konur. Bir sonraki basamağa geçilir. Efe’nin oyuna katılma davranışı pekiştirilir ve tüm basamaklar tamamlanana kadar öğretime devam edilir. Oturum sonunda Efe’ye “Aferin Efe çok güzel çalıştın” diyerek pekiştireci olan çikolata verilir.

Öğretim sağlandıkça sözel ipucu silikleştirilmiştir. Uygulama oturumlarında günde bir oturum, yapılan tüm oturumlarda ise bir deneme yapılmıştır.

Birinci katılımcı ile öğretim sürecinde % 80 ölçütü karşılandıktan sonra ikinci katılımcı ile başlama düzeyi verileri alınmıştır. Her iki oyunun öğretiminde de günde bir oturum yapılmıştır ve yapılan her oturumda bir deneme gerçekleştirilmiştir, beklenen yanıt aralığı üç saniyedir. Katılımcılar sürekli pekiştirme tarifi ile “ Aferin, harikasin, çak yap” şeklinde pekiştirilmiştir.

Araştırmanın uygulama güvenirliği verileri çalışmanın yapıldığı okulda görev yapan rehber öğretmen ve okul öncesi öğretmeni tarafından toplanmıştır.

İzleme: İzleme oturumları uygulama oturumlarından sonraki 7., 14., ve 21. günde katılımcıların kazanılan becerileri yerine getirip getirmediğini görmek amacıyla yapılmıştır. İzleme oturumları başlangıç yoklama oturumlarındaki yöntem ile gerçekleştirilmiştir.

Genelleme: Genelleme oturumları izleme oturumlarından sonraki 10., 20. ve 90. günde

yapılmıştır. Genelleme oturumları farklı ortam (okul bahçesi), farklı bireyler (normal gelişim gösteren akranlar) ve üç katılımcının birlikte oyunları oynaması ile gerçekleştirilmiştir.

3.3.6. Sosyal Geçerlik Verilerinin Toplanması

Araştırmada öğrencilere kazandırılmak istenen hedef davranışların öğretiminde kullanılan yöntemlerin uygunluğunu, çalışmada elde edilen verilerin öğrencilerin öğretmenleri ve ebeveynler açısından önemini saptamak amacıyla öğretmenler, öğrenciler ve ebeveynler için sosyal geçerlik soru formu hazırlanmıştır.

Araştırmada geleneksel çocuk oyunlarının öğretiminde kullanılan video model ile öğretim yönteminin etkililiği hakkında üç özel eğitim öğretmeni, üç okul öncesi öğretmeni, üç katılımcı ve üç ebeveynin görüşü alınmıştır.

Öğretmenlere verilen Sosyal Geçerlik Öğretmen Veri formunda (EK-8) altı kapalı uçlu, iki açık uçlu soru bulunmaktadır. Ebeveynlere verilen Sosyal Geçerlik Ebeveyn Veri formunda (EK-9) yedi kapalı uçlu, bir açık uçlu soru bulunmaktadır.

Katılımcılar için hazırlanan Sosyal Geçerlik Öğrenci Veri formunda (EK-10) evet ve hayır şeklinde cevaplanacak sekiz adet soru bulunmaktadır.

3.4. Verilerin Analizi

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın etkililik, güvenirlik ve sosyal geçerlik verilerine ait analizler sunulmuştur.

3.4.1. Etkililik Verilerinin Analizi

Araştırmada kutu kutu pense ve benim bir atım var oyunlarında katılımcıların tepkileri doğru ve yanlış olarak kaydedilip etkililik verilerinin doğru tepki sayısı hesaplanmıştır. Toplanan verilerin grafiksel analizi yapılmıştır.

Grafikte yer alan yatay eksen çalışmada yapılan oturum sayılarını, dikey eksen ise katılımcıların sergilediği doğru tepki sayısını göstermektedir.

3.4.2. Güvenirlik Verilerinin Analizi

Bu bölümde gözlemciler arası güvenirlik ile uygulama güvenirliliği analizi sunulmuştur.

3.4.2.1. Gözlemciler Arası Güvenirlik

Gözlemciler arası güvenirlik verilerinin analizinde $[(\text{Görüş Birliği} / \text{Görüş Birliği} + \text{Görüş Ayrılığı}) \times 100]$ (Tekin-İftar, 2018) formülü kullanılmıştır. Üç katılımcı için yoklama, günlük yoklama, öğretim ve izleme oturumlarında elde edilen güvenirlik katsayıları Tablo 3.4'te verilmiştir. Araştırmada sağlanan güvenirlik katsayılarının %100 olduğu belirlenmiştir.

3.4.2.2. Uygulama Güvenirliliği

Uygulama güvenirliliği verilerinin analizi, gözlenen uygulamacı davranışının planlanan uygulamacı davranışına bölünüp $\times 100$ (Tekin-İftar, 2018) formülü ile hesaplanmıştır. Çalışma sırasındaki güvenirlik düzeyi, üç katılımcıda da %100 gerçekleşmiştir.

Tablo 3.4. Üç Katılımcı İçin Başlama Düzeyi, Uygulama, İzleme ve Genelleme Oturumlarında Elde Edilen Gözlemciler Arası Güvenirlik Katsayıları

Katılımcılar	Beceri/Uygulama	Başlama Düzeyi (%)	Öğretim (%)	İzleme (%)	Genelleme (%)
Efe	KKP-VM	100	100	100	100
	BBAV-VM				
İkra	KKP-VM	100	100	100	100
	BBAV-VM				
Sinan	KKP-VM	100	100	100	100
	BBAV-VM				

KKP: Kutu kutu pense oyunu

BBAV: Benim bir atım var oyunu

VM: Video model ile öğretim yöntemi

3.4.3. Sosyal Geçerlik Verilerinin Analizi

Mevcut çalışma video ile model olmanın, geleneksel çocuk oyunlarının öğretime uygunluğu ve model olarak kullanılabilirliğini belirlemek amacıyla özel eğitim anaokulunda öğrenim gören üç öğrencinin ebeveyni, özel eğitim ve okul öncesi öğretmenlerinin ve katılımcıların görüşlerini

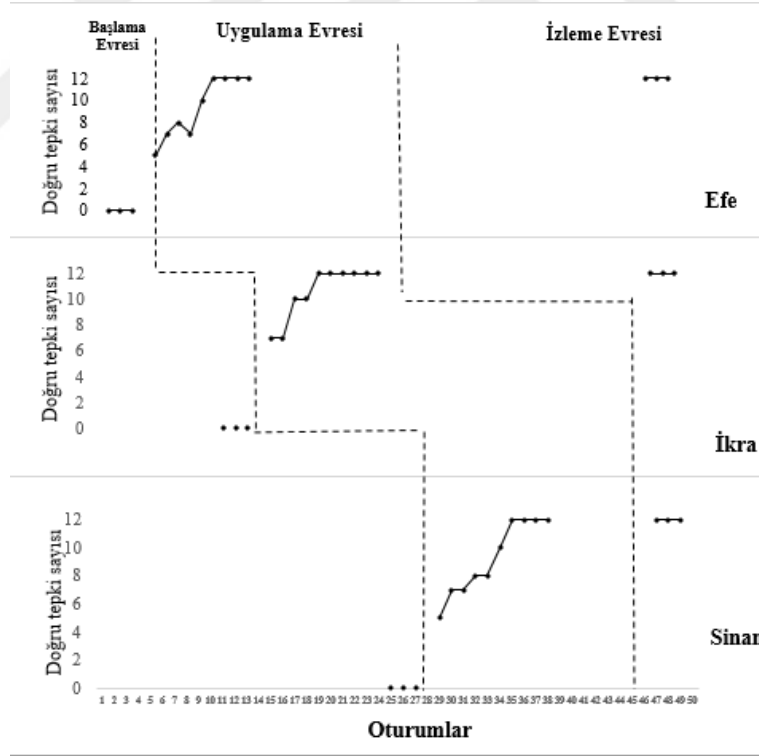
saptamak üzere sosyal geçerlik soru formu oluşturulmuştur. Öğrencilere öğrenci sosyal geçerlik formunda evet-hayır şeklinde sekiz adet soru sorulmuştur. Ebeveyn soru formu yedisi kapalı uçlu, biri açık uçlu olmak üzere toplam sekiz sorudan oluşmaktadır. Öğretmen soru formunda sekiz soru (altı kapalı uçlu ve iki açık uçlu) bulunmaktadır. Kapalı uçlu sorulardan elde edilen verilerin analizinde frekans değerleri kullanılmıştır. Açık uçlu sorulardan elde edilen verilerin analizi ise nitel olarak analiz edilmiştir. Katılımcıların sosyal geçerlik formunda evet ve hayır şeklinde cevaplanacak sekiz adet soru bulunmaktadır. Sorular katılımcılara uygulamacı tarafından sorulmuştur ve yine cevaplar uygulamacı tarafından sosyal geçerlik katılımcı formuna evet, hayır şeklinde işlenmiştir. Elde edilen verilerin analizinde frekans değerleri kullanılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

Bu bölümde her bir katılımcının video model yöntemi ile Kutu Kutu Pense ve Benim Bir Atım Var oyunlarının öğretimindeki etkililiği ile ilgili bulgular çizgi grafik ve açıklamalar halinde sunulmuştur.

4.1. Kutu Kutu Pense Oyunu Öğretim Etkililiği Bulguları



Grafik 4.1. Kutu Kutu Pense Oyunu Başlama, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Doğru Tepki Sayıları

Grafik 4.1'e göre veriler analiz edildiğinde Kutu Kutu Pense oyunu başlama düzeyinde Efe ile üç oturum yapılmıştır. Üç oturumda da Efe'nin Kutu Kutu Pense oyununa ilişkin gerçekleştirmiş olduğu doğru tepki sayısı sıfır seviyesindedir. Başlama düzeyinde üst üste üç kararlı veri alındıktan sonra on oturumdan oluşan uygulama oturumlarına geçilmiştir. Birinci uygulama

oturumunda Efe on iki basamaktan oluşan becerinin beş basamağını gerçekleştirmiştir. İkinci uygulama oturumunda Efe on iki basamaktan yedi basamağı başarı ile sergilemiştir. Üçüncü uygulama oturumunda sekiz basamağı başarı ile sergilemiştir. Dördüncü uygulama oturumunda Efe on iki basamaktan yedisini gerçekleştirmiştir. Dördüncü basamaktan itibaren giderek artan bir performans göstermiştir. Beşinci uygulama oturumunda on basamağı başarı ile gerçekleştirmiştir. Uygulama oturumlarının altıncı oturumlarından onuncu oturumlarına kadar beş oturumda Efe on iki basamaktan on ikisini de başarı ile gerçekleştirmiştir. Arka arkaya beş oturum kararlı veri sağlandıktan sonra uygulama oturumları sonlandırılmıştır. Uygulama oturumlarından sonra üç oturum izleme oturumları gerçekleşmiştir. İzleme oturumlarında Efe on iki basamaktan on ikisini de başarı ile gerçekleştirmiştir. Efe video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on iki basamaktan oluşan kutu kutu pense oyununun on iki basamağını da on altı öğretim oturumu sonunda doğru sergilemiştir

Grafik 4.1'e göre veriler analiz edildiğinde Kutu Kutu Pense oyunu başlama düzeyinde İkra ile üç oturum yapılmıştır. Üç oturumda da İkra'nın Kutu Kutu Pense oyununa ilişkin gerçekleştirmiş olduğu doğru tepki sayısı sıfır seviyesindedir. Başlama oturumlarında üst üste üç kararlı veri alındıktan sonra on oturumdan oluşan uygulama oturumlarına geçilmiştir. Birinci uygulama oturumunda İkra on iki basamak olan becerinin sekiz basamağını gerçekleştirmiştir. İlk uygulama oturumundan itibaren doğru tepki sayılarında yükseliş gözlenmiştir. İkinci, üçüncü ve dördüncü uygulama oturumunda İkra on iki basamaktan on basamağı başarı ile sergilemiştir. Uygulama oturumlarının beşinci oturumlarından dokuzuncu oturumlara kadar İkra on iki basamaktan on ikisini de başarı ile gerçekleştirmiştir. Arka arkaya altı oturum kararlı veri sağlandıktan sonra uygulama oturumları sonlandırılmıştır.

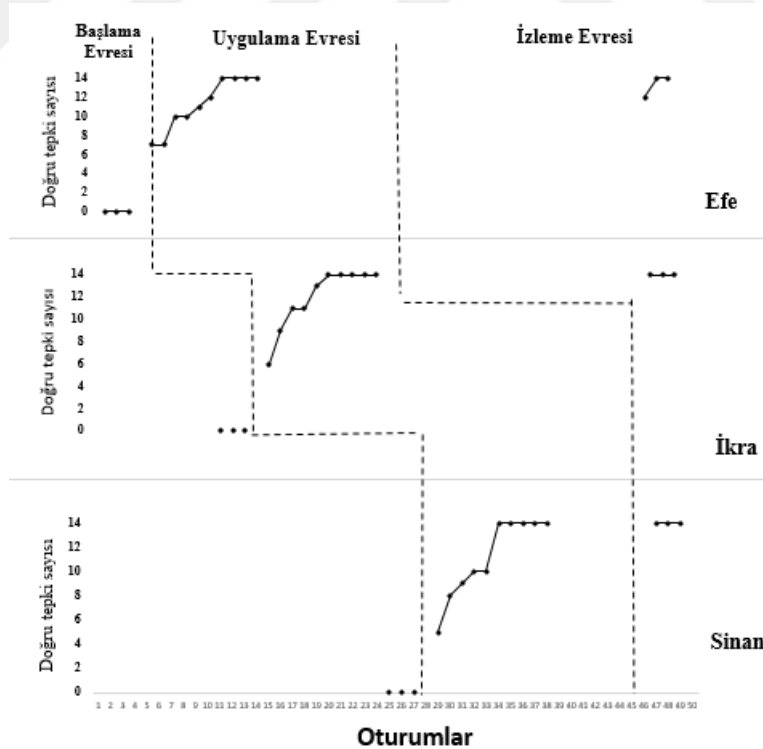
Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme oturumlarının üçünde de İkra on iki basamaktan on ikisini de başarı ile sergilemiştir. İkra video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on iki basamaktan oluşan kutu kutu pense oyununun on iki basamağını da on altı öğretim oturumu sonunda doğru sergilemiştir.

Grafik 4.1'e göre: Sinan'ın başlama düzeyi, uygulama ve izleme oturumlarında kutu kutu pense oyununa ilişkin doğru tepki sayıları grafikte gösterilmiştir. Veriler analiz edildiğinde başlama düzeyinde Sinan ile üç oturum yapılmıştır. Üç oturumda da Sinan'ın Kutu Kutu Pense oyununa ilişkin gerçekleştirmiş olduğu doğru tepki sayısı sıfır seviyesindedir. Başlama düzeyinde üst üste üç kararlı veri alındıktan sonra on oturumdan oluşan uygulama oturumlarına geçilmiştir. Birinci uygulama oturumunda Sinan on iki basamak olan becerinin beş basamağını

gerçekleştirmiştir. İkinci ve üçüncü uygulama oturumunda Sinan on iki basamaktan yedi basamağı başarı ile sergilemiştir. Dördüncü ve beşinci uygulama oturumunda on iki basamaktan sekiz basamağı doğru yapmıştır. Altıncı uygulama oturumunda Sinan on iki basamaktan onunu gerçekleştirmiştir. Uygulama oturumlarının yedinci oturumlarından onuncu oturumlarına kadar Sinan on iki basamaktan on ikisini de başarı ile gerçekleştirmiştir. Arka arkaya dört oturum kararlı veri sağlandıktan sonra uygulama oturumları sonlandırılmıştır. Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme oturumlarının birincisinde Sinan on iki basamaktan onunu başarı ile sergilemiştir.

İzleme oturumlarının ikinci ve üçüncü oturumlarında on iki basamaktan on ikisini de başarı ile sergilemiştir. Sinan video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on iki basamaktan oluşan Kutu Kutu Pense oyununun on iki basamağını da on altı öğretim oturumu sonunda doğru sergilemiştir.

4.2. Benim Bir Atım Var Oyunu Öğretim Etkililiği Bulguları



Grafik 4.2. Benim Bir Atım Var Oyunu Başlama, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Doğru Tepki Sayıları

Grafik 4.2'ye göre veriler analiz edildiğinde Benim Bir Atım Var oyunu başlama düzeyinde Efe ile üç oturum yapılmıştır. Üç oturumda Efe'nin Benim Bir Atım Var oyununa ilişkin

gerçekleştirmiş olduğu doğru tepki sayısı sıfır seviyesindedir. Başlama düzeyinde üst üste üç kararlı veri alındıktan sonra on oturumdan oluşan uygulama oturumlarına geçilmiştir. Birinci ve ikinci uygulama oturumunda Efe on dört basamak olan becerinin yedi basamağını gerçekleştirmiştir. Uygulama oturumlarının başlangıcından itibaren giderek artan bir performans göstermiştir. Üçüncü ve dördüncü uygulama oturumunda Efe on dört basamaktan on basamağı başarı ile sergilemiştir. Beşinci uygulama oturumunda on bir basamağı başarı ile sergilemiştir. Altıncı uygulama oturumunda Efe on dört basamaktan on ikisini gerçekleştirmiştir. Altıncı uygulama oturumunda on iki basamağı başarı ile gerçekleştirmiştir. Uygulama oturumlarının yedinci oturumlarından onuncu oturumlarına kadar Efe on dört basamaktan on dördünü de başarı ile gerçekleştirmiştir. Arka arkaya dört oturum kararlı veri sağlandıktan sonra uygulama oturumları sonlandırılmıştır.

Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme oturumlarının birincisinde Efe on dört basamaktan on ikisini başarı ile sergilemiştir. İzleme oturumlarının ikinci ve üçüncü oturumlarında Efe on dört basamağın on dördünü de gerçekleştirmiştir. Efe video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on dört basamaktan oluşan Benim Bir Atım Var oyununun on dört basamağını da gerçekleştirerek on altı öğretim oturumu sonunda tüm basamakları başarı ile sergilemiştir.

Grafik 4.2'ye göre veriler analiz edildiğinde, İkra ile Benim Bir Atım Var oyunu başlama düzeyinde üç oturum yapılmıştır. Üç oturumda da İkra'nın Benim Bir Atım Var oyununa ilişkin gerçekleştirmiş olduğu doğru tepki sayısı sıfır seviyesindedir. Başlama düzeyinde üst üste üç kararlı veri alındıktan sonra on oturumdan oluşan uygulama oturumlarına geçilmiştir. Birinci uygulama oturumunda İkra on dört basamak olan becerinin altı basamağını gerçekleştirmiştir. İkinci uygulama oturumunda İkra on dört basamaktan dokuz basamağı başarı ile sergilemiştir. Üçüncü ve dördüncü uygulama oturumunda on bir basamağı doğru sergilemiştir. Beşinci uygulama oturumunda İkra on dört basamaktan on üçünü gerçekleştirmiştir. Uygulama oturumlarının altıncı oturumlarından onuncu oturumlarına kadar İkra on dört basamaktan on dördünü de başarı ile gerçekleştirmiştir. Uygulama oturumlarında İkra doğru tepki sayılarında giderek artan bir performans sergilemiştir. Arka arkaya dört oturum kararlı veri sağlandıktan sonra uygulama oturumları sonlandırılmıştır.

Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme oturumlarının üçünde de İkra on dört basamağın on dördünü de gerçekleştirmiştir. İkra video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on dört basamaktan oluşan

benim bir atım var oyununun on dört basamağını da gerçekleştirerek on altı öğretim oturumu sonunda tüm basamakları doğru sergilemiştir.

Grafik 4.2'ye göre veriler analiz edildiğinde, Sinan ile Benim Bir Atım Var oyunu başlama düzeyinde üç oturum yapılmıştır. Üç oturumda da Sinan'ın Benim Bir Atım Var oyununa ilişkin gerçekleştirmiş olduğu doğru tepki sayısı sıfır seviyesindedir. Başlama düzeyinde üst üste üç kararlı veri alındıktan sonra on oturumdan oluşan uygulama oturumlarına geçilmiştir. Birinci uygulama oturumunda Sinan on dört basamak olan becerinin beş basamağını gerçekleştirmiştir. İkinci uygulama oturumunda Sinan on dört basamaktan sekiz basamağı başarı ile sergilemiştir. Üçüncü uygulama oturumunda dokuz basamağı sergilemiştir. Dördüncü ve beşinci uygulama oturumunda Sinan on dört basamaktan onunu gerçekleştirmiştir. Uygulama oturumlarının altıncı oturumlarından onuncu oturumlarına kadar Sinan on dört basamaktan on dördünü de başarı ile gerçekleştirmiştir. Arka arkaya beş oturum kararlı veri sağlandıktan sonra uygulama oturumları sonlandırılmıştır. Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme oturumlarının üçünde de Sinan on dört basamağın on dördünü gerçekleştirmiştir. Sinan video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on dört basamaktan oluşan benim bir atım var oyununun on dört basamağını da gerçekleştirerek on altı öğretim oturumu sonunda tüm basamakları doğru sergilemiştir.

Tablo 4.1. Efe'nin Başlama Düzeyi, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Kutu Kutu Pense ve Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Ortalama ve Aralık Doğru Tepki Sayıları

Geleneksel Oyunlar	Değer	Başlama	Uygulama	İzleme
Kutu Kutu Pense oyunu	Ortalama	0	9.7	12
	Aralık	0-0	5-12	12-12
Benim Bir Atım Var oyunu	Ortalama	0	11.3	13.3
	Aralık	0-0	7-14	12-14

Tablo 4.1.'e göre, Kutu Kutu Pense oyununda Efe'nin Başlama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması sıfır, Uygulama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması 9.7, İzleme oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması on ikidir. Efe'nin Uygulama evresinde en düşük doğru tepki sayısı beş iken en yüksek aldığı doğru tepki sayısı on ikidir. Başlama düzeyi evresi ile karşılaştırıldığında, doğru tepki sayısında giderek artış gözlenmiştir. Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme

oturumlarının üçünde de Efe on iki basamaktan on ikisini de başarı ile sergilemiştir. Efe video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on iki basamaktan oluşan kutu kutu pense oyununun on iki basamağını da gerçekleştirerek on altı öğretim oturumu sonunda 12/12 oranda doğru tepkide bulunmuştur.

Benim Bir Atım Var oyununda Efe, Başlama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması sıfır, Uygulama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması 11.3, İzleme oturumlarının doğru tepki sayısının ortalaması 13.3'dür. Efe'nin uygulama evresinde en düşük doğru tepki sayısı yedi iken en yüksek aldığı doğru tepki sayısı on dördür.

Tablo 4.2. İkra'nın Başlama Düzeyi, Uygulama ve İzleme Oturumlarında Kutu Kutu Pense ve Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Ortalama ve Aralık Doğru Tepki Sayıları

Geleneksel Oyunlar	Değer	Başlama	Uygulama	İzleme
Kutu Kutu Pense oyunu	Ortalama	0	11	12
	Aralık	0-0	8-12	12-12
Benim Bir Atım Var oyunu	Ortalama	0	12	14
	Aralık	0-0	6-14	14-14

Tablo 4.2.'ye göre, Kutu Kutu Pense oyununda İkra'nın Başlama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması sıfır, Uygulama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması on bir, izleme oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması on ikidir. İkra'nın Uygulama evresinde en düşük doğru tepki sayısı sekiz iken en yüksek aldığı doğru tepki sayısı on ikidir. Başlama düzeyi evresi ile karşılaştırıldığında, doğru tepki sayısında giderek arttığı gözlenmiştir. Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme oturumlarının üçünde de İkra on iki basamaktan on ikisini de başarı ile sergilemiştir. İkra video model ile öğretim yöntemiyle sunulan on iki basamaktan oluşan Kutu Kutu Pense oyununun on iki basamağını da gerçekleştirerek on altı öğretim oturumu sonunda 12/12 oranda doğru tepkide bulunmuştur.

Benim Bir Atım Var oyununda İkra, Başlama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması sıfır, Uygulama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması on iki, izleme oturumlarının doğru tepki sayısının ortalaması 13.3'tür. İkra'nın Uygulama evresinde en düşük doğru tepki sayısı altı iken en yüksek aldığı doğru tepki sayısı on dördür.

Tablo 4.3. Sinan’ın Başlama Düzeyi ve Uygulama Oturumlarında Kutu Kutu Pense ve Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Ortalama ve Aralık Doğru Tepki Sayıları

Geleneksel Oyunlar	Değer	Başlama	Uygulama	İzleme
Kutu Kutu Pense oyunu	Ortalama	0	9.3	12
	Aralık	0-0	5-12	12-12
Benim Bir Atım Var oyunu	Ortalama	0	10.2	14
	Aralık	0-0	5-14	14-14

Tablo 4.3.’e göre, Kutu Kutu Pense oyununda Sinan’ın Başlama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması sıfır, Uygulama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması 9.3, İzleme oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması on ikidir. Sinan’ın Uygulama evresinde en düşük doğru tepki sayısı beş iken en yüksek aldığı doğru tepki sayısı on ikidir. Başlama düzeyi evresi ile karşılaştırıldığında, doğru tepki sayısının giderek arttığı gözlenmiştir. Uygulama oturumları tamamlandıktan sonra izleme oturumları gerçekleştirilmiştir. Üç oturumdan oluşan izleme oturumlarının üçünde de Sinan on iki basamaktan on ikisini de başarı ile sergilemiştir. Sinan video model yöntemiyle sunulan on iki basamaktan oluşan Kutu Kutu Pense oyununun on iki basamağını da gerçekleştirerek on altı öğretim oturumu sonunda 12/12 oranda doğru tepkide bulunmuştur.

Benim Bir Atım Var oyununda Sinan, başlama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması sıfır, uygulama oturumlarında doğru tepki sayısının ortalaması 10.2, İzleme oturumlarının doğru tepki sayısının ortalaması on dördtür. Sinan’ın uygulama evresinde en düşük doğru tepki sayısı beş iken en yüksek aldığı doğru tepki sayısı on ikidir.

4.3. Genelleme Verileri Bulguları

Tablo 4.4. Genelleme Oturumlarında Kutu Kutu Pense Oyununa İlişkin Doğru Tepki Sayıları

Öğrenci	1. oturum	2. oturum	3. oturum
Efe	12/12	12/12	12/12
İkra	12/12	12/12	12/12
Sinan	12/12	12/12	12/12

Tablo 4.4’e göre, yapılan genelleme oturumlarında katılımcıların on iki basamaktan oluşan Kutu Kutu Pense oyununun on iki basamağını da gerçekleştirdiği görülmüştür.

Tablo 4.5. Genelleme Oturumlarında Benim Bir Atım Var Oyununa İlişkin Doğru Tepki Sayıları

Öğrenci	1. oturum	2. oturum	3. oturum
Efe	14/14	14/14	14/14
İkra	14/14	14/14	14/14
Sinan	14/14	14/14	14/14

Tablo 4.5’e göre, yapılan genelleme oturumlarında katılımcıların on dört basamaktan oluşan Benim Bir Atım Var oyununun on dört basamağını da gerçekleştirdiği görülmüştür.

4.4. Sosyal Geçerlik Verileri Bulguları

Araştırmada öğretilmesi hedeflenen geleneksel çocuk oyunlarının önemi, bu oyunları öğretirken kullanılan video model yöntemi ve bu model sonucunda davranış değişikliği ile ilgili özel eğitim anaokulunda öğrenim gören katılımcılar, öğrencilerin ebeveynleri, özel eğitim anaokulunda görev yapan okul öncesi ve özel eğitim öğretmenlerinin görüşleri alınarak araştırmanın sosyal geçerlik verileri analiz edilmiştir.

Ebeveynlere ve öğretmenlere sosyal geçerlik formu dağıtılmış ve soruları cevaplamaları istenmiştir. Öğrencilerin sosyal geçerlik formu uygulamacı tarafından öğrencilere yöneltilmiş ve cevaplar uygulamacı tarafından forma işaretlenmiştir. Ebeveynlere sekiz soru, öğretmenlere sekiz soru, katılımcılara sekiz soru sorulmuştur. Ebeveynlerin, öğretmenlerin ve katılımcıların sosyal geçerlik forumunda yer alan sorulara verdikleri cevaplar açıklanmıştır.

4.4.1. Ebeveyn Sosyal Geçerlik Analizi

Birinci soruda, “Bu çalışmada öğrendiği oyunları çocuğunuzla evde oynar mısınız?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya üç öğrencinin de ebeveyni “evet” cevabını vermiştir.

İkinci soruda “Çalışmada öğrenilen geleneksel çocuk oyunlarının çocukların motor gelişimine katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya üç öğrencinin de ebeveyni “evet” cevabını vermiştir.

Üçüncü soruda “Geleneksel çocuk oyunları oynayan çocukların günlük fiziksel aktivite ihtiyacının karşılandığını düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya üç öğrencinin de ebeveyni “evet” cevabını vermiştir.

Dördüncü soruda “Çalışmada öğrenilen geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal gelişimine katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya üç öğrencinin de ebeveyni “evet” cevabını vermiştir.

Beşinci soruda “Çocuğunuzun bu oyunlardan başka oyunları da öğrenip oynamasını ister misiniz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya üç öğrencinin de ebeveyni “evet” cevabını vermiştir.

Altıncı soruda “Video model ile öğretim yöntemini evde başka becerilerin öğretiminde kullanır mısınız?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya üç öğrencinin de ebeveyni “evet” cevabını vermiştir.

Yedinci soruda “Geleneksel çocuk oyunlarının çocuğunuzun fiziksel gelişimine faydalı olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya üç öğrencinin de ebeveyni “evet” cevabını vermiştir.

Sekizinci soruda “Eklemek istediğiniz başka bir husus varsa lütfen yazınız” bölümüne üç öğrencinin de ebeveyni de herhangi bir eklemede bulunmamıştır.

4.4.2. Öğretmen Sosyal Geçerlik Analizi

Birinci soruda “OSB olan çocuklarla yaptığınız öğretim çalışmalarında video model ile öğretimi kullanıyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya altı öğretmen “evet” cevabını vermiştir.

İkinci soruda “Çalışmada öğrenilen geleneksel çocuk oyunlarının çocukların motor gelişimine katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya altı öğretmen “evet” cevabını vermiştir.

Üçüncü soruda “Geleneksel çocuk oyunları oynayan çocukların günlük fiziksel aktivite ihtiyacının karşılandığını düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya altı öğretmen “evet” cevabını vermiştir.

Dördüncü soruda “Çalışmada öğrenilen geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal gelişimine katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya altı öğretmen “evet” cevabını vermiştir.

Beşinci soruda “Öğrencinize öğretilen geleneksel çocuk oyunlarının öğrenciniz açısından önemli beceriler olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya altı öğretmen “evet” cevabını vermiştir.

Altıncı soruda “Öğrencinizin bu uygulamada öğrendiği becerileri, farklı ortamlardaki arkadaşlarıyla oynayabileceğini düşünüyor musunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya altı öğretmen “evet” cevabını vermiştir.

Yedinci soruda “Video model ile öğretimi geleneksel çocuk oyunları dışında başka becerilerin öğretiminde kullanır mısınız? Cevabınızı gerekçesi ile lütfen açıklayınız.” sorusu sorulmuştur. Bu soruya altı öğretmen “evet” cevabını vermiştir. Öğretmenlerin cevabı şu şekildedir.

“Video izlemek öğrencilerin dikkatini çekiyor. Öz bakım becerileri, el yıkama, diş fırçalama gibi becerilerde video model ile öğretim yöntemini kullanırım”.

“Akademik becerilerde, kavram öğretiminde kullanılabilir”

“Öğrencilerin öğrenmelerini hızlandırdığını düşünüyorum. Hem işitsel hem de görsel anlamda desteklemesi öğrenmeyi olumlu yönde etkilemektedir”.

“Şarkı öğretimi, kavramların öğretimi vb. öğretim ne kadar çok duyu organına hitap ederse öğrenme o derece kolaylaşır”.

“Öğrencilerimizin ilgisini, dikkatini artırabilir. Oyunun öğretim kurallarını daha kolay öğrenebilirler”.

“Kullanılabilir. Bazı etkinliklerin görsellerle desteklenmesi çocukların ilgisini çekerek daha kolay öğrenilmesini sağlıyor”.

Sekizinci soruda “Gelecekte yapılacak benzer araştırmalar için önerileriniz var mı? Varsa kısaca yazınız.” sorusu sorulmuştur. Altı öğretmenden dördü herhangi bir öneride bulunmamıştır. İki öğretmen önerisi şu şekildedir.

“Öğretim videoları, öğretim basamakları daha kısa olabilir. Öğrenciler sıkılıyor”.

“Özel öğrenciler için öz bakım becerileri, günlük yaşama becerileri ve sosyal beceriler video model öğretim yöntemi kullanılarak öğretimler yapılabilir”.

4.4.3. Katılımcı Sosyal Geçerlik Analizi

Birinci soruda katılımcılara “Bu etkinliğe katılmayı sevdin mi?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların üçü de “evet” cevabını vermiştir.

İkinci soruda “Arkadaşlarına da bu oyunları öğretmemi ister misin?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların ikisi “evet “ cevabını verirken bir katılımcı “hayır” cevabını vermiştir.

Üçüncü soruda katılımcılara “Kutu kutu pense oyununu sevdin mi?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların üçü de “evet” cevabını vermiştir.

Dördüncü soruda katılımcılara “Benim bir atım var oyununu sevdin mi?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların üçü de “evet” cevabını vermiştir.

Beşinci soruda katılımcılara “Kutu kutu pense oyununu arkadaşlarınla oynamak ister misin?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların üçü de “evet” cevabını vermiştir.

Altıncı soruda katılımcılara “Benim bir atım var oyununu arkadaşlarınla oynamak ister misin?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların üçü de “evet” cevabını vermiştir.

Yedinci soruda katılımcılara “Oyunların videolarını izlemekten hoşlandın mı?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların üçü de “evet” cevabını vermiştir.

Sekizinci soruda katılımcılara “Başka oyunları da videoda izleyerek öğrenmek ister misin?” sorusu sorulmuştur. Katılımcıların üçü de “evet” cevabını vermiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu çalışmada OSB olan öğrencilere geleneksel çocuk oyunu öğretiminde video modelin etkisi incelenmiştir. Ayrıca OSB olan öğrencilere uygulanan video model ile öğretimin geleneksel çocuk oyunu öğretiminde kazanılan becerilerin kalıcılığı, öğrencilerin ebeveynlerinin ve öğretmenlerinin, video modelle geleneksel çocuk oyunu öğretilmesi hakkındaki görüşleri incelenmiştir.

Mevcut araştırma sonucunda video model ile öğretimin, OSB olan çocuklarda geleneksel çocuk oyunlarının öğretiminde etkili olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte uygulama sonrasında da katılımcıların edinimlerini korudukları belirlenmiştir. Kazanılan becerilerin öğretimden sonraki birinci, ikinci ve üçüncü haftaların sonunda da korunmasında etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazın incelendiğinde OSB olan çocuklara geleneksel çocuk oyunlarının video model ile öğretimi ile ilgili yapılmış çalışmaya rastlanılmamıştır. Ancak OSB olan bireylerin video model ile sosyo-dramatik oyun öğretimi (Dauphin, Kinney, Stromer ve Koegel, 2004; Kaptan, 2018), zeka oyunlarının öğretimi (Taşkesen, 2022), işbirlikçi oyunların öğretimi (MacDonald vd., 2009), su oyun becerilerinin öğretimi (Yanardağ, Akmanoğlu ve Yılmaz, 2013) ve sembolik oyunların öğretiminde (Öncül, 2015) kullanıldığı görülmüştür. Bu araştırmalar, video model ile öğretimin katılımcılar arasında uygun oyun becerilerinde, oyun senaryolarının taklidinde ve sosyal girişimlerde anlamlı artışlar sağladığını göstermektedir. Oyunu öğretmek için etkili müdahaleler önemlidir çünkü otizmli çocuklar genellikle normal gelişim gösteren çocuklarda görülen oyun kalıplarını geliştirmede başarısız olabilmektedirler.

Murdock, Ganz ve Crittendon (2013) tarafından okul öncesi OSB olan çocuklarda VM ile öğretimin oyun becerilerine etkisinin incelendiği çalışmada mevcut araştırmanın bulgularına paralel bulgular saptanmıştır. Araştırmaya 49-58 ay arası dört erkek çocuk katılmıştır. Araştırmada iPad, video klip ve Keynote uygulamaları kullanılmıştır. Araştırma sonucunda video modelin oyun becerilerinin öğretiminde etkili olduğu belirlenmiştir. Yine Eriş (2021) tarafından OSB olan çocuklarda oyun oynama becerisinin (Hamburger oyunu ve hayvan çiftliği

oyunu) kazandırılmasında video model ile öğretimin etkililiğinin incelediği araştırmasında da benzer bulgulara ulaşılmıştır. Araştırmanın sonucunda, OSB olan çocuklara, video model ile öğretimin oyun oynama becerisi öğretiminde etkili olduğu saptanmış ve uygulamadan sonra da kazanımların sürdürüldüğü belirlenmiştir.

Alanyazında OSB olan çocuklarda video model ile kaba motor becerilerin ve su oyun becerilerinin öğretiminde etkili olduğuna dair çalışmalar bulunmaktadır. Arslan ve İnce (2015) tarafından yapılan çalışmada atipik otizmlı çocuklarda on iki haftalık egzersiz programının kaba motor beceri düzeylerine etkisini belirlemek amacıyla yapılan çalışmada; düzenli yapılan egzersizlerin atipik otizmlı çocukların (yaş: 10.07 ± 0.25 yıl), kaba motor becerilerinin gelişimine önemli derecede katkısı bulunduğu belirlenmiştir. Yanardağ, Akmanoğlu ve Yılmaz (2013) tarafından yapılan çalışmada da, video ile ipucu yönteminin su oyun becerilerinin öğretimine etkisini incelemek ve ayrıca su egzersiz eğitiminin OSB olan çocukların motor performansı üzerindeki etkilerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmanın sonucunda OSB olan çocuklara suda oyun becerilerinin öğretilmesinde video ile ipucunun etkili olduğu görülmüştür. Ebeveynler çocuklarının öğrenilen beceriler ve hareket yetenekleri hakkında olumlu geri bildirimde bulunduklarını ifade etmişlerdir.

Alanyazında bazı araştırmalarda, OSB olan bireylere sosyo-dramatik oyun öğretiminde video model ile öğretimin etkili olduğu belirlenmiştir. Örneğin Kaptan (2018) tarafından yapılan çalışmada OSB olan çocuklara sosyo-dramatik oyun öğretiminde (Manavlık oyununda, manav ve müşteri rolü) video model ile öğretim yönteminin etkisi incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda, OSB olan çocuklara video model ile öğretim yönteminin sosyo-dramatik oyun öğretiminde etkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca katılımcıların edindikleri becerileri farklı kişilere genelledebildiği ve izleme oturumlarında becerileri korudukları saptanmıştır. Araştırma bulguları mevcut araştırma bulgularını destekler niteliktedir. Dauphin, Kinney, Stromer ve Koegel (2004) tarafından yapılan çalışmada da, video ile zenginleştirilmiş aktivite programları ile OSB olan bir çocuğa sosyodramatik oyun etkinliklerinin öğretilmesine yönelik bir müdahale gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda, videoyla zenginleştirilmiş aktivite programlarının sosyodramatik oyunları öğretmek için etkili olduğu belirlenmiştir. MacDonald vd. (2005) tarafından yapılan araştırmada, OSB olan okul öncesi iki çocuğa video model ile öğretimin, tematik hayali oyun becerilerine etkisi incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda, her iki çocuğun da yazılı sözel anlatım dizilerini ve oyun eylemlerini hızlı bir şekilde edindikleri ve bu performansı izleme yoklamaları sırasında korudukları gösterilmiştir. Charlop-Christy Le ve Freeman (2000) tarafından yapılan çalışmada, OSB olan çocuklara gelişimsel becerilerin öğretilmesinde

videoyla model ve canlı model ile öğretim yöntemleri farklı davranışları (Örneğin, anlamlı etiketleme, bağımsız oyun, kendiliğinden selamlaşmalar, sözlü anlama, karşılıklı konuşma, işbirlikçi ve sosyal oyun ve kendi kendine yardım becerileri) öğrenme açısından karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak video model ile öğretimin canlı model ile öğretime göre davranışların daha hızlı edinilmesini sağladığı ve genellemede de etkili olduğu belirlenmiştir.

Öncül'ün (2015) araştırmasında ise, OSB olan çocuklara küçük grupla sembolik oyunların öğretiminde, canlı modelle öğretim ile video modelle öğretim karşılaştırılmıştır. Araştırmanın sonucunda, canlı model ve video model ile öğretimin OSB olan çocuklara sembolik oyunların kazandırılmasında (garsonluk ve berberlik oyunları) ve korunmasında, farklı araç-gereç ve kişilerle genellemesinde etkili olduğu; video model ile öğretimin edinim aşamasında, canlı model ile öğretimin ise kalıcılık aşamasında daha etkili olduğu saptanmıştır. Genelleme aşamasında canlı model ile öğretim ve video model ile öğretimin benzer etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Bu sonuç mevcut araştırma bulguları ile kısmi olarak örtüşmektedir.

Taşkesen (2022) tarafından yapılan çalışmada, OSB olan bireylerde video ipucu ile zekâ oyunları oynama becerilerinin öğretiminin etkisi incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda OSB olan bireylere zekâ oyunları öğretiminde video ipucu uygulamasının etkili olduğu belirlenmiştir.

Başka bir çalışmada, OSB olan çocuklara tipik gelişim gösteren akranlarıyla karşılıklı işbirlikçi oyunları öğretmek için video model ile öğretim yöntemi kullanılmıştır. OSB olan iki çocuk normal gelişim gösteren bir çocukla eşleştirildi. Çalışmanın sonucunda, hem OSB olan çocukların hem de normal gelişim gösteren akranlarının, oyun becerilerini hızlı bir şekilde kazandıkları ve bu becerileri korudukları saptanmıştır (MacDonald vd., 2009).

Topuz (2023) tarafından yapılan çalışmada, toplumsal ortamlarda sunulan ve ipucunun giderek arttırılmasıyla öğretim yöntemini içeren video animasyon temelli öğretim sürecinin OSB olan çocuklara kaybolduklarında yardım isteme becerisinin edinimi, kalıcılığı ve genellemesi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışmanın sonucunda, video animasyon temelli öğretim yönteminin çocukların kaybolduklarında akıllı saat ve tanıtıcı kart kullanarak yardım isteme becerilerini edinmelerinde ve becerileri farklı ortamlara ve kişilere genellemelerinde etkili olduğunu göstermiştir. Ayrıca, çocukların kazandıkları becerileri uygulama sonrasında da korudukları görülmüştür.

Gülsöz ve Çıkılı (2018) tarafından yapılan çalışmada, soğuk içecek hazırlama ve sunma becerilerinin OSB olan öğrencilere video ile model öğretiminin etkisi incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda, soğuk içecek hazırlama ve sunma becerilerinin, video model ile

öğretiminin OSB olan öğrencilerde etkili olduğu ve öğretimin sonunda da bu becerileri korudukları görülmüştür. Bu sonuçlar mevcut araştırmayı destekler niteliktedir. Benzer şekilde D'Ateno, Mangiapanello ve Taylor'ın (2003) araştırmasında da, okul öncesi otizmlili çocuklara karmaşık oyun becerilerini öğretmek (çay partisi yapmak, alışveriş yapmak ve yemek pişirmek) için video model olma kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, videoyla modelleme müdahalesinin, tüm karmaşık oyun basamaklarında hem sözel hem de motor tepkilerin hızlı bir şekilde edinilmesine yol açtığını göstermiştir.

Kocaöz, Yalçın ve Günlü (2023) tarafından yapılan çalışmada, çoklu yetersizliği olan bir öğrenciye günlük yaşam becerilerinin öğretiminde animasyon destekli sunulan paket programın etkililiği incelenmiştir. Çalışmaya, orta güçlükte zihinsel ve bedensel yetersizliği olan 13 yaşında bir kız öğrenci katılmıştır. Çalışmanın sonucunda çoklu yetersizlik tanısı almış öğrencinin hedef becerileri kazandığı belirlenmiştir.

Alanyazında mevcut çalışma bulguları, OSB olan çocuklara video model ile farklı oyun becerilerinin öğretiminde etkili olduğu sonucunu destekleyerek alan yazına katkısı olduğu düşünülmektedir.

Sonuç olarak bu çalışmanın, geleneksel çocuk oyunlarının öğretiminde, video modelle öğretimin hedeflenen becerilerin kazanılmasında etkililiğini ortaya koyan ilk çalışma olması nedeniyle alanyazına katkı sağladığı düşünülmektedir. Fakat çalışmanın bu güçlü yönlerinin yanında çalışmanın bazı sınırlılıklarından söz edilebilir. Öneriler bölümünde araştırma sırasında karşılaşılan sınırlılıklarla ilgili açıklamalara ve konu ile ilgili yapılacak çalışmalar için önerilere yer verilmiştir.

ALTINCI BÖLÜM

ÖNERİLER

Çalışma sonucunda elde edilen bulgular, çalışmanın sınırlılıkları ve çalışma sürecindeki gözlemlere dayanarak uygulama ve gelecekteki çalışmalar için önerilerde bulunulmuştur.

6.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- OSB olan çocuklarla çalışan öğretmenlere ve çocukların ebeveynlerine, OSB olan çocuklara oyun becerilerini öğretmek için video model ile öğretimi kullanmaları önerilebilir.
- Hedef beceri öğretime yönelik video klipler oluşturulduktan sonra ihtiyaç duyulduğu kadar defalarca kullanılabilir. Bu nedenle video modelle öğretimin kullanımı düşük maliyetlidir ve birçok kez kullanılma şansına sahiptir.
- Öğrencilerin ebeveynlerine ve öğretmenlere video hazırlamayı içeren eğitimler verilebilir.
- OSB olan çocukların yanı sıra özel gereksinimli çocuklara geleneksel çocuk oyun becerilerinin video model ile öğretimi önerilebilir.

6.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Geleneksel çocuk oyunlarının öğretiminde video model ile öğretim mevcut çalışmada tek başına kullanılmıştır. Yapılacak araştırmalarda, video ile geri bildirim, ipucu çeşitleri, yanlışsız öğretim yöntemleri ve pekiştireç tarifeleri bağımsız olarak ya da video modelle birlikte etkileri incelenebilir.
- Video Model ile öğretim; farklı uygulama ortamlarında (kaynaştırma uygulamalarında, özel eğitim sınıflarında, okul dışı ortamlarda), farklı uygulamacılarla (öğrencinin ebeveyni, antrenörler, farklı branş öğretmenleri), farklı hedef becerilerin öğretiminde (akademik becerilerin öğretiminde, öz bakım becerilerinin öğretiminde, şarkı öğretiminde, sportif becerilerin öğretiminde) ve farklı engel türlerine sahip öğrencilerle (zihinsel yetersizlik,

iřitme yetersizlięi) gerekleřtirilebilir.

- Öğretim videoları ve öğretim basamakları OSB olan öğrencilerin anlamasını, takip etmesini kolaylařtırmak, öğrencilerin öğretimden sıkılmasını, öğretimden kaçmasını önlemek amacıyla daha küçük paralara ayrılabilir.
- Mevcut alıřmada basit görevler kullanılmıřtır. Gelecekte yapılacak alıřmalar için spor becerileri gibi daha karmařık becerilerin kullanılması önerilebilir.
- Mevcut alıřma OSB olan okul öncesi çocuklarla gerekleřtirilmiřtir. Bu durum sonuçların daha büyük yařtaki OSB olan çocuklara genellenebilirlięini sınırlamaktadır. Gelecekte yapılacak arařtırmaların daha büyük yařtaki çocuklarla gerekleřtirilmesi önerilebilir.



KAYNAKÇA

- ABD Hastalık Kontrol ve Önleme Merkezi [CDC] (2020)
<https://www.cdc.gov/ncbddd/autism/data.html>
- Ağyar, E. (2014). Oyunun gelişim alanlarına etkisi ve çeşitli örnekler. H. G. Ogelman. (Ed.), *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış-* içinde (Birinci Baskı, s. 115). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Akmanoğlu, N. (2008). *Otistik çocuklara kötü niyetli yabancı kişilerin kaçırma girişimlerinden kaçınmayı öğretme* (Tez No. 229238) [Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Akmanoğlu, N., & Tekin-İftar, E. (2011). Teaching children with autism how to respond to the lures of strangers. *Autism*, 15(2), 205-222.
- Akmanoğlu, N., Yanardağ, M., & Batu, S. (2014). Comparing video modeling and graduated guidance together and video modeling alone for teaching role playing skills to children with autism. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 49(1), 17-31.
- Alver, E., & Gümüş, Ç. (2020). Otizm spektrum bozukluğuna sahip bireylerde eğitimin önemine dikkat çekmek üzere hazırlanmış dergi ilanı tasarımı örnekleri. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(39), 1423-1435.
- Aksoy, B. A., & Çiftçi, D., H. (2008). *Erken çocukluk döneminde gelişimi destekleyen oyunlar*. Pegem Akademi.
- American Psychiatric Association. APA (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fifth Edition (DSM 5).
- Amerikan Psikiyatri Birliği. APA (2014). *Ruhsal bozuklukların tanısı ve sayımsal el kitabı beşinci baskı (DSM-5). Tanı ölçütleri Başvuru Elkitabı*. Çev. Köroğlu, E, Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Arslan, E., & İnce, G. (2012). 12 haftalık egzersiz programının Atipik otizmlili çocukların kaba

- motor beceri düzeylerine Etkisi. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*, 1(1), 51-62.
- Ayan, S., Memiş, U. A., Eynur, B. R., & Kabakçı, A. (2012). Özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklarda oyuncak ve oyunun önemi. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4), 80-89.
- Aydın, A. (2008). *Sembolik oyun testi'nin Türkçe'ye uyarlanması ve okul öncesi dönemdeki normal, otistik ve zihin engelli çocukların sembolik oyun davranışlarının karşılaştırılması*. (Tez No. 226386) [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bakkaloğlu, H. (2020). *Türkiye'de otizm spektrum bozukluğuna yönelik erken çocukluk müdahale programları raporu*. Tohum Otizm Vakfı Değerlendirme ve Gelişim RaporlarıIV. https://www.tohumotizm.org.tr/wp-content/uploads/2020/05/Deg%CC%86erlendirme_ve_Gelisim_Raporlari_4-1.pdf
- Bardak, M., & Topaç, N. (2021). *Oyun ve oyun materyalleri*. Efe Akademi Yayınları.
- Baykara, B. (2003). *Otistik çocukların anne-babalarında geniş otizm fenotipinin nörobilişsel görünümünün araştırılması* (Tez No. 132096) [Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Baykuş, Y. (2023). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda uyarlanmış oyun çalışmalarının sosyal beceri, dil gelişimi, motor gelişim ve fiziksel uygunluk düzeylerine etkisinin öğretmen bakış açlarına göre incelenmesi*. (Tez No. 789748) [Yüksek Lisans Tezi, Muş Alparslan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Boyras, D. (2016). *Otizimli çocuklara kurallı oyunların öğretiminde aşamalı yardımla öğretim yönteminin etkililiği*. (Tez No. 439829) [Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Bellini, S., & Akullian, J. (2007). A meta-analysis of video modeling and video self-modeling interventions for children and adolescents with autism spectrum disorders. *Exceptional Children*, 73(3), 264-287.
- Bilgin, G., & Akkaynak, M. (2021). 48-72 aylık eğitim alan otizm spektrum bozukluğuna sahip olan çocukların sosyal beceri düzeylerinin oyun ve drama ilişkisiyle belirlenmesi. *Sosyal Bilimler Metinleri*, 2, 53-69.

- Cardon, T. A. (2007). *Initiation and interactions: Early intervention techniques for parents of children with autism spectrum disorders*. Autism Asperger Publishing.
- Cengiz, S. A. (1997). *Karadeniz Ereğli örneğinde çocuk oyunlarının halk bilim açısından değerlendirilmesi*”, *çocuk kültürü* [Bildiri sunumu]. I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri. Ankara, Türkiye. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, ss. 441-476.
- Cevher-Kalburan, N. (2014). Okul öncesi dönem çocuklarının dış mekanda oyun fırsatları ve ebeveyn görüşleri. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 32, 113-135.
- Charlop, M. H., Lang, R., & Rispoli, M. (2018). More than just fun and games: Definition, development, and intervention for children’s play and social skills. M. H. Charlop (Ed.), *Play and social skills for children with autism spectrum disorder- içinde*. Springer.
- Charlop-Christy, M. H., Le, L., & Freeman, K. A. (2000). A comparison of video modeling with in vivo modeling for teaching children with autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 30, 537-552.
- Çolak, A. (2015). Otizm spektrum bozukluğunu anlamak. A. Cavkaytar (Ed.), *Otizm spektrum bozukluğu- içinde*. HTC Ofset.
- Çakmak, A., & Elibol, F. (2011). *Çocuk ve oyun*. Vize Yayıncılık.
- Çınar, A. A. (2008). *Muğla çocuk folkloru*. Karaca Matbaacılık.
- D'Ateno, P., Mangiapanello, K., & Taylor, B. A. (2003). Using video modeling to teach complex play sequences to a preschooler with autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 5(1), 5-11.
- Dauphin, M., Kinney, E. M., Stromer, R., & Koegel, R. L. (2004). Using video-enhanced activity schedules and matrix training to teach sociodramatic play to a child with autism. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 6(4), 238-250.
- Ergün, E. (2019). *Merhaba ben otizm*. Kripto.
- Eriş, E. İ. (2021). *OSB tanısı almış çocuklarda oyun oynama becerisinin kazandırılmasında video modelle öğretimin etkililiği* (Tez No. 659897) [Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Fridhi, A., Benzarti, F., Frihida, A., & Amiri, H. (2018). Application of virtual reality and augmented reality in psychiatry and neuropsychology, in particular in the case of autistic

- spectrum disorder (ASD). *Neurophysiology*, 50(3), 222–228.
- Genç, D. (2010). *Otistik özellikler gösteren çocuklara eşzamanlı ipucuyla öğretim ile eşzamanlı ipucuyla öğretim ve video modelle öğretimin birlikte sunulmasının etkilerinin karşılaştırılması* (Tez No. 263136) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Göncü, A. (2005). *Oyunun çocuğun hayatındaki yeri, gelişim ve öğrenme*. Nobel Yayınları.
- Grenier, M. (2021). Otizm spektrum bozukluğu olan öğrencileri anlama. M. Grenier (Ed.), (D. Özer, & S. Nalbant, çev.). *Otizm spektrum bozukluğu olan öğrenciler için beden eğitimi Kapsayıcı yaklaşım- içinde*. Nobel Akademik yayıncılık Eğitim Danışmanlık.
- Gülsöz, T., & Çıkılı, Y. (2018). Otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilere soğuk içecek hazırlama ve sunma becerisinin video model ile öğretimin etkililiği. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 210-229.
- Halisküçük, E. (2007). *Zihinsel yetersizliği olan öğrencilere makarna pişirme becerisinin öğretiminde video modelinin etkililiği* (Tez No. 211329) [Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Hazar, Z., Tekkurşun-Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190.
- Houston-Wilson, C. (2017). Autism spectrum and social communication disorders. J. P. Winnick & D. L. Porretta (Eds.), *Adapted physical education and sport- içinde*. (Sixth Edition). Human Kinetics.
- Kanner, L. (1943). Autistic disturbances of affective contact. *Nervous Child*, 2, 217-250.
- Kaptan, S. (2018). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara video modelle öğretim yöntemiyle sosyodramatik oyun öğretimi* (Tez No. 503292) [Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kırcaali-İftar, G. (2015). *Otizm spektrum bozukluğu* (Güncellenmiş 2. bs). Daktylos Yayınevi.
- Kocaöz, O. E. (2015). *The impact of video modeling combined with skillstreaming teaching procedures on the social interaction skills of middle school aged students with autism spectrum disorders* (Tez No. 822248) [Doctoral thesis, University of Central Florida]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

- Kocaöz, O. E., Yalçın, G., & Günlü, Y. (2023). Çoklu yetersizliği olan öğrencilere günlük yaşam becerilerinin öğretimi: animasyon destekli paket programın etkililiği. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 13(3), 1431-1445.
- Korkmaz, B. (2010). Otizm: Klinik ve nörobiyolojik özellikleri erken tanı tedavi ve bazı güncel gelişmeler Çağrılı Yazar. *Türk Pediatri Arşivi*, 45(12), 1-8.
- Kurnaz, E. (2016). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara video oyunu oynama becerisinin öğretiminde video ile kendine model olmanın etkililiğinin belirlenmesi* (Tez No. 432451) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Kurt, G., & Özkaya, B. T. (2015). Çocuk ve oyun. N. Avcı, & M. Toran (Eds.), *Okul öncesi eğitime giriş-* (üçüncü baskı) içinde (s.125-147). Bizim Ofset.
- Kutlu, M. (2016). *Otizimli bireylere yabancı kişilerden korunma becerilerinin öğretiminde sosyal öykülerin yalnız sunumuyla video modellerle birlikte sunulmasının karşılaştırılması* (Tez No. 432438) [Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- MacDonald, R., Clark, M., Garrigan, E., & Vangala, M. (2005). Using video modeling to teach pretend play to children with autism. *Behavioral Interventions: Theory & Practice in Residential & Community-Based Clinical Programs*, 20(4), 225-238.
- MacDonald, R., Sacramone, S., Mansfield, R., Wiltz, K., & Ahearn, W. H. (2009). Using video modeling to teach reciprocal pretend play to children with autism. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 42(1), 43-55.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2023). Milli Eğitim İstatistikleri Örgün Eğitim 2022/2023. https://sgb.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2023_09/29151106_meb_istatistikleri_organ_egitim_2022_2023.pdf
- Murdock, L. C., Ganz, J., & Crittendon, J. (2013). Use of an iPad play story to increase play dialogue of preschoolers with autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 43, 2174-2189.
- Odluyurt, S. (2013). Kaynaştırmaya devam eden otistik özellikler gösteren çocuklara kurallı oyun öğretiminde akranları tarafından doğrudan model olma ve videoyla model olma öğretiminin etkilerinin karşılaştırılması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13(1), 523-540.

- Oğuz, Ö., & Ersoy, P. (2005). *Türkiye'de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları: 4.
- Olçay-Gül, S., & Vuran, S. (2010). Sosyal becerilerin öğretiminde video model yöntemiyle yürütülen araştırmaların analizi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 217-274.
- Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22, 94-100.
- Öncül, N. (2015). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara sembolik oyunların küçük grupla öğretiminde canlı modelle ve video modelle öğretimin karşılaştırılması*. (Tez No. 384705) [Doktora Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Feryal Matbaası.
- Pan, C. Y., Tsai, C. L., & Hsieh, K. W. (2011). Physical activity correlates for children with autism spectrum disorders in middle school physical education. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 82(3), 491-498.
- Papatğa, E. (2012). *Otizmli çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması* (Tez No. 342287) [Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Peeters, T. (1995). *Autism: From theoretical understanding to educational intervention*. Whurr Publishers Ltd.
- Rakap, S. (2017). Otizm spektrum bozukluğu. S. Rakap, B. Birkan, & S. Kalkan (Eds.), *Türkiye'de otizm spektrum bozukluğu ve özel eğitim- içinde* (s. 9-25). Tohum Otizm Vakfı.
- Reagon, K. A., Higbee, T. S., & Endicott, K. (2006). Teaching pretend play skills to a student with autism using video modeling with a sibling as model and play partner. *Education and Treatment of Children*, 517-528.
- Resmi Gazete (2016). *Otizm spektrum bozukluğu olan bireylere yönelik ulusal eylem planı* (2016-2019) <https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2016/12/20161203-16.htm>
- Sicile-Kira, C. (2014). *Autism spectrum disorder (revised): The complete guide to understanding autism*. Tarcher Perigee.

- Sucuoğlu, B. (2004). *Otistik çocukların oyun özellikleri. Çocukta hareket ve oyun gelişimi.* (Ünite 8). Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Sucuoğlu, B. (2011). Otizm ve otistik bozukluğu olan çocuklar. A. Ataman (Ed.), *Özel gereksinimli çocuklar ve özel eğitime giriş.* Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Sucuoğlu, B. (2013). Engelli çocuklarda oyun gelişimi: Otistik çocuklar. U. Tüfekçioğlu (Ed.), *Çocukta oyun gelişimi* (2. Baskı) (s. 211-227). Anadolu Üniversite Açık Öğretim Fakültesi Yayını.
- Sukan, Z. (1993). *Okul öncesi etkinlikler.* Milli Eğitim Basımevi.
- Sunay, H. (1994). Okulöncesi eğitiminde (5-6 yaş grubu) beden eğitimi, oyun etkinlikleri ve önemi. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 205, 37-41.
- Sümbüllü, Y. Z., & Altınışik, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73-85.
- Şahin, S. (2018). Otizm spektrum bozukluğu (OSB). N. Metin (Ed.), *Özel gereksinimli çocuklar.* (2. Bs.). Anı Yayıncılık.
- Şener, E. F., & Özkul, Y. (2013). Otizmin genetik temelleri. *Sağlık Bilimleri Dergisi*, 22(1), 86-92.
- Taheri-Torbati, H., & Sotoodeh, M. S. (2019). Using video and live modelling to teach motor skill to children with autism spectrum disorder. *International Journal of Inclusive Education*, 23(4), 405-418.
- Taşkesen, Ü. S. (2022). *Otizm spektrum bozukluğu olan bireylere zekâ oyunlarının öğretiminde video ipucu uygulamasının etkililiği* (Tez No. 752635) [Doktora tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Tekin-İftar, E. (2018). Tek-denekli araştırmalar ve temel kavramlar. E. Tekin-İftar (Ed.), *Eğitim ve davranış bilimlerinde tek-denekli araştırmalar- içinde.* (2. Bs.). Anı Yayıncılık.
- Topkaya, İ. (2004). *Oyun, beden eğitimi ve spor öğretiminin eğitsel temelleri.* Hayat Yayınları.
- Topuz, Ç. (2023). *OSB olan çocuklara kaybolduklarında yardım isteme becerilerinin öğretiminde video animasyon temelli öğretim sürecinin etkililiği* (Tez No. 788716) [Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.
- Turhan, C. (2015). *Otizm spektrum bozukluğu gösteren çocuklara sosyal beceri öğretiminde*

sosyal öykü ve video model uygulamalarının etkililik ve verimlilikleri (Tez No. 385586)
[Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

National Autism Center [NCA] (2015). *National Standart Report*.
<https://nationalautismcenter.org/national-standards/phase-2-2015/>

Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Bireylere Yönelik Ulusal Eylem Planı (2016-2019).
<https://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2016/12/20161203-16.htm>. Erişim Tarihi:
26.05.2024

Wolfberg, P. J. (2004). Guiding children on the autism spectrum in peer play: Translating theory and research into effective and meaningful practice. *The Journal of Developmental and Learning Disorders*, 8, 7-25.

Wong, C. S. (2013). A play and joint attention intervention for teachers of young children with autism: A randomized controlled pilot study. *Autism*, 17(3), 340-357.

Yakar, T. Ç. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının kullandıkları liderlik stratejilerinin oyun bağlamında incelenmesi (Tez No. 586524) [Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi]. Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi.

Yanardağ, M., Akmanoğlu, N., & Yılmaz, İ. (2013). The effectiveness of video prompting on teaching aquatic play skills for children with autism. *Disability and Rehabilitation*, 35(1), 47-56.

Yavuzer, H. (1993). *Çocuk psikolojisi*. Remzi Kitabevi.

Yazgan, E., & İmir, H. M. (2024). Otizm spektrum bozukluğu olan çocukların oyun becerilerinin incelenmesi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 7(13), 1-12.

Yücesoy Özkan, Ş. (2015). Otizm spektrum bozukluğu olan bireyler için bilimsel dayanlı uygulamalar A. Cavkaytar (Ed.), *Otizm spektrum bozukluğu- içinde*. HTC Ofset.

EKLER

EK-1: UYGULAMA GÜVENİRLİĞİ VERİ TOPLAMA FORMU

(Kutu Kutu Pense Oyunu)

Adı Soyadı :

Gözlemci :

Tarih :

Başlama-Bitiş :

Toplam :

Beceri Basamakları	Araç-Gereç Hazırlama-Ortam	Dikkati Sağlama	Beceri Yönergesi Sunma	Öğrenci Tepkilerine Uygun Tepki Verme	Öğrencinin Katılımını Pekiştirme
1. Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar.					
2. Sağ yana adım alarak yürür.					
3. Yerde durur.					
4. Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır.					
5. Arkasına döner.					
6. Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar.					
7. Sol yana adım alarak yürür.					
8. Yerde durur.					
9. Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır.					
10. Önüne döner.					
11. Her iki eliyle yandaki arkadaşının elini tutar.					
12. Şarkı bitene kadar yana adım alarak yürür.					
Toplam “+”, “-“					
%					

EK-2: UYGULAMA GÜVENİRLİĞİ VERİ TOPLAMA FORMU

(Benim Bir Atım Var Oyunu)

Adı Soyadı :

Gözlemci :

Tarih :

Başlama-Bitiş :

Toplam :

Beceri Basamakları	Araç-Gereç Hazırlama-Ortam	Dikkati Sağlama	Beceri Yönergesi Sunma	Öğrenci Tepkilerine Uygun Tepki Verme	Öğrencinin Katılımını Pekiştirme
1.Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar					
2.Yere çömelir					
3.Ayağa kalkar					
4.Kollarını öne uzatarak öne adım atar					
5.Kollarını geriye alarak geriye adım atar					
6.Arkadaşlarının elini bırakır					
7.Kollarını bağlar					
8.Kollarını yana doğru açar					
9.Alkış yapar					
10.Kollarını yana indirir					
11.Ayaklarını yere vurur					
12.Yerinde zıplar					
13.Olduğu yerde durur					
14.Kollarını bağlar					
Toplam “+”, “-“					
%					

EK-3: MEM İzin Onayı



T.C.
AKSARAY VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-76490249-605.01-94604528
Konu : Veri Toplama ve Anket İzni

18/01/2024

VALİLİK MAKAMINA

İlgi: a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarih ve 2020/2 nolu genelgesi.

b) Aksaray Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 12/01/2024 tarihli ve E-45333631-605-00000905783 sayılı yazı ve ekleri.

İlgi (b) yazı ile; Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı öğrencisi Sani ERGİN "Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) Olan Çocuklarda Geleneksel Çocuk Oyunu Öğretiminde Video Model Yönteminin Etkisi " konulu veri toplama ve anket çalışmasını İlimiz Resmi Özel Eğitim Anaokulu öğrencilerine yönelik uygulamak istemektedir.

Konu ile ilgili belgelerin ve anket sorularının incelenmesi neticesinde; Başvurunun Araştırma, Yaratma ve Sosyal Etkinlik İzinleri konulu ilgi (a) da kayıtlı Genelgede belirtilen usul ve esaslara uygun olarak yapıldığı anlaşılmış olup;

Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı öğrencisi Sani ERGİN'in "Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) Olan Çocuklarda Geleneksel Çocuk Oyunu Öğretiminde Video Model Yönteminin Etkisi " konulu veri toplama ve anket çalışmasını İlimiz Resmi Özel Eğitim Anaokulu öğrencilerine yönelik yapma isteği; çalışmanın gönüllülük esasında dayandığı gözetiminde bulundurularak; ilgi (a) Genelge esasları dahilinde; eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmamak, sorumluluk okul/kurum idarecilerinde olmak, çalışmalarda mütahhız ve imzalı materyalleri kullanmak, rapor sonuçlarını çalışmanın bitiminden sonra 30 gün içinde İl Millî Eğitim Müdürlüğüne vermek ve uygulamanın 2023-2024 eğitim-öğretim yılı içerisinde tamamlanması koşuluyla, Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınıza da uygun görüldüğü takdirde, ohurlarınıza arz ederim.

Metin ALPASLAN
İl Millî Eğitim Müdürü

EK : İlgi Dilekçe ve Ekleri (15 Sayfa)

OLUR

Şeyma POLAT BALAK
Vali a.
Vali Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : İl Millî Eğitim Müdürlüğü Yeni Sanayi Mah. E-90 Bulv. No:47

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiya.gov.tr/meb-dbya>

Valilik Ek Nolu Hizmet Binası

Bilgi için: Nurdan ANDAÇ

Telefon No : 0 (382) 213 68 40

Unvan : Programcı

E-Posta: argu@meb.gov.tr

İnternet Adresi: <http://aksaray.meb.gov.tr/>

Faks:3822136814

Kap Adresi : meb@tatil.kap.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://imza.meb.gov.tr> adresinde 968@-3284-3f19-97c6-2f77 kodu ile doğrulanabilir.

EK-4: VELİ İZİN FORMU

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAY FORMU

../ ../

“Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) Olan Çocuklarda Geleneksel Çocuk Oyunu Öğretiminde Video Model Yönteminin Etkisi” isimli bir araştırmada yer almak üzere davet edilmiş bulunmaktasınız. Bu çalışma, araştırma amaçlı olarak yapılmaktadır. Araştırma'ya katılma konusunda karar vermeden önce Araştırma'nın neden ve nasıl yapıldığını, sizinle ilgili bilgilerin nasıl kullanılacağını, Araştırma'nın neler içerdiğini, olası yararlarını, risklerini ve rahatsızlıklarını bilmeniz önemlidir. Lütfen aşağıdaki bilgileri dikkatlice okumak için zaman ayırın. Araştırma hakkında tam olarak bilgi sahibi olduktan sonra ve sorularınız cevaplandıktan sonra eğer katılmak isterseniz sizden bu formu imzalamanız istenecektir.

a. Araştırma'nın amaçları ve dayanağı nelerdir, benden başka kaç kişi bu Araştırma'ya katılacak?

Araştırmanın amacı, otizm spektrum bozukluğu tanısı almış öğrencilere geleneksel çocuk oyunu öğretiminde video model yönteminin etkisinin incelenmesidir. Araştırmaya sizden hariçi iki öğrenci katılacaktır.

b. Bu Proje/Araştırma'ya katılmalı mıyım?

Bu Proje/Araştırma'da yer alıp almamak tamamen size bağlıdır. Eğer katılmaya karar vererseniz bu yazılı bilgilendirilmiş olur formu imzalanmak için size verilecektir. Şu anda bu formu imzalarsanız bile istediğiniz herhangi bir zamanda bir neden göstermeksizin Araştırma'yı bırakmakta özgürsünüz.

c. Bu Proje/Araştırma'ya katılırsam beni neler bekliyor?

Araştırmada her öğrenci ile her biri 10 dakika olan toplam 20 oturum gerçekleştirilecektir. Oturumlarda Video Modelle çocuğunuza geleneksel çocuk oyunları öğretilenmektedir.

d. Proje/Araştırma'nın olası riskleri ve yan etkileri nelerdir, göreceğim olası bir zarar durumunda ne yapılacaktır?

Bu başlık altında aşağıdaki bilgiler yer almalıdır:

- Araştırmadan dolayı katılımcılar için riskli bir durum söz konusu değildir.
- Araştırmayla ilgili Satı ERGİN ile iletişime geçebilirsiniz (GSM No: ..)

e. Araştırma'da yer almamın yararları nelerdir?

Oyun oynamak, yeterli bilişsel, psikomotor ve sosyal iletişim becerilerinin olmasına bağlıdır ve bunlar OSB olan bireylerin yetersizlik alanlarındandır. Araştırmada yer alan geleneksel çocuk oyunları ile, bilişsel, psikomotor ve sosyal becerilerin geliştirilmesi için fırsat sağlanmaktadır. Ayrıca Video modelle öğretim uygulamaları etkili olursa, bu modeli ev ortamında kolaylıkla kullanılabiliyorsunuz.

f. Bu Araştırma'ya katılmamın maliyeti nedir? (Bu bölüm aynen korunacaktır)

Araştırma'ya katılmakla parasal yük altına girmeyeceksiniz ve size de herhangi bir ödeme yapılmayacaktır.

g. Kişisel bilgilerim nasıl kullanılacak? (Bu bölüm aynen korunacaktır)

Araştırmadaki araştırmacılar; kişisel bilgilerinizi, araştırmayı ve istatistiksel analizleri yürütmek için kullanacaktır ancak kimlik bilgileriniz ve çalışma boyunca-sonrasında araştırmacılar tarafından gizli tutulacaktır. Araştırma'nın sonunda, bu bilgiler hakkında bilgi istemeye hakkınız vardır. Araştırma sonuçları Araştırma bitiminde uluslararası veya dünya çapında tıbbi literatürde yayınlanabilecektir ancak kimliğiniz ve izinsiz açıklanmayacak ve yayınlanmayacaktır.

h. Daha fazla bilgi, yardım ve iletişim için kime başvurabilirim?

Araştırma ile ilgili bir sorunuz olduğunda ya da çalışma ile ilgili ek bilgiye gereksiniminiz olduğunuzda aşağıdaki kişi ile lütfen iletişime geçiniz.

ADI : Satı ERGİN

GÖREVI : Araştırma Yürütücüsü

TELEFON .

(Katılımcının/Deneğin Beyanı)

Engellilerde Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalında, Satı ERGİN tarafından bir Araştırma yapılacağı belirtilerek bu Araştırma ile ilgili yukarıdaki bilgiler bana aktarıldı ve ilgili metni okudum. Bu bilgilerden sonra böyle bir Araştırma'ya “katılımcı” olarak davet edildim.

Araştırma'ya katılmam konusunda zorlayıcı bir davranışla karşılaşmış değilim. Araştırma'nın yürütülmesi sırasında herhangi bir neden göstermeden Araştırma'dan çekilebilirim. (*Ancak araştırmacıları zor durumda bırakmamak için Araştırma'dan çekileceğimi önceden bildirmemim uygun olacağının bilincindeyim*). Ayrıca tıbbi durumuma herhangi bir zarar verilmemesi koşuluyla araştırmacı tarafından Araştırma dışı da tutulabilirim.

Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana da bir ödeme yapılmayacaktır.

İster doğrudan, ister dolaylı olsun Araştırma uygulamasından kaynaklanan nedenlerle meydana gelebilecek herhangi bir sağlık sorununun ortaya çıkması halinde, her türlü tıbbi müdahalenin sağlanacağı konusunda gerekli güvence verildi. (Bu tıbbi müdahalelerle ilgili olarak da parasal bir yük altına girmeyeceğim).

Bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Bu koşullarla söz konusu Araştırma'ya kendi rızamla, hiç bir baskı ve zorlama olmaksızın, gönüllülük içerisinde katılmayı kabul ediyorum.

İmzalı bu form kâğıdının bir kopyası bana verilecektir.

Katılımcı

Adı, soyadı :

Adres :

Tel : İmza : Tarih :/...../.....

Görüşme tanığı

Adı, soyadı :

Adres :

Tel :.....İmza :..... Tarih :/...../.....



EK-5: ETİK KURUL ONAYI



T.C.
AKSARAY ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
İnsan Araştırmaları Etik Kurulu



Sayı : E-34183927-000-00000903446

Konu : Başvurumuz Hk.

Sayın: Sayı ERGİN

“Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) Olan Çocuklarda Geleneksel Çocuk Oyunu Öğretiminde Video Model Yönteminin Etkisi” başlıklı 2023/07-72 protokol numaralı başvuru 26.12.2023 tarihli toplantıda kurulumuz tarafından incelenmiş, Üniversitemiz İnsan Araştırmaları Etik Kurulu Yönergesi’nde belirtilen etik ilkelere uygun olduğuna toplantıya katılan üyelerin oy birliği ile karar verilmiştir.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Necmettin AYGÜN

Aksaray Üniversitesi İnsan Araştırmaları Etik Kurul
Başkanı

Ek: İnsan Araştırmaları Etik Kurul Kararı

Evrakın elektronik imzalı suretine <https://e-belge.aksaray.edu.tr> adresinden bc2b77b0-6193-40d8-a05d-3ecbc5778b9f kodu ile erişebilirsiniz.

Bu Belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanunu’nun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: BC2B77B0-6193-40D8-A05D-3ECBC5778B9F Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/aksaray-universitesi-ebys>

Adres: tarih Bölümü

Telefon No: 2882194 Faks No: 2882125

e-Posta: naygun@aksaray.edu.tr İnternet Adresi:

<https://www.aksaray.edu.tr/>

KEP Adresi:

Ayrıntılı bilgi için: Necmettin AYGÜN

Profesör

Telefon No: 2882194



EK-6: PEKİŞTİREÇ BELİRLEME TABLOSU

Öğrencinin Adı Soyadı :

Uygulamayı Yapan Kişi:

Öğrencinin Cinsiyeti:

Öğrencinin Yaşı:

Görüşü Alınan Kişi:

Aşağıdaki listede, öğrencinin motive olması için etkili pekiştireçleri belirlemek amacıyla sorular bulunmaktadır. Öğrenciniz için en uygun olan ifadenin bulunduğu işaretleyiniz.

Yiyecek ve İçecek Pekiştireci	Çok sever	Sever	Hiç sevmez
Muz			
Çikolata parçası			
Meyve suyu			
Ayran			
Çubuk Kraker			
Cips			
Şeker			

Liste dışında pekiştireç varsa belirtiniz:

.....
.....
.....
.....

Etkinlik Pekiřtirci	Çok sever	Sever	Hiç sevmez
Oyuncak arabayla oynama			
Arkadařlarıyla parkta oynama			
Çizgi Film İzleme			
Trambolinde zıplama			
Şarkı söyleme			
Boyama yapma			
Bisiklete binme			

Liste dışında pekiřtireç varsa belirtiniz:

.....

.....

.....

.....

Sosyal Pekiřtiren	Çok sever	Sever	Hiç sevmez
Süper ifadesi			
Çak yapma			
Aferin ifadesi			
Sırtını Sıvazlama			
Başını okşama			
Bravo ifadesi			
Harikasın ifadesi			
Sarılma			

Liste dışında pekiřtiren varsa belirtiniz:

.....

.....

.....

.....

EK-7: Kutu Kutu Pense Oyunu Veri Kayıt Formu:

Beceri No	Beceri Analizi	Başla ma			Uygulama																İzlem e		
1	Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar																						
2	Sağ yana adım alarak yürür																						
3	Yerinde durur																						
4	Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır																						
5	Arkasına döner																						
6	Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar																						
7	Yana adım alarak yürür																						
8	Yerinde durur																						
9	Şarkıda kendi adını duyduğunda arkadaşlarının elini bırakır																						
10	Önüne döner																						
11	Her iki eliyle yandaki arkadaşının elini tutar																						
12	Şarkı bitene kadar yana adım alarak yürür																						
	Doğru Tepki Sayısı																						
	Yanlış Tepki Sayısı																						

EK 8: Benim Bir Atım Var Oyunu Veri Kayıt Formu:

Beceri No	Beceri Analizi	Başlam a			Uygulama															İzleme		
1	Her iki eliyle iki yanındaki arkadaşının elinden tutar																					
2	Yere çömelir																					
3	Ayağa kalkar																					
4	Kollarını öne uzatarak öne adım atar																					
5	Kollarını geriye alarak geriye adım atar																					
6	Arkadaşlarının elini bırakır																					
7	Kollarını bağlar																					
8	Kollarını yana doğru açar																					
9	Alkış yapar																					
10	Kollarını yana indirir																					
11	Ayaklarını yere vurur																					
12	Yerinde zıplar																					
13	Olduğu yerde durur																					
14	Kollarını bağlar																					
Doğru Tepki Sayısı																						
Yanlış Tepki Sayısı																						

EK-9: Sosyal Geerlik ğretmen Soru Formu

1. OSB olan ocuklarla yaptığınız ğretim alışmalarında video model ile ğretimi kullanıyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

2. ğrencinize ğretilen geleneksel ocuk oyunlarının ğrenciniz açısından önemli beceriler olduğunu düşünüyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

3. ğrencinizin bu uygulamada ğrendiği becerileri, farklı ortamlardaki arkadaşlarıyla oynayabileceğini düşünüyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

4. Yaptığımız alışmanın ğrenci açısından sakıncalı bulduğunuz yönleri var mı? Varsa kısaca açıkla mısınız?

5. Yaptığımız alışmanın ğrenci açısından faydalı bulduğunuz yönleri var mı? Varsa kısaca açıkla mısınız?

6. Video model ile ğretimi geleneksel ocuk oyunları dışında başka becerilerin ğretiminde kullanır mısınız? Cevabınızı gerekesi ile ltfen açıklayınız.

7. Gelecekte yapılacak benzer araştırmalar için önerileriniz var mı? Varsa kısaca yazar mısınız?

EK-10: Sosyal Geçerlik Ebeveyn Soru Formu

1. Bu çalışmada öğrendiği oyunları çocuğunuzla evde oynar mısınız?

☐ Evet ☐ Hayır

2. Çalışmada öğrenilen geleneksel çocuk oyunlarının çocukların motor gelişimine katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

3. Geleneksel çocuk oyunları oynayan çocukların günlük fiziksel aktivite ihtiyacının karşılandığını düşünüyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

4. Çalışmada öğrenilen geleneksel çocuk oyunlarının çocukların sosyal gelişimine katkısı olduğunu düşünüyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

5. Çocuğunuzun bu oyunlardan başka oyunları da öğrenip oynamasını ister misiniz?

☐ Evet ☐ Hayır

6. Video model ile öğretim yöntemini evde başka becerilerin öğretiminde kullanır mısınız? ☐
Evet ☐ Hayır

7. Geleneksel çocuk oyunlarının çocuğunuzun fiziksel gelişimine faydalı olduğunu düşünüyor musunuz?

☐ Evet ☐ Hayır

8. Eklemek istediğiniz başka bir husus varsa lütfen yazınız.

EK-11: Sosyal Geçerlik Öğrenci Veri Toplama Formu

Görüşme Yapılan Öğrenci:

Görüşme Tarihi:

Sorular	Evet	Hayır
Bu etkinliğe katılmayı sevdin mi?		
Arkadaşlarına da bu oyunları öğretmemi ister misin?		
Kutu Kutu Pense oyununu sevdin mi?		
Benim Bir Atım Var oyununu sevdin mi?		
Kutu Kutu Pense oyununu arkadaşlarımla oynamak ister misin?		
Benim Bir Atım Var oyununu arkadaşlarımla oynamak ister misin?		
Oyunların videolarını izlemekten hoşlandın mı?		
Başka oyunları da videodan izleyerek öğrenmek ister misin?		

AKSARAY ÜNİVERSİTESİ TEZ DEĞERLENDİRME FORMU		
Öğrencinin Adı Soyadı: Satı ERGİN		EVET
Kapak		
1	Tez başlığı, tutanaktaki başlıkla aynı mı?	
2	Kapakta ay ve yıl savunmaya girilen tarihle tutarlı mı?	
3	Kapak format kılavuzdaki kapak formatına uygun mu?	
4	Kapakta yazılan tüm yazılar doğru olarak verilmiş mi?	
İçindekiler		
5	Sayfa numaraları tam verilmiş mi?	
6	Şekil, çizelge vb. listeleri verilmiş mi? Sıralaması doğru mu?	
7	Ozet, abstract, giriş, sonuçlar vb. bölümler var mı?	
8	Yazım hataları kontrolü yapıldı mı?	
Giriş		
9	Hazırlanan tezin önemini anlatıyor mu?	
10	İkinci ve üçüncü dereceden başlık içermemeli kuralına uyuldu mu?	
Ozet/Abstract		
11	Kılavuza uygun mu?	
12	Ay ve yıl savunmaya girilen tarihle tutarlı mı?	
13	Ozet; tek sayfa, tek aralık, tek paragraf kuralına uygun olarak yazıldı mı?	
14	Bilim kodu, sayfa adedi, anahtar kelimeler ve tez danışmanı yazıldı mı?	
Kaynakça		
15	Kaynakların tamamına metin içinde atıf yapıldı mı?	
16	Kaynak formatı kılavuzdaki kaynak formatına uygun olarak hazırlanmış mı?	
17	Atıf formatı kılavuzdaki atıf formatına uygun mu?	
Atıf Yöntemi APA 7 ☐ CMS ☐ ISNAD ☐		
Genel Değerlendirme		
18	Etik beyan açıklaması okundu, uyuldu ve imzalandı mı?	
19	Kabul/Onay sayfası kılavuzdaki formata uygun olarak düzenlenmiş mi?	
20	Kabul /Onay sayfasında belirtilen oy birliği/oy çokluğu seçeneklerinden uygun olanı savunmayla tutarlı olacak şekilde belirlenmiş mi?	
21	Sayfa kenar boşlukları ve sayfa numaraları kılavuzdaki formatına uygun mu?	
22	Paragraf boşlukları ve metin satır aralığı kılavuza uygun olacak şekilde	
23	Başlık yazımları kılavuzdaki başlık formatlarına uygun mu?	
24	Yazı tipi ve boyutu kılavuzdaki yazı tipi ve boyutu formatına uygun mu?	
25	Şekil, çizelge vb. açıklama ve numaralandırmaları kılavuzdaki formata uygun olarak yazılmış mı?	

Dr. Öğr. Üyesi Onur Emre KOCAÖZ