



T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**OSB TANISI ALMIŞ ÇOCUKLARDA OYUN OYNAMA
BECERİSİNİN KAZANDIRILMASINDA VİDEO MODELLE
ÖĞRETİMİN ETKİLİLİĞİ**

Emel İrem ERİŞ

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Didem YÜCEL ELİTEZ**

İSTANBUL-2021

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
ÇOCUK GELİŞİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

OSB TANISI ALMIŞ ÇOCUKLARDA OYUN OYNAMA
BECERİSİNİN KAZANDIRILMASINDA VİDEO MODELLE
ÖĞRETİMİN ETKİLİLİĞİ

Emel İrem ERİŞ

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Didem YÜCEL ELİTEZ

İSTANBUL-2021

ÖZET

OSB TANISI ALMIŞ ÇOCUKLARDA OYUN OYNAMA BECERİSİNİN KAZANDIRILMASINDA VIDEO MODELLE ÖĞRETİMİN ETKİLİLİĞİ

Bu araştırmada, video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, oyun oynama becerisi üzerindeki etkililiğini belirlemek amaçlanmıştır.

Çalışmada tek-denekli araştırma modellerinden biri olan denekler arası yoklama denemeli çoklu yoklama modeli kullanılmıştır. Katılımcılar OSB tanısı almış atipik otizmi olan 7 yaşında üç erkek çocuğudur. Oyun becerisini kazanmada video modelle öğretimin etkililiğini belirlemek için; başlama düzeyi, yoklama, öğretim ve izleme oturumları düzenlenmiştir. Çalışma için iki ayrı oyun materyali belirlenmiş ve oyun materyallerinin tablette sergilenebilmesi için gereken beceri basamakları, odaklanan bakışla video model çeşidi ile araştırmacı tarafından kayda alınmıştır.

Araştırma bulguları OSB tanısı almış olan çocuklara, oyun oynama becerisi öğretiminde video modelle öğretimin etkili olduğunu göstermiş ve katılımcıların uygulama süreci bittiğinde 1., 2. ve 4. hafta sonra da kazanımlarını sürdürebildikleri ortaya koymuştur. Ayrıca uygulama dışında, var olan oyunlarını çeşitlendirebildikleri ve oyun oynama isteklerini de belirttikleri görülmüştür. Araştırma bittikten sonra elde edilen anne-baba sosyal geçerlik bulguları da olumlu yöndedir.

Anahtar Kelimeler: Otizm, beceri öğretimi, oyun, video modelle öğretim

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF TEACHING WITH VIDEO MODEL ACHIEVING PLAYING SKILLS IN CHILDREN WITH ASD

This research investigates the effectiveness of video model teaching on playing skills in children diagnosed with Autism Spectrum Disorder.

The study followed a multiple probe model with probe trials between subjects, one of the single-subject research models. The participants were three 7-year-old boys diagnosed with atypical autism.

To determine the effectiveness of teaching with video models in achieving playing skills, baseline, probe, and teaching and monitoring sessions have been held. Two different toy materials were determined for this study, and the skill level required to display the game materials on the tablet are video-recorded by the researcher according to the video model with a focused perspective.

It is concluded that teaching with video models is an effective method in teaching playing skills for the children affected by ASD. Besides, the participants continued learning and improving their skills after the 1st, 2nd, and 4th weeks after the sessions are over. Additionally, it has been observed that they could diversify their existing games (not covered in the sessions) and expressed their desire to play games. Also, the parents' social validity assessments measured after the end of the study were positive.

Keywords: Autism, skill teaching, playing, teaching with video modeling.

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince desteklerini esirgemeyen sevgili danışman hocam Didem YÜCEL ELİTEZ'e çok teşekkür ederim.

Tez uygulamamı gerçekleştirmeye fırsat veren ve kitaplığımı kaynak olarak kullanmama imkan tanıyan sevgili kurum müdürüm Sezgin KARTAL' a çok teşekkür ederim.

Canlarım.. Değerli, kıymetli öğrencilerim. Sizin sayenizde edindiğim bu tez çalışmasına katkılarınızdan dolayı en çok size teşekkür ederim. Sizin başaramayacağınız hiçbir şey yok. İrem öğretmeniniz sizi çok seviyor.

Sevgili velilerim, uygulama süresince vermiş olduğunuz olumlu geri dönütler için ve çalışmamda çocuklarınızın sürece katılımına izin verdiğiniz için teşekkür ederim.

Tez süresince stresimi benimle paylaşan, motivasyonumu ve desteklerini esirgemeyen yakın arkadaşlarıma ayrıca Nova ekibi çalışma arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

Bu tezin başından sonuna kadar şahit olan önerilerini, kaynaklarını, desteklerini, bilgilerini, motivasyonumu koşulsuz eksik etmeyen, her saat bir telefon kadar yanımda olan kıymetli Ali KAYMAK hocama çok teşekkür ederim.

Eğitim hayatım boyunca desteklerini arkamda hissettiğim, maddi ve manevi her zaman yanımda olan aileme sonsuz teşekkürler.

“Herkes içindeki iyilik kadar iyi bir hayat dilerim..”

BEYAN FORMU

Bu alıřmadaki bütn bilgi ve belgeleri akademik kurallar erevesinde elde ettiđimi, grsel, iřitsel ve yazılı tm bilgi ve sonuları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu, kullandıđım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, yararlandıđım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduđumu, tezimin kaynak gsterilen durumlar dıřında zgn olduđunu, tarafımdan retildiđini ve skdar niversitesi Sađlık Bilimleri Enstits Tez Yazım Kılavuzuna gre yazıldıđını beyan ederim



Tarih
Emel İrem ERİŐ
İmzası

İÇİNDEKİLER

ÖZET	2
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
BEYAN FORMU	iv
İÇİNDEKİLER	v
TABLolar DİZİNİ	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	x
1. GİRİŞ	x
1.1. Araştırmanın Amacı.....	3
1.1. 1. Alt Amaçlar.....	3
1.2. Araştırmanın Önemi	3
1.3. Sınırlılıklar	4
1.4. Varsayımlar.....	4
2. GENEL BİLGİLER.....	5
2.1. Otizm	5
2.1.1 Otizm ve Çeşitleri	5
2.1.2. Tanı	6
2.2. Oyun ve Oyunun Çocuk İçin Önemi	7
2.2.1. Parten'e Göre Oyun Evreleri	8
2.2.2. Piaget'e Göre Oyun Evreleri.....	9
2.3. Otizimli Çocuklarda Oyun	9
2.4. UDA ve Bilimsel Dayanaklı Uygulamalar	10
2.4.1 Etkinlik Çizelgeleri	11
2.4.2. Replikli Öğretim	11

2.4.3. Fırsat Öğretimi.....	12
2.5. Video Modelle öğretim.....	12
2.6. Oyun Becerisinin Kazandırılmasında Video Modelle Öğretim Yönteminin Etkililik Çalışmaları.....	15
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	18
3.1. Araştırmanın Tipi.....	18
3.2. Araştırmanın Modeli.....	18
3.2.1. Tek Denekli Araştırma Modeli.....	18
3.2.2. Çoklu Yoklama Modelleri.....	19
3.3. Bağımlı ve Bağımsız Değişkenler.....	20
3.3.1. Bağımlı Değişken.....	20
3.3.2. Bağımsız Değişken.....	20
3.4. Araştırmanın Yeri ve Zamanı.....	21
3.5. Araştırmanın Evren ve Örneklemi.....	21
3.5.1. Katılımcılar.....	21
3.6. Uygulama Ortamı.....	23
3.7. Uygulamada Kullanılan Araç-Gereçler.....	24
3.8. Uygulama Süreci.....	25
3.9. Veri Toplama Araçları.....	26
3.9.1. Etkililik Verilerinin Toplanması.....	26
3.9.2. Güvenirlilik Verilerinin Toplanması.....	27
3.9.5. Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlilik Verilerinin Toplanması.....	29
3.9.6. Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL).....	29
3.10. Verilerin Analizi.....	30
3.10.1. Etkililik Verilerinin Analizi.....	30
3.10.2. Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlilik Verilerinin Analizi.....	30
3.10.3. Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL) Verilerinin Analizi....	30

4. BULGULAR.....	31
4.1. Hamburger oyunu oynama becerisinin öğretiminde video modelle öğretimin etkililiği bulguları	32
4.2. Hayvan çiftliği oyunu oynama becerisinin öğretiminde video modelle öğretimin etkililiği bulguları	33
4.3. Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlilik Bulguları	34
4.4. Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL) Bulguları	36
5.TARTIŞMA.....	38
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	47
Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	48
İleri Araştırmalar İçin Öneriler	48
KAYNAKLAR	50
EKLER.....	56
Ek 1. Özgeçmiş.....	56
Ek 2. Pekiştireç Belirleme Tablosu.....	57
Ek 3. Kurum İzin Belgesi	60
Ek 4. Anne-Baba İzin Formu	61
Ek 5. Uzman Görüş Onayı Formu	62
Ek 6. Etkililik Veri Formları.....	66
Ek 7. Uygulama Güvenirliği Veri Kayıt Formu	68
Ek 8. Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlilik Formu	69
Ek 9. Uygulayıcı Sertifikası ve U-ODKL Madde Örnekleri	71

TABLÖLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1: Katılımcıların Özellikleri.....	22
Tablo 2: Oyuncak Materyallerinin Görsel ve Özellikleri.....	24
Tablo 3: Hayvan Çiftliği Oyunu Gözlemciler Arası Güvenirlik Yüzdesi.....	27
Tablo 4: Hamburger Yapma Oyunu Gözlemciler Arası Güvenirlik Yüzdesi.....	28



ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1: Video Modelle Öğretimde İzlenen Basamaklar	13
Şekil 2: Etkililik Modelleri.....	19
Şekil 3: Öner, Rüzgar Ve Ediz İçin Hamburger Oyunu Etkililik Bulguları.....	31
Şekil 4: Öner, Rüzgar Ve Ediz İçin Hayvan Çiftliği Oyunu Etkililik Bulguları.....	33



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

- APA** : American Psychiatric Association (Amerikan Psikiyatri Derneđi)
- DSM-5** : Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5 Edition (Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Elkitabı)
- GAG** : Gözlemciler Arası Güvenirlik
- ODKL** : Otizm Davranış Kontrol Listesi
- OSB** : Otizm Spektrum Bozukluđu
- PCDI** : Princeton Çocuk Gelişim Enstitüsü
- RAM** : Rehberlik Araştırma Merkezi
- UDA** : Uygulamalı Davranış Analizi
- U-ODKL** : Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi
- YGB** : Yaygın Gelişimsel Bozukluk

1. GİRİŞ

Otizm spektrum bozukluğu (OSB) çok sayıda genin dâhil olmuş olduğu, ileri düzeyde karmaşık bir gelişimsel yetersizliktir. Otizm spektrum bozukluğundan etkilenmiş olan bireyler, daha çok dil, sosyal etkileşimler, sosyal iletişim becerilerinde ve davranış özelliklerinde yetersizlikler yaşamaktadırlar (Saral, 2017).

Tanı terimlerinden; çocukluk otizmi, atipik otizm, asperger sendromu, APA tarafından geliştirilen Ruhsal Bozuklukların Tanımsal, hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması Sistemi ve son olarak Sayısal El Kitabı (DSM-5) ile tek bir çatı altında OSB adı ile toplanmıştır (Ergin, 2017).

Kahraman ve Yuvacı (2019) erken çocukluk dönemi otizm tarama ölçeği ve Denver II Gelişimsel Tarama Testi ile yapmış oldukları bir çalışmaya göre; 62'si kız, 68'i erkek ve yaş aralığı 16-36 aylık olan çocukların, otizm spektrum bozukluğunun erkeklerde kız çocuklarından %8,8 daha fazla görüldüğü belirtilmiştir.

Otizm spektrum bozukluğu olan çocukların, gelişimin erken dönemlerinde başlayan sınırlı becerilerden biri oyun becerileridir. Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda dil, bilişsel ve sosyal gelişim alanlarında bireysel farklılıklarla da ilişkili olarak, oyun gelişimlerinde farklı özellikler daima göstermektedirler. Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklar ve normal gelişim gösteren çocukların gelişimleri karşılaştırıldığında, OSB olan çocuklarda oyuncakla ilgilenmeme ya da daha az ilgilenme, oyuncakları amacına uygun kullanmama, işlevsel oyun oynama becerisinde bulunmama gibi zorluklar görülmektedir (Akçamuş, 2018).

Otizmden etkilenmiş çocukların oyun oynama şekilleri ve oyuncaklar ile oynamaları, normal gelişim gösteren çocuklardan fazlasıyla farklıdır. Otizmden etkilenmiş olan çocuklar, oyuncağın amacını anlamakta zorlanırlar ve oyuncaklarla nasıl oynanacağına dair kendilerine has bir yol bulmaktadırlar (Bozkurt, 2011).

Otizm spektrum bozukluğu olan çocukların, bilişsel olarak oyun davranışlarına bakıldığında, sembolik düşünme, nesnelerin işlevlerini anlama ve hayali oyun davranışlarında yaşadıkları zihinsel sınırlılıklar temelde ki yetersizlikleri olarak görülmektedir (Ergin, 2017).

Otizm spektrum bozukluğu tanısı almış bireylerin sayısındaki artış uygulama-öğretim, yöntem ve bu durumların stratejilerinde çeşitliliğe sebep olmaktadır. Bu çeşitler, anne-babalar, öğretmenler ve uzmanlar için etkili olan uygulama-öğretim, yöntem ve stratejilerini bireysel farklılıklara göre seçme ihtiyacı oluşturmaktadır. Bu ihtiyaçlar doğrultusunda farklı kuruluşlar tarafından Otizm spektrum bozukluğu tanısı bulunan bireylere, farklı becerilerin öğretiminde en etkili olan uygulamalar araştırmalarla oluşturulmuş ve belli ölçütleri karşılamış uygulamalardan kanıt temelli uygulamalar ismiyle belirtilmiştir (Vuran ve ark.,2019).

Son zamanlarda etkili öğretim yöntemleri uygulamaları arasında da yer aldığı görülen, görsel destek öğretim uygulamalarından biri de video modelle öğretimdir. Video modelle öğretimin temelleri, Bandura'nın (Sosyal Öğrenme Kuramı) ilkelerine dayanmaktadır. Video modelle öğretim, çocuğun aklında kalma kapasitesini, taklit etme ve beceriyi farklı şartlarda genellemesini fazlaştırmak amacıyla, hedef davranışın; video kayıt cihazıyla kaydedildiği bir yöntemdir (Genç Tosun ve Kurt, 2014).

Bandura sosyal öğrenme için 3 çeşit modelden söz etmektedir. Canlı modeli, herhangi bir davranışı sergileyen biri olarak tanımlamıştır. İkinci model çeşidi olarak sembolik modeli ise televizyon programında, filmde veya başka bir alanda canlandırılmış kişi veya karakterler şeklinde ifade etmiştir. Son model çeşidi olan sözlü direktiflerde, davranışı nasıl sergileyeceğine ilişkin açıklamalardır. Bandura'ya göre insanın gerçekleştirdiği davranışlar, diğer insanların gerçekleştirdiği davranışları gözlemleyerek ve model alarak kazanılır. Davranışların birçoğu modelleme yoluyla öğrenilebilmektedir (Bayrakçı, 2007).

Video modelle öğretim model olarak seçilen kişinin (akran, eğitimci vb.) sergilediği davranışları katılımcının izleyerek, o hedef davranışa dair becerileri gerçekleştirmesi şeklinde tanımlanmaktadır. Tanımda anlaşıldığı üzere, kişinin videoyu izlediği aracın önünde oturması ve model tarafından oluşan beceriyi izleyip sonra da bu beceriyi gerçekleştirmesi video modelle öğretim olarak açıklanabilir (Çetin ve Ulugöl, 2017).

Video model ile öğretim, az zaman ve az maliyetin dışında, değerlendirme olarak güvenilir bir araçtır. Bilgisayar destekli video, video ile öğretim, video model ile öğretim, video ile ipucu ve video ile geribildirim olarak çalışılmaktadır. Video ile model olma öğretimi yetişkin, akran kayıtları ve ya kendisinin model olduğu görsel kayıtlar olarak kullanılabilir (Çıkılı ve Gülsöz, 2017).

Alanyazında yapılmış olan çalışmalar incelendiğinde, videoyla model olma ile problem davranışları azaltmak/söndürmek, motor ve sözel davranışlar, sosyal olan davranışlar, matematik becerileri ve günlük yaşam becerileri, büyük bireyler için mesleki beceriler olarak farklı becerilerin öğretiminde etkili olduğu bilinmektedir (Arıcan ve ark., 2018).

Özel eğitim araştırmalarına bakıldığında, teknolojiden daha çok yararlandığı, özellikle video teknolojisinin kullanımının nice becerinin öğretiminde uygulandığı görülmüştür. Soğuk içecek hazırlayıp sunma becerisi, selamlaşma becerisi, ev kazalarında basit ilkyardım becerileri öğretimi, otellerin kat hizmetlerindeki beceri öğretimi, günlük yaşam becerilerinde makarna pişirme becerisi gibi becerilerin video teknolojisinden yola çıkarak kazanım sağlandığı görülmüştür (Kurtoğlu ve ark., 2017).

1.1. Araştırmanın Amacı

Araştırma bulguları ile otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, video model yöntemi ile oyun oynama davranışının kazandırılmasıyla; sosyal gelişim, etkileşim ve dil gelişimi becerilerinin ön koşullarının oluşturulması açısından önem taşımaktadır. Bu araştırmanın amacı; video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, oyun oynayabilme becerisi üzerindeki etkililiğini belirlemektir.

1.1. 1. Alt Amaçlar

a) Video modelle öğretim yöntemi araştırmaya katılan OSB tanısı almış çocuklarda, oyun oynama becerisinin kazandırılmasında etkili midir?

b) Video modelle öğretim yöntemi araştırmaya katılan OSB tanısı almış çocuklarda, oyun oynama becerisinin kazandırılmasıyla dil gelişimi ve sosyal etkileşim becerilerinin artmasında etkili midir?

c) Araştırmaya katılan OSB'li çocukların oyun oynama becerilerinin (Hayvan çiftliği ve Hamburger yapma oyunu) öğretiminden 1, 2 ve 4 hafta sonra sürdürülmesinde etkili midir?

1.2. Araştırmanın Önemi

Araştırma bulguları ile otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, video model yöntemi ile oyun oynama davranışının kazandırılmasıyla; sosyal gelişim,

etkileşim ve dil gelişimi becerilerinin ön koşullarının oluşturulması açısından önem taşımaktadır. Araştırma bulgularının ise okul öncesi dönemde OSB olan çocuklara eğitim veren uzmanlara ek olarak özel ve genel eğitim öğretmenlerine, öğretim yöntemini sınıflarında veya evlerinde uygulamaya geçirmeleri açısından yol gösterebileceği düşünülmektedir.

1.3. Sınırlılıklar

1. Yapılan araştırma hayvan çiftliği ve hamburger yapma oyun becerilerinin öğretilmesi ile sınırlıdır.
2. Yapılan araştırmanın sadece OSB tanısına sahip üç erkek çocuk ile uygulanması bir sınırlılık olarak değerlendirilebilir.

1.4. Varsayımlar

1. Araştırmaya dahil olan OSB'li çocukların tıbbi tanılarının ve rehberlik araştırma merkezi (RAM) tarafından konulan eğitsel tanıların doğru olduğu varsayılmaktadır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Otizm

Otizm, iletişim-sosyal becerilerdeki bozukluklar (sosyal ve duygusal tepkiler vermede güçlük, iletişim becerilerini kavrama ve kullanmada yetersizlik, gelişimin gerektirdiği iletişimi uygun başlatamama/sürdürememe), tekrarlayıcı ve sınırlı davranışlarda bulunma ile erken evrede belirtilerini gösteren, bireyin günlük yaşam becerilerini daim ettirmedeki sınırlılıklara sebep olan yaygın gelişimsel bozukluktur (DSM 5, 2013).

Otizm Spektrum Bozukluğunun (OSB) nedenlerine baktığımızda geçmişten bu yana farklılık göstermiştir. İlk kez 1943'de Leo Kanner tarafından yayınlanan bir makalesinde otizm için; ebeveyn tutumlarının, sevgi ve ilgi eksikliği gösterilmesi sebebiyle oluştuğu düşünülmüştür. Şuan ise OSB sebeplerinin bireyin yaşantısıyla ilgisi olmadığını, nörobiyolojik sebeplerle bağlantılı olduğu kanısı yaygınlaşmıştır (Bodur ve Soysal, 2004).

OSB'nin neden olan durumlara dair bugüne kadar, birçok farklı görüş belirtilmiştir. OSB'nin nedenleri için çoğunlukla çevresel, genetik, nörobiyolojik-nörolojik ve aile etkenlerin neden olduğu görüşleri daha çok savunulmaktadır (Çolak, 2015).

Her bireyde OSB belirtileri farklı tipte ve yoğunlukta belirti göstermektedir. Bütün bu çeşitlilik sebebiyle DSM-5'te çok önceden yapılmış olan sınıflandırmaların tersine otizm artık spektrum adı altında belirtilmekte ve Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) adıyla ifade edilmektedir. Bozukluğun hafiften ağıra doğru gittiği kabul görmüş ve derecelendirme için hafif, orta ve ağır ifadeleri yer almıştır (Yaylacı, 2015).

2.1.1 Otizm ve Çeşitleri

OSB, nörolojik sebeplerden dolayı ileri düzeyde ve karmaşık bir gelişimsel bozukluk çeşididir. OSB, Yaygın Gelişimsel Bozukluklarla (YGB) eş anlamlıdır ve beş alt kategoriye ayrılmıştır (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2001). Bu beş kategoriye aşağıda ayrıca yer verilmiştir.

Otizm; DSM-5'e göre; bireyin sosyal etkileşim becerilerinde yaşına uygun akran ilişkileri geliştirmede zorluk, diğer kişilerle mutluluk, başarı gibi paylaşımda

bulunamama ya da sınırlılık, sosyal-duygusal davranışlarda bulunamama ya da sınırlılık; iletişim becerilerinde, dil gelişiminin gecikmesi ya da hiç olmaması, karşılıklı konuşmalarda güçlük, anlamsız ya da tekrarlayıcı bir dil kullanmak; bireyin gelişimsel düzeyine uymayan oyun; sınırlı/tekrarlayan ilgi davranışlarda, belirli alanda değişik durum-nesnelere fazla ilgide bulunma, işlevi olmayan belirli düzen ve rutinlere çok fazla bağlı olma; bireyin kendini uyararak amacıyla yaptığı davranışlar, nesnelere gösterilmesi gerektiğinden fazla ilgi ve takıntılar gibi belirtilerin altısının bireyde var olması, APA' ya göre tanı koymak için yeterlidir (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2001; Kırcaali-İftar 2007).

Asperger Sendromu; otizmden farklı olarak, iletişim becerileri alanından herhangi bir tanı belirtisine rastlanmamasıdır. İlgili davranışların sınırlılıklarında ve sosyal etkileşim becerileri ile takıntılar var olabilmektedir. **Atipik Otizm;** OSB'nin bazı özelliklerinin var olduğu, bazı özelliklerinin de bireyde bulunmaması durumunda başka bir ifade ile OSB'den kuşkulanan durumlar için konulan tanıdır. **Çocukluk Dezentegratif Bozukluğu;** çoğunlukla iki yaştan sonra belirtileri var olmakta ve otizmden etkilenmesiyle, önceden kazanılan tüm gelişimsel beceriler hızla kaybolmaktadır. **Rett Sendromu;** çoğunlukla kız çocuklarında var olan genetik bir sendromdur. Altı ile on sekiz aylar arasında belirtiler görülür ve ilerledikçe kötüye giden az rastlanan bir sendromdur (Kırcaali-İftar 2007).

2.1.2. Tanı

OSB'den etkilenmiş bireylerde alanyazında, ortak dikkat, odaklanma, göz ile takip etme, el-göz koordinasyonu, merak ve motivasyon oluşturmada sorunlar ortaya çıkmaktadır (Erişti, Fırat, İzmirli ve Ceylan, 2010).

Sosyal becerilerde iletişim ve etkileşimde, sınırlı duygu ifadeleri (yüz ifadesi, jest kullanamama ve idrak etmekte yetersizlik) sembolik-hayali oyun paylaşmada, göz teması kurmada, arkadaş edinmede zorluk, sosyal etkileşimde bulunmama ve sürdürmede zorluklarda OSB'den etkilenmiş bireylerin sosyo-duygusal ve iletişim becerilerinde yetersizliklerin var olduğu belirtilmektedir (APA, 2013).

Özel gereksinimi olan bireyler tanılanırken iki tanı alanı mevcuttur. Bunlar;

1. Tıbbi tanı: Bireyin öğrenmesini engelleyen fizyolojik sebeplerin belirlenmesini sağlayan tanıdır. Bu tanı ilgili uzmanlık alanından hekimler tarafından konulmaktadır.
2. Eğitsel tanı: Tıbbi tanılandıktan sonra veya önce tıbbi bir tanı alamayan fakat eğitsel bakımdan akranlarına göre farklılık gösteren bireylerin tanınması ile ilgili bir tanıdır. Bireylerin, zayıf ve güçlü yönleri belirlenerek, ihtiyaçlarının belirlenmesiyle eğitim ve uygulamasını sağlayan tanıdır (Atay, 2005).

Otizm'in daha belirgin görülmesi, bireylerin yaşının ilerlemesi ile netleşmektedir. Daha çok dil gelişiminin gecikmesi, sosyal ve iletişim becerilerinde ki sınırlılık ve uyum davranışlarındaki değişiklikler gözle görülür hale gelmektedir. Dil gelişimi ve sosyal etkileşim becerilerinde normal gelişim gösteren akranlarından farklı olan durumlar şunlardır:

- Tek başına oyun oynama, etrafındaki kişiler yokmuş gibi davranma,
- Oyun başlatamama, arkadaşlık kuramama,
- Tekrarlayıcı davranışları belli bir hızda sürekli sürdürme,
- Duyguların sözel ve ya sözel olmayan durumlarını ifadelerini algılayamama,
- Karşısında yer alan kişiyle göz kontağı kuramama, herhangi bir tepkide bulunmama (Akoğlu, 2015).

İlk tanılama ve kategori çalışmalarının bilimsel olarak kamuda yer alması, eğitim çalışmalarından çok daha sonra, doksanlı yılların başındadır. 1991 yılında Ann LeeVouteur, Lord, Michael Rutter ve Catherine "Otizm Tanılama Görüşmesi"ni yayınlamışlardır. APA 1992'de, DSM_5'de OSB tanınması için ölçütler kesinleştirmiştir (Kırcaali-İftar, 2007).

2.2. Oyun ve Oyunun Çocuk İçin Önemi

Oyun belirli bir amacı olan, fiziksel ve zihinsel becerilerle belli bir zaman ve yerde, kendine has kuralları olan, sosyal uyum, zihinsel ve becerisini geliştiren ve eğlendiren çeşitli etkinliklerdir (Çoban ve Nacar, 2006).

Çocuklara en iyi öğrenme ortamını oluşturan etkinlik oyundur. Tüm gelişim alanlarına değinmesiyle, doğaçlama sayesinde en etkili öğrenme ortamını çocuğa sunar (Sevinç, 2009).

Oyun içerisinde, çocuğa günlük yaşamda öğretilmesi zor kurallar kolaylıkla kazandırılabilir. Nesnelere düzenleme, sıralama, seçim yapabilme, karar verme, paylaşma becerileri çocuk farkında olmadan oyun içerisinde öğrenir. Oyun hayal gücünün gelişmesinde yarar sağlar, dil gelişimini geliştirir, odaklanmayı ve bireyin kendi bedenini kontrol etmesini destekler (Yalçınkaya, 2004).

Sembolik oyun ile dil becerileri alanyazında, sembol kullanımıyla ifade edilmektedir. Sembolik oyun evreleri ile dil becerilerinin gelişimi aynı ölçüde ilişkilidir (Acarlar, 2001).

Çocuk, hayatı boyunca gereken davranışları ve bilgiyi oyun sırasında kendiliğinden öğrenmiş olur. Çocuğun kişiliği, oyun sırasında var olur ve gelişmesi için yönlendirilebilir (Çoban ve Nacar, 2006).

Birçok araştırmacı ve teorisyen tarafından oyun evreleri değişik kategorilerle günümüze ulaşmıştır. İzleyen bölümde Parten ve Piaget'e göre oyun evreleri yer almaktadır.

2.2.1. Parten'e Göre Oyun Evreleri

Mildred Parten, 1932 yılında oyunu çocuğun gelişiminde sosyal açıdan incelemiştir.

Sosyal oyun aşamaları şunlardır;

Katılımsız çocuk: Çocuk her hangi bir etkinlik ile uğraşmaz ve amacı olmaksızın bir hareketliliğe sahiptir.

İzleyici çocuk: Çocuk, diğer çocukların oyunlarını seyrederek, oyunları hakkında fikrini söyler ama oyuna dahil olmaz.

Tek başına oyun: Çocuk kendi başına oyun oynar.

Paralel oyun: çocuklardan biri oyun oynarken diğeri de aynı çeşit oyuncaklarla hemen yanında oyun oynar ama birbirleriyle oyunları hakkında konuşmazlar.

Birlikte oyun: En az iki ve daha fazla çocuğun bir araya gelip oyun kurmasıdır. Sadece uyum içerisinde oynamazlar. Çocuklar etkileşim halindedirler fakat amaçları aynı olmayabilir.

İşbirlikçi oyun: Bir düzen içerisinde amacı olan, en az iki ve daha fazla çocuğun bir araya gelip birlikte oynadıkları, üst seviyede bir oyundur (Genç ve Dağlıoğlu, 2018).

2.2.2. Piaget'e Göre Oyun Evreleri

Jean Piaget, 1951 yılında oyunu çocuğun gelişiminde bilişsel açıdan incelemiştir.

Bilişsel oyun aşamaları şunlardır;

0-2 yaş/ Alıştırma Oyunları: Bu evrede çocuklarda korunum algısı yoktur. Zaman, mekan ve süreklilik nedir bilmezler ve çocuk bağımsız olarak oynamayı seçer.

2-7 yaş / Sembolik Oyunlar: Bu evredeki çocuk başka bir kişinin ya da bir şeyin yerini alarak oyun oynamaya devam ederler.

12 ve üzeri yaş/ Kurallı Oyunlar: sembolik oyunlar artık sona erer ve yerini kurallı oyunlar almaktadır. Ben merkezci düşüncenin azalması sonucu işbirliğine açık birlikte oynanan oyunlar dahil olmaktadır. Bilişsel ve dil gelişimdeki gelişmeler, oyunların kurallarının anlaşılmasını sağlar ve böylece çocukların oyun hakkında sosyal bir görüş açıları var olmaktadır (Piaget, 2013).

2.3. Otizmli Çocuklarda Oyun

Gelişimsel geriliğe sahip çocuklar doğumdan sonraki zaman diliminde normal gelişim gösteren çocuklarla aynı gelişim basamaklarını göstermeseler de her ikisinin de içsel var olan enerjisi atması, genel gelişimlerinin oluşturulması ve tecrübelerinin oluşması açısından ortak yanları oyundur (Ayan, Memiş, Eynur ve Kabakçı, 2012).

OSB'den etkilenmiş çocuklarda oyun, duyuşsal işlemlerini (ses ve algı) geliştirmelerinde fayda sağlamaktadır. Oyun içerisinde kelimeler, kavramlar (renk, şekil) ve yüz üzerindeki organların yer aldığı görülmektedir (Akbulut, 2015).

Gelişimsel olarak geride kalmış çocuklar, oyunlarını geliştirmez ve genellikle çeşitlendirmede istekli olmazlar (Aydın, 2010).

DSM-5'de oyun becerilerinde sınırlılık, nesnelere işlevine göre kullanmada zorluk, oyunları çeşitlendirme de sınırlılık ve hayali oyunları üretmede zayıf olarak belirtilmektedir (APA, 1994).

OSB'dan etkilenmiş çocukların oyun ve materyalleri ile ilgilenmelerinin değerlendirilmesindeki gözlemler sonucu, genellikle bir oyuncak ile amacına uygun bir oyun sergilemedikleri oyuncakları; döndürme, itme, atma, yuvarlama ve ya elinden bırakmama gibi kullandıklarını belirtmişleridir. Bu çocuklar etraflarındaki her nesneyi

incelerler ama nesnelere oyun olarak kullanmada başarılı değillerdir. Çocuđu otizmliler çocuk, çođunlukla trampolinde zıplamak ya da kaydırdan sürekli kayarak tekrar eden oyunları tercih ederler (Pişkin, 1993).

Otizmliler çocuklar, oyun oynama becerilerinde esnek düşünme, hayal gücü (sembolik düşünme) gibi becerilerde zorluklar yaşayıp geri kalmaktadırlar. Kendini ifade etmekte zorlanır, sosyal etkileşim başlatmada güçlük çekerler. Bu durumda oyun alanının dışında kalır ve oyuna katılamazlar (Meral, 2015).

Normal gelişim gösteren çocuklar ebeveynlerini, akranlarını varsa kardeşlerini model alarak, çevrelerinde oluşan uyarılara uygun tepkiler verir ve oyun oynama becerilerinde oyun süresince bir çok kavram ile yaşantı edinirken kolay öğrenme ortamları oluşturabilirler. Ancak otizmden etkilenmiş çocukların gelişim alanlarında bazı sınırlılıklar mevcut olduğundan oyun oynama becerilerinde de oyunu başlatamama, sürdürmemeye ya da oyuna dahil olamama gibi sınırlılıklar görülmektedir. Bu nedenle otizmliler için bireyselleştirilmiş farklı öğretim yöntemlerini planlamak yararlı olacaktır.

2.4. UDA ve Bilimsel Dayanaklı Uygulamalar

Uygulamalı Davranış Analizi (UDA), davranış ilkelerinden edinilen yöntemlerle sosyal bakımdan önemli olan davranışları, sistematik olarak uygulayıp anlamlı bir seviyede davranışın gelişmesi için yöntemlerin etkili olduğunu kanıtlayan deneysel çalışmaların yer aldığı bir bilim dalıdır. UDA, sosyal bakımdan gözlemlenebilen ve nesnel bir biçimde tanımlanan önemli davranışlarla ilgilendirir. Kullanılan yöntemin davranış üzerindeki ilerlemesi güvenilirliği kanıtlarken, davranıştaki olumlu değişimi de araştırır. Bilimsel bir tanımlama, ölçme ve analiz uygulanır. Davranış analizi, ayrıca davranış bilimidir. Deneysel bir davranış analizi çođunlukla labovatuvar çalışma alanlarında hayvan ve insanları inceler. UDA ise; iş, ev ve okul gibi her yerde uygulanabilir. İnsan davranışlarını, toplumsal açıdan mühim olduğundan dolayı inceler (Birkan, 2013).

OSB'den etkilenmiş bireylerin Uygulamalı Davranış Analizi'nin (UDA) davranış değiştirme prensiplerine dayanan çeşitli öğretim yöntemleri uygulamaktadır. Bunlardan bazıları; etkinlik çizelgeleri ile öğretim, replikli öğretim, fırsat öğretimi ve video modellerle öğretimdir. Gelecek bölümde yöntemlerden kısaca bahsedilecektir.

2.4.1 Etkinlik Çizelgeleri

PCDI (Princeton Çocuk Gelişim Enstitüsü), etkinlik çizelgelerini bilimsel çalışmalarla 20 yıla yakın bir süre sonucunda geliştirmişlerdir. PCDI' daki uzman ekibin, etkinlik çizelgelerini geliştirmesindeki amaç; OSB'den etkilenmiş bireylerin çok şey öğrenebildikleri ancak öğrenilen becerilerin büyük bir kısmı, başka bir bireyin ipuçları olmadan (model olma, sözelipucu, jest-mimik) gösteremedikleri sebebiyle etkinlik çizelgelerini oluşturmuşlardır (Birkan, 2013).

Etkinlik çizelgesi, bir sıra beceriyi uygulamada yol gösteren sözcük ve ya fotoğraf setidir. Etkinlik çizelgesi her şekilde kullanılabilir ama asıl olan her sayfada bireyi beceriyi yapmaya, etkinlikle meşgul olmaya ve ya ödülünü kazanmak için yönlendiren sözcükler ve ya fotoğrafların bulunduğu üç halka şeklinde bir dosyadır. Bireyin gelişimsel özelliklerine göre fazla ayrıntılı ve ya genel bir biçimde hazırlanabilir. Bireye aşamalı yardım sunulurken dosyasını açmayı, sayfayı işaret parmağı ile çevirmeyi, beceriyi yapmayı ve diğer beceri için sonraki sayfaya geçebilmeyi öğrenirler. Etkinlik çizelgelerinin kullanım amacı ise OSB'den etkilenmiş bireylerin eğitimci ve anne ile babalarından ipucu almadan etkinliklerini kendilerinin gerçekleştirmesini sağlamaktır (McClannahan ve Krantz, 2020).

2.4.2. Replikli Öğretim

Replik, OSB'den etkilenmiş kişilerin karşılıklı sözel iletişim başlatmaları ya da sürdürmelerini amaçlayan, sesli kayıt edilmiş, yazılı sözcükler ve ya cümlelerdir. Sesli 'hoop' sözcüğü, yeni adımlar atmaya başlayan biri için replik sayılabilir. 'Ben otomobilleri severim' ve 'Polis otomobili beyaz' örnekleri gibi sesli cümle ifadeleri dil düzeyi daha ileride olan anasınıfı yaşındaki çocuklar için replik sayılabilir. On yaşındaki çocuk için 'Cuma günleri basketeye gidiyorum' yazılı bir repliği ya da okuma becerisine sahip olmayan birey içinse 'Markette Çalışıyorum' ifadeleri uygun repliklerdir. Replikli öğretimin en önemli amaçlarından olan sözel ipuçları verilmeden OSB olan bireylerin, konuşup iletişim başlatmalarıdır. Çünkü sözel ipuçları konuşma iletişimi açısından hoş bir dil modeli değildir. Bu gibi ipuçları bireyde ipucu bağımlılığı oluşturabilir ve böylece bireylerin kendileri sosyal bir iletişim başlatmak yerine başkalarından ipucu gelmesini beklerler (McClannahan ve Krantz, 2020).

2.4.3. Fırsat Öğretimi

Fırsat öğretimi, UDA' ya bağlı bir uygulamadır. Genel olarak iletişim ve sosyal etkileşim becerilerinin kazandırılmasında kullanılmaktadır. Fırsat öğretiminin yapıldığı çalışmalarda, öğretim uygulamaları yapılandırılmış ve bir bireyin yönlendirmesiyle değil çocuğun ilgi ve önderliğini takip ederek doğal oluşan etkinlikler, geçişler arasında ve ya yapılandırılmamış bir oyun alanında öğretilir. Örnek olarak eğitimci, çocuğun sevdiği oyuncak bebeği, ulaşamayacağı bir rafa kaldırır. Çocuk 'bebek' dediğinde, öğretmen 'hangi bebeği istiyorsun?' der ve çocuk 'sarı bebek' dediğinde eğitimci bebeği çocuğa verip doğru tepkisini pekiştirir (Genç, 2018).

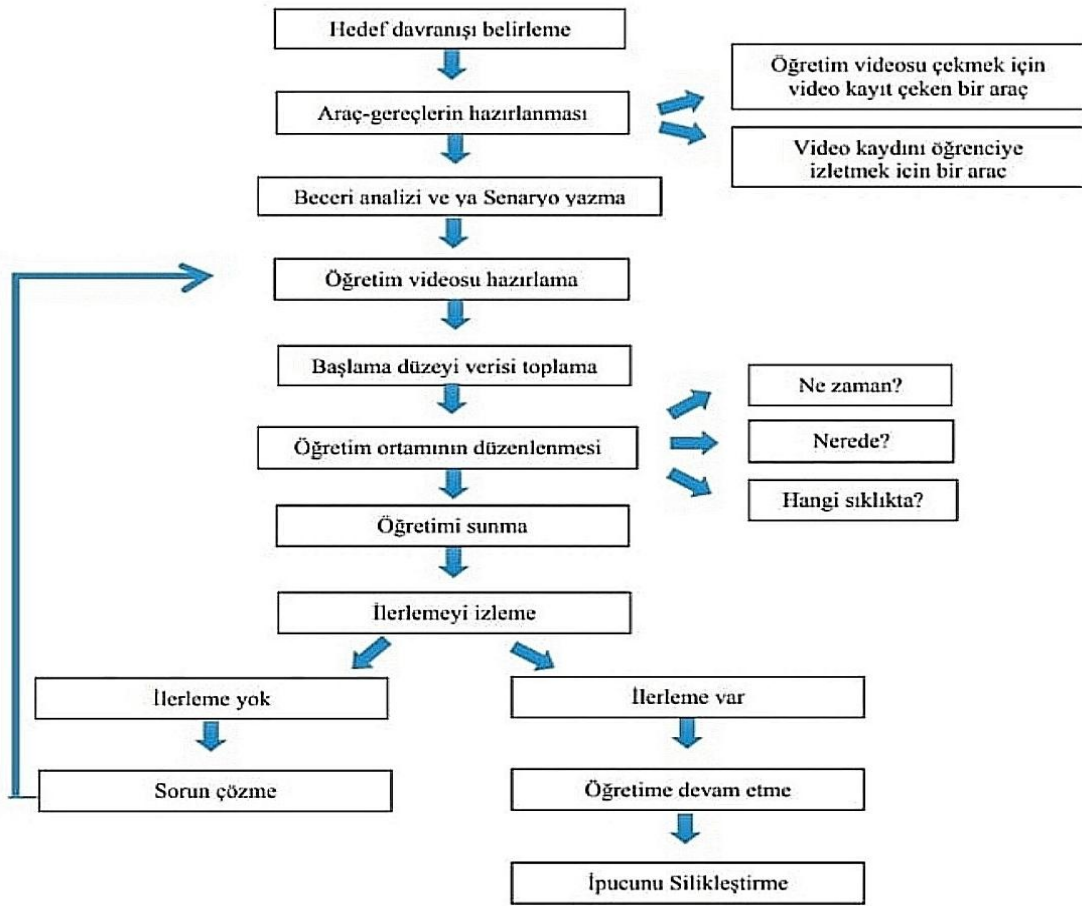
Bilimsel dayanaklı uygulamalardan bir diğeri ise video modelle öğretimdir.

2.5. Video Modelle öğretim

OSB'den etkilenmiş bireyler, bağımsız hareket edebilmek ve etkileşimlerle yaşlıları gibi yeni deneyimler kazanabilmek için bireye uygun yapılandırılmış bir program ve öğretim uygulamalarına gereksinim duymaktadırlar (Tekin-İftar ve Değirmenci, 2012).

OSB'den etkilenmiş kişilerin eğitim süreçlerini belirlemede, onlar için kolay öğrenme yollarını ve ortamlarının belirlenmesiyle beraber doğru öğretim yöntemlerinin de kullanılması gereklidir (Korkmaz, 2003).

Video modelle öğretim, mevcut olan davranışı değiştirmek ve ya yeni davranış kazandırmak amacıyla canlı bir model yerine video kullanılarak öğretim yapılması, hedeflenen becerinin her basamağının öğretimden önce videodan izletilmesi ile uygulanan bilimsel çalışmalardandır (Vuran ve Olçay-Gül, 2018).



Şekil 1: Video modelle öğretimde izlenen basamaklar

(“Otizm Spektrum Bozukluğu ve Video Modelle Öğretim”, Genç-Tosun, D., ve Kurt, O. 2014, Özel Eğitim Dergisi, s.43 makalesinden alınmıştır).

Bireylere, davranışa yönelik her hangi bir öğretim sunulmadan ve ya davranışın yanıtını yaşayarak öğrenmesine gerek kalmadan, kişilerin bu davranışları yerine getirmelerini izleyerek edinebildikleri görüşü, bu yöntemin alt temelinde yer alan gözleyerek öğrenme kuramıdır (Halisküçük, 2007).

Gözlemle öğrenmenin iki temel süreci vardır. Bunlar; model olma ve taklit etme becerisidir. Bu süreç bir bütün olarak alanyazında vurgulanmaktadır. Modelin belirlenen davranışı sergilemesi ve bu davranışın diğer gözlemleyen bireye, ipucu olması ve gözlemleyen kişinin sergilenen davranışı taklit etmesiyle oluşan bir süreç olarak vurgulanmaktadır (Vuran ve Olçay-Gül, 2018).

Yapılan bilimsel araştırmalarda OSB’li bireyler, kendilerinin ve ya başka bireylerin türlü becerileri sergilerken kaydedilen video görüntülerini izleyip bu becerileri taklit edebildikleri belirtilmektedir (Birkan, 2013).

Video modelle öğretim yönteminin son yıllarda etkililiğini gösteren çalışmaların artması ile OSB'den etkilenmiş bireylere sosyal etkileşim davranışlarının edinilmesinde kanıt temelli bir yöntem olduğu vurgulanmaktadır. Süreçte, birey video görüntüsünü izleyip aynı davranışı sergiler. Videoyla kendine model olma da başka bir benzerlikle uygulanmaktadır. Farklı olan tek şey kişinin kendisini, zamanla başarı ile kanıtlamış bir uygulama görüntüsü seyretmesine dayanmaktadır (Karasu, 2011).

Teknoloji kullanımının gelişmesiyle birlikte video teknolojisinin kullanımı da gelişimsel geriliği olan bireylerdeki çalışmalar için araştırmacılar tarafından geliştirildiği görülmektedir. Video teknolojisi, izleyerek öğrenme, başkalarını gözleyerek öğrenme ve izlediği davranışları kendisinin taklit etmesi esasına bağlı olarak becerilerin uygulandığı ortamlar çeşitli, uyaranlar ise farklı oluşturulabilir. Video kayıtları uygulamacı tarafından, bireyin kültürünü yansıtan ve özelliklerini dikkate alan kayıtlardan oluşmalıdır. Gerçek yaşamdan elde edilen senaryolar video kaydında yer almalıdır. Birey için ard arda gelen bu senaryolar gerçekleşirken, görsel ile işitsel özellikler bir arada sunulur (Öncül ve Yücesoy 2010).

Video modelle öğretim, zaman ve bütçe açısından canlı model olmaya göre daha güvenilir ve daha avantaj sağlayan bir öğretim yöntemidir (Olçay-Gül ve Vuran, 2010).

Video modelle öğretim dört şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Bunlar; a) video ile model olma, b) video ile geri bildirim, c) videoyla ipucu, son olarak d) bilgisayar desteğiyle video öğretimidir. Video ile model olma kişinin; akran, yetişkin ve ya kendisi tarafından gerçekleştirilen becerinin alt basamaklarını video kaydından izlemesi ve hemen ardından sergilenen davranışları taklit etmesi sürecidir. Bu süreçte her bir davranış değişik modeller ile sunulabilir. Hedef davranış ister bir yetişkin model istenirse aynı cinsiyet ve yaşa sahip akran model ile ya da bireyin kendisi tarafından oluşturulabilir (Turhan ve Vuran, 2015).

Video modelle öğretim aşamalarında şekil değişse bile uygulama süreci şu sırayla gerçekleşmektedir:

a) Hedef davranışları seçme ve tanımlama, b) Gereken izinleri edinme, c) Bireyi gözlemlenme ve ebeveyn ile görüşme, d) Uygulanacak modelleri seçme, e) Ortam ile araç gereç düzenleme, f) Hedef davranış kayıt etme, g) Videoyu düzeltme, h) Başlama düzeyi verilerini alma, i) Videoyu bireye seyretme, j) Uygulamanın verilerini toplayıp,

grafik oluřturma, k) İzleme ve genelleme çalışmalarının planını yapıp, veri toplama, l)Uygulama güvenilirliđi, gözlemciler arası güvenilirlik ile sosyal geçerlik verisi edinme ařamasından oluřmaktadır (Gül ve Vuran, 2010).

Uygulamacının hangi modeli kullanacađına karar vermesi gerekmektedir. Ařađıda video model çeřitlerine yer verilmiřtir.

Yetiřkin model: Belirlenen hedef davranıř yetiřkin tarafından oluřturulmaktadır. Bu model için bireyin yakın çevresinden biri olan aile fertleri, öğretmeni ve ya hiç tanımadıđı bir kiřide olabilir.

Akran model: Bireyin yařlarına yakın kiřiler içerisinden seçilmelidir.

Kiřinin kendisinin model olması: Bireyin kendisinin yer aldıđı video çekimleridir. Bireyin dođru yaptıđı davranıřlar kaydedilir ve ya beceri bölünerek kaydedilir sonra birleřtirilerek oluřturulur. Gerek olmayan davranıřların eksilmesi istendiđi zamanlarda, hedef davranıřın kayıtlarını elde etmek için bireyle fazla zaman geçirilmesi ve kayıtların düzenlenmesi sađlanmalıdır.

Odaklanan bakıřla video model: Beceriye oluřturan kiři, video kayıtlarında beceriyi sergileyiř ačısı videoyu izleyen bireyin bakıř ačısıyla sınırlıdır. Beceriye sergilenirken videodaki kiřinin tüm bedeninin görölmesine ihtiyaç yoktur.

Karma model: Yukarıda bahsedilen modellerin bir arada kullanılmasıyla oluřan video model çeřitidir (Genç-Tosun ve Kurt, 2014).

2.6. Oyun Becerisinin Kazandırılmasında Video Modelle Öğretim Yönteminin Etkililik Çalışmaları

Odluyurt (2013), yaptıđı bu arařtırmada, ilköğretim kaynařtırma ortamında otizm özellikleri gösteren çocukların yařıtlarına, videoyla model olma ve dođrudan model olma öğretimleri edindirilmiřtir. Bu yöntemlerle OSB'den etkilenmiř arkadaşlarına, kurallı oyun oynama becerisinde etkili olup olamadıđı incelenmiřtir. Arařtırma tek denekli arařtırma modellerinden biri olan uyarlamalı dönüşümlü uygulamalar modeli ile yürütölmüřtür. 18 normal geliřim gösteren, üçü ise OSB'den etkilenmiř toplamda 21 akran grubu ile yapılmıřtır. Arařtırmanın bađımlı deđiřkeni deneklerin her biri için eđitimcileri ile belirlenmiř kurallı oyunları öğretim becerileridir. Bađımsız deđiřkeni ise akranlar tarafından video model olma ile dođrudan model olma öğretimleridir.

Denekler sergilenen oyunları, %80 ölçüt üzerinde gerçekleştirmişler ve farklı yerlerde genelleyebilmişlerdir. Öğrendikleri oyunları da uygulama bitiminde bir ay sonrada sürdürebilmişlerdir.

Bozkurt (2011), yaptığı bu araştırmada, OSB tanısı almış yaşları 5 ile 6, cinsiyetleri 2 erkek bir kız olan üç denekle yapılmıştır. Tek denekli araştırma modellerinden bir olan uyarlamalı dönüşümlü uygulamalar modeli ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın bağımlı değişkenleri; ilk yardım oyunu ile çorba pişirme oyun becerileridir. Bağımsız değişkenleri; yetişkin ve akran modellerinin kullanıldığı video modeldir. Araştırmada her iki beceri öğretiminin gerçekleştiğini ve uygulama sonrasında da deneklerin öğrendikleri bu becerilerin kalıcılığını devam ettirebildikleri belirtilmiştir.

Besler (2015), yaptığı bu çalışmada, anneler tarafından gerçekleştirilen video modellerle öğretimin OSB'den etkilenmiş çocuklara oyun becerisini kazandırma amaçlanmıştır. Tek denekli araştırma yöntemlerinden katılımcılar arası çoklu yoklama modeliyle yürütülmüştür. Annelerden çalışma sonrası sosyal geçerlik verileri toplanmıştır. Bulgular ise annelerin, video modellerle öğretim yönteminin uygulama güvenilirliği çerçevesinde gerçekleştirebildiklerini belirtmektedir. Denekler ise hedef beceriyi edinmişlerdir. Öğretim sonrası da koruyup uygulama süreci koşulları dışında da genelleyebilmişlerdir.

Kurnaz (2016), yaptığı araştırmaya baktığımızda OSB'den etkilenmiş bireylerin, video oyunu oynayabilme becerisini kazanmada kendine model olma ve video ile model olma yöntemlerinin etkililiğine değinilmiştir. Tek denekli araştırma yöntemlerinden olan uyarlanmış yoklama evreli çoklu yoklama modeli ile yürütülmüştür. OSB'den etkilenmiş 7 ile 9 yaş aralığında dört katılımcı belirlenmiş ve uygulama gerçekleşmiştir. Araştırma sonucunda, katılımcıların video oyun becerilerini gerçekleştirebildikleri görülmüştür

Bir başka araştırmada ise Kahveci (2017), çoklu yetersizliğe sahip bireylerde birleştirilmiş davranış açısından konsültasyon durumlarında, video model ve ipucu ile gerçekleştirilen öğretim sürecinin; üç ayrı oyun oynama becerisi üzerinde etkililiğine bakılmıştır. Tek denekli araştırma yöntemlerinden davranışlar arası çoklu yoklama modeli kullanılmıştır. Katılımcı ise orta seviyede mental yetersizliğe sahip, gözlük kullanan, ayrıca serebral palsi mevcut olan 8 yaş, cinsiyeti kız tek bir katılımcıdır. Araç gereç süreci, katılımcının annesi ile gerçekleşmiştir. Çocuğuyla gittiği yerlerde kısa

videolar kaydetmiş ve kaydettiği bu videoları dikkat çekmesi açısından görüntü ve ses efektleri dahil etmiştir. Videoya katılımcının yaşadığı çevre ve hoşlandığı oyuncaklar dahil edilmiştir. Katılımcı için tün oyuncaklar uygulama süresince bant ile elde tutulacak bir duruma getirilmiştir. Deneğin oyun oynayabilme davranışları ise; oyuncakları tutarak yerde, havada hareket ettirme, iki oyuncuğu tutup birbirleriyle alakalı olarak hareket ettirmedi. Sonuç olarak video ile ipucu yönteminin, çoklu yetersizliğe sahip bireyler için oyun oynama becerisi edindirmede etkili olabileceği yönündedir



3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Tipi

OSB (Otizm Spektrum Bozukluğu) tanısı almış çocuklarda, oyun becerisini kazandırmada video modelle öğretim yönteminin etkililiğini belirlemek amacıyla araştırma tek denekli araştırma yöntemi ile yürütülmüştür.

Araştırmanın bu bölümünde katılımcılar, katılımcılarda olması gereken önkoşullar, uygulama için ortam, araştırma modeli, kullanılan araç-gereçler, bağımlı ve bağımsız değişken, uygulama süreci verilerinin toplanması ve verilerin analizi konularına yer verilecektir.

3.2. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmanın modeli, tek-denekli araştırma modellerinden biri olan denekler arası yoklama denemeli çoklu yoklama modelidir.

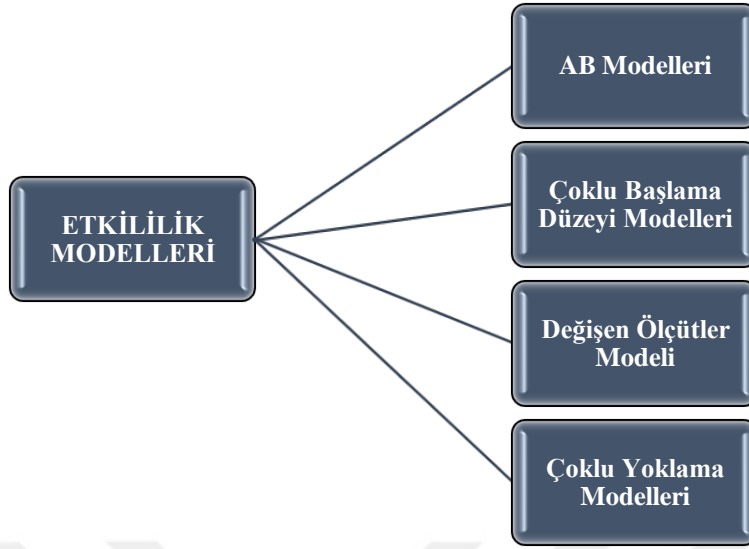
3.2.1. Tek Denekli Araştırma Modeli

Özel eğitim, psikoloji ve benzer alanlarda yürütülen araştırmalarda tek denekli deneysel araştırma yöntemleri, bağımlı değişken ve bağımsız değişkenler arası nedensel veya işlev açısından titizlikle incelenmesinde yarar sağlayan deneysel yöntemlerdir(Rakap, Özkan ve Kalkan., 2020).

Tek denekli araştırma için katılımcılar, var olan problem davranışları olan veya yeni bir davranışın öğretimine ihtiyaç duyan bireyler arasından seçilmektedir. Deneysel araştırmalarda, bağımsız değişkenden dolayı katılımcıların birbirine benzer olması grubun homojenliği oluşturması açısından önemlidir. Tek denekli araştırmalarda çoğunlukla üç ve sekiz arasında katılımcıyla çalışıldığı görülmektedir (Tekin-İftar, 2012).

Tek denekli araştırmalar, bir denek veya denek grubunda yinelenen ölçümler sayesinde her bir katılımcı ya da katılımcı grubunda uygulamanın etkililiğinin kendi içinde değerlendirildiği deneysel çalışmalar olarak tanımlanmaktadır (Rakap, 2019).

Tek denekli araştırma modelleri, kendi içinde “Etkililik ve Karşılaştırma” modelleri olarak iki şekilde ifade edilmektedir. Şekil 2. 'de Etkililik modelleri yer almaktadır.



Şekil 2: Etkililik modelleri

3.2.2. Çoklu Yoklama Modelleri

Etkililik modellerinden olan çoklu yoklama modeli de kendi içerisinde; davranışlar arası çoklu yoklama modeli, ortamlar arası çoklu yoklama modeli ve katılımcılar arası çoklu yoklama modeli olarak 3'e ayrılmaktadır.

Belirlenen bir bağımsız değişkenin, en az üç katılımcı üzerinde etkililiğinin ölçüldüğü model katılımcılar arası çoklu yoklama modelidir. Çoklu yoklama modellerinden biri olan yoklama denemeli çoklu yoklama modelinin etkililik verileri, başlama düzeyi ve uygulama verilerinden oluşmaktadır. Katılımcı ve katılımcılar arası yinelenme sayesinde uygulamanın iç geçerliliğini etkileyecek etmenler sağlam şekilde kontrol altında tutulabilmektedir. İç geçerlilik, araştırmanın bağımlı değişkeninde oluşan değişikliğin sadece bağımsız değişkenden meydana geldiğinin sonucudur. Araştırmanın sonucunu genel biçimde etkileyen etmenlere verilen ifade iç geçerlilik (Tekin-İftar, 2012).

Bazı etmenlerin araştırmanın iç geçerliliğini etkileyebileceği ihtimali ile aşağıda belirtilen şekilde kontrol altına alınmıştır.

A. Dış Etmenler: Araştırmaya dahil olan katılımcıların öğretmen, anne ve babaları ile uygulama süresince hiçbir şekilde başka bir video modelle öğretim uygulaması

yapılmaması ve kullanılan oyun araç gereçleri ile tanıştırılmaması hakkında bilgilendirmede bulunulmuştur.

B. Olgunlaşma: Deneysel süreç içerisinde katılımcıların büyüme gelişimi sebebiyle olgunlaşma etmeni, iç geçerliliği büyük yönde etkileyebilecek bir etmen olarak görülmüştür. Deneklerin belirlenmesinde bu etmen göz önünde bulundurularak; aynı yaş, cinsiyet, tıbbi ve eğitsel tanıya sahip homojen üç katılımcı belirlenmiş ve her denekle haftada iki uygulama oturumu yapılarak bu etmen kontrol altına alınmıştır.

C. Ölçme: Araştırma süresince oturumların %20'sinde gözlemciler arası güvenirlik verileri alınarak bu etmen kontrol altına alınmıştır.

D. Uygulama Güvenirliği: Araştırma süresince oturumların %20'sinde uygulama güvenirliği verileri alınarak bu etmen kontrol altına alınmıştır.

3.3. Bağımlı ve Bağımsız Değişkenler

3.3.1. Bağımlı Değişken

Bağımsız değişkenden etkilenip etkilenmediği sonucunu belirleyen değişkendir. (Tekin-İftar, 2012). Araştırmanın bağımlı değişkeni “oyun oynama” becerileridir.

3.3.2. Bağımsız Değişken

Bağımlı değişken üzerinde istenilen değişikliği oluşturmak için uygulanan değişkenlerdir (Tekin-İftar, 2012). Araştırmanın bağımsız değişkeni, video model yöntemi ile oyun oynama becerisinin öğretilmesidir. Araştırmanın bir başka bağımsız değişkeni ise uygulama esnasında kullanılan ipucu ve pekiştirme.

İpucu, uygulamacı tarafından önceden planlanmış ve öğrencinin tepkisini netleştiren yardım olarak belirtilmektedir. Öğrencide istenilen davranış değişikliğini kazandırmak için ipucu kullanmak önemlidir (Erbaş ve Özkan, 2019).

İpuçları; fiziksel, jestsel, sözel, model ve görsel ipucu olarak ayrılmaktadır. Deney süresinde katılımcılarda fiziksel ipucu kullanımına yer verilmiştir.

Öğretmen veya uygulamacının elleriyle katılımcıyı beceri süresinde yönlendirmesine fiziksel ipucu denir. Beceri ölçütü karşılandığı zaman ipucu planlanmış bir şekilde geri çekilmelidir. İpuçlarının aşamalı olarak kaldırılması gerekmektedir. Bu aşamaya ipucunu silikleştirme adı verilir (Tosun, 2014). Doğru tepki

basamakları arttıkça arařtırmacı tarafından fiziksel ipucu, deneđin arkasında gölge olacak řekilde silikleřtirmiřtir.

Arařtırmacı tarafından katılımcıların davranıřı edinmeleri için öđretmenleri ile pekiřtireç belirleme formu doldurulmuřtur. Form arařtırmacı tarafından oluřturulmuř olup Ek 1' de gösterilmiřtir. Uygulama süresince sabit oranlı pekiřtirme tarifesi kullanılmıřtır.

Sabit oranlı pekiřtirme, bireyde mevcut olan davranıř sıklıđını arttırmak ya da birey için yeni davranıř edindirmek amacıyla belirlenen hedef davranıřın gerçekteřmesinin sonunda sunularak uygulanır. Belirlenen hedef davranıř basamak sayısı üç ise sonunda pekiřtireç sunulur. Bařta üç olarak belirlenen sayı sonra beř daha sonra sekiz gibi davranıřtan sonra sunularak pekiřtirmeden önce hedef davranıř basamađının sıklıđı arttırılmaktadır. Zamana bađlı deđildir, hedef davranıřın oluřan basamak sayısı ile ilgilidir. Davranıř tutarlı bir řekilde oluřmaya bařladıđında, pekiřtirme iřlemi silikleřtirilmelidir (Besler ve Süzer, 2014). Becerilerin kazandırılması ile pekiřtireç uygulama sonunda uygulanarak silikleřtirme gerçekteřmiřtir.

3.4. Arařtırmanın Yeri ve Zamanı

Arařtırma İstanbul Avrupa Yakasında bulunan Özel Sezgin Kartal Özel Eđitim ve Rehabilitasyon Merkezinde, kurum müdürü tarafından uygulama izni alınarak, 19 hafta boyunca her katılımcı ile haftada 2 uygulama oturumu ile yürütölmüřtür. Arařtırmanın yeri 3.6. Uygulama ortamı, bařlıđı altında detaylı bir řekilde açıklanmıřtır. Kurum İzin belgesi EK 2'de gösterilmektedir.

3.5. Arařtırmanın Evren ve Örneklemi

Tek denekli arařtırmalarda örnekleme oluřturan bireyler, katılımcılar olarak ifade edilmektedir.

3.5.1. Katılımcılar

Arařtırmanın ön kořul becerilerini karřılayan OSB tanısı almıř üç denek ve arařtırmanın uygulama güvenilirliđi ile gözlemciler arası güvenilirliđini belirlemek amacıyla da bir gözlemci belirlenmiřtir. Katılımcı deneklerin ailelerine, yapılacak olan çalıřma süreci hakkında sözel bilgiler verilip yazılı bir metin içerisinde de imzalı izinleri alınmıřtır. Anne-Baba izin formu Ek 3'de yer almaktadır.

3.5.1.1 Katılımcılarda olması gereken önkoşullar

Katılımcılar, daha önceden video model yöntemi ile herhangi bir davranış öğretimi uygulanmamış ve uygulama için kullanılan oyun araç-gereçleri ile günlük hayatta ve eğitim gördükleri kurumda tanışmamıştır. Araştırmaya dahil edilen katılımcılar, Rehberlik ve Araştırma Merkezi Müdürlüğü (RAM) özel eğitim ve değerlendirme kurulu raporu ile OSB tanısı almış çocuklardır. Araştırmada katılımcıların gerçek isimleri kullanılmamıştır. Tablo 1’de katılımcıların özelliklerine yer verilmiştir.

Tablo 1: Katılımcıların özellikleri

Denekler	Yaş	Cinsiyet	Tıbbi Tanı	Eğitsel Tanı	Son Rapor Alınma Tarihi
Denek 1 Öner	7	Erkek	Atipik Otizm	Hafif Düzeyde Otizm Spektrum Bozukluğu	13 08 2019- Halen
Denek 2 Rüzgar	7	Erkek	Atipik Otizm	Hafif Düzeyde Otizm Spektrum Bozukluğu	21 09 2019- Halen
Denek 3 Ediz	7	Erkek	Atipik Otizm	Hafif Düzeyde Otizm Spektrum Bozukluğu	23 08 2019 Halen

Öner; alıcı dil becerileri, motor beceriler ve öz bakım becerilerinde iyi performans gösteren ancak ifade edici dil gelişimi ve sosyal gelişim becerilerinde sınırlı olup geliştirilmesi gereken OSB tanılı bir bireydir.

Rüzgar; alıcı dil becerileri, motor beceriler ve öz bakım becerilerinde iyi performans gösteren ancak ifade edici dil gelişimi ile sosyal gelişim becerisinde sınırlı performans gösteren OSB tanılı bir bireydir.

Ediz; alıcı dil becerileri, motor becerileri ve öz bakım becerilerinde iyi performans gösterip ifade edici dil becerileri ile sosyal gelişimin sınırlı olduğu OSB tanılı bir bireydir. Katılımcılarda olması gereken ön koşullar için dahil olma ve dışlama kriterleri şöyledir;

Araştırmaya dahil olma kriterleri:

(1) Araştırmaya katılım için ebeveyn onayı olan,

- (2) Özel eğitim ve değerlendirme kurulu raporu ile Otizm Spektrum Bozukluğu Tanısı almış,
- (3) Bir etkinlikle meşgul olma süresi en az 1-3 dakika olan,
- (4) İki ve daha fazla sözel yönergeyi yerine getirebilen,
- (5) Taklit becerilerini kazanmış,
- (6) Herhangi bir öfke nöbeti, tekrarlayıcı stereotipik davranışları olmayan,
- (7) Elle kavrama, tutma, çıkarma kas becerilerini yerine getiren,
- (8) Dijitale yönelik davranışsal eğilimi olmayan çocuklar.

Dışlama kriteri:

- (1) Otizme eşlik eden görme, işitme kaybı ve benzeri çoklu engel durumu olmayan bireyler çalışmaya dahil edilmiştir.

Deneklerin Otizm Spektrum Bozuklundan, etkilenme derecelerinin ölçmek amacıyla araştırmacı tarafından Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL) ölçeği uygulanmıştır (3. 9. Veri Toplama Araçları başlığı altında detaylı açıklanmıştır).

Uygulama sonucunda çalışmaya dahil edilen 3 deneğin otizm derecelerinin aynı olduğu görülmüştür. bu da katılımcıların homojen bir deney grubu olduğunu göstermektedir.

3.6. Uygulama Ortamı

Araştırmanın uygulama süreci olan başlama düzeyi, öğretim, yoklama ve izleme oturumları izni alınmış olan özel eğitim merkezinde, 7 metre karelik bir sınıfta yürütülmüştür. Sınıfın yer zemini ahşap parke ile kaplı olup sınıf içerisinde; bir çalışma masası, iki ahşap sandalye, iki raflı dolap, bir pano, bir yazı tahtası, dört raflı bir kitaplık, duvarda bir Atatürk portresi ve istiklal marşı tablosu bulunmaktadır. Video modelle öğretimin yapılması için uygulama süresince bir tablet ve uygulamanın yapıldığı oyuncak araç gereçleri masanın üzerinde yer almıştır. Tablet ve oyun araç gereçleri, katılımcının sandalyede oturmasıyla ön hizasında bulundurulmuş ve katılımcı önde araştırmacı ise katılımcının hemen arkasında yer almıştır.

3.7. Uygulamada Kullanılan Araç-Gereçler

Araştırmada uygulamanın nasıl gerçekleştiği, katılımcı tepkilerini kaydetmek amacıyla hem katılımcı hem de araştırmacıyı kayıt altına alan bir kamera, katılımcının videoyu izlediği bir tablet, veri toplamak için kayıt formları, istendik davranışı arttırmak amacıyla kullanılan pekiştireçler ve oyuncak materyalleri kullanılmıştır. Uygulamada iki farklı oyuncuğa yer verilmiştir. Uygulamadan önce oyuncakların uygunluğu açısından üç farklı uzman görüş onayı alınmıştır. Uzman Görüş Formu Ek 4' de gösterilmiştir. Uygulamada yer alan oyuncak materyallerinin görsel ve materyal özelliklerine Tablo 2'de yer verilmiştir.

Tablo 2: Oyuncak materyallerinin görsel ve özellikleri

Materyal Adı	Materyal Özellikleri
<p><i>Hayvan çiftliği oyun seti</i></p>  A photograph of a farm play set. It includes a green plastic fence, a blue water tower, a red and white cow, a brown horse, a yellow pig, and a red tractor. There are also some wooden blocks and a small red and blue toy.	<p>7 parçadan oluşan hayvan çiftliği setinde; birer adet olmak üzere inek, at ve koyun hayvanları ayrıca saman, çiftlik ve su deposu oyuncak aksesuarları yer almaktadır. Bu oyuncak seti; 3 yaş ve üzeri yaşlara uygun olarak satılmaktadır.</p>
<p><i>Hamburger yapma oyun seti</i></p>  A photograph of a hamburger making play set. It includes a red and blue plastic grill, a green spatula, and a blue plate with various colorful plastic food pieces like buns, patties, and vegetables.	<p>11 parçadan oluşan mangal setinde; ızgara, ketçap, hardal, hamburger ekmeği, köfte, domates, marul, kaşar peyniri, spatula gibi oyuncak aksesuarlar yer almaktadır. Bu oyuncak seti, 3-8 yaş aralığına uygun olarak satılmaktadır.</p>

Alan yazına göre videoda kullanılacak çekim için model kişinin kendisi, yetişkin, ekran, odaklanan bakışla video model ve karma model olabilmektedir. Bu araştırmada odaklanan bakışla model kullanılmıştır.

Video çekimlerinde becerilerin gösterilişini izleyen katılımcının bakış açısıyla sınırlı görüntüler yer alır. Çekim görüntüsünde beceriyi sunan modelin kendi bedeninin hepsini göstermeye ihtiyaç yoktur. Örnek olarak; sadece modelin ellerine odaklanmış şekilde görüntüler hazırlanıp beceriyi sergileyen çekimler kullanılabilir (Genç Tosun ve Kurt, 2014). Odaklanan bakışla modelle, oyuncak araç gereçlerinin beceri analizinden biri on iki diğeri ise on üç beceri basamağını içeren, video öğretim oturumları kullanılmıştır. Bu araştırmada odaklanan bakışla model çeşidi kullanılmıştır.

3.8. Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama sürecinde; başlama düzeyi, öğretim oturumları ve izleme oturumları yer almaktadır.

Uygulamaya başlamadan önce, oyun oynama beceri performansını belirlemek amacıyla, her katılımcı için öğretim öncesi başlama düzeyi verileri toplanmıştır. Başlama düzeyi verileri her oturum sonrası katılımcının kendi veri kayıt formuna kaydedilmiştir. Uygulamacı tarafından, öğretim videosu izlettirilmeden ‘oyun oyna’ yönergesi verilip katılımcıdan 3 sn davranış tepkisi beklenmiştir. Katılımcının doğru yaptığı her beceri basamağı için veri kayıt formuna (+) işareti, yapamadığı beceri basamağı için ise (-) işareti verilmiştir.

Deneysel olan bu araştırmada, elde edilen verilerin kabul edilme aralığı %80 ölçütü sağladığı zaman, veriler kararlı kabul edilmiştir (Kırcaali-İftar ve Tekin, 1997).

İlk katılımcı için başlama düzeyi verileri, ard arda üç oturum kararlı veri elde edilinceye kadar veri toplanmıştır. İlk katılımcı ile başlama düzeyi verisi alınırken diğer iki katılımcı için birer yoklama oturumu verisi toplanmıştır. Yoklama verisinin amacı ilk katılımcı ile başlama düzeyi sürecindeyken diğer katılımcıların oyun oynama beceri düzeylerinde bir değişme olup olmadığını elde edilen yoklama verileri ile göstermesidir.

Yoklama verilerinde de, başlama düzeyi verisinde ki gibi video izlettirilmeden ‘oyun oyna’ yönergesiyle katılımcıdan davranış tepkisi beklenir. Doğru tepkiler için (+), yapamadığı tepkiler içinse yoklama veri kaydına (-) işareti konulmuştur.

Öğretim oturumlarında video izlettirilerek video modelle öğretim yapılmıştır. Videoyu izleyen katılımcıdan her beceri basamağı için 3 sn içerisinde tepki verilmesi beklenilmiştir. Doğru tepkide bulunulmayan beceri basamağı için fiziksel ipucu

kullanılmış, öğretim sağlandıkça ipucu silikleştirilmiştir. İlk katılımcı ile öğretim oturumlarına geçildiğinde diğer iki katılımcı ile tekrardan yoklama verisi alınmıştır.

Başlama düzeyi ve yoklama verileri toplanırken, katılımcıların sadece uygulama sürecine katılımları ‘benimle çok güzel vakit geçirdin’ ifadesiyle pekiştirilmiştir. Öğretim oturumlarında ise her katılımcı için önceden belirlenen pekiştireçler ile öğretim sonunda sevdikleri atıştırma ya da sosyal pekiştirme yapılarak coşkulu bir şekilde ‘oyun oynadın’ ifadesi ile pekiştirme yapılmıştır.

İlk katılımcı öğretim sürecinde %80 ölçütünü karşılayınca ikinci katılımcı ile başlama düzeyi verileri alınmıştır. Üçüncü katılımcı içinde tekrardan yoklama verisi alınmıştır. İkinci katılımcıda öğretim oturumlarında %80 ve üzeri ölçütü karşılayınca izleme oturumları verisi alınmıştır. Katılımcıların uygulama süreci sonlandırıldıktan sonra öğrendiklerini ne ölçüde ve ne kadar bir süre koruyabildiklerini belirlemek amacıyla izleme oturumları verileri alınır. İlk katılımcıda 1, 2 ve 4 hafta sonra izleme oturum verisi alınıp üçüncü katılımcı ile de başlama düzeyi verileri toplanmıştır. İkinci katılımcıyla 1, 2 ve 4 hafta sonra izleme verisi alınıp, üçüncü katılımcı ile de %80 ve üzeri başlama düzeyi, öğretim oturumu ölçütünü karşıladıktan sonra izleme oturumları alınıp uygulama süreci sonlandırılmıştır. Bu süreç içerisinde araştırmacı tarafından uygulama günlüğü notları tutulmuş, sonuç ve öneriler kısmında değerlendirilmiştir.

3.9. Veri Toplama Araçları

Araştırmada Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL) ölçeği, etkililik, güvenilirlik ve anne babaya yönelik sosyal geçerlik verileri toplanmıştır. İzleyen bölümde verilerin toplanması sürecine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

3.9.1. Etkililik Verilerinin Toplanması

Araştırmanın etkililik verileri, oyun oynama becerisinin bağımlı değişkeni için üç farklı aşamada toplanmıştır. Bu aşamalar; başlama düzeyi, yoklama, öğretim ve izleme aşamalarıdır.

Araştırmacı veri toplama süresince katılımcılara becerilerin yönergesini, iki ve daha fazla yönergeyi yerine getirme dahil etme kriteri ile “oyun oyna, hamburger oyunu oyna, çiftlik oyunuyla oyna” ifadeleriyle sunmuştur. Sunulan yönerge sonrası videoda gerçekleşen her beceri basamağı tepkisi için 3 sn belirlenmiştir. Bağımsız yapılan her beceri basamakları için veri kayıt formuna artı (+) ipucundan önce ya da sonra yanlış

yapılan ve 3 saniye boyunca tepkisiz kalınan becerileri basamakları için eksi (-) işareti verilmiştir. Araştırmanın bağımsız değişkenini ölçmek amacıyla, araştırmacı tarafından hazırlanan beceri analizlerinin yer aldığı veri toplama formları kullanılarak toplanmıştır (Formlara Ek 5’de yer verilmiştir). Beceri analizi kaydı ile bu veriler doğru tepki yüzdesi olarak kayıt edilmiştir.

Beceri analizi kaydı sırasında araştırmacı, katılımcının hedef davranışı sergilerken basamakları bağımsız yapıp yapmadığını izler ve hedef davranış için hazırlanmış olan beceri analizi veri kayıt formunu işaretler (Bilmez ve Tekin-İftar, 2014).

3.9.2. Güvenirlik Verilerinin Toplanması

Araştırma için her evrede rastgele seçilerek iki tür güvenlik verisi toplanmıştır. Gözlemciler arası güvenilirlik ve uygulama güvenilirliği verilerine aşağıda yer verilmiştir.

3.9.2.1. Gözlemciler Arası Güvenirlik Verilerinin Toplanması

Birbirinden bağımsız iki gözlemcinin, aynı anda hedef davranışın sergilenip sergilenmediğine bakarak yaptıkları ölçüt değerlendirmelerinin karşılaştırılmasına gözlemciler arası güvenilirlik denir (Erbaş, 2012). Araştırmanın gözlemciler arası güvenilirlik verileri, Çocuk Gelişimi Lisans bölümünden mezun sekiz yıllık iş deneyimi olan, çalışılan video model öğretim yöntemi hakkında bilgi ve uygulamasına sahip Özel Eğitim Alanı Öğretmeni tarafından alınmıştır.

Tek deneyli deneysel çalışmalarda GAG en az %80 olmalıdır. Yansız atama ile seçilen gözlemci, araştırmanın güvenilirlik analizi için verileri kaydeder. Görüş birliği yüzdesiyle, araştırmanın veri sonucu analiz edilir. Sonuç olarak gözlemciler arasındaki görüş birliği verisi, yine gözlemciler arasındaki görüş birliği verisi ve görüş ayrılığı veri sayısının toplamına bölünür, 100 ile çarpılır (Tekin-İftar, 2012). GAG sonuçlarına Tablo 3 ve 4’de yer verilmiştir.

Tablo 3: Hayvan çiftliği oyunu gag yüzdesi

Denekler	Oturumlar	GAG Yüzdesi
1. Denek Öner	Başlama Düzeyi Oturumları	% 100
	Öğretim Oturumları	% 100
	İzleme Oturumları	% 100

2. Denek Rüzgar	Başlama Düzeyi Oturumları	% 100
	Öğretim Oturumları	% 100
	İzleme Oturumları	%92.30
3. Denek Ediz	Başlama Düzeyi Oturumları	% 100
	Öğretim Oturumları	% 100
	İzleme Oturumları	% 100

Tablo 4: Hamburger yapma oyunu gag yüzdesi

Denekler	Oturumlar	GAG Yüzdesi
1. Denek Öner	Başlama Düzeyi Oturumları	% 100
	Öğretim Oturumları	% 100
	İzleme Oturumları	% 100
2. Denek Rüzgar	Başlama Düzeyi Oturumları	% 100
	Öğretim Oturumları	%91.66
	İzleme Oturumları	% 100
3. Denek Ediz	Başlama Düzeyi Oturumları	% 100
	Öğretim Oturumları	% 100
	İzleme Oturumları	% 100

3.9.2.2. Uygulama Güvenirliđi Verilerinin Toplanması

Arařtırmada bađımsız deđiřkenin, planlaması yapıldıđı gibi gerçekteřirilip gerçekteřirilmediđini belirlemek için uygulama güvenirliđi verileri toplanmıřtır. Bu veriler etkililik ve izleme verileri öğretim oturumlarında alınmıřtır. Uygulama güvenirliđi veri kayıt formu arařtırmacı tarafından hazırlanmıř, Ek 6'da gösterilmiřtir.

Arařtırmacının gözlemlenen davranıřları, planlanması yapılmıř arařtırmacı davranıřına bölünür, 100 ile çarpılarak uygulama güvenirliđi hesaplanır (Tekin-İftar, 2012). Arařtırmada; a) araç-gereç hazırlama, b) dikkat sađlama, c)beceri yönergesi sunma, d) Öğrenci tepkilerine uygun tepkiler verme, e) Öğrenci katılımını pekiřtirme basamakları için uygulama güvenirliđi verileri toplanmıřtır. Arařtırmada gözlemciler arası güvenilirlilik verileriyle uygulama güvenirlilik verilerini toplayan aynı kiřidir. Uygulama güvenirliđi bulguları tüm katılımcılar için her basamakta %100 bulunmuřtur.

3.9.5. Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlilik Verilerinin Toplanması

Alanyazında sosyal geçerlik uygulamanın önemine, etkililiđine ve oluřan etki seviyesine yönelik deđerlendirmeler kavramı olarak geçmektedir (Tekin ve Kırcaali-İftar, 1997).

Uygulamalar sonucu ortaya çıkan yeni davranıř ya da durumların bařka kiřilerce sosyal açıdan deđerlendirilmesidir. Sosyal geçerlik, sosyal açıdan uygulamanın yararlılıđıyla ilgilidir. Öğretimin yöntemine karar verirken verimli ve güçlü etkilerine bakılırken sosyal geçerliliđinde verimlilik açısından yüksel olması gerekmektedir (Atbařı, Karaca ve Karasu., 2019).

Arařtırmanın sosyal geçerlilik verilerini toplamak için katılımcıların ebeveynlerinden görüşler alınmıřtır. Alınan görüş formu Ek 7'de gösterilmiřtir.

3.9.6. Uyarlanmıř Otizm Davranıř Kontrol Listesi (U-ODKL)

Arick, Almond ve Krug tarafından Otizm spektrum bozukluklarının deđerlendirilebilmesi için ilk kez ABD'de geliřtirilmiř bir ölçektir. Önce 1980 yılında yayımlanmıř daha sonra 1993 ve 2008 yılları arasında güncellenmiřtir (Özdemir, 2014). ODKL, Türkçe Versiyonu Geçerlik Ve Güvenirlilik Çalıřmaları Dr. Öğr. Üyesi Onur Özdemir tarafından 2014 yılında yapılmıřtır.

Ölçekte 49 madde yer almaktadır. 42 maddesi konuşamayan çocuklar için uygulanırken, 49 maddenin tümü konuşabilen çocuklara uygulanmaktadır. Değerlendirme için ölçekte yer verilmiş her madde okunur. Okunan maddedeki özellik çocukta gözlemleniyorsa başında bulunan kutucuğa işaret konulur ve değerlendirme yapılır (Diken, Aksoy ve Özdemir., 2018). U-ODKL madde örnekleri Ek 8’de gösterilmiştir.

3.10. Verilerin Analizi

Bu bölümde, etkililik, anne babaya yönelik sosyal geçerlilik ve U-ODKL verilerinin nasıl analiz edildiğine ilişkin bilgiler bulunmaktadır.

3.10.1. Etkililik Verilerinin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler grafiksel analiz yolu ile analiz edilmiştir. Deneklerin başlama düzeyleri, öğretim oturumları, yoklama denemeleri ve izleme oturumlarının sonlanmasıyla veri kayıt formundaki doğru tepki sayısı (+), beceri analizinin toplam basamak sayısı ile bölünüp 100 ile çarpılarak, düzey eksen için doğru tepki yüzdesi bulunmuş ve grafiğe kaydedilmiştir. Grafikte yer alan yatay eksen ise öğretim verisi oturum sayısını göstermektedir.

3.10.2. Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlilik Verilerinin Analizi

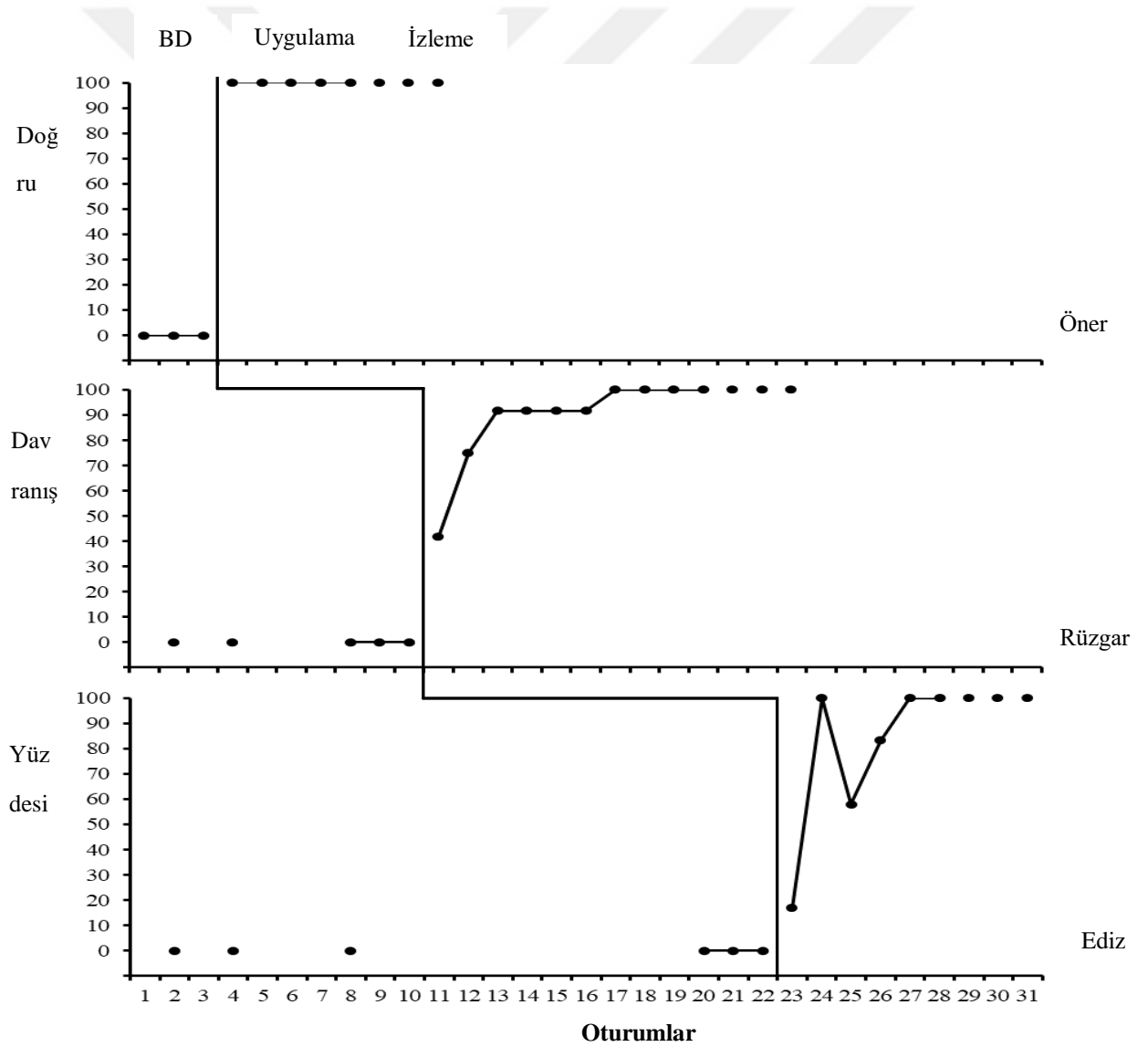
Katılımcıların anne-babaları ile oyun oynama becerisinde kullanılan yöntem ve öğretilmiş olan beceri hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla elde edilen sosyal geçerlik verileri betimsel analiz yapılarak elde edilmiştir.

3.10.3. Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL) Verilerinin Analizi

Ölçekte yer alan her madde okunur, katılımcı için işaretlenen maddeler toplanır ve katılımcının toplam U-ODKL puanı belirlenmiş olur. Ölçekte konuşamayan ve konuşabilen katılımcılar için ayrı hesaplanmış puan kesimleri bulunmaktadır. Katılımcının aldığı puana göre OSB’ den etkilenme ölçümü ve ihtiyaç duyduğu yardım düzeyi belirlenir (Diken ve diğerleri, 2018).

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırma verilerinin, analiz sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bu çalışmada, video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, oyun oynama becerisi üzerindeki etkililiğini belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmanın katılımcıları, OSB tanısı almış atipik otizmi olan 7 yaşında üç erkek çocuğudur. Hedeflenen oyun becerilerinin öğretimi ile elde edilen verilerin çizgi grafikleri, her bir katılımcı için Şekil 3 ve 4’de yer almaktadır. Çizgi grafiğinde; başlama düzeyi, yoklama, öğretim ve izleme oturumlarının doğru davranış yüzdeleri belirtilmiştir. İzleyen bölümde performans düzeylerine ilişkin açıklamalar yapılmıştır.



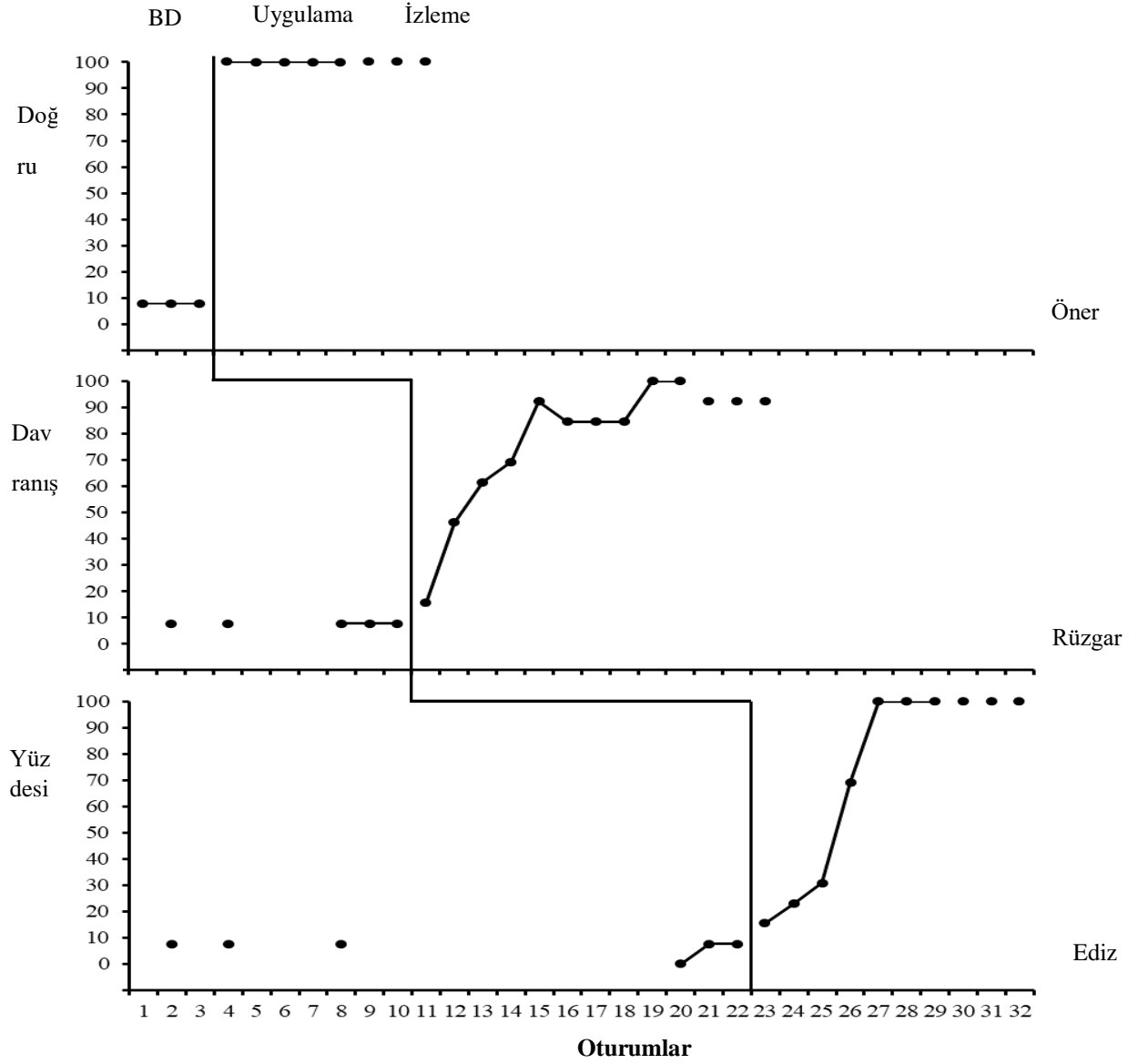
Şekil 3: Öner, Rüzgar ve Ediz için hamburger oyunu ile oynama becerisinin öğretiminde video modelle öğretimin etkililik düzeylerine ilişkin başlama düzeyi (BD), uygulama ve izleme verileri

4.1. Hamburger oyunu oynama becerisinin öğretiminde video modelle öğretimin etkililiği bulguları

Öner'in Video Modelle Hamburger Oyunu Oynama Becerisi Öğretimindeki Etkililik Bulguları; Öner'in hamburger oyunu oynama becerisinde, video modelle öğretimin etkililiği başlama, uygulama ve izleme oturumlarının doğru tepki yüzdeleri Şekil. 3'de çizgisel grafikte görülmektedir. Başlama düzeyi oturumlarını %0 düzeyinde gerçekleştirmiştir. Diğer katılımcılardan alınan yoklama düzeyleri de kararlı veri elde edilince Öner ile uygulama oturumlarına geçilmiştir. Grafikte görüldüğü gibi Öner 1. oturumda %100 düzeyinde performans gerçekleştirmiştir. 5. oturum süresince ölçütü karşıladığı için uygulamaya son verilip izleme oturumlarına geçilmiştir. Diğer iki denkle de tekrar yoklama alınmıştır. Öner uygulama bittikten bir, iki ve dördüncü haftada %100 performans göstermiştir. Öner'in video modelle öğretimle oyun oynama becerisini kazanması, üç başlama düzeyi, beş uygulama ve üç izleme oturumu ile toplam 11 oturumla gerçekleşmiştir.

Rüzgar'ın Video Modelle Hamburger Oyunu Oynama Becerisi Öğretimindeki Etkililik Bulguları; Önerin uygulama süresince, Rüzgar'dan alınan yoklama oturumları Şekil 3'de grafikte görüldüğü gibi %0 düzeyindedir. Başlama düzeyi oturumlarını %0 düzeyinde gerçekleştirmiştir. Bu sırada son denekten de yoklama verisi alınmaktadır. Rüzgar 1. uygulama oturumuna yaklaşık %42 düzeyinde başlamış ve 10. uygulamada %100 kararlı veri elde etmiştir. Diğer denkle de son yoklama alınmıştır. Rüzgar ölçütü karşıladığı için uygulamaya son verilip izleme oturumlarına geçilmiştir. Uygulama bittikten bir, iki ve dördüncü haftada %100 performans göstermiştir. Rüzgar'ın video modelle öğretimle oyun oynama becerisini kazanması, iki yoklama, üç başlama düzeyi, on uygulama ve üç izleme oturumu ile toplam 18 oturumla gerçekleşmiştir.

Ediz'in Video Modelle Hamburger Oyunu Oynama Becerisi Öğretimindeki Etkililik Bulguları; Öner ve Rüzgar'ın uygulama süresince, Ediz'den alınan yoklama oturumları Şekil 3'de grafikte görüldüğü gibi %0 düzeyindedir. Başlama düzeyi oturumlarını %0 düzeyinde gerçekleştirmiştir. Ediz 1. uygulama oturumuna yaklaşık %17 düzeyinde başlamış ve 6. uygulamada %100 kararlı veri elde etmiştir. Ediz ölçütü karşıladığı için uygulamaya son verilip izleme oturumlarına geçilmiştir. Uygulama bittikten bir, iki ve dördüncü haftada %100 performans göstermiştir. Ediz'in video modelle öğretimle oyun oynama becerisini kazanması, üç yoklama, üç başlama düzeyi, altı uygulama ve üç izleme oturumu ile toplam 15 oturumla gerçekleşmiştir.



Şekil 4: Öner, Rüzgar ve Ediz için hayvan çiftliği oyunu ile oynama becerisinin öğretiminde video modelle öğretimin etkililik düzeylerine ilişkin başlama düzeyi (BD), uygulama ve izleme verileri

4.2. Hayvan çiftliği oyunu oynama becerisinin öğretiminde video modelle öğretimin etkililiği bulguları

Öner'in Video Modelle Hayvan çiftliği Oyunu Oynama Becerisi Öğretimindeki Etkililik Bulguları; Öner'in hayvan çiftliği oyunu oynama becerisinde, video modelle öğretimin etkililiği başlama, uygulama ve izleme oturumlarının doğru tepki yüzdeleri Şekil.4'de çizgisel grafikte görülmektedir. Başlama düzeyi oturumlarını yaklaşık %8 düzeyinde gerçekleştirmiştir. Diğer katılımcılardan alınan yoklama düzeyleri de kararlı veri elde edilince Öner ile uygulama oturumlarına geçilmiştir. Grafikte görüldüğü gibi Öner 1. oturumda %100 düzeyinde performans gerçekleştirmiştir. 5. oturum süresince ölçütü karşıladığı için uygulamaya son verilip izleme oturumlarına geçilmiştir. Diğer iki

denkle de tekrar yoklama alınmıştır. Öner uygulama bittikten bir, iki ve dördüncü haftada %100 performans göstermiştir. Öner'in video modelle öğretimle oyun oynama becerisini kazanması, üç başlama düzeyi, beş uygulama ve üç izleme oturumu ile toplam 11 oturumla gerçekleşmiştir.

Rüzgar'ın Video Modelle Hayvan çiftliği Oyunu Oynama Becerisi Öğretimindeki Etkililik Bulguları; Önerin uygulama süresince, Rüzgar'dan alınan yoklama oturumları Şekil 4'de grafikte görüldüğü gibi yaklaşık %8 düzeyindedir. Başlama düzeyi oturumlarını yaklaşık %8 düzeyinde gerçekleştirmiştir. Bu sırada son denekten de yoklama verisi alınmaktadır. Rüzgar 1. uygulama oturumuna yaklaşık %16 düzeyinde başlamış ve 9. uygulamada %100 kararlı veri elde etmiştir. Diğer denekle de son yoklama alınmıştır. Rüzgar ölçütü karşıladığı için uygulamaya son verilip izleme oturumlarına geçilmiştir. Uygulama bittikten bir, iki ve dördüncü haftada %92 performans göstermiştir. Rüzgar'ın video modelle öğretimle oyun oynama becerisini kazanması, iki yoklama, üç başlama düzeyi, on uygulama ve üç izleme oturumu ile toplam 18 oturumla gerçekleşmiştir.

Ediz'in Video Modelle Hayvan çiftliği Oyunu Oynama Becerisi Öğretimindeki Etkililik Bulguları; Öner ve Rüzgar'ın uygulama süresince, Ediz'den alınan yoklama oturumları Şekil 4'de grafikte görüldüğü gibi yaklaşık %8 düzeyindedir. Başlama düzeyi 1.oturumda %0 düzeyindenken kalan diğer iki başlama verilerinde yaklaşık %8 düzeyine yükselmiştir. Ediz 1. uygulama oturumuna yaklaşık %16 düzeyinde başlamış ve 7. uygulamada %100 kararlı veri elde etmiştir. Ediz ölçütü karşıladığı için uygulamaya son verilip izleme oturumlarına geçilmiştir. Uygulama bittikten bir, iki ve dördüncü haftada %100 performans göstermiştir. Ediz'in video modelle öğretimle oyun oynama becerisini kazanması, üç yoklama, üç başlama düzeyi, yedi uygulama ve üç izleme oturumu ile toplam 16 oturumla gerçekleşmiştir.

4.3. Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlilik Bulguları

Araştırmanın hedeflenen becerisi ve uygulama boyunca ailelerin görüşlerini belirlemek için katılımcıların ebeveynlerine anne-baba sosyal geçerlik formu verilerek görüşler alınmıştır. Alınan görüşler soru sıralamasına göre aşağıda belirtilmiştir, form ise EK 8'de yer verilmiştir.

Katılımcı Öner'in Annesinin sosyal geçerlik bulguları

1. Soruya verilen cevap: *Evet. "Otizm tanılı çocuklarımızın ne kadar kolay öğrenebilme becerisi var ise (görsel, dikkat, hafıza) bir o kadar da model olmamıza ihtiyaçları vardır"*.
2. Soruya verilen cevap: *Evet. "Eğer o anki durumu bana uygunsu tekrarı yapıldığında zorlanmadığımızı gözlemliyorum"*.
3. Soruya verilen cevap: *Evet. "Kardeşleri ile uygun ortamda evet"*.
4. Soruya verilen cevap: *Evet. "İhtiyacımız olan yaşam becerisini oyun ile aktifleştirebiliriz"*.
5. Soruya verilen cevap: *"Çocuklarımız taklit ile öğrenirler yaşamı, video model rol alarak taklit becerisi gelişimi olumlu yönde sağlanabilir"*.
6. Soruya verilen cevap: *"olumsuz bir yönü olduğuna karşı bir bilgim yok. Tam aksi öğrenimi kazanmasını beklediğimiz birçok durumda sözlü sözsüz iletişime geçmesi için bir uygulamadır"*.

Katılımcı Rüzgar'ın Annesinin sosyal geçerlik bulguları

1. Soruya verilen cevap: *Evet "Video modelle oyun oynamayı kavrayan çocukların arkadaşlarına bakarak öğrenme becerilerinin de artacağını düşünüyorum"*.
2. Soruya verilen cevap: *Evet. "Oyun becerisi artınca oyuna yönelimi haliyle oyun oynama sıklığı da arttı. Zaman zaman inişli çıkışlıda olsa genel anlamda ona sunulan farklı oyun seçeneklerine ilgisi arttı. Yani oyun repertuarı birazda olsa genişledi"*.
3. Soruya verilen cevap: *Hayır. "Bu sorunun cevabı pandemi dolayısıyla hayırdır. Farklı bir ortama girme fırsatı olsaydı belki de cevap evet olurdu. Bilemiyorum daha net bir yanıt olur"*.
4. Soruya verilen cevap: *Evet. "Çocuklar oyunla becerileri yaşantılarına katma fırsatı yakalıyorlar. Gelişimi ister farklı ister normal olsun her çocuk için bu sorunun cevabı evet. Yani kesinlikle katılıyorum"*.
5. Soruya verilen cevap: *"Oyun çeşitliliğinin artması, gördüğünü izlediğini yapması, dolayısıyla taklit becerisinin artması, yapabilirliği arttıkça özgüvenin artması"*.
6. Soruya verilen cevap: *"Hiçbir olumsuz yön gözlemedim"*.

Katılımcı Ediz'in Babasının sosyal geçerlik bulguları

1. Soruya verilen cevap: *Evet. "Çünkü öğrendiklerini hayata geçirebildiğini görüyorum"*.
2. Soruya verilen cevap: *Evet* yanıtı verip açıklamada bulunmamıştır.
3. Soruya verilen cevap: *Evet* yanıtı verip açıklamada bulunmamıştır.
4. Soruya verilen cevap: *Evet* yanıtı verip açıklamada bulunmamıştır.
5. Soruya verilen cevap: "İnsanlardan öğrenemediği bazı şeyleri videolardan çok kolay öğrenebiliyor. Oyunda bizim için en kritik hususlardan biri".
6. Soruya verilen cevap: "Her hangi bir olumsuz yön görmedim".

İki anne ve bir baba tarafından elde edilen bulgulara göre; kazandırılması hedeflenen beceri ve uygulamanın öğretim yöntemi hakkında olumlu görüşlere sahiptirler.

4.4. Uyarlanmış Otizm Davranış Kontrol Listesi (U-ODKL) Bulguları

Araştırmacı tarafından uygulamanın öncesinde, katılımcıların eğitimcilerinin de görüşleri alınarak uygulanan U-ODKL puanları, her katılımcı için aşağıda ayrı yer almaktadır.

Öner: Konuşma becerisine sahip olmayan Öner için sadece ölçekteki ilk 42 madde üzerinden değerlendirilmiştir. Öner'in U-ODKL toplam puanı 20'dir. Ölçekte belirlenmiş gereksinim düzeyinde, "hafif destek gereksinimi" düzeyinde yer almıştır. Ayrıca çalışmayı destekler nitelikte olan değerlendirme ölçeğinde "*oyuncaklarla uygun şekilde oynamaz*" , "*hayali oyun oynamaz*" ve "*yakınında oynayan çocukları taklit etmez*" maddelerinde yetersiz görülmüştür.

Rüzgar: Konuşma becerisine sahip olan Rüzgar, değerlendirme ölçeğinde 49 maddenin tamamıyla değerlendirilmiş, U-ODKL toplam puanı 16'dir. Ölçekte belirlenmiş gereksinim düzeyinde, "hafif destek gereksinimi" düzeyinde yer almıştır. Ayrıca çalışmayı destekler nitelikte olan değerlendirme ölçeğinde "*oyuncaklarla uygun şekilde oynamaz*" , "*hayali oyun oynamaz*" ve "*yakınında oynayan çocukları taklit etmez*" maddelerinde yetersiz görülmüştür.

Ediz: Konuşma becerisine sahip olan Rüzgar, değerlendirme ölçeğinde 49 maddenin tamamıyla değerlendirilmiş, U-ODKL toplam puanı 16'dir. Ölçekte belirlenmiş gereksinim düzeyinde, "hafif destek gereksinimi" düzeyinde yer almıştır.

Ayrıca çalışmayı destekler nitelikte olan değerlendirme ölçeğinde “oyuncaklarla uygun şekilde oynamaz” , “hayali oyun oynamaz” ve “yakınında oynayan çocukları taklit etmez” maddelerinde yetersiz görülmüştür.

U-ODKL bulgularında; 3 denek içinde elde edilen OSB’na ilişkin destek gereksinim düzeyleri, RAM tarafından verilen tanı ile örtüşmektedir.



5.TARTIŞMA

OSB'den etkilenmiş çocuklar, normal gelişim gösteren çocuklar gibi bir öğretime ihtiyaç duymadan kendilerince öğrenemezler, sistematik olarak bireysel yapılandırılmış öğretim programlarına ve ortamlarına ihtiyaç duyarlar (Tekin-İftar ve Değirmenci, 2012)

OSB tanılı çocuklar için alanyazında etkili bir öğretim amacıyla çok sayıda uygulama ve öğretim planlamaları mevcuttur. OSB'de görülen artış iki binli yıllarda artarak, bu durumda bilimsel uygulamaların ve müdahale çalışmalarının incelenmesi yönünde ihtiyaçlar olmuştur (Kırcaali-İftar, 2012).

Normal gelişim gösteren çocukların yanı sıra OSB'den etkilenmiş çocukların sembolik oyun becerilerin de zorlandıkları bilinmektedir (Brown ve Whiten, 2000).

Okul öncesi döneminde oyun becerileri sırasında; oyuna katılımda güçlük, sınırlı iletişim, ortak dikkat çalışmalarında yetersizlik, sosyal becerilerde sınırlılık, oyuncakları amacına uygun oynayamama ve sürekli aynı oyuncakla sınırlı kalma davranışları OSB'den etkilenmiş bireylerde görülen özellikler olduğu görülmektedir (Rutherford ve Rogers, 2003; Williams, 2003).

Oyun becerilerinde OSB'den etkilenmiş bireyler için; yanlışsız öğretim, ayrık denemelerle öğretim, videoyla model olma gibi bilimsel dayanakları olan uygulamalardan yararlanıldığı görülmektedir (Ülke-Kürkçüoğlu, 2012).

Video modelle öğretim yönteminde öğretilmesi hedeflenen davranışın video kaydından katılımcıya izlettirilmesi ve sonra katılımcının izlediği becerileri sergilemesiyle uygulanan bir öğretim yöntemidir (Rehfeldt, Dahman, Young, Cherry ve Davis, 2003).

Bu araştırmada video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, oyun oynayabilme becerisi üzerindeki etkililiği belirlenmiştir. Ayrıca; Video modelle öğretim yönteminin araştırmaya katılan OSB tanısı almış çocuklarda, oyun oynama becerisinin öğretimiyle dil gelişimi ile sosyal etkileşim becerilerinin artmasında, kazandıkları oyun becerilerini öğretimden 1, 2 ve 4 hafta sonra

sürdürülmesinde etkisinin olup olmadığına bakılmış ve katılımcıların aile görüşleri belirlenmiştir.

Araştırma bulguları, video modelle öğretim yönteminin, oyun becerisi göstermeyen OSB tanımlı çocuklar üzerinde etkili olduğunu göstermiştir. Uygulama bittikten sonra da deneklerin kazanımlarını koruduklarını ve oyun başlatma becerisinde bağımsız oldukları görülmüştür.

Araştırma sürecinde ailelerden olumlu yönde dönütler alınmış ve uygulama sonunda ebeveyne verilen anne-baba sosyal geçerlik formu sonucunda, video modelle öğretim yönteminin katılımcılar üzerinde olumlu etkilerinin olduğu belirtilmiştir. Genel olarak elde edilen bu bulgular, video modelle öğretim yöntemlerinin yapıldığı araştırma bulgularıyla tutarlılık göstermektedir.

Yaptığımız araştırmaya benzer diğer video modelle öğretim yöntemi çalışmalarına aşağıda yer verilmiştir.

Acar ve ark. (2012) yaptıkları çalışmada, OSB'den etkilenmiş çocuklar için çeşitli becerilerin kazandırılmasında video modelle öğretim yönteminin uygulandığı hakemli dergilerdeki 31 çalışmayı incelemiştir. İncelenen çalışmaların katılımcıları genel olarak 3-11 yaş aralığındaki OSB'den etkilenmiş çocuklar ile gerçekleştirilmiştir. İncelenen çalışmanın bulguları, video modelle oyun becerileri, iletişim- dil becerileri, sosyal beceriler, günlük yaşam ve öz bakım becerileri gibi öğretimlerde etkili olduğunu belirtmektedir. Bu araştırma ile bizim çalışmamızda da video modelle öğretimin etkili olduğu görülmektedir.

Wert ve Neisworth (2003), yaptıkları araştırmada OSB tanısı almış yaşları 4 olan beş çocuğa, kendi videosu ile model olmanın etkililiğini spontan ricada bulunabilme becerisi üzerine çalışmışlardır. Denekler arası çoklu başlama modeli kullanılan bu araştırmada kendi videosu ile model olma yönteminin, davranışın kazandırılmasında etkili olduğu belirtilmiştir. Yalnızca son denekte bu beceri geç edinilmiştir. Deneğin kendisini izlemekten pek hoşlanmadığı için öğretimde gecikme olduğunu ancak uygulama boyunca hedeflenen davranışta daima bir artma olduğu belirtilmiştir. İlk üç denekte 2 ile 6 hafta arası izleme alınmış ve kalıcılık gerçekleştirilmiştir. Bulgular sonucu kendi videosu ile model olma öğretiminin denekler üzerinde istenilen davranışın artmasında etkili olduğu belirtilmiştir. Bu araştırma da spontan ricada bulunma becerisi

kişinin kendisinin model olması video model çeşidi ile yapılmış ve tek denekli araştırmalardan olan denekler arası çoklu başlama modeli kullanılarak yapılmıştır. Bizim çalışmamızda kullandığımız araştırma modeli ve video çeşit kullanımı ile yapılan bu araştırmanın modeli ile kullanılan video çeşidi farklılık taşısa da video modellerle öğretim yönteminin etkililiği istenilen davranışların sıklığının artmasıyla kanıtlanmıştır.

Odluyurt ve ark. (2015), yaptıkları çalışmada, resim değiş tokuşuna dayalı iletişim sisteminin, bağımsız iletişim başlatma davranışının kazandırılmasıyla doğrudan video modellerle bir arada sunulmasının etkililik bakımından farklı olup olmadığına bakmıştır. Tek denekli çalışmalardan dönüşümlü uygulamalar modeli kullanılan araştırmaya üç OSB tanılı, okul öncesi dönemi çocuğuyla genelleme çalışmalarına da anneleri katılmıştır. Araştırmanın etkililik çalışmalarında biri yönlendirici eğitimci bir diğeri ise iletişimci eğitimci olarak iki uygulamacı yer almıştır. Uygulama süreci belirlenen bir ekran model katılımcı ile gerçekleşmiştir. Uygulamanın etkililik verileri farklılaşmadığı, kalıcılık ve genelleme sürecinde de fark görülmemiştir. Araştırmanın denekleri bizim çalışmamızın, tanı ve katılımcı sayısı ile eş olup etkililik ve izleme oturumları ile elde edilen bulgular olumlu yöndedir. Genelleme çalışmasına katılımcıların anneleri dahil edilmiş, video çeşitlerinden ekran modellerle yürütülmüştür. Yönlendirme ve iletişimci olmak üzere de iki uygulamacı yer almıştır. Araştırma, genelleme ve iki uygulamacı ile bu açıdan bizim çalışmamızla farklılık göstermektedir. Ancak uygulama ve gözlemciler arası güvenilirlik verilerinin edinilmesi çalışmamızla benzer yöndedir.

Gülsöz ve Çikili (2018), yaptıkları çalışmada, Otizm tanılı öğrencilere, soğuk içecek hazırlayıp sunabilme becerilerinin kazandırılmasında videoyla model olma yönteminin etkililiğini araştırmıştır. Katılımcıların yaşları 10 ve 11 olan üç öğrenci belirlenmiştir. Tek denekli araştırma yöntemlerinden denekler arası çoklu yoklama modeli araştırma için kullanılmıştır. Etkililik verileri sonucu deneklerin hedeflediği beceriyi kazandıkları ve öğretim sonrası da bu kalıcılığı korudukları belirtilmiştir. Araştırmanın katılımcı sayısı, kullanılan model etkililik ve izleme oturumlarıyla deneklerin beceri öğretiminden sonra da beceriyi koruyabilmeleri, bizim çalışmamızla benzerlik göstermektedir. Çalışmada güvenilirlik verileri sadece uygulama verileri toplanarak elde edilmiş, gözlemciler arası güvenilirlik verileri toplanmamıştır. Bu durumun becerinin kendisiyle ilişkili olduğu düşünülmektedir.

Ertekin ve ark. (2015) yaptıkları arařtırmada, gnlk yařam becerilerinin kazandırılmasında video model olma ğretimi ve řarkıyla model olma kazanımlarının etkililiđine deđinmiřtir. Uyarlamalı dnřml uygulamalar modeli kullanılarak zihinsel yetersizlik tanısına sahip yařları 14 ve 21 arası olan drt katılımcı ile gerekleřtirilmiřtir. Gnlk yařam becerilerinden ayakkabı boyama ile kazak katlama becerileri belirlenmiř ve arařtırma sonunda řarkı ile video olma modelinin, video model olma ğretim ynteminden daha etkili olduđu belirtilmiřtir. Yapılan bu alıřmanın bizim alıřmamızdan farklı olarak zihinsel yetersizliđe sahip bireylerle yapılmıř olması řarkılı video modelle, video modelin etkililiđinin belirlenmesi, video modelle kazandırılan becerilerin sosyal geerlik formlarının ğretmenlere uygulanmıř olması ve uygulamanın gvenirlik verilerinin alıřmaya dahil edilmemesidir. řarkı ile video model olma ğretiminin denekler zerinde daha verimli olmasının tanı grubu ile ilgili olabileceđi dřnlmektedir. Arařtırma bulgusundaki bu alıřma bizim alıřmamızla sadece kullanılan video modelle ğretim yntemi benzerliđi iermektedir.

Kurtođlu ve ark. (2017) yaptıkları alıřmada, bankamatikten para ekebilme becerisinin zihinsel yetersizliđe sahip bireylere ğretilmesinde bilgisayar destekli video ğretiminin etkililiđini incelemiřtir. Arařtırmanın katılımcıları 16 yařında  bireydir. Arařtırma, katılımcılar arası yoklama evreli oklu yoklama modeli ile yrtlmřtir. Bilgisayar destekli video modelle ğretim ile deneklerin bankamatikten para ekme becerisini ile hedef olarak belirlenmeyen bilgi edinimlerinin dzeylerine bakılmıřtır. Bu yntemle beceri kazanımı gerekleřmiř, ğretimden sonrada kalıcılıđını koruduđu, farklı diđer bankamatiklerde srdrebildikleri belirtilmiřtir. Bu arařtırmada etkililik verilerinin yanı sıra hem uygulama gvenirliđi hem de gzlemciler arası gvenirlik verileri toplanarak bizim alıřmamızla bu ynden benzerlik gstermiřtir. Arařtırmanın sosyal geerlik verileri katılımcı đrenciler tarafından edinilmiřtir. Ayrıca zihinsel yetersizliđe sahip bireyler zerinde incelenen bilgisayar destekli video modelle ğretim yntemi, tanı aısından bizim alıřmamızın alıřma grubu ile farklılık gstermektedir.

Turhan ve Vuran (2015) yaptıkları alıřmada, OSB'den etkilenmiř 6 yařında tek bir denekle, bilgisayar ortamında sergilenen sosyal yklerin ve video model ile ğretim etkililiklerini karřılamak amacıyla dnřml uygulamalar modelini kullanmıřtır. Arařtırma sonucunda video modelle ğretim ynteminin etkililiđi sosyal ykler aracılıđıyla ğretim yntemine gre daha etkili olduđu belirtilmiřtir. Uygulama srecinden sonraki srete becerinin kalıcılıđının devam ettiđi belirtilmiřtir. Bu

çalışmada denek sayısı otizm tanısı almış bir kişidir, bu açıdan bizim çalışmamıza benzerlik göstermeyip, sosyal geçerlik verilerinin ve iki güvenilirlik verisinin de alınmasıyla video modeller öğretimin etkililiği sonucu ile çalışmamıza benzerdir.

Çetin ve Ulugöl (2017) yaptıkları araştırmada, zihinsel yetersizliğe sahip bireyler için boş vakitlerini değerlendirmek amacıyla video modellerle öğretim yönteminin ebru yapma becerisinde kazandırılmasındaki etkililiğini incelemiştir. Araştırmada denekler arası yoklama denemeli çoklu yoklama modeli ile yürütülmüştür. Denekler 16- 18 yaş arası 2 kız ve 1 erkek olmak üzere toplam üç katılımcıdır. Araştırma da ebru yapma becerisinde kullanılan bu yöntemin etkili olduğu ve katılımcıların uygulama süreci bittikten sonrada kazanımlarını sürdürdükleri belirtilmiştir. Yapılan bu araştırmanın tanı grubu dışında modeli, denek sayısı, sosyal geçerlik, güvenilirlik verileri ve öğretim yönteminin etkililiği açısından çalışmamızla benzerlik göstermektedir.

Arıcan ve ark. (2018) yaptıkları araştırmada, video modellerle öğretim yöntemiyle kendini tanıtabilme becerisinin kazandırılmasını amaçlamıştır. Yoklama denemeli denekler arası çoklu yoklama modeli ile yürütülen çalışmaya 17- 18 yaşlarında iki otizm tanılı öğrenci katılmıştır. Video modellerle öğretimin sonucunda birinci deneğin kazandırılması hedeflenen davranışı edindiği ve farklı ortam, kişilerle de genelleyebildiği belirtilmiştir. İkinci denekte ise öğretim sonrasında kendini tanıma davranışını edindiği fakat farklı ortam ile farklı kişilere genelleyemediği belirtilmiştir. Öğrencilerin anne ve okuldaki eğitimcilerinden sosyal geçerlik verileri toplanmış ve her iki tarafından bu becerinin kazandırılması için yapılan öğretimden memnun oldukları belirtilmiştir. Bizim çalışmamızla aynı modele sahip (yoklama denemeli denekler arası çoklu yoklama model) olan bu araştırmada, sosyal geçerlik verileri ile güvenilirlik verileri toplanarak benzerlik göstermiştir. Çalışmanın benzerlik göstermemesi katılımcı sayısı ile genelleme çalışmasının var oluşudur.

Halisküçük ve Çifci-Tekinarslan (2007) yaptıkları çalışmada, zihinsel yetersizliğe sahip bireylere makarna pişirebilme becerisinde video modellerle öğretim yönteminin etkililiğini incelemiştir. Denekler arası çoklu yoklama modeli ile araştırmaya üç öğrenci dahil olmuştur. Araştırmanın sonucunda video modellerle öğretim yönteminin bu beceriyi kazandırma sürecinde etkili olduğu ve öğretimden sonraki süreçte de kalıcılıklarını koruduklarını farklı malzeme, araç ve ortamda da genelleyebildiklerini belirtmişlerdir. Bizim çalışmamızla aynı modele sahip olan bu araştırmada, sosyal geçerlik verileri ile

güvenirlilik verileri toplanarak benzerlik göstermiştir. Ancak sadece tanı ve genelleme çalışması ile bizim araştırmamıza benzerlik göstermemektedir.

Charlop-Christy ve Freeman (2000) yaptıkları bu çalışmada, OSB'den etkilenmiş çocuklar için becerilerin kazandırılmasında video modelle öğretim yönteminin etkililiğini karşılaştırmak amacıyla çalışmayı yürütmüştür. Beceriler arası çoklu başlama modeli kullanılarak 5 çocukla her biri için iki durum ile yürütülmüştür. Canlı ve video model olma öğretim yöntemleri kullanılmış ve öğretim sonrası video modelle öğretimin canlı video modelden daha hızlı bir kazanım olduğunu ve genelleme çalışmasında daha etkili bulunduğunu belirtmişlerdir. Bu çalışma öğretim yöntemlerini karşılaştırma çalışması olup, video modelle öğretim yönteminin etkililiği ile bizim çalışmamızın bulgusunu destekleyen yöndedir.

Nikopoulos ve Kenan (2003) yaptıkları çalışmada, gelişimsel yetersizliği olan (epilepsi, ağır otizm, otizm, hiperaktivite) 9 ve 15 yaş aralığında 7 katılımcıya çoklu uygulama modeli ile videodan model olma öğretimini uygulamıştır. Araştırmanın amacı oyun içerisinde sosyal etkileşim becerisini arttırmaktır. Katılımcılara oyun esnasında sosyal etkileşimde bulunma kayıtları izlettirilmiştir ve 4 denneğin sosyal etkileşim başlamasında olumlu yönde ilerlemeler görülmüştür. Oyuna uygun katılımlarının hızlandığı ve oyuncak, ortam ve farklı yaşlılar ile genelleyebildikleri belirtilmiş, öğretimden 2 ay sonra da kalıcılıklarını korudukları ifade edilmiştir. Bu araştırmada denek grubunun yaş aralığına bakıldığında, oyun aracılığı ile sosyal etkileşimi kazandırma çalışması için yaş açısından geç kalınmış görülebilir. Ancak katılımcılar çoklu yetersizliği sahip bireylerdir. Bizim araştırmamızda denekler aynı yaş ve aynı tanıya sahip olduğundan daha homojen bir katılımcıya sahiptir. Çalışmanın sonucuna bakıldığında video modelle öğretim yönteminin, uygulama sonrası izleme bulguları ile katılımcıların oyuncak ve ortam çeşitlendirebilmelerinde etkili olduğu belirtilmiştir. Bu da bizim araştırmamızla bu yönden benzerlik taşımaktadır.

Bozkurt (2011), yapmış olduğu araştırmasında, OSB tanısı almış yaşları 5 ile 6, cinsiyetleri 2 erkek bir kız olan toplam üç denekle çalışmıştır. Araştırma yine tek denekli araştırma modellerinden bir olan uyarlamalı dönüşümlü uygulamalar modeli ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın bağımlı değişkenleri, ilk yardım oyunu ile çorba pişirme oyun becerileridir. Bağımsız değişkenleri ise yetişkin ve akran modellerinin kullanıldığı video modeldir. Araştırmada her iki beceri öğretiminin tüm deneklerde ölçütü

karşılıdığı ve uygulama sonrasında da öğrendikleri bu becerilerin kalıcılığını devam ettirebildikleri belirtilmiştir. Çalışma bağımlı değişken bakımından, tanı ve denek sayısı ile bizim çalışmamızla aynı yöndedir. Katılımcılardan birinin kız olması araştırmanın seyrini değiştirmemiş oyun etkinliği becerileri video modelle öğretim ile kazandırılmıştır. Bu da doğrudan bizim çalışmamızla aynı benzerliktedir.

Besler (2015), yaptığı çalışmada anneler tarafından gerçekleştirilen video modelle öğretimin OSB'den etkilenmiş çocuklara oyun becerisini kazandırmasını amaçlamıştır. Çalışma tek denekli araştırma yöntemlerinden biri olan katılımcılar arası çoklu yoklama modeliyle yürütülmüştür. Öznel değerlendirmeye annelerden çalışma sonrası sosyal geçerlik verileri toplanmıştır. Bulgular annelerin, video modelle öğretim yönteminin uygulama güvenilirliği çerçevesinde gerçekleştirdiğini belirtmektedir. Denekler ise hedef beceriyi edinmiş, öğretim sonrası da koruyup uygulama süreci koşulları dışında da genelleyebilmişlerdir. Çalışmanın sosyal geçerlik verilerinin de olumlu yönde olduğu ifade edilmiştir. Uygulamacıların anneler olduğu ve sosyal geçerlik verilerinin de yine anneler tarafından öznel değerlendirme yoluyla toplandığı bu çalışma, kullanılan yöntemle bağımlı değişken açısından, alınan güvenilirlik verileri ile sosyal geçerlik bulgularını edinme bakımından bizim uygulamamızla aynı yönde ilerlemiştir.

Kurnaz (2016) yaptığı çalışmada, OSB'den etkilenmiş bireylerin video oyunu oynayabilme becerisini kazanmada, kendine model olma ve video ile model olma yöntemlerinin etkililiğine değinmiştir. Araştırma yine tek denekli araştırma yöntemlerinden olan uyarlanmış yoklama evreli çoklu yoklama modeli ile yürütülmüştür. OSB'den etkilenmiş 7 ile 9 yaş aralığında dört katılımcı ile uygulama gerçekleşmiştir. Sosyal geçerlik verileri ise deneklerin aileleri tarafından toplanılmıştır. Araştırma sonucunda, katılımcıların video oyun becerilerini gerçekleştirebildikleri görülmüş ve sosyal geçerlilik bulgularında da olumlu dönütler alındığı belirtilmektedir. Çalışmanın bağımlı değişkeni ile deney grubunda yer alan tanı ve yaş aralığı bizim çalışmamızla benzerlik göstermektedir. Video modelle öğretimin etkililiği ve çalışma süresince alınan güvenilirlik verileri ile sonunda anneler tarafından alınan sosyal geçerlik verileri bakımından bizim çalışmamızla aynı yönde ilerlemiştir.

Kahveci (2017), yaptığı çalışmada çoklu yetersizliğe sahip bireylerde, birleştirilmiş davranış açısından konsültasyon durumlarında, video model ve ipucu ile gerçekleştirilen öğretim sürecinin üç ayrı oyun oynama becerisi üzerinde etkililiğine bakmıştır.

Çalışmada tek denekli araştırma yöntemlerinden olan davranışlar arası çoklu yoklama modeli kullanılmıştır. Katılımcı gözlük kullanan, orta seviyede mental yetersizliğe sahip, ayrıca serebral palsi mevcut olan cinsiyeti kız, yaşı ise 8 yaşında olan tek katılımcıdır. Katılımcının annesi çocuğuyla gitti yerlerde telefonu ile kısa videolar kaydetmiş ve kaydettiği bu videoları dikkat çekmesi açısından görüntü ve ses efektleri dahil etmiştir. Oluşturulan videolara katılımcının, yaşadığı çevre ve hoşlandığı oyuncaklar dahil edilmiştir. Uygulama süresince katılımcı için tün oyuncaklar bant ile elde tutulacak bir duruma getirilmiştir. Deneğin oyun oynayabilme davranışları; oyuncakları tutarak yerde, havada hareket ettirme, iki oyuncuğu tutup birbirleriyle alakalı olarak hareket ettirmedi. Uygulama sonucunda, elde edilen bulgulara göre video ile ipucu yönteminin çoklu yetersizliğe sahip bireyler oyun oynama becerisi edindirmede etkili olabileceği yönündedir. Çalışmanın katılımcısı çoklu engel grubunda yer alan tek katılımcıdır. Bu açıdan video modelle öğretim ile edinilen kazanım benzerlik taşımamaktadır. Araştırmada güvenilirlik verileri bizim çalışmamızda olduğu gibi edinilmiş fakat sosyal geçerlik verileri toplanmamıştır.

Gürsoy ve ark. (2019), yaptıkları bir araştırmada 1997-2018 yılları arasında engelli çocuklarda oyunla ilgili yapılan lisansüstü tezleri yıl, üniversite, enstitü, engel türü, araştırma türü ve araştırma modeli açısından incelemeyi, tezlerin özellikle 2013 yılından sonra artış gösterdiği daha çok otizmli ve zihinsel engelli çocukları konu alan çalışmalara yer verildiği, nicel araştırma türünde ve deneysel modelde araştırmaların yürütüldüğü tespit edilmiştir. Engelli çocukların oyunla ilgili deneyimi açısından bilimsel araştırmalar önemli bir konumdadır. Yapılan araştırmalar incelendiğinde okul öncesinde oyun ve kaynaştırma (Metin, 2013) ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelendiği araştırmaların bulunmasına rağmen; engelli çocuklarda oyun ile ilgili çalışmaların eğiliminin belirlendiği araştırmaya rastlanmamıştır.

Alanyazın incelendiğinde video modelle öğretim yönteminin oyun becerileri üzerinde etkililik çalışmalarına sınırlı sayıda rastlanmaktadır. Araştırma Bu beceri ile ileride yapılacak olan araştırmalarda yol göstericidir. Video modelle öğretim yönteminin birçok beceriyi kazandırmada etkili bir yöntem olduğu görülmektedir. Bizim araştırmamızda olduğu gibi yapılan diğer araştırmaların çoğunluğunda, sosyal geçerlik ve güvenilirlik verilerinin her ikisinin de önemsedığı görülmüştür. Uygulama öncesi her hangi bir beceri kazanımı için video modelle öğretim yöntemi kullanılmayan, birinci katılımcı Öner’de video modelle öğretim yönteminin her iki oyun becerisi

üzerinde doğrudan etkisinin olduğu görülmektedir. İkinci katılımcı Rüzgar'da, uygulama sürecinin belli bir sırada izlediğini ve uygulamanın son üç oturumlarında ölçütü karşıladığı görülmüştür. Üçüncü katılımcı ile uygulamada yükselişten aniden bir iniş gerçekleşmiştir. Katılımcı o süreçte hasta olduğundan grafiğe düşüş yansımıştır. İyileşmenin gerçekleşmesi ile tekrardan istenilen ölçüte ulaşmıştır.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın amacı; video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda oyun oynayabilme becerisi üzerindeki etkililiğinin belirlenmesidir. Bunun yanı sıra video modelle öğretim yönteminin araştırmaya katılan OSB tanısı almış çocuklarda, oyun oynama becerisinin öğretimiyle dil gelişimi ile sosyal etkileşim becerilerine etkisi incelenmiştir.

Katılımcılar OSB'den etkilenmiş 7 yaşında üç erkek çocuktur. Çalışmada tek-denekli araştırma modellerinden denekler arası yoklama denemeli çoklu yoklama modeli kullanılmıştır. Çalışmanın etkililik verileri grafiksel, anne-baba sosyal geçerlik verileri ise betimsel olarak analiz edilmiştir.

OSB'den etkilenmiş bireylerde oyunu başlatma, sürdürme ve çeşitlendirme becerilerinde video modelle öğretim yönteminin etkililiğinin incelendiği bu araştırmanın bulgularına göre;

- 1) Otizmlili çocukların oyun oynama becerisindeki sınırlılıklar açısından deney sürecince üç katılımcının da video modelle öğretim yöntemini kullanarak belirlenen oyuncaklarla oyun oynama becerilerini öğrenmişlerdir.
- 2) Öğrendikleri oyunları öğretim uygulaması bittikten 1, 2 ve 4 hafta sonra da sürdürebildikleri belirlenmiştir.
- 3) Uygulamacının araştırma günlüğünde, yine öğretim bittikten sonra deneklerin öğrendikleri oyunları koruyup, oynadıkları oyunları da çeşitlendirebildikleri, kullanılan oyuncaklara farklı oyuncak nesnelere dahil edebildikleri, bireysel eğitim derslerinde rutin kullanılan yiyecek pekiştireci yerine oyuncak ödülleri talep ettikleri ve oyuncakla oynamak için eğitimeciye sözel ifade, el ile oyuncağın olduğu sınıfa çekişirme gibi istek belirtebildikleri, akran oyunlarında daha istekli bulunmaları ile uygulama süreci koşulları dışında da kazandıkları becerileri sürdürmüşlerdir.
- 4) Araştırmanın katılımcılarının ebeveynleri ile yapılan sosyal geçerlik bulguları ve uygulama süresince yapılan görüşmeler sonucu, yöntemle öğretilen beceriye ilişkin olumlu yönde görüşlerinin olduğu belirlenmiştir.

Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Video ile model olma yöntemi davranış ve beceri kazandırmada etkili bir yöntem olup kullanım açısından kolaylığı ile okul öncesi kaynaştırma eğitimi alan OSB'den etkilenmiş öğrencilerin öğretmenleri tarafından kullanılabilir.
2. Okul öncesi öğretmenleri, kaynaştırma öğrencilerinin gelişimi için etkili öğretim stratejilerini planlayarak hem öğretmen açısından 'şimdi ne yapacağım?' belirsizliğini ortadan kaldırmış hem de çocuğun gelişimi açısından önemli olan kaynaştırma dönemlerini etkili öğretim uygulamalarından olan video modellerle öğretim yöntemini kullanarak; oyun, dil ve sosyal etkileşim becerilerini kazandırabilir bu kıymetli zamanı kaliteli geçirmiş olmalarını sağlayabilirler.
3. Ebeveynleri, bireyin bakımından sorumlu diğer kişiler, bireyin zorlandığı davranış ve ya becerilerin öğretimi için kullanılabilirler.
4. Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezlerindeki eğitimciler, bireye yeni bir davranış kazandırmada ya da zorlandığı bir beceriyi öğretmek amacıyla kullanılabilirler.
5. OSB'den etkilenmiş bireylerle sınırlı kalmayıp kullanım açısından uygun diğer tanı grupları ile de video modellerle öğretim yöntemi kullanılabilir.
6. Çocuk gelişimi alanında yapılacak olan çalışmalarda otizmlili çocukların sınırlı gelişim alanlarına daha çok değinilebilir.

İleri Araştırmalar İçin Öneriler

1. Oyun becerisini kazandırmak amacıyla kullanılan video modellerle öğretim yöntemi, OSB'den etkilenmiş küçük grup eğitimleri üzerinde de uygulanabilir.
2. Araştırmanın başında planlanan ancak pandemi sebebiyle yapılamayan araştırmanın genelleme çalışması benzer çalışmalar için; ev ortamında, çocuğun düzenli gittiği anaokulunda, belirlenen bir akranıyla, farklı oyuncak materyalleri ile yapılabilir.
3. Yapılan bu araştırmanın sosyal geçerlik verileri anne-baba ile sınırlıdır. Yapılacak çalışmalarda sosyal geçerlilik verileri öğretmen gibi farklı kişilerle de sosyal geçerlik verileri toplanabilir.
4. Bu araştırmada iki oyun öğretimi belirlenmiştir. İleride yapılacak çalışmalarda oyun çeşitliliği artırılıp azaltılabilir.
5. Katılımcıların üçü de erkektir. Çalışmalarda kız öğrencilerinde dahil edildiği denekler olabilir.

6. OSB'den etkilenmiş bireyler için video modellerle öğretim ile daha fazla oyun becerisi kazandırma çalışmaları yapılabilir.
7. Yapılan lisansüstü tez çalışmalarında çoğunlukla akran ve yetişkin model kullanımına yer verilmiştir. İleride yapılacak çalışmalar için karma ya da odaklanan bakışla video model yöntemleri çeşitlendirilebilir.



KAYNAKLAR

Acar, Ç., Diken, H. İ., & Türe, C. (2012). Otistik Bozukluk Gösteren Çocuklara Video Model Öğretim Uygulamalarıyla Yapılan Çalışmaların İncelenmesi.

Acarlar, F. (2001). Sembolik Oyunun Dil Gelişimi Ve Dil Bozukluklarıyla İlişkisi [Relationships Between Symbolic Play, Language Development And Language Disorders]. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi [Ankara University Faculty Of Educational Sciences Journal Of Special Education], 3(1), 25-33.

Akbulut, A., (2015). Bilgisayar Destekli Otizm Terapi Sistemi Tasarımı. Tıp Teknolojileri Ulusal Kongresi Özet Kitabı (TIPTEKNO'15) İçinde, 46-48, Muğla, Türkiye, 15-18 Ekim 2015.

Akoğlu, G. (2015) Otizm/Otizm Spektrum Bozukluğu. Metin, N., Yükselen, A. Her Yönüyle Okul Öncesi Eğitim-1 İçinde (Ss.421-422). Hedef Yayıncılık, Ankara.

Aksoy, V., Diken, İ. Ve Özdemir, O. (2018). IVO-ODS Otizm Spektrum Bozukluğu Kapsamlı Değerlendirme Seti. Ankara: İm Arge Eğitim-Danışmanlık

American Psychiatric Association (2013). Diagnostic And Statistical Manual Of Mental

Amerikan Psikiyatri Birliği (2001). Psikiyatride Hastalıkların Tanımlanması Ve Sınıflandırılması Elkitabı, (DSM-IV-TR). (3. Baskı).

Atay, M. (2005). Çocukluk Döneminde Gelişim. Kök Yayıncılık, Ankara.

Atbaşı, Z., Karaca, M. A., & Karasu, N. Sosyal Geçerliğin Türkiye’de Özel Eğitim Tez Çalışmalarına Yansımaları. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(4), 1589-1601.

Ayan, S., Memiş, U. A., Eynur, B. R., & Kabakçı, A. (2012). Özel Eğitime İhtiyaç Duyan Çocuklarda Oyuncak Ve Oyunun Önemi. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık Ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4), 80-89.

Aydın, A. (2010). Oyun, Dil Ve Düşünce (Ss.57) Ankara: Eğiten Kitap.

Bayrakçı, M. (2007). Sosyal Öğrenme Kuramı Ve Eğitimde Uygulanması. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (14), 198-210.

Besler, F. (2015). *Anneler Tarafından Sunulan Video Modelle Öğretimin Otizimli Çocuklara Oyun Becerisini Öğretmedeki Etkililiği* (Master's Thesis, Anadolu Üniversitesi).

Besler, F., Süzer, T. (2014) *Pekiştirme* Tekin-İftar, E. (Ed.) Uygulamalı Davranış Analizi İçinde (Ss. 215-225). Ankara: Vize Yayıncılık.

Bilmez, H., Tekin-İftar, E. (2014) *Veri Toplama* Tekin-İftar, E. (Ed.) Uygulamalı Davranış Analizi İçinde (Ss. 119-121). Ankara: Vize Yayıncılık.

Birkan, B. (2013). Etkinlik Çizelgeleri: Otizmliler Çocuklara Bağımsızlık, Sosyal Etkileşim Ve Seçim Yapmayı Kazandırma. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi, 14 (1), 61-76.

Birkan, B. (2013). Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocuklar. Editör: Vuran, S. Özel Eğitim (209-251). Ankara: Maya Akademi.

Birkan, B. (2013). Otizm Ve Uygulamalı Davranış Analizi: Toplum Temelli Uygulamalar. *Ergoterapi Ve Rehabilitasyon Dergisi*, 1(2), 92-96.

Bodur, Ş., & Soysal, Ş. (2004). Otizmin Erken Tanısı Ve Önemi. *Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi*, 13(10), 394-398.

Bozkurt, S. S. (2011) *Otizmliler Çocuklara Rol Oyun Becerilerinin Öğretiminde Akran Ve Yetişkin Modelin Kullanıldığı Video Modelin Etkililiği Ve Verimliliği* Yüksel Lisans Tezi

Brown, J., & Whiten, A. (2000). Imitation, Theory Of Mind And Relatedactivities İn Autism: An Observational Study Of Spontaneous Behavior İn Everyday Contexts. *Autism*, 4(2), 185-204

Buggey, T. (2005). Video Self-Modeling Applications With Students With Autism Spectrum Disorder İn A Small Private School Setting. *Focus On Autism And Other Developmental Disabilities*, 20(1), 52-63.

Charlop-Christy, M. H., Le, L., & Freeman, K. A. (2000). A Comparison Of Video Modeling With İn Vivo Modeling For Teaching Children With Autism. *Journal Of Autism And Developmental Disorders*, 30(6), 537-552.

Çetin, M. E., & Ulugöl, F. (2017). Zihinsel Yetersizliği Olan Bireylere Ebru Yapma Becerisinin Öğretiminde Video Modelle Öğretimin Etkililiği. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (35), 234-251.

Çetrez Arıcan, G., Fazlıoğlu, Y., & Tezcan, S. (2018). Otizmliler Öğrencilere Kendini Tanıtma Becerisinin Öğretiminde Videoyla Model Olmanın Etkililiği. *Trakya University Journal Of Social Science*, 20(2).

Çoban, B., Ve Nacar, E. (2006). Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar, Oyunlar-Rontlar-Saymacalar-Şiirler (Ss.78) Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders: DSM-V (2013). American Psychiatric Association. Disorder Five Edition (Ss. 50). Washington DC: APA.

Diken, İ. H., Diken, Ö., & Şekercioğlu, G. (2013). Onur Özdemir. *International Journal Of Early Childhood*, 5(2), 168-186.

Ergin, G. (2017). *Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocukların Hayali Oyun Davranışlarının Çeşitlendirilmesinde İpucunun Giderek Arttırılmasıyla Öğretimin Etkililiği* (Master's Thesis, Anadolu Üniversitesi).

Erişti, S.D., Fırat, M., İzmirli, S. Ve Ceylan, B., 2010. OSB Olan Çocuklarda Odaklanma Problemine İlişkin Bilgisayar Destekli Etkinlik Üretimi. 4. Uluslararası Bilgisayar Ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu. Konya: Selçuk Üniversitesi, Türkiye, 24-26 Eylül.

Ertekin, T., ECE, A. S., & YIKMIŞ, A. (2015). Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklara Günlük Yaşam Becerilerinin Öğretiminde Video İle Model Olma Ve Şarkıyla Desteklenmiş Video Modelin Etkililik Ve Verimliliklerinin Karşılaştırılması. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.

Fazlıoğlu, Y., Ilgaz, G., & Papatya, E. (2013). Oyun Becerileri Değerlendirme Ölçeğinin Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 239-250.

Genç, D. (2018). Fırsat Öğretimi. Vuran, S. (Ed). Sosyal Yeterliklerin Geliştirilmesi: Sosyal Beceri Yetersizliği Gösteren Çocuklar İçin İçinde (Ss.178). Ankara: Vize Akademik

Genç-Tosun, D., & Kurt, O. (2014). Otizm Spektrum Bozukluğu Ve Video Modelle Öğretim. *Ozel Eğitim Dergisi*, 15(3).

Gül, S. O., Vuran, S., Gönen, A., Uslucan, G., & Kayhan, H. C. (2019). Effectiveness Of Video Modeling İn Teaching Following Public Direction Signs For Students With Autism Spectrum Disorders. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(2), 487-504.

Gülsöz, T., & Çıkkılı, Y. (2018). Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Öğrencilere Soğuk İçecek Hazırlama Ve Sunma Becerisinin Video Model İle Öğretimin Etkililiği. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*.

Gürsoy, F., Aydoğdu, F., Burçin, Aysu., & Neriman, Aral. (2019). Engelli Çocuklarda Oyun İle İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerdeki Eğilimler. *Çocuk Ve Gelişim Dergisi*, 2(4), 44-57.

Halisküçük, E. S., & Çifci Tekinarslan, İlknur. (2007). Zihinsel Yetersizliği Olan Öğrencilere Makarna Pişirme Becerisinin Öğretiminde Videoyla Model Olmanın Etkililiği. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 113-127.

Hilal, Genç., & Dağlıoğlu, H. E. (2018). Erken Çocukluk Döneminde Üstün Yetenekli Çocuklar Ve Oyun. *Eğitim Ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 180-204.

Kahraman, Ö. G., & Yuvacı, M. Erken Çocukluk Dönemi Otizm Taramasının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 6(1), 67-81.

Kahveci, G. (2017). Çoklu Yetersizlikten Etkilenmiş Bir Çocukta Video İle İpucu Öğretim Yaklaşımının Çocuğun Oyun Oynama Beceri İlişkili Hareketleri Üstündeki Etkililiği. *International Journal Of New Trends İn Arts, Sports & Science Education (Ijtase) Issn: 2146-9466*, 6(4).

Karasu, N. (2011). OSB Olan Bireylerin Eğitiminde Video İle Model Olma Uygulamalarının Değerlendirilmesi: Bir Alanyazın Derlemesi Ve Meta-Analiz Örneği. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi, 12, 1-12

Kırcaali- İftar, G. Ve Tekin, E. (1997). Tek Denekli Araştırma Yöntemleri (Ss. 157). 1. Basım
Ankara: Türk Psikologları Derneği Yayınları

Kırcaali-İftar, G. (2007). Otizm Spektrum Bozukluğu.(Ss,6-8) İstanbul: Daktyloa Yayınevi.

Kırcaali-İftar, G. (2012). Otizm Spektrum Bozukluğuna Genel Bakış. E. Tekin-İftar (Ed.), Otizm
Spektrum Bozukluğu Olan Çocuklar Ve Eğitimleri (S. 17-44). Ankara: Vize Yayıncılık.

Korkmaz, B. (2003). Otizm. Farklı Gelişen Çocuklar, Adnan Kulaksızoğlu (Editör). İstanbul: Epsilon
Yayıncılık.

Kurnaz, E. (2016). *Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocuklara Video Oyunu Oynama Becerisinin
Öğretiminde Video İle Kendine Model Olmanın Etkililiğinin Belirlenmesi* (Master's Thesis, Anadolu
Üniversitesi).

Kurtoğlu, S., Tekinarslan, E., & Tekinarslan, İ. Ç. (2017). Zihinsel Yetersizliği Olan Bireylere
Bankamatikten Para Çekme Becerisinin Öğretiminde Bilgisayar Destekli Video Öğretiminin
Etkililiği. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 18(02), 185-208.

Mcclahannahan, L.E., Ve Krantz, P.J. (2020) . Otizmliler Çocuklara Konuşma Becerilerinin Öğretimi
Replikli Öğretim (Ss. 11-15). (Çev. Birkan, B). Ankara: Eğiten Kitap.

Mcclahannahan, L.E., Ve Krantz, P.J. (2020) . Otizmliler Çocuklarda Etkinlik Çizelgelerinin Kullanımı
Bağımsız Davranış Öğretimi (Ss.3). (Çev. Birkan, B). Ankara: Eğiten Kitap.

Meral, B. Ve Cinisli, N. (2015). Özel Eğitimde Oyun Ve Elli Örnek Oyun (Ss.27-28). Ankara: Vize
Yayıncılık.

Nikopoulos, C. K., & Keenan, M. (2003). Promoting Social İnitiation İn Children With Autism Using
Video Modeling. *Behavioral Interventions: Theory & Practice İn Residential & Community-Based
Clinical Programs*, 18(2), 87-108.

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.

Odluyurt, S., Değirmenci, H. D., Adaloğlu, İ., & Kapan, A. (2015). Otizmliler Çocuklara Doğrudan Ve
Video Modelle Birlikte Sunulan Pecs Uygulamasının Etkilerinin Karşılaştırılması. *International Journal
Of Early Childhood Special Education*, 7(2).

Olçay-Gül, S., Vuran, S. (2010). Sosyal Becerilerin Öğretiminde Video Model Yöntemiyle Yürütülen
Araştırmaların Analizi. *Kuram Ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* , 217-274.

Olçay-Gül, S. Ve Vuran S. (2019). Öğrencilere Kendi Davranışlarını Yönetmeyi Gösterme. (Ss. 57).
Ankara: Nobel

Ökcün-Akçamuş, M. Ç. (2018). Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocuklarda Taklit, Oyun, Jestler
İle Sözcük Dağarcığının İlişkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(3), 673-684.

Öncül, N., & Yücesoy Özkan, Ş. (2010). Orta Ve İleri Düzeyde Zihin Yetersizliği Olan Yetişkinlere Videoyla Model Olma Kullanılarak Günlük Yaşam Becerilerinin Öğretilmesi.

Özdemir, O. (2014). Otizm Davranış Kontrol Listesi Türkçe Versiyonu Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışmaları.

Özkan, Ş. Y., Ergenekon, Y., Çolak, A., Kaya, Ö., & Cavkaytar, S. (2015). *Otizm Spektrum Bozukluğu*. A. Cavkaytar (Ed.). Aile Ve Sosyal Politikalar Bakanlığı.

Piaget, J. (2013). *Play, Dreams And Imitation In Childhood* (Vol. 25). Routledge.

Pişkin, Ü. (1993). Otistik Çocuklarda Oyun (ss.7). Makale.

Rakap, S. (2019) *Tek Denekli Deneysel Araştırma Yöntemleri* Erbaş D., Özkan Ş. (Ed.). Uygulamalı Davranış Analizi (2.Baskı) İçinde (Ss. 148-190). Ankara: Pegem Akademi.

Rakap, S., Yücesoy-Özkan, Ş., & Kalkan, S. (2020). Tek-Denekli Deneysel Araştırmalarda Etki Büyüklüğü Hesaplama: Örtüşmeyen Veriye Dayalı Yöntemlerin İncelenmesi. *Türk Psikoloji Dergisi*, 35(85), 40-60.

Rehfeldt, R. A, Dahman, D, Young, A, Cherry, H Ve Davis, P. (2003). Teaching A Simple Meal Preparationskill To Adults With Moderate And Severe Mental Retardation Using Video Modeling. *Behavioral Interventions*, 18 (3), 209–218

Rutherford, M. D., Verogers, S. J. (2003). Cognitive Underpinnings Of Pretend Play İn Autism. *Journal Of Autism And Developmental Disorders*, 33, 289-302.

Sani Bozkurt, S. (2011). *Otizimli Çocuklara Rol Oyun Becerilerinin Öğretiminde Akran Ve Yetişkin Modelin Kullanıldığı Video Modelin Etkililiği Ve Verimliliği* (Master's Thesis, Anadolu Üniversitesi).

Saral, D. (2017). *OSB Olan Çocukların Hayali Oyun Sıklığını Ve Çeşitliliğini Arttırmada İpucunun Giderek Arttırılmasıyla Öğretimin Etkililiği* (Master's Thesis, Anadolu Üniversitesi).

Sevinç, M. (2009). Erken Çocukluk Gelişimi Ve Eğitiminde Oyun. (Ss. 57). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Shiple-Benamou, R., Lutzker, J. R., & Taubman, M. (2002). Teaching Daily Living Skills To Children With Autism Through Instructional Video Modeling. *Journal Of Positive Behavior Interventions*, 4(3), 166-177.

Tekin- İftar, E. (2012). *Çoklu Yoklama Modelleri*. E. Tekin- İftar (Ed.). Eğitim Ve Davranış Bilimlerinde Tek-Denekli Araştırmalar İçinde (Ss. 217-237) Ankara: Türk Psikologlar Derneği.

Tekin- İftar, E. (2012). *Tek-Denekli Araştırmalar Ve Temel Kavramlar*. E. Tekin- İftar (Ed.). Eğitim Ve Davranış Bilimlerinde Tek-Denekli Araştırmalar İçinde (Ss. 15-38) Ankara: Türk Psikologlar Derneği.

Tekin-İftar, E., & Değirmenci, H. D. (2012). Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocukların Öğretimi. *Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocuklar Ve Eğitimleri*, Elif Tekin İftar (Ed.), 267-321

Tekin-İftar, E., & Değirmenci, H. D. (2012). Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocukların Öğretimi. In E. Tekin-İftar (Ed.), Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocuklar Ve Eğitimleri (S.267-321). Ankara: Vize Yayıncılık.

Tosun, D. (2014) *Davranış Öncesi Uygulamalar* Tekin-İftar, E. (Ed.) Uygulamalı Davranış Analizi İçinde (Ss. 293). Ankara: Vize Yayıncılık.

Turhan, C., & Vuran, S. (2015). Otizm Spektrum Bozukluğu Gösteren Çocuklara Sosyal Beceri Öğretiminde Sosyal Öykü Ve Video Model Uygulamalarının Etkililik Ve Verimlilikleri. *International Journal Of Early Childhood Special Education*, 7(2).

Ülke-Kürkçüoğlu, B. (2012). Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocuklara Oyun Becerilerinin Öğretimi. E. Tekin-İftar (Editör) Otizmspektrum Bozukluğu Olan Çocuklar Ve Eğitimleri (423-471). Ankara: Vize Yayıncılık

Washington DC, 2000'den Çeviren Köroğlu E., Hekimler Yayın Birliği: Ankara.

Wert, B. Y., & Neisworth, J. T. (2003). Effects Of Video Self-Modeling On Spontaneous Requesting In Children With Autism. *Journal Of Positive Behavior Interventions*, 5(1), 30-34.

Williams, E. (2003). A Comparative Review Of Early Forms Of Object-Directed Play And Parent-Infant Play In Typical Infants And Young Children With Autism. *Autism*, 7, 361-374.

Yalçınkaya, T. (2004). Okul Öncesi Eğitimde Eğitici Oyun Ve Oyuncak Yapımı. 2. Baskı. (Ss. 104) İstanbul: Esin Yayınları.

Yaylacı, F. (2015). Otizm Spektrum Bozukluğunda Tanısal Sorunlar: DSM IV-TR'den DSM-5'e. *Türkiye Klinikleri Özel Sayı*, 1(2), 1-10.

Ek 1: Özgeçmiş

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Emel İrem ERİŞ

Doğum Yeri ve Tarihi : İstanbul/22. 08. 1990

Eğitim Durumu:

Lise : Ekrem Cevahir Kız Meslek Lisesi Çocuk Gelişimi

Ön Lisans : Meslek Yüksek Okulu Çocuk Gelişimi 2007-2009

Lisans : Lefke Avrupa Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği 2014-2015

Yüksek Lisans : Üsküdar Üniversitesi Çocuk Gelişimi 2018

İş Tecrübesi:

1. İstanbul OÇEM (Otistik Çocuklar Eğitim Merkezi) / Eğitimci 2009-2012

2. Tohum Otizm Vakfı / Eğitimci 2012-2013

3. Nova Özel Eğitim Rehabilitasyon Danışmanlık Merkezi / Eğitimci 2016-Halen

Ek 2: Pekiştireç Belirleme Tablosu

PEKİŞTİREÇ BELİRLEME TABLOSU

Öğrenci:

Uygulamayı Yapan:

Cinsiyet:

Yaş:

Görüşü Alınan Kişinin Yakınlık Derecesi:

Aşağıda görüşme yoluyla gerçekleştirilen, etkili pekiştireç belirleme soruları yer almaktadır. Öğrenciniz için en etkili pekiştireç olduğunu düşündüğünüz kısmı işaretleyiniz.

Yiyecek ve İçecek Pekiştireci	Çok sever	Sever	Hiç sevmez
Jelibon			
Gofret			
Meyve suyu			
Ayran			
Çubuk Kraker			
Cips			
Şeker			

Liste dışında varsa belirtiniz:

.....

.....

.....

.....

Etkinlik Pekiştirici	Çok sever	Sever	Hiç sevmez
Çizgi Film İzleme			
Müzik Dinleme			
Salıncakta sallanma			
Zıplama			
Şarkı söyleme			
Resim yapma			
Bisiklete binme			

Liste dışında varsa belirtiniz:

.....

.....

.....

.....

Sosyal Pekiřtireç	Çok sever	Sever	Hiç sevmez
Alkış yapma			
Aferin ifadesi			
Sırtını Sıvazlama			
Başını okşama			
Bravo ifadesi			
Harikasın ifadesi			
Sarıma			

Liste dışında varsa belirtiniz:

.....

.....

.....

.....

Ek 3: Kurum İzin Belgesi



KURUM İZİN BELGESİ

Özel Sezgin Kartal Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi KURUMUNA;

“OSB tanısı almış çocukların bağımsız oyun oynama becerisinin kazandırılmasında video modelle öğretimin etkililiği” isimli araştırmanın, video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, bağımsız oyun oynayabilme becerisi üzerindeki etkililiğini belirlemek amacıyla, kurumunuz ve öğrencileriniz ile yürütülecek bir araştırma planlanmaktadır.

Araştırmanın kurumunuzda yapılmasına sorumlu birim açısından bir sakınca bulunup bulunmadığının tarafınızca değerlendirilmesini arz ederim.

Ek 4: Anne-Baba İzin Formu

ANNE-BABA İZİN FORMU

Sevgili Veli,

Yapılacak olan araştırmanın amacı; Video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, oyun oynayabilme becerisi üzerindeki etkililiğini belirlemektir.

Bu doğrultuda; Emel İrem ERİŞ' e "Video Modelle Öğretim Yöntemi ile Oyun Oynayabilme Becerisi kazandırma" öğretiminin yapılmasına izin veriyorum.

Çocuğuma, video modelle öğretim yöntemi ile oyun oynayabilme becerisi öğretimi yapılmasına ve çocuğumun görüntülerinin çekilmesine izin veriyorum.

Bu çalışmada alınacak görüntülerin ve bu görüntülerden elde edilen verilerin araştırma kapsamında kullanılacağını anlamış bulunmaktayım.

Çocuğumla periyodik çalışmalar yürüteceğini anlamış bulunmaktayım.

Çalışmada gizliliğin esas olduğunu ve çocuğumun isminin hiçbir şekilde rapor edilmeyeceğini anlamış bulunmaktayım.

Çalışmanın çocuğum için psikolojik ya da fiziksel bir risk taşımadığını anlamış bulunmaktayım.

İstediğimde neden ileri sürmeden çocuğumu çalışmadan çekebileceğimi anlamış bulunmaktayım.

Araştırmacının kendisine soracağım tüm sorulara yanıt vereceğini anlamış bulunmaktayım.

Anne-Baba imzası

Tarih

Ek 5. Uzman Görüş Onayı Formu

UZMAN GÖRÜŞ FORMU

Ben, Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Çocuk Gelişimi Yüksek Lisans Programı Tez dönemi öğrencisi Emel İrem ERİŞ. “OSB tanısı almış çocuklarda oyun oynama becerisinin kazandırılmasında video modellerle öğretimin etkililiği” isimli tez çalışmamda, siz özel eğitim uzmanlarının görüş ve önerilerine ihtiyaç duymaktayım.

Yapılacak olan araştırma ile Otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, video model yöntemi ile oyun oynama davranışının kazandırılmasıyla; sosyal gelişim, etkileşim ve dil gelişimi becerilerinin ön koşullarının oluşturulması açısından etkili olacağı düşünülmektedir. Otizm Spektrum Bozukluğundan etkilenmiş çocukların oyuncakları işlevine göre, amacına uygun, oyuncaktan oyun türetmeleri gibi becerilere katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Aşağıda materyal adı- görseli, materyallerin özellikleri ve uygulanacak deneklerin özelliklerine yer verilmiştir.

Materyal Adı	Materyal Özellikleri
<p><i>Hamburger yapma oyun seti</i></p> 	<p>11 parçadan oluşan mangal setinde; ızgara, ketçap, hardal, hamburger ekmeği, köfte, domates, marul, kaşar peyniri, spatula gibi oyuncak aksesuarlar yer almaktadır. Bu oyuncak seti, 3-8 yaş aralığına uygun olarak satılmaktadır.</p>
<p><i>Hayvan çiftliği oyun seti</i></p> 	<p>7 parçadan oluşan hayvan çiftliği setinde; birer adet olmak üzere inek, at ve koyun hayvanları ayrıca saman, çiftlik ve su deposu oyuncak aksesuarları yer almaktadır. Bu oyuncak seti; 3 yaş ve üzeri yaşlara uygun olarak satılmaktadır.</p>

Denekler	Yaş	Cinsiyet	Tıbbi Tanı
1. Denek Ö.	7	Erkek	Atipik Otizm
2. Denek R.	7	Erkek	Atipik Otizm
3. Denek E.	7	Erkek	Atipik Otizm

Aşağıda görüşme sorularına yer verilmiştir. Okuyup, görüşünüze en yakın seçeneği işaretleyiniz.

Görüşme sonucunda elde edilen bu bilgiler, sadece yüksek lisans araştırmasında yer alacak, çalışma dışında hiçbir kişi ya da kurumlar ile paylaşılmayacaktır.

Yapılacak olan bu çalışmada, görüşleriniz araştırmam için önemli olup kıymetli vaktinizi ayırdığınız için teşekkür ederim.

UYGUNLUK DERECESİ	AÇIKLAMA
Uygun	Yanıtın form için tamamen uygun olduğunu görüşüyorsanız bu seçeneği işaretleyiniz.
Kısmen Uygun	Yanıtın form için tamamen uygun olduğunu fakat bazı değişikliklerin yapılmasının uygun olacağı düşüncesindeyseniz bu seçeneği işaretleyiniz. Ayrıca önerinizi açıklama kısmına yazabilirsiniz.
Uygun Değil	Yanıtın form için tamamen uygun olmadığını ve çalışmadan çıkarılması gerektiğini düşünüyorsanız bu seçeneği işaretleyiniz.

GÖRÜŞME SORULARI

1-) Araştırmada kullanılmak üzere hazırlanan oyuncaklar, çocuk sağlığı açısından uygun mu? Uygun değil ise nedenleri ile açıklayınız.

Yapay Çocuk Oyuncakları	Uygun (3)	Kısmen Uygun (2)	Uygun Değil (1)
Hayvan Çiftliği Oyunu			
Hamburger Yapma Oyunu			

Varsa önerileriniz;

2-) Araştırmada kullanılmak üzere hazırlanan oyuncakların, Otizm Spektrum Bozukluğu tanısı almış çocukların yaş düzeyine uygun mudur? Uygun değil ise nedenleri ile açıklayınız.

Yapay Çocuk Oyuncakları	Uygun (3)	Kısmen Uygun (2)	Uygun Değil (1)
Hayvan Çiftliği Oyunu			
Hamburger Yapma Oyunu			

Varsa önerileriniz;

3-) Araştırmada kullanılacak olan oyuncaklar, araştırmanın amacına uygun buldunuz mu? Uygun değil ise nedenleri ile açıklayınız.

Yapay Çocuk Oyuncakları	Uygun (3)	Kısmen Uygun (2)	Uygun Değil (1)
Hayvan Çiftliği Oyunu			
Hamburger Yapma Oyunu			

Varsa önerileriniz;

4-) Arařtırmada kullanılmak üzere seçilen oyuncak materyal ve özelliklerini video oyun içeriđi açısından Otizm Spektrum Bozukluđu tanısı almıř çocuklar için uygun buldunuz mu? Uygun deđil ise nedenleri ile açıklayınız.

Yapay Çocuk Oyuncakları	Uygun (3)	Kısmen Uygun (2)	Uygun Deđil (1)
Hayvan Çiftliđi Oyunu			
Hamburger Yapma Oyunu			

Varsa önerileriniz;

5-) Arařtırmada kullanılmak üzere görselde görülen oyuncakların video çekim açısını, Otizm Spektrum Bozukluđu tanısı almıř çocuklar için uygun buldunuz mu? Uygun deđil ise nedenleri ile açıklayınız

Yapay Çocuk Oyuncakları	Uygun (3)	Kısmen Uygun (2)	Uygun Deđil (1)
Hayvan Çiftliđi Oyunu			
Hamburger Yapma Oyunu			

Varsa önerileriniz;

Ek 6: Etkililik Veri Formları

VİDEO MODEL ÖĞRETİM OTURUMLARI VERİ FORMU

Hayvan Çiftliği Oyunu

Beceri No	Beceri Analizi	Oturumlar																		
										
1	Traktörü sürer																			
2	Samanı aşağı indirir																			
3	Traktörü park eder																			
4	Koyunu samanın yanına getirir																			
5	İneği samanın yanına getirir																			
6	Atı samanın yanına getirir																			
7	Ata saman yedirir																			
8	İnek saman yedirir																			
9	Koyuna saman yedirir																			
10	Atı uyutur																			
11	İneği uyutur																			
12	Koyunu uyutur																			
13	Çiftlik kapısını kapatır																			
Doğru Tepki Sayısı																				
Yanlış Tepki Sayısı																				
Doğru Teki Yüzdesi																				

VIDEO MODEL ÖĞRETİM OTURUMLARI VERİ FORMU

Hamburger Yapma Oyunu

Beceri No	Beceri Analizi	Oturumlar																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10											
1	Köfteyi alır ızgaranın üzerine koyar																					
2	Spatulayı alır																					
3	Köfteyi pişirir																					
4	Ekmeğin alt dilimini ızgaranın üzerine koyar																					
5	Köfteyi ekmeğin üzerine koyar																					
6	Marulu ekler																					
7	Domatesi ekler																					
8	Peyniri ekler																					
9	Hardal döker																					
10	Ketçap döker																					
11	Üst ekmeği yerleştirir.																					
12	Hamburgeri tabağa koyar																					
	Doğru Tepki Sayısı																					
	Yanlış Tepki Sayısı																					
	Doğru Tepki Yüzdesi																					

Ek 7: Uygulama Güvenirliđi Veri Kayıt Formu

UYGULAMA GÜVENİRLİĐİ VERİ KAYIT FORMU

Çocuđun Adı:

Tarih:

Gözlemleyen Kiři:

Beceri Analizi	Araç-Gereç Hazırlama	Dikkati Sağlama	Beceri Yönergesini Sunma	Öđrenci Tepkilerine Uygun Tepkiler Verme	Öđrenci Katılımını Pekiřtirme
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					

Başlama-Bitiř:

Toplam:

Ek 8: Anne Babaya Yönelik Sosyal Geçerlik Formu

ANNE-BABANIN GÖRÜŞLERİNİ BELİRLEMeye YÖNELİK SOSYAL GEÇERLİK VERİ FORMU

Sayın Veli;

Bu form çocuğunuza öğretilmiş olan video modelle öğretim yöntemi ile oyun oynayabilme becerisini kazandırma ilişkin, görüşlerinizi belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Bu formda yer alan sorulara vereceğiniz cevaplar ileride oyun öğretimine yönelik düzenlenecek araştırmalara, çalışmalara önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir. Sorulara içtenlikle cevap vermeniz, Otizm Spektrum Bozukluğu tanısı almış çocukların eğitiminde doğru ve etkili öğretim uygulamalarının geliştirilmesinde yarar sağlayacaktır. Formumuzda 4 adet Evet/Hayır seçeneği ve 2 adet açık uçlu olmak üzere toplamda 6 soru bulunmaktadır. Evet/Hayır seçeneği olan sorularda size uygun olan seçeneği “X” ile işaretleyiniz. Ayrıca, neden evet ya da hayır olarak düşündüğünüzü kısa bir cümle ile de belirtmenizi rica ederim.

Çalışmaya olan katkılarınız ve yardımlarınız için teşekkür ederim.

Emel İrem ERİŞ

SORULAR

1. Video Modelle çocuğunuza öğretilen oyun oynama becerilerinin çocuğunuz için önemli ve gerekli olduğunu düşünüyor musunuz?

() Evet

() Hayır

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

2. Video Modelle çocuğunuza öğretilen oyun oynama becerisi çalışmasının çocuğunuzun oyun oynama sıklığını arttırmaya katkı sağladığını düşünüyor musunuz?

() Evet

() Hayır

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

3. Video Modelle çocuđunuza öğretilen oyun oynama becerisi çalışmasının, bağımsız oyun becerilerini farklı ortamlarda ve farklı kişilerle de sergilediđini gözlemlediniz mi?

() Evet

() Hayır

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

4. Öğretimi yapılan oyun becerilerinin, çocuđunuzun günlük yaşamda da işlevsel oyun olarak oynama becerilerini olumlu yönde etkileyebileceđini düşünüyor musunuz?

() Evet

() Hayır

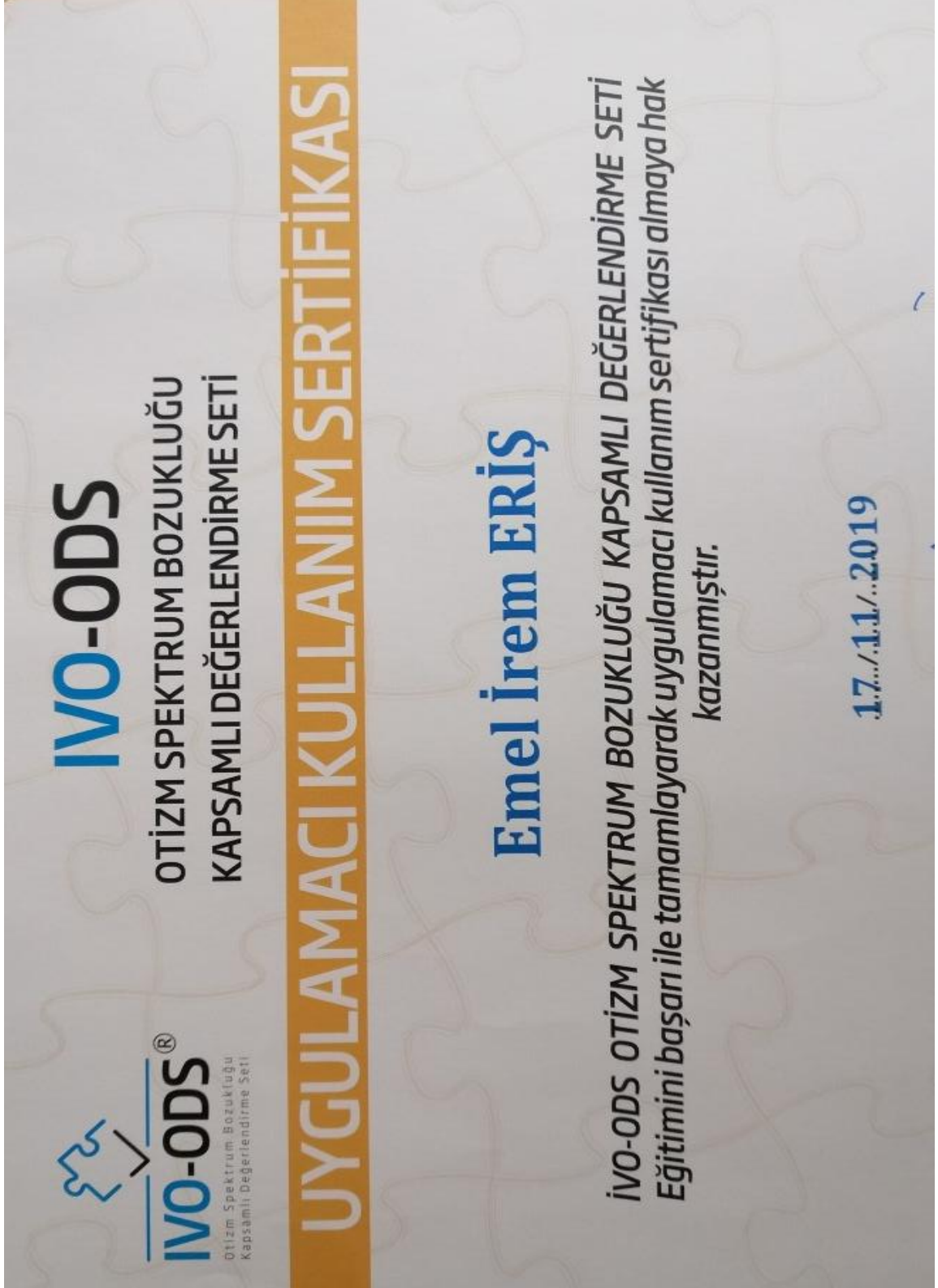
.....
.....
.....

5. Video Modelle çocuđunuza öğretilen oyun oynama becerisi çalışmasının sizce en olumlu yönleri nelerdir?

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

6. Video Modelle çocuđunuza öğretilen oyun oynama becerisi çalışmasının sizce en olumsuz yönleri nelerdir?

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



Bölüm 5: Değerlendirme Maddeleri

Yönerge: Aşağıdaki maddelerde belirtilen durumlar öğrencinizde/çocuğunuzda var ise yan taraftaki kutucuğa işaret koyunuz. Maddeleri değerlendirirken alt kısımdaki yazılı açıklamalardan yararlanabilirsiniz.

LÜTFEN BÜTÜN MADDELERİ DEĞERLENDİRİNİZ

<p>1. Uzun süre kendi etrafında döner Oyun amacı içermeyen biçimde, takıntılı, amaçsızca ve dikkat çekecek ölçüde sık düzeyde kendi etrafında dönme hareketini gerçekleştiriyor ise işaretleyiniz.</p>	
<p>2. Çoğunlukla, bir kere söylendiğinde basit yönergeleri yerine getirmez (Örn: "Gel", "Dur", "Kalk" gibi) Eğitim ortamlarında, ev ortamlarında ya da başka yerlerde verilen basit yönergeleri yerine getirmiyor ise işaretleyiniz. Örn: çocuğun sandalyesine oturmasını istediğinizde söylenen "otur", çocuğu giydirirken söylenen "ayağa kalk" ya da yanına gelmesini istediğinde söylenen "gel" yönergeleri. Burada sözel yönerge yerine hareketi gerçekleştiriyor yani el, kol ya da işaret ile ipucu verilmeksizin sadece sözel yönergeleri anlaması önemlidir.</p>	
<p>3. Oyuncaklarla uygun şekilde oynamaz (Örn: oyuncakların tekerlekleri dışındaki kısımları oyuncakları tekrar tekrar sıraya dizer) Oyuncaklar ile oyuncuğun niteliği ile ilişkili biçimde oynamak yerine (Örn: oyuncak arabaların tekerlekleri döndürmek gibi), belirli parçaları ile oynamayı (sadece oyuncak arabaların tekerleklerini döndürmek gibi) tercih ediyor ise işaretleyiniz. Bu durum çocukların bir nesneyi bilinçli olarak işlevi dışında başka bir şekilde kullanmasını sembolik oyun becerilerini içermez (Örn: televizyon kumandasını telefon gibi kullanmak).</p>	
<p>4. Öğrenme etkinliklerinde, pozisyon, renk ya da boyut gibi tek bir özelliğe odaklanır Öğrenme etkinlikleri sırasında verilen yönergeleri, (Örn: küçük nesneyi ver) sürekli nesnenin belirli özelliklerine takılarak yanıtıyor ise (örn: her zaman kırmızı kalem vermesi) işaretleyiniz. Öğrenme etkinlikleri sırasında verilen yönergeler, nesnelerin konumları, renkleri, boyutları ile ilgili değildir.</p>	
<p>5. Başkalarına gülümsemez Sosyal iletişim-etkileşim amaçlı olarak başkalarına gülümsemeyi öğrenemiyor ise işaretleyiniz. Kendiliğinden ve amaçsız gülümler bu gruba girmemektedir.</p>	
<p>6. Belli bazı nesnelere (Örn: oyuncaklar ya da diğer nesnelere) tutmakta ısrar eder Belli bazı nesnelere takıntı düzeyinde bağlı olarak tutması gerektiğinde zorluk çıkarıyor ise işaretleyiniz. Bu durumun normal gelişim gösteren çocukların tutma davranışlarından daha yoğun düzeyde olması ve günlük yaşantıyı etkilemesi beklenir. Örn: ufak bir bez parçasını sürekli olarak tutmakta ısrar etmesi ya da bulduğunda bulduğunda yoğun sıkıntı yaşaması ve tepki göstermesi.</p>	
<p>7. Kendisini almak için uzanan yetiştirilmiş nesnelere tepki vermez (ya da bebekken uzatmazdı) Kucağa alınma yaşlarında, kendisini almak üzere uzanan yetişkine herhangi bir hamle yapmıyor ya da yapmamış ise işaretleyiniz.</p>	
<p>8. Rutindeki ya da çevredeki değişikliklere şiddetli tepkileri vardır a) Her gün yaptığı etkinliklerdeki değişikliklere ve etkinliklerin sırasındaki değişikliklere tepki gösteriyor ise işaretleyiniz. Örn: kahvaltı yaparken içtiği suyunu bulamadığında ya da farklı bir yoldan okula gidildiğinde yatıştırılması zor tepkiler gösteriyor ya da yeni bir eşya, örneğin ayakkabı alındığında yeni ayakkabıyı giymek istememesi. b) Günlük yaşantısında rutin değişikliklere yatıştırılması zor tepkiler veriyor ise işaretleyiniz. Örn: odasındaki eşyaların yerinin değiştirilmesinde ya da yeni bir eve taşınıldığında.</p>	
<p>9. Aynı anda birden fazla kişiyle birlikte söylendiğinde kendi ismine tepki vermez (Örn: Ahmet, Mehmet, Meryem) Kendi ismi ile birlikte söylenirken diğer isimler söylenildiğinde tepki vermiyor ise işaretleyiniz. Örn: "Ahmet, Mehmet, Meryem buraya gel bana bakın."</p>	
<p>10. Oyun etrafında hızla ve amaçsızca koşturur İlk defa girişimlerde hızla koşmak üzere, akranlarından daha sık ve yoğun düzeyde oda içinde koşturuyor ise işaretleyiniz. Koşturma başkaları ile oynanan "yakalamaca" gibi oyunlar ya da dikkat çekmek için yapılan davranışları içermez.</p>	

Bölüm 1: Betimleyici Bilgiler

Ad _____ Kız: Erkek:

Yıl _____ Ay _____ Gün _____

Test Tarihi _____

Doğum Tarihi _____

Yaş _____

Değerlendirmeyi Yapan Kişi Uzman: Ebeveyn: Ebeveynin Adı: _____
Ebeveynin unvanı: _____

Bölüm 2: Puanların Kaydı

Toplam Puan _____ Öğrenen konuşuyor mu? Destek gereksinimi düzeyi _____

U-ODKL PUANI _____

Bölüm 3: Değerlendirme Rehberi

Öğrenci / çocuk konuşuyor mu? Öğrenen konuşuyor mu?
Evet: Ölçekteki 49 maddenin tamamını değerlendiriniz Ölçekteki ilk 42 maddeyi değerlendiriniz

Toplam Puan (İşaretlenen madde sayısı)	OSB'na İlişkin Destek Gereksinimi	Toplam Puan (İşaretlenen madde sayısı)	OSB'na İlişkin Destek Gereksinimi Düzeyi
0-4	OSB İhtimali Çok Düşük	0-7	OSB İhtimali Çok Düşük
5-16	Hafif Destek Gereksinimi	8-21	Hafif Destek Gereksinimi
17-25	Orta Düzey Destek Gereksinimi	22-28	Orta Düzey Destek Gereksinimi
26-49	Yüksek Düzey Destek Gereksinimi	29-42	Yüksek Düzey Destek Gereksinimi

Bölüm 4: Yorum

DSM V'E GÖRE DESTEK GEREKSİNİM DÜZEYLERİ VE U-ODKL PUAN KARŞILIKLIĞI

Ciddiyet düzeyi ve ODKL kesme puanları	Sosyal iletişim	Sınırlı, yineleyen davranışlar
<p>Düzyen 3 Yüksek düzeyde destek gereksinimi</p> <p>*U-ODKL puanı: 29-42 **U-ODKL puanı: 26-49</p>	<p>Sözel ve sözel olmayan iletişim becerilerindeki ağır yetersizlikler işlevselliğe önemli bozukluklara yol açabilir, sosyal etkileşim girişimleri çok azdır ve başkalarından gelen sosyal etkileşim davranışları da en az düzeyde karşılık bulmaktadır. Örneğin; birkaç anlamlı kelime çıkarabilen, nadiren etkileşim girişimleri olan, bu girişimlerinde yalnızca gereksinimlerini belirtmek üzere farklı yaklaşma davranışlarından ibaret olan ve yalnızca doğrudan sosyal yetenekleri davranışlarına yansıyan birey.</p>	<p>Sınırlı, yineleyen davranışların olması, işlevselliğe uyumsuzlukta aşırı zorluklar ya da işlevselliğin bütününü olumsuz etkileyen diğer nörolojik yineleyen davranışlar. Odak noktasında davranışı değiştirmede stres ve zorluklar yaşanmaktadır.</p>
<p>Düzyen 2 Orta düzeyde destek gereksinimi</p> <p>*U-ODKL puanı: 22-28 **U-ODKL puanı: 17-25</p>	<p>Sözel ve sözel olmayan iletişim becerilerinde belirgin zorluklar, sağlanmasında zorluklara rağmen sosyal bozukluklar, sosyal etkileşim sınırlıdır ve başkalarından gelen sosyal etkileşim davranışlarına karşılık almış ya da bu davranışlara karşılık almış; basit kelimelerle konuşan, etkileşim davranışları sosyal ilişkilerle sınırlıdır ve işlevselliği düşük, sözel olmayan iletişim alan birey.</p>	<p>Davranışlarda esnekliğin olmaması, değişikliklerle baş etmede zorluklar ya da herhangi birinin dikkatini çekecek ölçüde ve farklı ortamlardaki işlevselliği olumsuz etkileyecek kadar sık, sınırlı ve yineleyen davranışlar. Odak noktasını ya da davranışı değiştirmede stres ve zorluklar yaşanmaktadır.</p>
<p>Düzyen 1 Düşük düzeyde destek gereksinimi</p> <p>*U-ODKL puanı: 8-21 **U-ODKL puanı: 5-16</p>	<p>Merkezi destekler olmadan, sosyal ilişkilerdeki sınırlıklar belirgin bozukluklara yol açmaktadır. Sosyal etkileşim girişimlerinde zorluk ve başkalarından gelen sosyal etkileşim davranışlarına atipik ya da başarısız karşılıklar göstermeye dair açık örnekler. Sosyal etkileşime dair ilgisi azalmış gibi gözükür. Örneğin; tam cümleler kurabilen ve iletişim sağlayabilen ancak başkalarıyla süregelen diyalogu başarısız ve arkadaş edinme çabaları yetersiz/farklı ve genellikle başarısız olan birey.</p>	<p>Davranışlarda esnekliğin olmaması bir ya da daha çok ortamdaki işlevselliği belirgin ölçüde olumsuz etkilemektedir. Etkinlikler arası geçişlerde zorluklar vardır. Organizasyon ve planlamadaki problemler bağımsızlığı engellemektedir.</p>
<p>*U-ODKL puanı: 0-7 **U-ODKL puanı: 0-4</p>	OSB İHTİMALİ ÇOK DÜŞÜK	

* Konuşmayan bireyler ; **Konuşan bireyler