



**OYUN BECERİLERİNİN
DEĞERLENDİRİLMESİNE YÖNELİK DERECELİ
PUANLAMA ANAHTARININ GELİŞTİRİLMESİ VE
UYGULANMASINDAN ELDE EDİLEN
SONUÇLARIN İNCELENMESİ**

Sedef DİBEKLİ

**2022
YÜKSEK LİSANS TEZİ
ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ**

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi F. Betül KURNAZ**

**OYUN BECERİLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİNE YÖNELİK
DERECELİ PUANLAMA ANAHTARININ GELİŞTİRİLMESİ VE
UYGULANMASINDAN ELDE EDİLEN SONUÇLARIN İNCELENMESİ**

Sedef DİBEKLİ

**T.C.
Karabük Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalında
Yüksek Lisans Tezi
Olarak Hazırlanmıştır**

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi F. Betül KURNAZ**

**KARABÜK
Haziran 2022**

Sedef DİBEKLİ tarafından hazırlanan “OYUN BECERİLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİNE YÖNELİK DERECELİ PUANLAMA ANAHTARININ GELİŞTİRİLMESİ VE UYGULANMASINDAN ELDE EDİLEN SONUÇLARIN İNCELENMESİ” başlıklı bu tezin Yüksek Lisans Tezi olarak uygun olduğunu onaylarım.

Dr. Öğr. Üyesi F. Betül KURNAZ

.....

Tez Danışmanı, Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı

Bu çalışma, jürimiz tarafından Oy Birliği ile Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir. 07/06/2022

Ünvanı, Adı SOYADI (Kurumu)

İmzası

Üye : Dr. Öğr. Üyesi F. Betül KURNAZ (KBÜ)

.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Asya ÇETİN (KBÜ)

.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Alev ÜSTÜNDAĞ (SBÜ)

.....

KBÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Yönetim Kurulu, bu tez ile, Yüksek Lisans derecesini onamıştır.

Prof. Dr. Hasan SOLMAZ

.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

“Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.”

Sedef DİBEKLİ

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

OYUN BECERİLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİNE YÖNELİK DERECELİ PUANLAMA ANAHTARININ GELİŞTİRİLMESİ VE UYGULANMASINDAN ELDE EDİLEN SONUÇLARIN İNCELENMESİ

Sedef DİBEKLİ

Karabük Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı

Tez Danışmanı:

Dr. Öğr. Üyesi F. Betül KURNAZ

Haziran 2022, 115 sayfa

Bu araştırmada, oyun becerilerini değerlendirmeye yönelik bir dereceli puanlama anahtarının geliştirilerek; hafif düzey zihinsel yetersizliği olan ve normal gelişim gösteren çocukların oyun becerilerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Değerlendirmelerde tutarlılığı sağlamak ve yorum yapma gücünü arttırmak amacıyla oyun becerilerini değerlendirmede yapı inşa oyun türünde çocukların oyun süreci gözlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda öncelikle araştırmacı tarafından çocukların oyun becerileriyle ilgili çalışmalar ve sınıflandırmalar alan yazın taraması yapılarak incelenmiş, yapı inşa oyununda değerlendirilebilecek beceri ve bu becerilerin alt boyutları belirlenerek eklektik bir yaklaşımla beceri boyutları tanımlanmıştır.

Arařtırmacı tarafından yapı inřa oyununa ynelik ltler ve alt boyutlarının yer aldığı bir dereceli puanlama anahtarı geliřtirilmiřtir. Dereceli puanlama anahtarının geerlilięi uzman grřne dayalı olarak; gvenilirlięi farklı deęerlendiriciler arasında tutarlılıęın arařtırılması yoluyla incelenmiřtir. alıřma grubunu, okul ncesi ve ilkokul dzeyinde olan hafif dzey zihinsel yetersizlięi olan 33 ocuk ve normal geliřim gsteren 60 ocuk oluřturmaktadır. Verilerin toplanmasında ahřap bloklar kullanılarak, dereceli puanlama anahtarındaki aık ulu sorular oyun srecinde ocuęa yneltilmiř ve ocukların yapı inřa oyunundaki becerileri gzlenmiřtir. Verilerin analizinde sayı ve yzde deęerlerinden ve betimleyici istatistiklerden faydalanılmıřtır. Arařtırma sonunda hafif dzey zihinsel yetersizlięi olan ve normal geliřim gsteren ocukların oyun becerilerinin birbirine yakın olduęu sonucuna ulařılmıřtır. ocukların oęunlukla “amaca uygunluk, nesnelere sembolik anlam ykleme ve dzen” becerilerini gerekleřtirmede daha bařarılı olduęu belirlenmiřtir. “Planlama, zgn rn oluřturma, dřncede esneklik ve aıklama” boyutlarında bařarı dzeylerinin birbirine ok benzerlik gsterdięi sonucuna ulařılmıřtır. Hafif dzey zihinsel yetersizlięi olan ocuklarla normal geliřim gsteren ocukların yař ve engel durumu deęiřkenine gre istatistiksel olarak normal geliřen ocukların lehine anlamlı dzeyde farklılık gsterdięi belirlenmiřtir.

Anahtar Szckler : Oyun, oyun becerileri, yapı inřa oyunu, oyun temelli deęerlendirme

Bilim Kodu : 116001

ABSTRACT

M. Sc. Thesis

EXAMINING THE RESULTS OBTAINED FROM THE DEVELOPMENT AND APPLICATION OF THE RUBRIC FOR THE EVALUATION OF GAME SKILLS

Sedef DİBEKLİ

Karabük University

Institute of Graduate Programs

Department of Child Deveopment and Education

Thesis Advisor:

Assist. Prof. Dr. Fatma Betül KURNAZ

June 2022, 115 pages

In this study, it was aimed to evaluate the play skills of children with mild intellectual disability and with normal development. In order to ensure consistency in the evaluations and to increase the power of interpretation, the play process of the children was observed in the building-building game type in evaluating their play skills. For this purpose, first of all, studies and classifications related to children's play skills were examined by the researcher by scanning the literature, the skills that can be evaluated in the building construction game and the sub-dimensions of these skills were determined and skill dimensions were defined with an eclectic approach. A rubric was developed by the researcher, which includes the criteria and sub-dimensions for the building game. The validity of the rubric is based on expert opinion; reliability was

examined by searching for consistency among different raters. The study group consists of 33 children with mild intellectual disability at pre-school and primary school level and 60 children with normal development. By using wooden blocks in data collection, open-ended questions in the rubric were directed to the child during the game process and the children's skills in the building game were observed. Number and percentage values and descriptive statistics were used in the analysis of the data. At the end of the research, it was concluded that the play skills of children with mild intellectual disability and those with normal development were close to each other. It has been determined that children are mostly more successful in realizing the skills of "fitness for purpose, attributing symbolic meaning to objects and order". It has been concluded that the success levels in the dimensions of "planning, creating original products, flexibility in thinking and explanation" are very similar to each other. It has been determined that children with mild intellectual disability and children with normal development show a statistically significant difference in favor of normally developing children according to the age and disability status variable.

Key Word : Game, game skills, building building games, game-based assessment
Science Code : 116001

TEŐEKKÜR

Tez alıŐmamın planlanmasında, yürütülmesinde, araştırma yapabileceğim alanlarda her zaman bilgisini, desteęini ve ilgisini esirgemeyen, yüksek bilgi donanımı ile bakıŐ açımı genişletmemde yardımcı olan, deneyimlerinden alıŐmamın her aşamasında yararlandığım, doęru yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle alıŐmamı bilimsel temeller ışıęında şekillendiren sayın hocam Dr. Öğr. Üyesi Fatma Betül KURNAZ'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmamda kullanmak üzere hazırladığım dereceli puanlama anahtarını geliştirme sürecinde oluşturulan ölçütleri inceleyerek geribildirimlerde bulunan Prof. Dr. Arzu ÖZYÜREK'e, Dr. Öğr. Üyesi Alev ÜSTÜNDAĞ'a, Çocuk GeliŐimi Uzm. Özlem KIROĞLU YAŐAR'a ve görüşlerini belirten öğretmen arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

Tez sunumumda jüri üyelięimi yaparak deęerlendirme ve görüşleriyle tezimin son şekline kavuŐmasına katkı saęlayan Dr. Öğr. Üyesi Fatma Betül KURNAZ'a, Dr. Öğr. Üyesi Asya ETİN'e ve Dr. Öğr. Üyesi Alev ÜSTÜNDAĞ'a teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
KABUL.....	ii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	vi
TEŞEKKÜR.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
ÇİZELGELER DİZİNİ	xiii
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
1.1. AMAÇ VE KAPSAM.....	6
1.1.1. Problem Cümlesi.....	6
1.1.2. Alt Problemler.....	7
BÖLÜM 2	8
GENEL BİLGİLER	8
2.1. OYUN NEDİR?	8
2.2. OYUNUN ÖNEMİ.....	9
2.3. OYUNUN ÖZELLİKLERİ VE İŞLEVLERİ.....	9
2.4. OYUN EVRELERİ.....	9
2.4.1. Tek Başına Oyun Evresi (0-2 Yaş).....	10
2.4.2. Paralel Oyun Evresi (2-3 Yaş).....	10
2.4.3. İş Birliğine Dayalı Oyun Evresi.....	10
2.4.4. Kurallı Oyun Evresi.....	11
2.5. OYUNUN SINIFLANDIRILMASI.....	11
2.5.1. İşlevsel Oyun.....	13
2.5.2. Yapı İnşa Oyunu.....	12
2.5.3. Dramatik (Sembolik) Oyun.....	13
2.5.3. Kurallı Oyun.....	13

2.6. OYUNUN ÇOCUĞUN GELİŞİM ALANLARINA ETKİSİ.....	14
2.6.1. Psikomotor Gelişime Etkisi.....	15
2.6.2. Bilişsel Gelişime Etkisi.....	15
2.6.3. Dil Gelişimine Etkisi.....	15
2.6.4. Sosyal Duygusal Gelişimine Etkisi.....	16
2.7. GELİŞİM DÖNEMLERİNE GÖRE OYUN.....	16
2.8. OYUN ÇEŞİTLERİ.....	17
2.8.1. İşlev Oyunları.....	17
2.8.2. Ben Oyunları.....	18
2.8.3. Hayal (Düş Gücü) Oyunları.....	18
2.8.4. Küme Oyunları.....	19
2.8.5. Oynadığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri.....	20
2.8.5.1. Açık Hava Oyunları.....	20
2.8.5.2. Salon Sınıf Oyunları.....	20
2.8.6. Araç Kullanımına Göre Oyunlar.....	20
2.9. OYUN KURAMLARI.....	21
2.9.1. Klasik Kuramlar.....	21
2.9.1.1. Fazla Enerji Kuramı.....	21
2.9.1.2. Dinlenme Kuramı.....	22
2.9.1.3. Öncül Deneme Kuramı.....	22
2.9.1.4. Bağlantı Kurma Programı.....	22
2.9.1.5. Tekrarlama Kuramı (Özünü Bulma-Rekapitülasyon).....	23
2.9.1.6. Gerginliği Giderme Kuramı.....	23
2.9.1.7. Haz Kuramı.....	23
2.9.1.8. Hazırlık veya Ön Egzersiz Kuramı.....	23
2.9.1.9. Huizinga Kuram.....	23
2.9.2. Modern Kuramlar.....	24
2.9.2.1. Psikanalitik Kuram; Freud.....	24
2.9.2.2. Psikodinamik (Bilişsel) Kuram; Piaget.....	25
2.9.2.3. Sosyokültürel Gelişim Kuramı; Vygotsky.....	26
2.9.2.4. Psikososyal Gelişim Kuramı; Ericson.....	26
2.10. OYUNUN ÖĞRETİMİ.....	27

	<u>Sayfa</u>
BÖLÜM 3	28
GEREÇ VE YÖNTEM	28
3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ.....	28
3.2. ARAŞTIRMANIN YERİ VE TARİHİ.....	29
3.3. ÇALIŞMA GRUBU	29
3.4. VERİ TOPLAMA ARACI.....	31
3.4.1. Dereceli Puanlama Anahtarının Güvenirliği.....	32
3.4.2. Derreceli Puanlama Anahtarının Geçerliği.....	33
3.5. VERİLERİN TOPLANMASI.....	33
3.5.1. Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklarla Gerçekleştirilen Uygulamalar.....	35
3.5.2. Normal Gelişim Gösteren Çocuklarla Gerçekleştirilen Uygulamalar....	36
3.6. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ.....	36
3.7. ARAŞTIRMANIN ETİK YÖNÜ.....	37
BÖLÜM 4	38
BULGULAR.....	38
BÖLÜM 5	56
TARTIŞMA	56
BÖLÜM 6	66
SONUÇLAR VE ÖNERİLER	66
6.1. SONUÇLAR	66
6.2. ÖNERİLER	68
KAYNAKLAR	70
EK AÇIKLAMALAR A. YAPI İNŞA OYUNUNA YÖNELİK DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI	79
EK AÇIKLAMALAR B. HAFİF DÜZEY ZİHİNSEL YETERSİZLİĞİ OLAN ÇOCUKLARA YAPILAN UYGULAMALAR	83

	<u>Sayfa</u>
EK AÇIKLAMALAR C. NORMAL GELİŞİM GÖSTEREN ÇOCUKLARA YAPILAN UYGULAMALAR.....	97
EK AÇIKLAMALAR D. GÜVENİRLİK HESAPLAMASI.....	112
EK AÇIKLAMALAR E. ETİK KURUL İZİNİ.....	113
ÖZGEÇMİŞ	115

ÇİZELGELER DİZİNİ

Sayfa

Çizelge 2.1. Piaget'in oyunu sınıflandırma aşamaları	14
Çizelge 3.1. Çalışma grubunun cinsiyete göre dağılımı.	30
Çizelge 3.2. Çalışma grubunun yaşa göre dağılımı	30
Çizelge 4.1. Çocukların oyun sırasında oluşturdıkları yapı inşa oyun türü	38
Çizelge 4.2. Çocukların oyun içerisinde blokları seçme ve yerleştirme sırasında düşünme süresi	40
Çizelge 4.3. Çocuğun oyun sürecinde amaçladığı ürünü tamamlayıp tamamlamaması.....	40
Çizelge 4.4. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmama durumu.....	40
Çizelge 4.5. Çocuğun oyun sırasında bir problemle karşılaştığında yeni yollar deneyip denememesi.....	41
Çizelge 4.6. Gruplar arası farka ilişkin bulguların planlama boyutundaki ölçütlere dağılımı.....	42
Çizelge 4.7. Normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların planlama boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri.....	42
Çizelge 4.8. Gruplar arası farka ilişkin bulguların amaca uygunluk boyutundaki ölçütlere dağılımı.....	43
Çizelge 4.9. Normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların amaca uygunluk boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri.....	45
Çizelge 4.10. Gruplar arası farka ilişkin bulguların yaratıcılık boyutundaki ölçütlere dağılımı.....	46
Çizelge 4.11. Normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların yaratıcılık boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri.....	48

Çizelge 4.12. Gruplar arası farka ilişkin bulguların düzen boyutundaki ölçütlere dağılımı.....	49
Çizelge 4.13. Normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların düzen boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri.....	51
Çizelge 4.14. Gruplar arası farka ilişkin bulguların düşüncede esneklik boyutundaki ölçütlere göre performans dağılımları.....	52
Çizelge 4.15. Normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların düşüncede esneklik boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri.....	53
Çizelge 4.16. Gruplar arası farka ilişkin bulguların açıklama boyutundaki ölçütlere dağılımı.....	54
Çizelge 4.17. Normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların açıklama boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri.....	54
Çizelge 4.18. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ve normal gelişim gösteren çocukların U testi sonuçları.....	55

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Çocuk düşünülürken aklımıza ilk gelen kavramlardan biri “oyundur.” Çocuğun temel ihtiyaçlarından biri olan oyun çocukluk döneminin vazgeçilmez bir unsurudur. Oyun, yaşamın her evresinde yer alan bir etkinliktir. Özellikle çocuğun yaşamın ilk yıllarında dünyayı tanıması, varlıkları keşfetmesi, duygularını tanıması ve ifade etmesi, başkalarının duygularının farkına varması oyun aracılığıyla gerçekleşir. Bir çocuğun çevreye karşı farkındalığının artması, bir eylemi ya da bir beceriyi gerçekleştirebilmek için girişimlerde bulunmasının en iyi yolu oyundur.

Oyun etkinliği çocuğun hayatı boyunca var olan bir eylemdir. Oyunun biçimi, niteliği, oyun da kullanılan materyaller, kuşaktan kuşağa ve kültürlerden kültürlere şekil değişirse bile çocuğun var olduğu tüm alanlarda oyun var olmaktadır ve oyunun değişmeyecek olan global bir özelliğe sahip olduğu yapılan birçok çalışmada da görülmektedir (Erşan, 2006).

Kültürler arası değişiklikler göz önüne alındığında bile birçok çocuk oyununun ortak özellikleri vardır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

- Oyun davranışı, güdülenmiş bir davranıştır. Oyun, çocuğun özgür seçimidir ve çocuğun oyunda bulunması konusunda herhangi bir zorunluluk yoktur;
- Oyun, çocuğun çevresinde karşılaştığı belirsizlikleri giderebilmesi ve vaktini hoşça geçirmesidir.
- Oyun, çocuğun aktif katılmasını gerektiren bir süreçtir.
- Oyunda oyun öncesinde belirlenmiş kurallar ve süre sınırlamaları vardır.
- Oyun sürecinin nasıl ilerleyeceği ya da nasıl sonlanacağı oyun öncesinde belirsizdir.
- Oyun sürecinde çeşitli kurallar veya sınırlandırmalar varsa yeni şeyler üretmek güçleşecektir.

- Gerçek hayatta var olan kuralların ve sınırlılıkların oyunda yeri yoktur. (Türkoğlu, 2016).

Oyun çocuğun yaşam boyu devam ettireceği en önemli işidir ve çocuğun öğrenmesi üzerinde de oldukça önemli bir yere sahiptir. Çocuklar, kendi kurdukları ya da yapılandırdıkları doğal oyun ortamlarında veya yetişkin yönlendirmesi olan oyun alanlarında çok sayıda yeni öğreti öğrenebilirler. Koşma, yürüme, sıralama çift veya tek ayak üzerinde zıplama, engel üzerinden atlama ve bisiklete binebilme gibi motor beceriler oyun aracılığıyla kazanabilir. Bilişsel becerilerle ilgili kazanımlarda da oyun oldukça kıymetli bir yere sahiptir. Oyun esnasında çocuklar çok sayıda kavramı, zihinsel becerileri kazanabilir, aynı zamanda problem durumlarıyla başa çıkmayı da öğrenebilirler. Dil gelişimine katkıda sağlamak amacıyla okuma çalışmaları yapma, kuklalarla oyun kurma, çevresinde gerçekleşenleri analiz etme, yorumlama gibi her tür kazanım oyun aracılığıyla öğretici ve eğlenceli bir hal alabilir. Kuralları öğrenme, birlikte alınan kararlara eşlik etme, iş birliği yapma, sorumluluk sahibi olma ve paylaşma gibi birçok sosyal gelişim hedefinin kazanılmasında da oyun zamanlarının etkisi büyüktür. Aynı zamanda oyun aracılığıyla çocuk kıskançlık ve rekabet gibi duygularla ve kendisiyle alakalı şüphelerle baş etmeyi de öğrenir. Bunun yanı sıra korku, kaygı, saldırganlık gibi çeşitli duygularının önüne geçme, mutluluğunu ve sevgisini gösterebilme fırsatı yakalar (Arslan, 2012: 210).

Oyun, çocuğa objeleri tanıma çevresini araştırma ve problem çözebilme olanağı sunar. Çocuklar oyun aracılığıyla şekil, büyüklük, renk, ağırlık, boyut, hacim, ölçme, zaman, mekân, sayma, uzaklık ve uzay gibi birçok kavramı öğrenir. Ayrıca sıralama, eşleme, sınıflama ve analiz etme gibi çeşitli zihinsel becerileri de oyunla öğrenmektedir. Oyun çocuğun problem çözme becerilerini geliştirebilmesinde oldukça etkilidir, bununla birlikte oyun ortamları problem çözme becerilerini sergileyebilecekleri uygun bir ortamdır. (Koçyiğit vd., 2007; Driscoll ve Nagel, 2008). Benzerlik ve farklılıkları ayırt edebilme, karşılaştırma yapma, sınıflandırma ve ilişki kurabilme gibi akıl yürütme yeteneğine temel oluşturan becerilerin erken çocukluk döneminde kazandırılması, çocukların bilişsel gelişimine ve akademik becerilerine destek sağlamakta, dolayısıyla çocukların bir sonraki öğrenme yaşantılarını kolaylaştırarak başarılı olmalarını sağlamaktadır. Bahsi geçen becerilerin gelişimini desteklemenin en kolay ve etkili

yolu da çocuğun en önemli uğraşı olan oyun davranışından geçmektedir (Ömeroğlu ve İnal, 2011).

Çocuk oyun aracılığıyla yaşamda var olma becerilerini öğrenir. Oyun zamanlarında içinde bulunduğu kaotik dünyaya ait bir düzen arar ve bulur. En kalıcı ve en iyi öğrenme çocuklarda oyun yoluyla gerçekleşir.

Çocuğun tüm gelişim alanlarında ve yaşamında çok kıymetli bir yere sahip olan oyun ile bağlantılı görüşler erken çocukluk alanına yönelik yapılmış bilimsel çalışmalarla önemini çokça artırmıştır.

Oyun becerileri, gelişimi normal seyreden çocuklarda olduğu gibi gelişimsel gecikme ve aksama gösteren çocuklarda da önemli bir yere sahiptir. Normal gelişim göstergelerine sahip olsun ya da olmasın tüm çocuklar oyun yoluyla çevreyi anlama ve katılım sağlama davranışını daha kolay öğrenmektedir.

Gelişimsel gecikme ve aksaması çocuklar, oyun becerileri konusunda akranlarına nazaran sınırlandırılmış olabilirler. Sıklıkla normal gelişim gösteren akranlarıyla oyun süreçlerinde benzer olamamakta ve oyundan benzer yararları sağlayamamaktadırlar. (Hamm ve ark., 2006). Gelişimsel gecikmesi ya da aksaması olan çocuklar da tıpkı normal gelişim gösteren yaşlıları gibi oyun içerisinde bulunmayı sevdiği unutulmaması gereken bir gerçektir. Dolayısıyla gelişimsel geriliği olan çocuklar da oyun oynayarak gelişme sağlayabilir ve eğitilebilirler (Ayan, Memiş, Eynur; ve Kabakçı, 2012).

Gelişimsel gecikmesi ya da aksaması olan çocuklar doğumdan sonraki zamanda normal gelişim gösteren akranlarıyla benzer gelişim özelliklerini gösteremeseler de tüm çocukların içsel enerjisinin dışarı atılması, tüm gelişim alanlarının desteklenmesi, farklı deneyimler edinebilmesinin kesişim kümesi oyundur. Araştırmalar oyunun kökeninin ilk çağlara uzandığını göstermektedir. İnsanlar taş ve çubuklar kullanarak, av hayvanlarını ve av yapanları temsil eden planlarını toprağa çizmişler ve bu sayede gerçek avlarına hazırlanmışlardır (Arnold, 1979). Özellikle de erken çocukluk

döneminde aile-çocuk etkileşiminin sağlanması ve çocukların içsel motivasyonlarını arttırmada oyun oldukça etkilidir.

Çocuğa öğretirken zorluk çekilen kurallar, oyun esnasında rahatça kazandırılabilir. Çocuklar iş birliği yapma, öğrenme, karar verme, düzenleme, sıralama yapma, akranlarıyla ve yetişkinlerle paylaşma, yardımlaşma başkalarının hakkına saygılı olma gibi birçok kuralı ve kavramı oyun sırasında farkında olmaksızın öğrenir ve benimserler (Çoban ve Nacar, 2006; Memiş, 2012).

Quirnbach ve arkadaşları 2009 yılında yayınladıkları çalışmada oyun becerilerini ortaya koymada olağan ve yol haritası görevi gören hikâye temalarının, otizm spektrum bozukluğu tanılı olan çocukların genel gelişimlerinde farklı sosyal hikâye formatlarının kıyaslanmasını hedefleyen bir çalışma yapmışlardır. Stahmer tarafından 1999 yılında otizm spektrum bozukluğu tanılı çocukların sembolik oyun becerilerinin incelediği başka bir çalışmada, bu çocukların oyun becerileri konusunda kaygı yaşadıkları ve zorlandıkları belirtilmiştir. Ayrıca çalışmada otizm spektrum bozukluğu tanılı çocukların oyun becerilerinin geliştirilmesinin sosyal uyum sağlamak için de önemli olduğu belirtilmiştir.

Liccordello ve arkadaşlarının 2008 yılında yayınladıkları çalışmada, müdahalenin sürekli olduğu ortamlarda, telkin ve pekiştirmenin otizm spektrum bozukluğu tanılı dört çocuğun sosyal cevaplarının ve sosyal davetlerinin arttığı görülmüştür. Bu bağlamda çocuğa yönelik olan oyun alanlarının çocuğa uygun uygulamalarla otizm spektrum bozukluğu tanılı çocukların sosyal cevap ve sosyal etkinliklere davet özelliklerini sağlayabilecekleri belirtilmiştir.

Kuhaneck ve Case-Smith tarafından 2008 yılında yayınlanan çalışmada, gelişimsel geriliği olduğu belirtilmiş çocukların nesnelere keşfetmesine dayalı oyunları hatırı sayılır ölçüde tercih ettikleri belirtilmiştir. Nesnelere keşfetmenin, 1-3 yaş arası çocuklarda dominant olan ve sembolik oyun aşamasının ortaya çıkması ile azalma gösteren temel duyu-motor oyununu yansıttığı belirtilmiştir. Gelişimsel geriliği olan çocuklar tarafından nesnelere keşfetmenin daha çok seçiliyor olması, daha basit ve daha düşük oyun etkinliklerini tercih ettiklerini bizlere göstermektedir.

Yapılan çalışmada çocukların oyun tercihlerinde cinsiyet ve erken çocukluk dönemine geçiş sürecinde, gelişimsel eksiklikleri olduğu tespit edilmiş ve normal gelişim gösteren çocuklar arasında bağlantı bulunduğu ifade edilmiştir. Anlamlı aykırılıklar yaş guruplarına göre şu şekildedir:

- İtme-çekme oyunlarının 3-5 yaş aralığında artış gösterdiği, 5-7 yaş aralığında azaldığı,
- Bilgisayar oyunlarının 3-7 yaş aralığında artış gösterdiği,
- Taklit oyunlarına yönelik tercihinin 4-5 yaş aralığında arttığı ifade edilmiştir.

Gelişimsel gecikme ve aksaması olan ve normal gelişim gösteren çocuklar arasında büyük kas motor beceri gerektiren oyunlar, okuma, bilgisayar oyunu, TV seyretme ve taklit oyunları arasında ilişkili bir tercih olduğu görülmüş, ancak normal gelişim gösteren çocukların, itme-çekme ve nesne keşfetmesi gerektiren oyunları büyük ölçüde tercih ettikleri, gelişimsel gecikme ve aksaması olduğu tespit edilmiş çocukların ise boyama, resim, bebek ve onlara rol verdikleri oyunların tercih sebebi olduğu tespit edilmiştir. Bu bulgular, 3-7 yaş aralığında gelişimsel gecikmesi ve aksaması olan çocuklarda oyun seçimlerinin ne yönde olabileceğini anlamlı hale getirmiştir.

Yapılan çalışmaların bizlere gösterdiği üzere oyunun normal gelişim gösteren ve gelişimsel gecikme ve aksaması olan çocuklarda da öğrenme açısından önemi büyüktür. Aynı zamanda öğrenme sürecinde oyunun gerekli olduğu kadar oyunun değerlendirmesi de önemlidir. Çocukların gelişimlerini doğru bir şekilde izlemek ve desteklemek için erken çocukluk çağında ölçme, değerlendirme uygulamaları da oldukça önemli bir yere sahiptir.

Erken çocukluk döneminde oyunun anlamı çocuğun kendi dışındaki dünya ile etkileşime geçmesidir. Çocuklar oyun oynarken gelişimleri değerlendirilebilir. Oyun temelli değerlendirme olarak bilinen bu yöntem alternatif değerlendirme yöntemleri içerisinde en çok kabul görenidir. Tüm gelişim alanları bu yöntem ile değerlendirilebilir ve oyun esnasında çocuk çok büyük bir olasılıkla gerçek yeteneklerini ortaya koyar. Oyun temelli değerlendirme, oyuncaklar ve yapılandırılmış

oyun ortamları, çocukların davranışlarını kaydetmek ve gözlemek için uzun yıllardır kullanılan bir yöntemdir. Oyunun, gelişimsel değerlendirmede özellikle bebek ve ilk çocukluk döneminde gelişimsel değerlendirilme sürecinde önemli ipuçlarına ulaşılmasında önemi büyüktür. Oyun temelli değerlendirme doğal gözlem tekniklerinin kullanıldığı bir değerlendirme yöntemidir. Oyun temelli değerlendirme, çocuğun tek başına, akranlarıyla ve yetişkinler aracılığıyla yapılandırılmış ya da yapılandırılmamış oyun ortamlarında nasıl oynadığını gözlemlendiği bir süreçtir. Çocukları oyun anında gözleyen gözlemciler çocukların bilişsel, sosyal, dil, motor özelliklerini ve erken akademik becerilerini değerlendirebilmektedir. Oyuna dayalı değerlendirmenin güvenilir olması için sistematik bir şekilde kaydedilmesi gerekmektedir. Bunun için kayıt araçları, kontrol listeleri ve anektodal kayıtlar gibi diğer değerlendirme tekniklerinden faydalanılabilmektedir (Bıçakçı, 2017).

Gözalan (2013) çalışmasında, 5-6 yaş çocuklarının Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının dikkat ve dil becerilerine etkilerini incelemiştir. Uygulanan bu programın, çocukların dil ve dikkat becerilerinde, mevcut okul öncesi eğitim programının uygulandığı kontrol grubuna oranla daha etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Oyun, çocuğun doğal ortamında gözlenmesini sağladığı gibi, çeşitli oyun ortamlarında çocuk hakkında çok faydalı bilgiler elde edilmesini de sağlamaktadır. Oyun temelli değerlendirme özel eğitim ihtiyacı olan çocukların değerlendirilmesinde de kullanılması tercih edilen bir yöntemdir.

Oyunda genellikle iki çeşit değerlendirme yapılır:

- **Çocukların Gelişimlerinin Değerlendirilmesi, Oyunun Oyun Olarak Değerlendirilmesi:** Oyun gelişiminin gözlenmesinde genellikle oyun ortamı, kullanılan materyaller, oyun türü, oyun davranışları, gelişimsel düzeyler gibi oyuna ait özellikler değerlendirilir.
- **Oyuna Katılımın Değerlendirilmesi:** Oyuna katılım, eğitimci tarafından oluşturulacak katılım işaretleme listeleri ile değerlendirilebilir. Katılım listeleri çocukların hangi ilgi merkezlerinde oynadıklarının belirlenmesini sağlar.

Linder'in 1993 yılında yayınladığı çalışma Disiplinler Arası Oyun Temelli Değerlendirilme (TPBA) denilen oyun değerlendirmenin özel bir türünü oluşturmuştur. Bu tür değerlendirme, sadece çocukların gelişimsel becerileriyle ve onların sosyal etkileşim, öğrenme şekli ve davranışlarıyla ilgilenmiştir. Bu değerlendirme, farklı disiplinlerden gelen profesyoneller, uzmanlar, alan çalışanları ve ebeveynlerden oluşan bir ekip tarafından yapılır. Linder'in 2008 yılında yayınladığı çalışma oyun tabanlı değerlendirme yapmak için bir ekip yaklaşımı olması gerektiğini vurgulamaktadır. Özellikle, engelli bir genç, bir çocuk için ekip, aile üyelerini ve birden çok disiplinlerden uzmanları içermelidir. Bu değerlendirme tekniği altı yaş ile altı aylık arasındaki her çocukla çalışılabilmesi için uygundur. Engelli çocuklar ya da risk altında olanlar da TPBA aracılığıyla değerlendirilebilir (Bayhan, 2017).

1.1. AMAÇ VE KAPSAM

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların günlük yaşantı ve deneyimleri bununla birlikte eğitimleri son yıllara kadar görmezden gelinmiştir. Bu çocukların tümü eğitim araştırma hastanelerinde ve rehberlik araştırma merkezinde yapılan değerlendirmelerde hafif düzeyde zihinsel yetersizlik tanısını almışlardır. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar da normal gelişim gösteren çocuklar gibi oyuna gereksinim duyarlar. Eğitim sürecinde de istenilen amaçlara ulaşılabilmesi için oyunun etkililiği sağlanarak bu becerilerin doğru bir şekilde değerlendirilmesi gerekmektedir.

Bu çalışmada, normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun becerilerini değerlendirmek amacıyla bir dereceli puanlama anahtarı geliştirilmesi amaçlanmıştır.

1.1.1. Problem Cümlesi

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun becerileri nasıldır?

1.1.2. Alt Problemler

- Hafif düzeyde zihinsel yetersizliđi olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun sürecinde planlama becerileri nasıldır?
- Hafif düzeyde zihinsel yetersizliđi olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun sürecinde amaca uygunluk becerileri nasıldır?
- Hafif düzeyde zihinsel yetersizliđi olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun sürecinde yaratıcılık becerileri nasıldır?
- Hafif düzeyde zihinsel yetersizliđi olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun sürecinde düzen becerileri nasıldır?
- Hafif düzeyde zihinsel yetersizliđi olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun sürecinde düşüncede esneklik becerileri nasıldır?
- Hafif düzeyde zihinsel yetersizliđi olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun sürecinde açıklama becerileri nasıldır?

BÖLÜM 2

GENEL BİLGİLER

2.1. OYUN NEDİR?

Oyun, çocuk açısından önem taşıyan bir uğraştır. Çocuk oyun sayesinde öğrenme sağlar. Dünyanın neresinde olursak olalım, her yaş grubunda, çeşitli kültürlerden çocuklar zevkle ve istekle oyun sürecinde yer alırlar. Oyun, çocuğun kendini ifade edip, duygularını dışa vurabildiği, yeteneklerini geliştirebildiği, yaratıcılığını ve hayal gücünü devreye sokabildiği bir süreçtir. Oyun çocuk açısından en etkin ve kalıcı öğrenme ortamı olarak karşımıza çıkmaktadır. Çocukların çevresine, olan bitene ve insanlara yönelik bakış açıları oyunla şekillenir ve gerçek kimlikleri oyunla ortaya çıkar (Sevinç, 2004).

Piaget'in 1999 yılında yayınladığı çalışmaya göre oyun, çocuğun duygu ve düşüncelerini sözel ifadelere ihtiyaç duymadan kişisel olarak beden dilini kullanarak aktarmasıdır (Akt. Öncü ve Özbay, 2010). Oyun, çocuğun gelişimine ve eğitime yönelik önemli ölçüde katkı sağlar. Bedensel, fiziksel ve ruhsal açıdan gelişmesine destek olur. Çocukların mevcut toplumsal kurallara uymasını, çevresindeki diğer bireylerle yardımlaşabilmesini, aynı zamanda bu insanlara karşı saygılı davranmasını, kendi haklarını gözetebilmesini ve aynı zamanda arkadaşlarının da haklarını gözetebilmesini sağlar. Oyun çocuğa, temiz ve düzenli olmayı öğreten, akranlarını incitmeden onlarla iletişim kurma yollarını öğretmeye yardımcı olabilecek, kendinden farklı kişilikte insanlarla anlaşabilmesini sağlayan, boşa geçirilmeyen, çeşitli yollarla hayatı deneyimlemesini ve çevresine uyumunu sağlayan aktivitelerin tamamından oluşur. (Güneş, 2011).

2.2. OYUNUN ÖNEMİ

Oyun, çocuğun eğitiminde ve kişilik gelişiminde oldukça önemli bir role sahiptir. Oyun, aynı zamanda çocukların duygusal yeteneklerini ve zekalarını geliştirmelerine ve olgunlaşmalarına olanak sağlayacaktır. Çocukların oyunlarında aldıkları keyif deneyimlerini istek ve arzularına uygun bir biçimde değiştirip deneyimlemesinden kaynaklanır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

2.3. OYUNUN ÖZELLİKLERİ VE İŞLEVLERİ

- Oyun, çocuğun yaşama sevincinin dışı vurulmasıdır
- Oyun süreci en doğal öğrenme ortamlarıdır. Çünkü oyun alanı çocuklara duyduklarını ve gördüklerini deneyimleyip, öğrendiklerinin sağlamasını yaptığı bir deney alanı sunmaktadır.
- En doğal anlaşma ortamıdır.
- Çocuk için eğitici işlevi vardır.
- Oyun zamanları çocuğun tamamen özgür olduğu zaman dilimleridir. Oyun oynayan çocuk o esnada kendi iç dünyasında yer alır ve o dünyaya sadece kendisi hakimdir, kuralları sadece kendisi koyabilir ve kendisi bozabilir.
- Oyun, yaşamla beraber varlığını sürdüren, gücünü ve etkisini yaşamdan alan bir olgudur.
- Çocukların en ciddi uğraşı oyundur.
- Çocuğun yaratma ortamıdır.
- Çocuğun gelişimsel olarak ve sağlıklı bir kişilik edinmesi açısından gerekli ruhsal bir besin niteliğindedir (Kaya, 2013).

2.4. OYUN EVRELERİ

Oyun evrelerinde çocukların neyle oyun kurduklarından daha çok nasıl oyun kurdukları önceliklidir. Oyun evreleri çocuğun gelişimsel yaşına bağlı olarak birbirinden ayrılırlar (Akınbay, 2014). Oyun evleri dört aşamada incelenmektedir.

Bunlar: Tek başına oyun evresi (0-2 yaş), paralel oyun evresi (2-3 yaş), iş birliğine dayalı oyun evresi (3-4 yaş) ve kurallı oyun evresi (5-6 yaş) olarak sınıflandırılır.

2.4.1. Tek Başına Oyun Evresi (0-2 Yaş)

Bireysel kurulan oyunlarda çocuk etrafındaki akranlarının etkisi altında kalmadan kendi kendine oynar. Çocuk etrafındaki akranlarını gözlemler fakat onlarla sosyal bir iletişim haline girmez. Daha çok oyun materyalleriyle baş başa seçerler. Renkli, canlı ve sesli materyaller çok hoşlarına gider. Topunu yuvarlar, küpleri kullanarak kule yapar ve arabasıyla oynar. Bu dönem genel olarak 2-2,5 yaşa kadar sürer ve en bariz özelliği de çevrenin etkisi altında kalmadan oynamasıdır (Akyol, 2000, Bayhan ve Artan, 2004).

2.4.2. Paralel Oyun Evresi (2-3 Yaş)

Bu dönem çocukların diğer çocuklarla aynı ortamda olduğu fakat birbirlerinden ayrı şekilde oynadıkları oyun dönemidir. Bu dönemdeki çocuklar birbirlerinin ve çevresinin etkisi altında kalmadan oyunlarını bağımsız bir şekilde sürdürürler. Çocuklar arasındaki sözel iletişim bu süreçte oldukça azdır. İki ile üç yaş arası kapsayan paralel oyun dönemi, bireysel özelliklere ve oyun çeşidine göre değişiklik gösterebilir (Morrison, 1998).

Çocuklar aynı ortamda olup aynı oyuncakları kullanırlar fakat etkinliklerini birbirinden ayrı olarak sürdürürler. Kendi oyuncaklarıyla ilgilenen çocuklar, bazı anlarda sesli düşünerek yorumlar yapabilirler. Bu dönemde çocuklar sembolik oyunlar da oynarlar. Sembolik oyunlarda genellikle nesnelere birbirinin yerine kullanılması söz konusudur. Örneğin; kibrit kutusunu araba gibi kullanabilirler, ya da vileda sopasını at gibi kullanabilirler (Sevinç, 2004).

2.4.3. İş Birliğine Dayalı Oyun Evresi

Çocuk iş birliğine dayalı oyun evresine üç yaş itibariyle girmektedir. Çocuklar ilk olarak iki-üç kişilik gruplarda ve kısa süreli olarak birlikte oyun oynarlar. Sonraki

aşamada oyun sürelerinde uzama ve grup sayılarında artma gerçekleşir. İlgi alanları doğrultusunda dahil oldukları grup değiştirebilirler. Çocuk için diğer akranlarıyla paylaşmak ve birlikte başarma duyguları onların grup tercihlerinde etkili olmaktadır. Gelişim seviyeleri açısından aynı olan ya da benzer özellikteki çocukların genellikle aynı grupta yer aldıkları gözlenmektedir. (Erşan, 2006, Şahinkaya, 2008).

2.4.4. Kurallı Oyun Evresi

Dört yaş civarında çocuklar büyük kas motor gelişiminin devam etmesi sebebiyle tırmanma, koşma ve itme gibi hareketler yaparak oyuna bütün bedeniyle katılım sağlarlar. Toplumsal oyunlar bu dönemde artmaya başlar. Rekabet gerektiren oyunlara bu dönemde ilgi artar. Beş yaşından itibaren bedensel aktiviteler giderek artmaktadır. Bu yaşta çocuklar oyun sonunda her zaman kazanan olmak isterler. Çünkü kuralları çoğu zaman anımsayamazlar. Çocuk oyun kurallarına uyum sağladıkça etrafındakileri de düşünür, kendi kontrolünü daha iyi sağlar ve sosyalleşmesi daha çok artar (Poyraz, 2003).

Çocuk bu seviyeye eriştiğinde iletişim kurarak grup aktivitelerine katılım gösterir. Kurallı oyun döneminde çocuklar arasında hatırı sayılır ölçüde sosyal bir iletişim söz konusudur. Oyun içerisinde arkadaşlarına gereksinim duyarlar ve iş birliği içinde oyunlarını oynarlar. Bu dönemde oynanan oyunlarının ortak bir hedefi bulunur. Oyun materyalleri, oyunun hedefine ve çocukların rollerine uygun bir şekilde bölüştürülür. Çocuk bu aşamada eylem ve düşüncelerinde yalnız olmadığını kabul eder ve paylaşma gereksinimi duyar. Bu şekilde oyunlar sosyal etkileşim gerektirdiğinden sosyalleşme de oldukça kıymetlidir (Kılıçoğlu, 2006).

2.5. OYUNUN SINIFLANDIRILMASI

Genel olarak bakıldığında oyunla ilgili henüz kesin bir sınıflandırma yapılamamaktadır. Çeşitli sınıflandırmalar söz konusu olabilmektedir. Literatür incelendiğinde oyunla ilgili “Zihinsel Oyun” ve “Sosyal Oyun” olmak üzere iki çeşit sınıflandırma yapıldığı görülmektedir (Papatğa, 2012).

Oyunların sınıflandırması zihinsel oyun ve sosyal oyun olarak iki başlık altında incelenebilir. Zihinsel oyunlar işlevsel oyun, yapı inşa oyunu, dramatik oyun ve kurallı oyun başlıklarında incelenir. Sosyal oyunlar ise amaçsız oyun, tek başına oyun, gözlemci olarak bir oyunu izleme, paralel oyun, birlikte oynanan oyun ve iş birliğine dayalı oyun olarak incelenir.

2.5.1. İşlevsel Oyun

Bu çeşit oyunda çocuklar; bedensel ve dil becerilerine yönelik alıştırmalar yaparak, etrafını araştırmaya çalışırlar. Küçük yaş grubunda parmak oyunları (“çal kapıyı, ben bir ağacım” gibi), “tel sarar, beş kardeş, araba oyunu, sar makarayı oyunu, top oyunları buna örnek olabilir.

2.5.2. Yapı İnşa Oyunu

Yapı-inşa oyunları belirli düzene sahip olan amaç odaklı oyunlardır. Özellikle küçük çocukların seçtiği en yaygın etkinlik yapı-inşa oyunlarıdır. Çocuklar yeni yapılar inşa etmek veya gerçek olan bir nesneyi temsil eden bir ürün yaratmak sebebiyle yapı-inşa oyuncaklarını kullanırken yapıcı bir biçimde oyun oynamaktadırlar. Çocuklar yapı-inşa oyunları sayesinde objeler arasında bedensel bağlar kurma sürecine girer, çocuklar kendi düşünceleri doğrultusunda oynarlar, böylelikle yaratıcılıklarını geliştirirler ve kendilerini de yaratıcı bir şekilde ifade etme olanağı bulurlar. Yapı-inşa oyunları evde ve açık alanlarda oynanabiliyor olması yönüyle daha avantajlıdır.

Yapı-inşa oyunlarında bloklar ve diğer yapı-inşa oyun materyalleri çeşitli formlarda kullanılabilirler. Bu nedenle bloklar gibi diğer yapı-inşa materyalleri açık uçlu materyaller arasında yer alır. Açık uçlu materyaller çocuklara birçok olanak sunar, değişik görüşlerle ilgili ve olası çözümlerle ilgili iraksak düşünmeyi geliştirmeye yardımcı olur. Kapalı materyaller de tek bir sonuca odaklanan yakınsak düşünmeyi geliştirmeye destek olur. Yapı-inşa oyununda bloklar önemli bir materyaldir. Bu blokların kaldırılması veya bir yerden başka bir yere taşınması büyük ve küçük kasların gelişimini ve koordinasyonunu desteklemektedir. Bunlar daha çok çocukların ince motor ve kaba motor becerilerini geliştirebilmesi ve yaratıcılıklarını desteklemesi

yönüyle önemlidir. Blokların büyük çukur bloklar, birim bloklar, küçük masa blokları ve mukavva tuğlalar ile yumuşak köpükten yapılan bloklar olmak üzere farklı türleri bulunmaktadır. Bunlara ek olarak oyunlarda oval, eğri, üçgen, yay, sütun, çubuk rampa ve payanda şeklinde bloklar da kullanılabilir. Çocuklar bloklardan yararlanarak bir birim, yarım birim, birimin iki katı veya birimin dört katı, blokların uzunluğu gibi matematiksel kavramlarla da tanışma fırsatı bulmaktadır. Oyunların niteliğinin önemli olduğu kadar çocukların oyunlarda sergiledikleri davranışlar da önemlidir. Bu davranışlar çocuktan çocuğa çeşitlilik gösterebilir.

Çocuklar sadece nesnelere dokunmakla kalmaz, nesnelere dokunarak bir şeyler inşa etmek, yaratmak arzusu sergilerler. Bu oyunlar tek başına oyun ve paralel oyun döneminde başlar. Küçük kas gelişimini gerektirdiği gibi çocuğun zihinsel gelişimine de katkısı olur. Örnek olarak “mandal, dil çubuğu ve lastikle oynanan yapı-inşa oyunları, küpten kule, ev vb. yapma, blok dizaynı, legolarla köprü, robot vb. ürünler yapma, karakter ve senaryolar oluşturan bloklar, hayvan yapmak için bloklar (çiftlik gibi), hizmet blokları (meslekler ve taşıtları), yarış parkuru blokları (garaj, atölye yapımı), dekor taşlarıyla örüntü ve resim çalışması” gibi nesnelere dokunarak oynanan oyunlar verilebilir.

2.5.3. Dramatik (Sembolik) Oyun

Çocuklar, hayal güçlerinin izin verdiği ölçüde sembolik oyundaki faaliyetleri gerçek dünyada olan şekliyle canlandırmaya çalışırlar. Çocuğun dil gelişiminin ilerlemesiyle, sözcükler objeleri ve kişileri ifade etmeye başlar.

Dramatik oyun döneminde sembolik oyun değişik şekillerde kendini gösterir. “Kurt baba, dedemin bahçesi, tilki tilki saat kaç, meyve tabağı” gibi oyunlar sembolik oyuna örnek verilebilir.

2.5.4. Kurallı Oyun

Önceden şekillenmiş kurallara uyarak makul bir şekilde davranmayı ve sınırları düşünerek sorumluluk almayı öğrenirler. Sosyal hayatın yeni boyutları ve kavramları

genişlemeye başlar (Sevinç, 2004). “Yarış oyunları, kedi ve fare, oyuncak koruyucusu, yuvarlanan toptan kaç, yattı kalktı oyunu, ayna oyunu” gibi oyunlar kurallı oyuna örnek verilebilir.

Piaget, oyunu çocuğun bilişsel gelişimine olumlu katkı sağladığı görüşünü ileri sürmüş, oyunu verildiği gibi incelemiş ve 3 aşamada sınıflandırmıştır (Öztürk, 2010). Çizelge 2.1. Piaget’in oyunu sınıflandırma aşamaları verilmiştir.

Çizelge 2.1. Piaget’in Oyunu Sınıflandırma Aşamaları

1. Alıştırımlı Oyun (Duyu Motor Dönem) (İşlevsel Oyun)
2. Sembolik Oyun (Simgesel-Taklidi Oyun)
3. Kurallı Oyun

Çizelge 2.1’de verilen aşamalardan “alıştırmalı oyun” sıfır-iki yaş dönemini kapsayan, fiziksel davranışların ön planda olduğu ilk evredir. “Sembolik oyun” iki-yedi yaş arasını kapsayan, çocuğun gerçeğe uygun olan ya da olmayan şekilde nesnelere ve arasındaki ilişkiyi zihninde canlandırdığı dönemdir. “Kurallı oyun” zihinsel işlevlerin üst düzeyde olduğu dönemdir. Kurallı oyun döneminde çocuk için oyun kuralları da oyun kadar önemlidir.

2.6. OYUNUN ÇOCUĞUN GELİŞİM ALANLARINA ETKİSİ

Oyunun tüm gelişim alanları üzerindeki tesiri araştırılmış, eklektik bir yaklaşımla incelenmiş ve daha kolay anlaşılabilmesi için aşağıda maddeler şeklinde ifade edilmiştir:

- Oyun sayesinde çocuk hareket eder, kan dolaşımını hızlanır ve dokular daha çok besin alır.
- Büyük ve küçük kasların gelişmesini sağlar.
- Okul öncesinde tırmanma, merdiven çıkma, ip atlama, kayma olukları ve bisiklet binme gibi oyun aktiviteleri büyük kas motor gelişimine katkı sağlar.
- Denge tahtası, çeşitli bloklar ve el işleri gibi araçlarla oynanan oyunlar küçük kasların gelişmesine katkı sağlar.

Toplarla oynanan oyun etkinlikleri, dengede kalma oyunları çocukların dayanıklılığını arttırır.

2.6.1. Psikomotor Gelişime Etkisi

- Oyun çocuğun, güce dayalı performansını arttırır.
- Tepki verme yeteneğini geliştirmesini sağlar.
- Küçük ve büyük kaslarını kontrol etmeyi ve gerekli süratte kullanmayı öğretir.
- Durgun dikkat ve dinamik dikkat becerisine katkı sağlar.
- Organlar arasında kurulan eşgüdümü ve dengeyi kazandırır.
- Devinimlerinde çeviklik kazanmasını sağlar.
- Fiziksel esnekliğini arttırır.

2.6.2. Bilişsel Gelişime Etkisi

- Çocuk oyun oynarken dış dünyayı ve etrafını tanır.
- Yeni beceriler öğrenir ve merak duygusunu oyunla tatmin eder.
- Akılda tutabilme, sonradan hatırlama, kavramları isimlendirebilme, eşleme, ayırma, problem çözme, analiz etme ve sentezleme gibi zihinsel aşamaların işleyişini kolaylaştırır.
- Akıl yürütme ve neden-sonuç ilişkisi kurmayı, dikkati toplamayı, bir hedefe yönelmeyi ve oyun esnasında sorunları görüp edip bu sorunlara çözüm bulmayı öğrenir.

2.6.3. Dil Gelişimine Etkisi

- İyi planlanmış bir oyun alanında çocuğun kelime hazinesi genişler, daha uzun ve düzgün cümleler kurmayı öğrenir.
- Rahat bir şekilde cümle kurma ve düşündüklerini ifade etme becerileri gelişir.
- Karşısındaki kişiye soru sormayı, sözlü olarak anlaşabilmeyi sağlar.
- Güncel bilgiler öğrenmeyi ve bu bilgileri başkaları ile paylaşmayı öğrenir.

- Oyunda yeni deneyimler edinerek, objeler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları kavrar, düşünme becerisi ve kavrama becerisini geliştirir.

2.6.4. Sosyal Duygusal Gelişimine Etkisi

- Oyun sayesinde çocuk gelecekteki rolleri hakkında bilgi sahibi olmaya başlar.
- Çevresine uyum sağlayarak ilişkileri güçlenir.
- Oyunda birbirleri ile etkileşimleri sonucunda değişik bilgi ve kavramlar öğrenirler.
- Grupla oyun oynarken, kurallara uyma, gruptaki oyunculara ve onların fikirlerine saygı duymayı öğrenir.

2.7. GELİŞİM DÖNEMLERİNE GÖRE OYUN

1-3 Yaş Arası Çocuklar: Hareketlerin, sesler ve tekrarların yoğun olduğu oyunlar; objeleri üst üste koyma, devirme, toplama, yuvarlama, koşma, saklanma, zıplama, kaçma, tutma ve yuvarlanma gibi.

4 Yaşından İtibaren Çocuklar: Sosyalleşme önem kazandığı için grup oyunları artar, yarışmalar gibi dikkate ve kurala dayalı oyunlar vardır.

5-6 Yaş Arası Çocuklar: Çocuklar cinsiyetine göre oyun seçimi yaparlar. Annesini, babasını veya yakın çevresinde bulunan tanıdık kişileri izlerler, oyunlarında kendi hareket ve tavırlarına yakın olan roller almaya çalışırlar.

7-11 Yaş Arası Çocuklar: Daha çok okulun etkisi belirgin olmakla birlikte; taraftar olma, rekabet, gruba ait hissetme, akranlarını etkileme ve akranlarından etkilenme gibi birçok farklı özellikler izlenir. Bu sebeple sporla ve sanatla ilgili etkinlikler, organizasyonlar ve yarışmaları daha çok severler.

11-15 Yaş Arası Çocuklar: Ergenlikle birlikte oyunlarında; akran dayanışması, ait olma duygusu, takım ruhu, başkalarını etkileme ve etkilenme gibi özelliklerin de yer aldığı rekabet içeren tartışma gibi etkinlikleri ve yarışmaları, spor ve sanata dayalı etkinlikleri severler (Kaya, 2013).

2.8. OYUN ÇEŞİTLERİ

Oyun, çocukların gelişimine büyük ölçüde katkı sağlayan, karmaşık ve çok yönlü bir süreçtir, bu yüzden oyunun evrelerine paralel olarak çocuğun oynadığı oyun çeşitlerinde de farklılık olmaktadır. Araştırmacılar çeşitli kuramlarla oyunların tüm yönleriyle tanınması, incelenmesi ve özelliklerine göre gerekli yerlerde kullanılması yolunda birçok çalışma yapmıştır. Araştırmalara göre herhangi bir oyun, oyun türlerinden yalnızca birinin değil, diğer oyun türlerinden birinin ya da birkaçının özelliklerini de içerebilir. (Gazozoğlu, 2007).

Örneğin: Saklambaç bir yandan “özyapılarına göre oyun çeşitleri” sınıflandırmasına göre “küme oyunları” aynı zamanda “oynadığı alanlara göre oyun çeşitleri” sınıflandırmasına göre “açık hava oyunları” grubunda yer alır; diğer yandan “araçsız yapılan oyunlar” grubuna da girmektedir.

Özelliklerine göre ayırdığımızda 3 çeşit oyun vardır. Bunlar: öz yapılarına göre oyunlar, oynadığı yerlere göre oyun çeşitleri, araç kullanımına göre yapılan oyunlardır. Öz yapılarına göre oyunlar ise kendi içinde 4 gruba ayrılmaktadır. Bunlar: işlev oyunları, ben oyunları, hayal oyunları, küme oyunlarıdır.

2.8.1. İşlev Oyunları

Bu aşama gelecek oyun aşamalarının temelini oluşturur. Bu aşamada çocuk dil ve psikomotor becerilerin antrenmanlarını yapıp, çevreyi tanıyarak nesnelere amacına uygun şekilde kullanmaya çalışır.

Çocuğun 1 yaşının sonuna kadar olan bilinçsizce, içgüdüsel ve doğal olarak yaptığı hareketlere, oyunlara bir-üç yaş arasındaki saldırganlık ve kirlenme gibi içgüdülerinin tatmini için yaptığı eylemlere, işlev oyunları denir (Özdoğan, 2000; Poyraz, 2003).

Örneğin, çocuklar özerklik döneminde içindeki saldırganlığı dışa atmak için gürültülü oyuncaklarla oynamak isterler ya da kirlenme güdüsünü tatmin etmek için su, çamur

ya da kumla oynamak isterler. Bu oyunlar bu aşamanın işlev oyunlarına örnek olarak verilebilir.

Çocuğun bilinçsizce yaptığı ilk hareketleri çocuk için oyundur ve çocuk bir şeyleri tekrarlayarak oyuna başlar, her tekrarda da yeni keşifler elde eder. İşlevsel oyun, gerçek bir oyun özelliği taşımasa da tekrarla kazanılan alıştırma sayesinde becerilerin sağlanmasıyla birlikte öğrenmeyi de sağlar. Bebeğin elindeki çingırağı sallayarak ses çıkarması, gürültü yapan oyuncaklarla oynaması işlev oyunlarına örnek gösterilebilir (Sevinç, 2004).

Örnek verecek olursak; çocuk sevindiğinde veya heyecanlandığında bazı sesler çıkarır, ellerini, kollarını ya da bacaklarını sürekli hareket ettirir, duygularını bu tür hareketlerle ifade eder. Çocuk, dikkatini çeken şeyleri eline alır ve ağzına götürerek tanımaya çalışır. Eline aldığı her türlü nesneyi atarak, iterek, çekerek keşfeder ve bu sayede oyun etkinliğini gerçekleştirmiş olur.

2.8.2. Ben Oyunları

Ben oyunları çocuğu merkeze alan, çocuğun kendini tanımasına, yeteneklerini geliştirmesine yardımcı olan organları tanımaya, görme ve işitme gibi bazı yetenekleri geliştirmeye, dikkat, algılama gibi becerileri arttırmaya yarar.

Çocuklar iki-üç yaşlarında sıklıkla benmerkezcidir, bu sebeple çocuk; kendisiyle etrafıyla ilgilendiğinden daha çok ilgilenir ve kendisini tanımaya çalışır. Kas, denge, dil becerileri ve bilişsel gelişim açısından henüz tam anlamıyla yeterli olgunluğa erişmediği için kendisine yönelir, kendi başına oynamayı sever, başka çocuklarla iletişime girmez. “Bu kim?” oyunu ben oyunlarına örnek gösterilebilir (Poyraz, 2003). Çocuğun organlarını tanıması, işitme-görme gibi duyuşsal becerilerinin geliştirilmesi, algılama ve dikkatinin arttırılması ben oyunları ile daha kolay sağlanabilir.

2.8.3. Hayal (Düş gücü) Oyunları

Hayal oyunları, çocuğun bir nesne ya da olguyu, başka bir nesne ya da olgu olarak düşünerek oynadığı oyunlardır. Bir başka deyişle, hayale dayalı oyunlar çocuklar

tarafından zihinsel olarak düzenlenmiş gerçeklerle çocukların anlayışları arasında bir köprü niteliğindedir. Çocuklar üç yaşından itibaren hayal kurmaya başlarlar, bu yüzden okul öncesi dönemde hayali oyunları severek oynarlar. Hayal oyunları her ortamda oynanabilir ve hemen her konuyu içerebilir, çocuklar bu oyunlarla empati kurarak gizli kalmış duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarır, zayıf ve güçsüz yönlerini bu oyunları oynarken aşar, gerçek hayatta ifade edemediği duyguları, oyunlarında yansıtarak kırgınlık, üzüntü ve aşağılık duygusu gibi olumsuz duygulardan kurtulmayı öğrenir. Hayali oyunlarda yaratıcılığın büyük etkisinin olduğu bu oyunlar yoluyla çocuklar becerilerini geliştirme fırsatı bulurlar. Bu oyunlar yoluyla çocuğun hayal dünyası, daha yaratıcı bir hayal gücüne dönüştürülebilir.

Çocuk hayal oyunlarını oynarken eline aldığı objenin gerçekte ne olduğuna bakmadan, düş gücüne başvurur; aynı zamanda bir objeyi başka bir obje gibi de kullanabilir. Bir çocuğun at ya da araba olması, sopayı atmış gibi kullanması, bir kutuyu tencere gibi kullanması, arka arkaya dizdiği sandalyelerin tren olarak düşünülmesi hayal oyunlarına örnek gösterilebilir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2000; Ataç, 1991; Çoban ve Nacar, 2008; Ellialtıoğlu, 2005; Öztürk, 2010; Poyraz, 2003; Rakoczy, 2007; www.meb.gov.tr, 2007).

2.8.4. Küme Oyunları

Belirli kurallara göre çocukların toplu halde oynadıkları oyunlara küme oyunu denir. 5-6 yaşlarında çocuklarda hayali oyunlar azalır, oyunlar daha düzenli ve bilinçli duruma gelir ve çocuklar küme oyunlarına yönelmeye başlarlar. Çocuk artık oyuncaklarıyla tek başına oynamaktan sıkılmıştır. Komşu veya mahallesinde bulunan akranları ile arkadaşlık kurarak küme oyunları oynar.

Küme oyunları genelde şarkılı ya da çekişmeli yarışlar, bir olayın dramatizasyonu gibi olur, kurallar oyuna katılan tüm oyuncular için geçerli ve zorunludur, oyunda yaşça ve güç yönünden üstün olan çocuklar daima liderdir, otoritedir. Küme oyunları çocukların yaşına, gelişim seviyesine uygun bir şekilde düzenlenmelidir, bu sayede çocukların sosyal rolleri kolaylıkla öğrenmeleri hatta cinsel kimliklerini kazanmaları sağlanabilir. Bu oyunlarda araç-gereç, yer, süre bakımından olanaklar tanınmalı, fakat ilginin

dağılmaması ve çocukların bıkmaması için oyunun süresinin çok uzun ve sık olmamasına özen gösterilmelidir.

Evcilik oyunları, blok oyunları, yapı inşa oyunları, bilmece sorma, saklambaç, ip atlama küme oyunlarına örnek gösterilebilecek oyunlar arasındadır (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2000; Ellialtıođlu, 2005; Poyraz, 1999; Poyraz, 2003).

2.8.5. Oynadığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri

Çocukların oyunları, oynadığı yerlere göre oyunlar açık hava oyunları ve salon sınıf oyunları olarak iki başlık altında incelenir. Açık hava oyunları koşmaca, öykünme, öykünme yürüyüşleri ve koşulları, halka oyunları olarak incelenir. Salon sınıf oyunları ise serbest oyun ve etkinlikler saatinde oynanan salon sınıf oyunları, oyun saatinde oynanan salon sınıf oyunları olarak incelenmektedir.

2.8.5.1. Açık Hava Oyunları

Bahçede, çimende; arsada, mahallede ve ormanlık yer gibi açık alanlarda kurulan oyunlara, “açık hava oyunları” denir. Bu oyunların birçođu açık havada oynanabilir.

2.8.5.2. Salon Sınıf Oyunları

Salon ve sınıf gibi kapalı alanlarda kurulan oyunlara “salon-sınıf oyunları” denir.

2.8.6. Araç Kullanımına Göre Oyunlar

Araç Kullanımına Göre Oyunlar üçe ayrılır. Bunlar: Araçsız yapılan oyunlar, araçta yapılan oyunlar, araçla yapılan oyunlar (Kaya, 2013).

Araçsız Yapılan Oyunlar: Herhangi bir araca ihtiyaç duyulmadan kurulan oyunlardır. Her tür öykünme oyunu, araçsız yapılan kolay vücut hareketleri, halka oyunları ve şarkılı oyunlar bu küme kapsamı içerisinde düşünülür.

Araçta Yapılan Oyunlar: Belirli bir aracın üstünde kurulan oyunları içerir. Denge oyunları, minder üstünde yapılan hareketler gibi bir araç üzerinde yapılan her oyun, bu küme kapsamında düşünülür.

Araçla Yapılan Oyunlar: Çeşitli araç-gereçlerin kullanılmasıyla oynanan oyunlardır. Topla oyunları, aktivite köşelerinde oynanan oyunlarla araç kullanımı gerektiren tüm oyunlar, bu başlıkta yer alır.

2.9. OYUN KURAMLARI

Oyun kuramları klasik kuram ve modern kuram olmak üzere iki ana çerçevede incelenmektedir. Klasik kuram fazla enerji, dinlenme, öncül deneme, bağlantı kurma, tekrarlama, gerginliği giderme, haz, hazırlık ve ön egzersiz, huizinga kuramlarını kapsamaktadır. Modern kuram ise psikanalitik kuram, psikodinamik (bilişsel gelişim kuramı) kuram, psikososyal gelişim kuramı, sosyo kültürel gelişim kuramlarını kapsamaktadır.

2.9.1 Klasik Kuramlar

2.9.1.1. Fazla Enerji Kuramı

Bu kurama göre organizmada var olan enerji amaçlı etkinlikler ve amaçsız etkinliklerle yani oyun aracılığıyla sarf edildiği varsayılır. Kurama göre oyun, organizmanın gerekenden çok enerjiye sahip olduğu zamanlarda kurulur. Yani oyun, fazla enerjiyi dışa aktarmak için kurulur. Bu kuramda oyunun içeriğinin önemi yoktur (Sevinç, 2005).

Çocuğun sağlıklı bir dengeye kavuşması ancak bu gerginlik yaratan enerjiyi attığında sağlanır. Bu kurama göre sağlıklı çocuk, çok oyun oynayan çocuktur (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

2.9.1.2. Dinlenme Kuramı

Bu kurama göre zorlayıcı özellikte olan bazı aktiviteler insanı zihinsel ve bedensel olarak zorlamaktadır. Bunların neticesinde de dinlenme ve uykuya ihtiyaç duyulmaktadır. Kurama göre gerçek dinlenmenin gerçekleşmesi, insan hayatındaki sorumluluklar haricinde başka aktivitelerle uğraşmasıyla mümkündür ve böylece kendini yeniler. Çocuklarda oyun oynama isteği, rahatlama ihtiyacından dolayı oluşmaktadır (Sevinç, 2005).

Bu kurama göre oyun, dışa aktarılan enerjiyi tekrar kazanmak için kurulur. Yorucu bir çalışma temposunun akabinde organizmanın dinlenmeye ihtiyacı vardır. Fazla Enerji kuramının tam tersine oyun, organizmanın daha az enerjiye sahip olduğunda kurulur ve oyunun enerjiyi arttırmak için kurulduğunu savunur. Oyunun içeriği ya da şekli önemli değildir (Baykoç, Dönmez, 2000).

2.9.1.3. Öncül Deneme Kuramı

Bu kurama göre oyun içgüdüselidir. Çocuk ileriki yaşamında sahip olacağı davranışların kazanımını daha önceden oynadığı oyunlarda içgüdüsel olarak dener. Oyun sonraki çalışmalara bir ön hazırlık niteliğindedir.

2.9.1.4. Bağlantı Kurma Programı

Öncül deneme kuramının aksine bağlantı kurma kuramına göre, oyunla gelecekteki eylemler arasında bir ilişki yoktur. Oyun, kalıtsal yolla oluşan ilkelerin ve gereksiz davranışların organizma tarafından kabul edilmeme şeklindedir. Kurama göre oyun, insanın kendisini ilkel aktivitelerden çıkararak çalışmaya hazırlamasıdır.

Çocuk oyun yoluyla ırkına özel olan yaşamsal tecrübelerini tekrarlamaktadır. Bu kurama göre tekrarla beraber insanın geçirdiği evrim içinde bulunan kültürel kademeler çocuğun gelişimine paralel olarak oyunlarda kendini gösterir.

2.9.1.5. Tekrarlama Kuramı (Özünü Bulma- Rekapitülasyon)

Bu kuramın temsilcisi Stanley Hall, evrim kuramından yola çıkmıştır. Bu kuram çocuğun oyunlarında ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamakta olduğunu belirtir. Çocuklar oyun faaliyetlerinde insanın evrimindeki kültürel aşamalara uygun bir gelişme gösterirler.

2.9.1.6. Gerginliği Giderme Kuramı

Bu kuramın kurucusu Richard Herzinger'dir. Herzinger oyunun harcanan enerjinin tekrar elde edilmesi amacıyla oynandığını savunur ve çocuğun oyun yoluyla bedensel ve ruhsal gerginliğini giderdiğini ifade eder. Bu kuram aynı zamanda Lazarus'un kuramına benzer (Pehlivan, 2005).

2.9.1.7. Haz Kuramı

Charlotte Bühler'in geliştirdiği bu kurama göre oyun sırasında deneyimlenen aktivitelerin sonucunda haz duygusunun yaşanılması kaçınılmazdır. Kuram oyun sürecinde yaşanan mutluluk ve hazzı vurgulamaktadır. Bühler, oyun sürecinde yaşanan hazzı ve mutluluğu ve oyunun çocuk üzerinde yarattığı pozitif duyguları vurgular (Ramazan, 2015).

2.9.1.8. Hazırlık veya Ön Egzersiz Kuramı

Çocuğun oyun aracılığıyla bir yetişkin olarak nasıl yaşamını sürdürmesi gerektiğini araştıran ve bunları nasıl uyguladığını belirten kuramdır.

2.9.1.9. Huizinga Kuramı

Huizinga kuramına göre, oyun çeşitli kültürler tarafından ortaya çıkmamıştır ancak bu kültürlerin oluşmasında oldukça önemli bir özelliktir. Huizinga'ya göre oyunun belirli bir işlevi vardır. Oyun tepki veya içgüdüsel bir durum değildir. Oyun kişinin isteğine

bağlı olarak gönüllü yapılan bir eylemdir. Oyunda zorlama yoktur. Oyun süreklidir ve özgürdür, devamlı tekrarlanır (Poyraz, 1999).

2.9.2. Modern Kuramlar

2.9.2.1. Psikanalitik Kuram; Freud

Freud'a göre oyunun tam tersi ciddiyet değildir aksine gerçeğin ta kendisidir. Oyun alanı çocuğun isteklerini sağlayabileceği ve yaşadığı travmatik olaylara hakim olabileceği bir alandır. Oyun çocuk için saldırgan dürtülerini yansıtabileceği, gerçeklerin sınırlarından ve yapılarından kurtulabileceği güvenli bir ortam sunar.

Freud oyunu, çocuğun gerçek dünyanın yasaklarından ve engellerden kurtularak güvende hissettiği bir ortamda kabul görülmeyen, saldırgan ve gerçek hayatta tehlikeli sayılabilecek duygularının, eylemlerin ortaya çıkarılması olarak ifade etmiştir. Freud yinelenen takıntılı davranışlardan bahsederken oyunun beceri elde etme ve bir şeyin üstesinden gelebilme yönüne de vurgu yapmıştır. Freud'a göre tekrarlanan bu davranışların tümü psişik bir mekanizmadır ve bireylerin korkuları ile baş etmelerine fayda sağlamaktadır. (Sevinç, 2005).

Freud, çocukların arzularını baskılar olmaksızın ifade etmelerine yer veren oyun olgusunu çok kısa zamanlı kabul etmektedir. Freud'a göre benlik gelişimi ile bağlantılı, mantıksal düşünmenin başlamasıyla beraber oyun sonlanır. Freud "her eylemin bir sebebi vardır" demektedir. Çocukların oyunları tesadüfi oluşmamakta ve bireyin farkında olduğu ya da farkında olmadığı duyguları belirlemektedir. İnsanın duyguları ve istekleri, kontrolden uzak oyunlarda, düşler ve hayallerde kendini belli eder. Freud'un dikkatini çeken bir diğer nokta, çocuk gerçeği oyundan ayırabilir ama oyunu gerçek dünyanın olaylarından, nesnelere kendine ait bir dünya yaratmak için kullanır. Çocuk oyunda kızgınlık, sevgi ve nefret gibi duygularını başka insanlara ya da objelere yansıtabilir. Özellikle de çocuk için hoşlanılmayan duyguların, deneyimlerin oyunda sıklıkla tekrar edilmesi Freud'un ilgisini kazanmıştır. Bu kurama göre oyun bir denge unsurudur. Freud oyunun denge unsuru olmasına şöyle bir açıklık getirmiştir. Freud, haz uyarıcıların organizmanın iç dengesini sağladığını söyler ve bu dengeyi

zedeleyenlerse acı uyarıcılarıdır. Organizmanın çevresel etkenlere karşı iç düzenin korunması, hoş olmayan gerginlikler, çelişkiler ve heyecanlar gibi dış etkenlerin oyunda tekrarlanması, ortaya çıkan hazzı azaltır. Oyun, çocuğu rahatsız eden olaylara karşı ortaya çıkardığı hareket ve aktivitelerle ona hakim olmasını sağlar. Dolayısıyla bozulan dengenin tekrar kurulmasında, hazlara yönelmede oldukça önemlidir.

Freud'a göre oyun, hoşlanılmayan tecrübelerin yinelendiği ve bu yolla çocuğun eylemlere hakim olduğu bir etkinliktir. Bir diğer söyleyişle; çocuğun problemle karşı karşıya kalması durumunda deneyim kazanmasını sağlayan bir aktivite olduğuna dikkat çekilmektedir. Çocuk oyunda yetişkin rolünde oyun kurarak hayalinde kazandığı duyguları gerçek yaşamda kullanmak üzere depolamaktadır.

2.9.2.2. Psikodinamik (Bilişsel) Kuram; Piaget

Piaget'in kuramının temeli bilişsel gelişimi temel almaktadır. Piaget “insan zekasının gelişimi, özümleme ve uyum işlemlerine bağlıdır” der ve bütün organik gelişimlerin temelini bu öğelerin oluşturduğunu belirtir. Piaget'e göre oyun, çevreden alınanları sisteme yerleştirme yoludur. Kurama göre oyun, insan eylemlerinde her zaman yer alan ve çocuğun zihinsel gelişimine destek olan oldukça mühim bir öğedir (Baykoç Dönmez, 2000). Piaget, oyun gelişimini çeşitli etaplar içeren birtakım dönemlere ayırmıştır. Oyun ile çocuğun zihin gelişimi arasındaki bağın önemini vurgulayan Piaget, oyun sürecinde üç belirgin dönem tanımlamıştır. Bunlar;

- **Duyu Motor Dönemde Alıştırma Oyunu (0-2 yaş):** Bu dönem tamamıyla bedensel davranışlara bağlıdır ve çocukluğun birinci evresi olarak karşımıza çıkmaktadır. Alıştırma oyunu dönemi, 0-2 yaş arası kapsar ve bakma, elleri açıp kapama, emme gibi çocuğun duyu-motor gelişimiyle ilgili oyun davranışlarını içerir.
- **Sembolik (Simgesel) Oyun Dönemi (2-7 ya da 2-11 yaş arası):** Bu dönemde çocuk objeler var olmadığında onları zihninde canlandırabilir, objeler tüm dünyasını ve aralarındaki bağlantıyı simgeleyebilir. Sembolik oyun döneminde çocuk deneyimlediği ve onun için önemli olan durumları oyunda kullanır. Bu

olayların oyun sürecinde gerçekte uyumu gibi bir zorunluluğu olmadığından, değişikliğe uğrar. Simgelemeye doğru gidilir.

- **Kurallı Oyun Dönemi (11-12 yaş sonrası):** Piaget bu dönemi, zihinsel işlevlerin ileri seviyede olduğu dönem olarak nitelendirmiştir. Bu dönemde oyunun kuralları oyun içerisinde önem kazanmaktadır. 11-12 yaştan sonraki dönemlerde de bu kurallı oyun özellikleri gözlemlenmektedir (yetişkinlikte satranç, kağıt oyunları, kutu oyunları, spor oyunları gibi). Piaget'e göre, oyun yaşam boyu devam eden gelişim ve öğrenme sürecidir.

2.9.2.3. Sosyokültürel Gelişim Kuramı; Vygotsky

Lev Semenovich Vygotsky (1896-1934) oyunun çocuğun bilişsel gelişimine önemli ölçüde katkıda sağladığını ifade etmektedir ve oyunu toplumsal bir aktivite olarak görmektedir.

Vygotsky'e göre oyun süreci bir keşif ortamıdır ve yeni bir oluşumdur. Oyun çözülemeyen çatışmalar ve çelişkilerden oluşmaktadır. Çocuğun bu durum karşısında hayali bir çözüm bulması şeklinde ortaya çıkar. Vygotsky oyunun sembol kullanma becerisinin gelişmesinde büyük önem taşıdığını öne sürmüştür ve zihinsel yapıların da araç, sembol kullanımı ile biçimlendiğini savunmuştur. Diğer yandan Vygotsky oyunu, öğrenmeye yönlendirme ve anlam çıkarma olarak kabul eder (Isenberg ve Jalongo, 2001; Saracho ve Spodek, 1995; Sevinç, 2004).

2.9.2.4. Psikososyal Gelişim Kuramı; Ericson

Ericson oyun sürecinin çocuğun psikososyal gelişiminin yansıması olduğunu, çocuğun tüm gelişim dönemlerinde farklı özellikler gösterdiğini ifade etmiştir. Ericson, aynı zamanda oyun sürecinin benlik gelişimi üzerindeki etkilerine vurgu yapmıştır (Sevinç, 2005).

Bu kurama göre oyun sayesinde çocuk gerçek düşünce, olay ve duygularla baş etmek için yeni yöntemler yaratır. Çocuk için gerçekte çözülemeyen problemler oyunlarında

çözömlenir. Ericson'a göre, oyun çocuk için bir dramatize ortamıdır. Klasik kuramlar ve dinamik kuramların ortak görüşleri, oyunun dinlenme ve kalıcı öğrenme için önemli bir araç olduđu yönündedir. Kurama göre oyunda yapılan bilinçli veya bilinçsiz etkinlikler bireye katkı sağlar ve kuramlarda yer alan görüşler de bu planlanmış ortamlarda daha etkili olacağı yönündedir.

2.10. Oyunun Öğretimi

Okul öncesi dönemdeki çocuklara yönelik oyun süreci planlaması yapılırken; çocukların gelişim özellikleri, ilgi alanları, konsantrasyon süreleri, hazır bulunuşluk düzeyleri ve becerileri göz önünde bulundurulmalıdır. Bu sebeple etkinlikler çok uzun süreli olmamalı ve planlamada karmaşıklığa yer verilmemelidir. Etkinlikler çocukları sıkmayacak biçimde eğlence ve hareket barındırmalıdır (Öncü ve Özbay, 2007).

Oyun öğretimi üç aşamada ele alınmıştır (Akandere, 2003; Fontana, 1995):

- **Oyunun Tanıtılması:** Oyunun adı söylenir ve çocukları oyun sürecine dahil olmaya istekli hale getirilmek için çabalanır.
- **Oyun Kurallarının Açıklanması:** Oyunun nasıl oynanması gerektiği anlatılır ve oyunda kullanılacak materyallerin tanıtımı yapılır. Oyunun süresi belirtilerek, oyuncuların ve oyunda yer alan karakterlerin görevleri açıklanır. Bu aşamada oyuna tüm öğrencilerin aktif katılımının sağlanmasına özen gösterilmelidir.
- **Oyunun Uygulanması:** Burada oyun ilk önce öğretmen ya da gönüllü olanlar tarafından denenmelidir. Ayrıca kurallara bağlı olarak oyunda belli ölçüde esneklik olmalıdır. Oyun bitiminde çeşitli pekiştireçler kullanılmalıdır.
- **Oyunun Değerlendirilmesi:** Bilinçli bir değerlendirme yapma oyunun en önemli öğelerinden birisidir. Bunun için iyi bir planlama ve öğretim yapma, öğretim özelliklerini, yöntemlerini belirleme ve uygulamayla beraber çocukların büyüme ve gelişimine yönelik çeşitli faktörler dikkate alınmalıdır. Öğretmen iyi bir gözlemci olarak çocukları düzenli bir şekilde gözlemlemeli ve gözlem sonuçlarını belirlemelidir.

BÖLÜM 3

GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, yeri ve tarihi, çalışma grubu, veri toplama aracı, verilerin toplanması ve değerlendirilmesinde kullanılan yöntemler ve araştırmanın etik yönüne yer verilmiştir.

3.1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Bu araştırmada betimleyici araştırma yöntemlerinden olan tarama modeli araştırma yöntemi kullanılmıştır. Tarama araştırmaları; bir konuya yönelik katılımcıların düşüncelerinin veya yetenek, ilgi, tutum ve beceri gibi özelliklerinin belirlendiği genelde başka çalışmalara göre daha büyük örneklem gruplarıyla yapılan çalışmalardır. Tarama yönteminde amaç toplumların, nesnelere, kurumların, olayların doğasını ve özelliklerini kapsamlı olarak açıklamaktır. Herhangi bir durum, olay ya da olguyu nitelendirmek için onunla alakalı çokça bilgi edinmek gerekmektedir ve tarama araştırmaları da sıklıkla çok fazla veriye dayalı olarak gerçekleştirilir. Tarama araştırmasının başka bir yönü de genelleyici olmasıdır. Örneklemden elde ettiği bilgiler ışığında evren hakkında genellemeler yapar. Tarama araştırmalarda kişiler hakkında ayrıntılı gözlemlerden ziyade çok sayıda katılımcıdan elde edilen tanımsal verilere dayalı olarak hareket edildiği için bireysel farklılıkların eğitim ve öğretim süreçlerindeki rolünü incelemesi tam anlamıyla mümkün olmamaktadır (Metin, 2014). Bu çalışmada katılımcı çocuklardan ahşap blokları kullanarak özgün bir yapı oluşturması beklenmiştir. Çalışma sürecinde araştırmacı tarafından kaydedilen bilgiler doğrultusunda dereceli puanlama anahtarı kaydı oluşturulmuştur.

3.2. ARAŞTIRMANIN YERİ VE TARİHİ

Bu araştırma 2020-2021 yılında Karabük ilindeki okullarda eğitim gören okul öncesi ve ilkokul düzeyindeki (4-10 yaş aralığındaki) hafif düzey zihinsel yetersizliği olan ve normal gelişim gösteren çocuklar ile gerçekleştirilmiştir.

3.3. ÇALIŞMA GRUBU

Araştırmada iki farklı çalışma grubundan veri toplanmıştır. Çalışma grubu, Karabük ilinde bulunan hafif düzey zihinsel yetersizliği olan ve normal gelişim gösteren okul öncesi ve ilkokula devam eden 93 çocuktan oluşmaktadır. Çalışma grubunda 33 hafif düzey zihinsel yetersizliği olan ve 60 normal gelişim gösteren olmak üzere, toplam 93 çocuk bulunmaktadır. Çalışma grupları birbirinden bağımsızdır. Engel grubu çeşitlendikçe oyun davranışlarındaki farklılıkların artma olasılığı, engel grubunun belirlenmesinde bir sınırlandırmaya gidilmesi gerektiğini düşündürmüştür. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar, normal gelişim gösteren çocuklara daha benzer oyun davranışları gösterebilir. Bu nedenle araştırma grubunu belirlerken yalnızca hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar olarak seçilmiştir.

Araştırmada çocukların oyun becerilerini değerlendirmek amacıyla, geliştirilen dereceli puanlama anahtarının uygulanması için 4 yaştan 10 yaşa kadar olan hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklara ulaşmaya çalışılmıştır. Çalışma grubunda belirlenen engel grubundaki çocuk sayısının yaygın olmaması ve COVID-19 Pandemi koşullarının veri toplama sürecinde güçlükler oluşturması nedeniyle dört farklı rehabilitasyon merkezi belirlenmiştir. Bu kapsamda belirlenen okullar Aylin Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi, Umut Işığ ı Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi, Şafak Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi, Safranbolu Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi'dir. Birinci çalışma grubunu hafif düzey zihinsel yetersizliği olan 23 erkek ve 10 kız olmak üzere toplam 33 çocuk oluşturmuştur. Ayrıca 34 kız ve 26 erkek olmak üzere toplam 60 normal gelişim gösteren çocuktan veri toplanmıştır. Çizelge 3.1'de çalışma grubunun cinsiyete göre dağılımı verilmiştir.

Çizelge 3.1. Çalışma Grubunun Cinsiyete Göre Dağılımı

Gruplar	Cinsiyet	N	%	Toplam
Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar	Kız	23	70	33
	Erkek	10	30	
Normal Gelişim Gösteren Çocuklar	Kız	34	57	60
	Erkek	26	43	

Çizelge 3.1 incelendiğinde, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %70 (n=23)'inin kız, %30 (n=10)'unun erkek olduğu görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların %57 (n=34)'sinin kız, %43 (n=26)'ünün erkek olduğu görülmektedir.

Çizelge 3.2'de çalışma grubunun yaşa göre dağılımı verilmiştir.

Çizelge 3.2. Çalışma Grubunun Yaşa Göre Dağılımı

Gruplar	Yaş	N	%
Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar	5 yaş	1	3,0
	6 yaş	3	9,1
	7 yaş	7	21,2
	8 yaş	1	3,0
	9 yaş	6	18,2
	10 yaş	15	45,5
Normal gelişim gösteren çocuklar	4 yaş	5	8
	5 yaş	19	32
	6 yaş	20	33
	7 yaş	7	12
	8 yaş	8	13
	9 yaş	1	2

Çizelge 3.2 incelendiğinde, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %3,0(n=1)'i 5 yaş, %9,1(n=3)'i 6 yaş, %21,2(n=7)'si 7 yaş, %3,0(n=1)'i 8 yaş, %18,2(n=6)'si 9 yaş ve %45,5(n=15)'i 10 yaş grubundadır. Normal gelişim gösteren çocukların %8 (n=5)'inin 4 yaş, %32 (n=19)'sinin 5 yaş, %33 (n=20)'ünün 6 yaş, %12 (n=7)'sinin 7 yaş, %13 (n=8)'ünün 8 yaş ve %2 (n=1)'sinin 9 yaş grubunda olduğu görülmektedir. Zihinsel yetersizlik söz konusu olduğunda, karşılaştırmalarda zihinsel

yetersizliđi olan çocukların normal gelişim gösteren çocuklarla aynı yaşta olma gerekliliklerinden daha çok zeka ve yetenek düzeyleri daha önemli bir yapı olarak ön plana çıkmaktadır. Bu nedenle zihinsel yetersizliđi bulunan grupta, yedi yaştan daha büyük çocukların sayısının fazla olmasında bir sakınca görülmemiştir.

3.4. VERİ TOPLAMA ARACI

Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından hazırlanan “dereceli puanlama anahtarı” kullanılmıştır. Dereceli puanlama anahtarları, bir performansın hangi ölçütlere dayalı olarak değerlendirileceğini ve değerlendirilecek performansın hangi düzeydeki puana denk geleceğinin gösterildiđi puanlama araçlarıdır. Anderson (2003), dereceli puanlama anahtarına neden gereksinim duyulduğunu açıklarken dereceli puanlama anahtarı kullanımı ile öğrencilerin başarılarına yönelik nesnel bir değerlendirme olanağı sunulduğunun altını çizer. Dereceli puanlama anahtarı, öğrencinin belirli bir çalışma ya da göreve bađlı olarak gösterdiđi başarı hakkındaki durumunu belirlemede kullanılacak olan bir ya da daha çok sayıdaki ölçütü, her bir ölçütün ne anlama geldiğini açıklayan betimsel anlatım, tanımlamalar ve örnekleri içerir. Aynı zamanda her bir ölçüt düzeyinde öğrencinin başarısını gösteren dereceleri ayrıca şartlar uygunsa her bir düzeyin ne anlama geldiğini tanıtan betimsel açıklamalara da yer verilir (Kutlu, Dođan ve Karakaya 2009).

Dereceli Puanlama Anahtarının Hazırlanması

Goodrich (2001), dereceli puanlama anahtarı için şu basamakları önermiştir:

- Performansı belirlemede kullanılacak ölçütlerin listelenmesi
- Kullanılacak dereceli puanlama anahtarına karar verilmesi
- Performans düzeylerinin belirlenmesi ve düzey tanımlamalarının yapılması
- Uzman görüşünün alınması
- Deneme uygulamasının gerçekleştirilmesi
- Güvenirlik ve geçerliğe ilişkin kanıtların toplanması
- Dereceli puanlama anahtarının nihai haline karar verilmesi

Bu çalışmada analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılmıştır. Analitik dereceli puanlama anahtarında bir performansı değerlendirme sürecinde yapılan performansın

her bir adımı ayrıntılı olarak puanlanır. Analitik dereceli puanlama anahtarı daha çok süreç ölçmede etkilidir. Çalışma kapsamında kullanılan dereceli puanlama anahtarının geliştirilme amacı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı-inşa oyunlarındaki performanslarını karşılaştırmaktır. Dereceli puanlama anahtarının alt boyutları oluşturulurken, gerçek hayatta inşa edilen bir yapıda bulunması gereken özellikler nelerdir, bu özelliklere sahip bir yapı çocuklar tarafından oluşturulduğunda nelere dikkat edilmelidir gibi konular araştırılmıştır. Çocuğa herhangi bir müdahale olmadan, gözlem yoluyla elde edilebilecek verilere ulaşılmasını sağlayacak ölçütler oluşturulması amaçlanmıştır. Amaç belirlendikten sonra, çocukların yapı-inşa oyunundaki performanslarının hangi ölçütler kullanılarak değerlendirileceği, alan yazın taraması yapılarak belirlenmiştir (Ertuğrul, 2000; Yörükoğlu, 1987; Aslan, 2013; Koçyiğit ve Baydilek, 2015; Kadim, 2012; Güneş, 2004; APA, 2013; Hürtürk, 2017; Ulutaşdemir, 2007; Ayan ve Memiş, 2012; Yaman, 2015; Bekmezci ve Özkan, 2015; Boyraz, 2017; Aksoy ve Aksoy, 2018; Tokgöz, 2020). İlgili kaynaklar incelendikten sonra “Planlama, Amaca Uygunluk, Yaratıcılık, Düzen, Düşüncede Esneklik ve Açıklama” olmak üzere altı ölçüt ve bu ölçütlere ait alt boyutlar belirlenmiştir. Ölçütlerin yeterlilik düzeyi ayrıntılı olarak tanımlanmıştır. Dereceli puanlama anahtarında bulunan her ölçüt alan yazındaki çalışmalar incelenerek belirlenmiştir. Oluşturulan ölçeğin taslağı, uzman görüşüne sunulmuştur. Ölçek, uzman görüşleri dikkate alınıp, gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra son halini almıştır.

3.4.1. Dereceli Puanlama Anahtarının Güvenirliği

Araştırmada değerlendiriciler arası güvenilirlik, genellenebilirlik katsayısı ile hesaplanmıştır. G kat sayısı 0.79, Φ kat sayısı 0,65 çıkmıştır. Elde edilen veriler değerlendiriciler arası güvenirlığın kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir. İlgili analiz sonucu EK-D’de verilmiştir.

Cronbach’s alpha sayısı hesaplanmıştır ve Cronbach’s alpha kat sayısı iç tutarlılık anlamındaki güvenirligi 0,90 olduğunu göstermektedir.

3.4.2. Dereceli Puanlama Anahtarının Geçerliđi

Arařtırmanın geçerliđini görebilmek adına, tanımlanan ölçütlerin herkes için aynı Őeyi ifade edip etmediđi, açık ve net olup olmadıđı konusunda uzman görüőü alınmıřtır. Arařtırma ile ilgili üç uzmandan görüő alınmıřtır. Uzmanlardan ikisi çocuk geliřimi ve eđitimi alanında uzmanlıđını yapmıřtır. Diđer uzman eđitim bilimleri ve öđretmen yetiřtirme alanlarında uzmanlıđını tamamlamıřtır. Uzman görüőü alınırken pandemi nedeniyle internet üzerinden mail yoluyla, uzmanlara dereceli puanlama anahtarı gönderilmiř olup, uzmanlar form üzerinde düzeltmeler yaparak arařtırmacıya geri bildirim vermiřtir. Uzmanlardan alınan görüőler dođrultusunda dereceli puanlama anahtarı ařađıda maddeler halinde belirtilen önerilerle yeniden gözden geçirilmiřtir.

- Anlatımların daha kısa olması
- Ölçütlere örnek durum eklenmesi
- Ölçütlerin aynı anlatımla bitmesi
- Farklı anlamlara gelebilecek anlatım bozukluklarının düzeltilmesi

Uzmanlardan alınan görüőler dikkate alınarak çalıřma tekrar gözden geçirilmiř ve ilgili düzeltmeler yapılarak yapı inřa oyununa yönelik “Dereceli Puanlama Anahtarı (Analitik Rubrik)” oluřturulmuřtur (EK-A).

3.5. VERİLERİN TOPLANMASI

Arařtırmada çocukların oyun becerilerini deđerlendirmek amacıyla, geliřtirilen dereceli puanlama anahtarının uygulanması için 4 yařtan 10 yařa kadar olan hafif düzey zihinsel yetersizliđi olan çocuklara ve normal geliřim gösteren çocuklara ulařmaya çalıřılmıřtır. Çalıřma grubunda belirlenen engel grubundaki çocuk sayısının kısıtlı olması nedeniyle bu çalıřmayı destekleyecek dört farklı rehabilitasyon merkezi belirlenmiřtir. Bu kapsamda belirlenen okullar Aylin Özel Eđitim ve Rehabilitasyon Merkezi, Umut Iřıđı Özel Eđitim ve Rehabilitasyon Merkezi, řafak Özel Eđitim ve Rehabilitasyon Merkezi, Safranbolu Özel Eđitim ve Rehabilitasyon Merkezi'dir. Normal geliřim gösteren çocuklara ulařmak için Aylin Abla Montessori Okulu, Özel Çađla Kreř ve ev ortamı uygulama yerleri olarak belirlenmiřtir.

Verilerin toplanmasında uygulama yapılacak örneklem grubunun önceden bir listesi oluşturulmuştur. Çocukların yaşı ve engel durumu uygulama yaparken göz önünde bulundurulmuştur. Çocukların yaşı ilerledikçe, çevre farkındalıkları, fiziksel olgunluk ve hazır bulunuşluk düzeyleri artarak farklılık gösterir. Çocukların oyunları engel durumuna göre de farklılık gösterir. Çocukların engel durumunun getirdiği sınırlılıklar oyunlarına da yansımaktadır. Çocukta oluşan bu durumlar çocukların oyunlarının niteliğini ve şeklini etkileyeceğinden, bu araştırmada yapılan uygulamalarda yaş ve engel durumuna ilişkin veriler toplanmıştır.

Oyun becerilerinin değerlendirilmesi için araştırmacı tarafından uygun fiziksel ortam oluşturulmuştur.

Araştırmada kullanılan sorular, çocukların açlık, uykusuzluk, hastalık gibi fiziksel durumlarının olabileceği göz önünde bulundurularak değerlendirilmiştir. Okulda yapılan uygulamaların öncesinde öğretmenlerden, evde yapılan uygulamaların öncesinde ailelerden çocuğun fiziksel durumunun uygunluğu ile ilgili bilgi alınmıştır. Fiziksel durumu uygun olmayan çocuklar uygulamaya dahil edilmemiştir.

Uygulama yapmak için okul içerisinde boş bir sınıf seçilerek, bu sınıfta araştırmacı eşliğinde çocukların bireysel olarak değerlendirmesi yapılmıştır. Araştırmaya katılan çocuklardan ahşap bloklarla bir yapı inşa etmesi istenmiştir. Bu yapıyı inşa ederken çalışmadan önce, çalışma sırasında ya da sonrasında ortaya konulan ürün hakkında çocuğa yöneltilen sorulara cevap vermesi istenmiştir. Sorulara verilen yanıtlar bir forma; çocuğun oyun becerisiyle ilgili performansı dereceli puanlama anahtarına kaydedilmiştir. Uygulama süresi 5-20 dakika arasında çocuktan çocuca göre değişiklik göstermiştir. Çocuk bloklarla yapı inşa oyununu sürdürürken müdahale edilmemiştir. Yapılan ürün yıkıldığında çocuğa isterse tekrar yapabileceği söylenmiştir.

Verilerin toplanması pandemi şartlarından dolayı yaklaşık yedi ay sürmüştür. Verileri toplamada araştırmacı ile birlikte dört çocuk gelişimi ve eğitimcisiinden destek alınmıştır. Süreçte destek alınan diğer eğitimcilere, uygulama öncesinde araştırmacı tarafından gerekli ön bilgiler verilmiştir. Uygulamada hangi materyallerden ne şekilde yararlanacakları eğitimcilere açıklanmıştır. Çocuklarla uygulama yapılmadan önce araştırmacı, eğitimciler ile uygulama sürecinin canlandırmasını yapmıştır. Dereceli

puanlama anahtarında yer alan soruların ne zaman çocuğa yöneltilmesi gerektiği, bu sorulara verilen cevaplara onay ya da takdir etme gibi müdahalelerde bulunmamaları gerektiği eğitimcilerle açık olarak belirtilmiştir.

Veri toplanırken önceden planlanan bazı okullar pandemi nedeniyle uygulama yapılmasına izin vermediğinden, çalışma grubu sayısı sınırlı kalmıştır. Pandemi sebebiyle okulların açılıp kapanma sıklığına bağlı olarak veri toplama süreci uzamıştır. Uygulama sırasında çocukların oluşturduğu yapı yıkıldığında çocuklardan bazıları tekrar odaklanmakta zorluk yaşamıştır.

Veri toplama sürecinde basit, anlaşılır ve kısa ifadeler kullanmaya özen gösterilmiştir. Yanıtlayanların yaşına ve düzeyine uygun bir dil kullanılmıştır. Çocuğun ortaya koymuş olduğu yapı ile ilgili soruların yönlendirici nitelikte olmamasına dikkat edilmiştir. Çocuğa ürüne yönelik ve tek bir bilgiyi yoklayan sorular yöneltilmiştir. Veri toplama sürecinde uygulamaya başlamadan önce çocukların kendilerini rahat hissetmelerine yardımcı olacak sözlerle çocuklar güdülenmiştir. Her çocukla aynı sayıda ve çeşitlilikte ahşap blok kullanılmıştır.

3.5.1. Hafif Derecede Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklarla Gerçekleştirilen Uygulamalar:

Araştırmada belirlenen rehabilitasyon merkezlerinde 4-10 yaş aralığında hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla uygulama yapılmıştır. Uygulamalar sadece uygulamacı ve çocuğun olduğu bireysel eğitim sınıflarında gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılan çocuklardan ahşap bloklarla bir yapı inşa etmesi istenmiştir. Bu yapıyı inşa ederken çalışmadan önce, çalışma sırasında ya da sonrasında ortaya konulan ürün hakkında çocuğa yöneltilen sorulara cevap vermesi istenmiştir. Sorulara verilen yanıtlar ayrı olarak bir forma ve çocukların performansları da dereceli puanlama anahtarı kullanılarak kayda alınmıştır. Uygulama süresi 10-20 dakika arasında değişiklik göstermiştir. Çocuk bloklarla yapı inşa oyununu sürdürürken müdahale edilmemiştir. Yapılan ürün yıkıldığında çocuğa isterse tekrar yapabileceği söylenmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla yapılan uygulama örnekleri EK-B'de verilmiştir.

3.5.2. Normal Gelişim Gösteren Çocuklarla Gerçekleştirilen Uygulamalar:

Araştırmada belirlenen anaokulu ve kreşte yapılan uygulamalar 4-6 yaş aralığında olan, normal gelişim gösteren çocuklarla gerçekleştirilmiştir. 7-10 yaş aralığında olan çocuklarla yapılan uygulamalar ise ev ortamında gerçekleştirilmiştir. Normal gelişim gösteren çocukların bir kısmı için yine uygulamacı ve çocuğun olduğu boş bir sınıf ortamı, evde gerçekleştirilen uygulamalarda ise sessiz ve boş bir oda kullanılmıştır. Araştırmaya katılan çocuklardan ahşap bloklarla bir yapı inşa etmesi istenmiştir. Bu yapıyı inşa ederken çalışmadan önce, çalışma sırasında ya da sonrasında ortaya konulan ürün hakkında çocuğa yöneltilen sorulara cevap vermesi istenmiştir. Sorulara verilen yanıtlar ayrı olarak bir forma ve çocukların performansları da dereceli puanlama anahtarı kullanılarak kayda alınmıştır. Uygulama süresi 5-10 dakika arasında değişiklik göstermiştir. Çocuk bloklarla yapı inşa oyununu sürdürürken müdahale edilmemiştir. Yapılan ürün yıkıldığında çocuğa isterse tekrar yapabileceği söylenmiştir. Normal gelişim gösteren çocuklarla yapılan uygulama örnekleri EK-C'de verilmiştir.

3.6. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ

Verilerin çözümlenmesi aşamasında aşağıdaki işlemler gerçekleştirilmiştir: Araştırmacı tarafından geliştirilen dereceli puanlama anahtarındaki verilerin analizi yapılarak, gruplar arasında fark olup olmadığı parametrik olmayan testlerle ve frekans ve yüzde dağılımlarıyla incelenmiştir. Normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan oluşan gruplar arasındaki fark, Mann Whitney U-Testi ile incelenmiştir. Mann Whitney U-Testi, birbiriyle ilişkisi olmayan iki ayrı çalışma grubundan elde edilen puanlar arasında anlamlı düzeyde bir farkın olup olmadığını test eder. Denek sayısı az olan ve birbiriyle ilişkisi olmayan ölçümleri içeren deneysel çalışmalarda kullanılan bu test, puanların dağılımının normallik durumunu karşılamadığı deneysel çalışmalarda da genellikle kullanılmaktadır (Büyüköztürk, 2006).

Amaca uygunluk ve düşüncede esneklik ölçütlerinde eksik işaretleme olduğundan, bu iki alt boyutta kişi sayısı farklılık göstermektedir. Tesadüfi bir nedenle boş bırakıldığı varsayılmıştır.

3.7. ARAŐTIRMANIN ETİK YÖNÜ

AraŐtırma etik izin gerektirmektedir. Etik kurul izni “Karabük Üniversitesi Sosyal ve BeŐerî Bilimler Etik Kurulu Başkanlıđı’ndan”, 04.08.2020 tarihinde alınmıŐtır (EK-E). AraŐtırma kapsamında geliŐtirilen dereceli puanlama anahtarının uygulanması iin araŐtırmacı tarafından araŐtırmanın evrenini oluŐturan ocukların anne ve babalarından gerekli izinler alınmıŐtır.

BÖLÜM 4

BULGULAR

Bu bölümde normal gelişim gösteren çocuklarla ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla yapılan çalışma sonucunda elde edilen bulgulara ve bulgulara yönelik yorumlara yer verilmiştir.

Çizelge 4.1’de çocukların oyun sırasında oluşturdukları yapı inşa ürün türlerinin engel gruplarına göre dağılımı verilmiştir.

Çizelge 4.1. Çocukların Oyun Sırasında Oluşturdukları Yapı İnşa Ürün Türü

	Yapı inşa ürün türü	Normal gelişim gösteren çocuklar		Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar	
		Sayı	%	Sayı	%
Yapı/Bina	Ev	16	26,6	15	45,4
	Kule/Rapunzel Kulesi	13	21,6	9	27,2
	Kale	6	10	0	-
	Okul	0	-	3	9,1
	Kulübe	0	-	1	3,0
	Bina	2	3,3	0	-
	Apartman	1	1,6	0	-
	Hastane	0	-	1	3,0
	Cami	2	3,3	0	-
	Ev ve cami	1	1,6	0	-
	Şato	5	8,3	0	-
	İnşaat	1	1,6	0	-
	Otopark	3	5	1	3,0
	Garaj	1	1,6	0	-
	Ejderha yuvası	1	1,6	0	-
Cansız nesnelere	Araba	0	-	1	3,0
	Robot	3	5	0	-
	Kapı	1	1,6	0	-
	Televizyon ünitesi, vb.	0	-	1	3,0
Park ve Bahçe	Park	0	-	1	3,0
	Lunapark	2	3,3	0	-
	Bahçe	1	1,6	0	-
Hayvan	Timsah	1	1,6	0	-

Çizelge 4.1 incelendiğinde normal gelişim gösteren çocukların %26,6 (n=169)’sının, ev, %21,6 (n=13)’sının kule, %10 (n=6)’unun kale, %3,3 (n=2)’ünün bina, %1,6

(n=1)'sının apartman, %3,3 (n=2)'ünün cami, %1,6 (n=1)'sının ev ve cami, %8,3 (N=5)'ünün şato, %1,6 (n=1)'sının inşaat, %5 (n=3)'inin otopark, %1,6 (n=1)'sının garaj, %1,6 (n=1)'sının ejderha yuvası, %5 (n=3)'inin robot, %1,6 (n=1)'sının kapı, %3,3 (n=2)'ünün lunapark, %1,6 (n=1)'sının bahçe, %1,6 (n=1)'sının timsah yaptığı görülmektedir. Hafif zihin engelli çocukların ise %45,4 (n=15)'ünün ev, %27,2 (n=9)'sinin kule, %9,1 (n=3)'inin okul, %3,0 (n=1)'inin kulübe, %3,0 (n=1)'inin hastane, %3,0 (n=1)'inin otopark, %3,0 (n=1)'inin araba, %3,0 (n=1)'inin televizyon ünitesi, sehpa, koltuk, pencere, %3,0 (n=1)'inin park yaptığı görülmektedir.

Normal gelişim gösteren çocukların %81,2'si yapı-bina kategorisinde oyun kurarken, hafif düzey zihinsel engelli çocuklarda bu oran %90,7'dir, normal gelişim gösteren çocukların %6,6'sı cansız nesnelere kategorisinde oyun kurarken, hafif düzey zihin engelli çocuklarda bu oran %6'dır, normal gelişim gösteren çocukların %4,9'u park ve bahçe kategorisinde oyun kurarken, hafif düzey zihin engelli çocuklarda bu oran %3,0'dır, normal gelişim gösteren çocukların %1,6'sı hayvanlar kategorisinde oyun kurarken, hafif düzey zihin engelli çocuklarda bu oran %0'dır. Bu veriler doğrultusunda normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa türünde 17 çeşit, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ise yapı inşa türünde 9 çeşit oyun kurdukları görülmektedir. Çizelge 4.2'de çocukların blokları seçme ve yerleştirme sırasında düşünme sürelerinin engel gruplarına dağılımı verilmiştir.

Çizelge 4.2. Çocukların Oyun İçerisinde Blokları Seçme ve Yerleştirme Sırasında Düşünme Süresi

Süre	Normal gelişim gösteren çocuklar		Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar	
	Sayı	%	Sayı	%
1 dakikadan az	58	96,6	25	75,7
1 dakikadan fazla	2	3,3	8	24,2

Çizelge 4.2 incelendiğinde blokları seçme ve yerleştirme sırasında, normal gelişim gösteren çocukların %96,6 (n=58)'sının bir dakikadan az, %3,3 (n=2)'ünün de bir dakikadan fazla zaman harcadığı görülmektedir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların blokları seçme ve yerleştirme sırasında, %75,7 (n=25)'sinin bir dakikadan

az, %24,2 (n=8)'sinin bir dakikadan fazla zaman harcadığı görülmektedir. Çizelge 4.3'te çocukların oyun sırasında yapmayı amaçladığı ürünü tamamlayıp tamamlamaması durumunun engel gruplarına göre dağılımı verilmiştir.

Çizelge 4.3. Çocuğun Oyun Sürecinde Amaçladığı Ürünü Tamamlayıp Tamamlamaması

Amaca uygunluk	Normal gelişim gösteren çocuklar		Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar	
	Sayı	%	Sayı	%
Amaçladığı ürünü tamamladı (en az bir ürün)	60	100	29	87,8
Amaçladığı ürünü tamamlayamadı	-	-	4	12,1

Çizelge 4.3 incelendiğinde normal gelişim gösteren çocukların %100(n=60)'ünün amaçladığı ürünü (en az bir ürün) tamamladığı görülmektedir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %87,8 (n=29)'inin amaçladığı ürünü tamamladığı, %12,1 (n=4)'inin amaçladığı ürünü tamamlayamadığı görülmektedir. Çizelge 4.4'te çocuğun oyun sırasında dikkati dağılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmama durumunun engel gruplarına göre dağılımı verilmiştir.

Çizelge 4.4. Çocuğun Oyun Sırasında Dikkati Dağılarak Amaçtan Uzaklaşıp Uzaklaşmama Durumu

Amaca Uygunluk	Normal gelişim gösteren çocuklar		Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar	
	Sayı	%	Sayı	%
Dikkati dağılmadı, amaçtan uzaklaşmadı	58	96,6	31	75,7
Dikkati dağıldı, amaçtan uzaklaştı	2	3,3	1	3,0
Dikkati dağıldı, amaçtan uzaklaşmadı	-	-	1	3,0

Çizelge 4.4 incelendiğinde, normal gelişim gösteren çocukların %96,6 (n=58)'sının oyun sırasında dikkatinin dağılmadığı ve amaçtan uzaklaşmadığı, %3,3 (n=2)'ünün dikkati dağılarak amaçtan uzaklaştığı görülmektedir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %93,9 (n=31)'unun dikkatinin dağılmadığı ve amaçtan uzaklaşmadığı, %3,0 (n=1)'inin dikkati dağılarak amaçtan uzaklaştığı, %3,0 (n=1)'inin dikkatinin dağıldığı fakat amaçtan uzaklaşmadığı görülmektedir. Çizelge 4.5'te çocuğun oyun

sırasında bir problemle karşılaştığında yeni yollar deneyip denememesi durumunun engel gruplarına göre dağılımı verilmiştir.

Çizelge 4.5. Çocuğun Oyun Sırasında Bir Problemle Karşılaştığında Yeni Yollar Deneyip Denememesi

Düşüncede Esneklik	Normal gelişim gösteren çocuklar		Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar	
	Sayı	%	Sayı	%
Bir problemle karşılaştığında yeni yollar denedi	54	90	8	24,2
Bir problemle karşılaştığında yeni yollar denemedi/problemi görmezden geldi	-	-	3	9,0
Bir problemle karşılaştığında bilindik yolları denedi	6	10	22	66,6

Çizelge 4.5 incelendiğinde normal gelişim gösteren çocuklardan %90 (n=54)'ının oyun sırasında bir problemle karşılaştığında yeni yollar denediği, %10 (n=6)'unun bir problemle karşılaştığında yeni yollar denemediği görülmektedir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan %24,2 (n=8)'sinin oyun sırasında bir problemle karşılaştığında yeni yollar denediği, %9,0 (n=3)'ünün bir problemle karşılaştığında yeni yollar denemediği/problemi görmezden geldiği, %66,6 (n=22)'sının bir problemle karşılaştığında bilindik yolları denediği görülmektedir. Araştırmada bu kısma kadar çocukların oyun davranışlarıyla ilgili toplanan verilerden elde edilen bulgular sunulmuştur. Araştırmanın bundan sonraki bölümünde, değerlendirme amacıyla kullanılan dereceli puanlama anahtarından elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Aşağıda dereceli puanlama anahtarındaki ölçütlerin her biri için, gruplar arası farkı incelemeye yönelik sayı ve yüzde değerleri verilmiş olup açıklanmıştır. Çizelge 4.6'da grupların planlama boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler verilmiştir.

Çizelge 4.6. Grupların Planlama Boyutundaki Ölçütlere Dağılımından Elde Edilen İstatistikler

		Sayı	Yüzde	Ortalama	Medyan	Standart sapma	En düşük değer	En yüksek değer
Planlama	Engelli	33	35,5	2,09	2,00	0,67	1	3
	Normal gelişim gösteren	60	64,5	1,76	2,00	0,76	1	3
	Toplam	93	100	1,88	2,00	0,74	1	3

Çizelge 4.6’da grupların planlama ölçütündeki performanslarına göre dağılımlarından elde edilen istatistikler incelendiğinde, hafif zihin engelli çocukların planlama boyutundan aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,09, medyanı 2,00, standart sapması 0,67, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların planlama boyutundan aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 1,76, medyanı 2,00, standart sapması 0,76, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 1,88, medyanın 2,00, standart sapmanın 0,74, en düşük değer 1 ve en yüksek değer 3 olduğu görülmektedir. Çizelge 4.7’de normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların planlama boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri verilmiştir.

Çizelge 4.7. Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların Planlama Boyutundaki Ölçütlere Dağılımını Gösteren Sayı ve Yüzde Değerleri

Planlama	Normal gelişim gösteren çocuklar						Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar					
	Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)		Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
	13	21,6	22	36,6	25	41,6	9	27,2	18	54,5	6	18,1

Çizelge 4.7 incelendiğinde planlamada, normal gelişim gösteren çocukların %21,6 (n=13)’sının yetkin, %36,6 (n=22)’sının kısmen yetkin, %41,6 (n=5)’sının henüz yetkin olmadığı görülmektedir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların

ise%27,2 (n=9)'sinin yetkin, %54,5 (n=18)'inin kısmen yetkin, %18,1 (n=6)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir. Çizelge 4.8'de grupların amaca uygunluk boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler verilmiştir.

Çizelge 4.8. Grupların Amaca Uygunluk Boyutundaki Ölçütlere Dağılımından Elde Edilen İstatistikler

		Sayı	Yüzde	Ortalama	Medyan	Standart sapma	En düşük değer	En yüksek değer
Gerçek Yaşama İlişki Kurma	Engelli	33	35,5	2,51	3,00	0,71	1	3
	Normal gelişim gösteren	60	64,5	3,00	3,00	0,00	3	3
	Toplam	93	100	2,82	3,00	0,48	1	3
Karşılaştığı Problemleri Çözme	Engelli	33	35,8	2,69	3,00	0,58	1	3
	Normal gelişim gösteren	59	64,1	2,98	3,00	0,13	2	3
	Toplam	92	99,9	1,88	2,00	0,74	1	3
Dikkatini Odaklama	Engelli	33	35,5	2,63	3,00	0,48	2	3
	Normal gelişim gösteren	60	64,5	2,93	3,00	0,31	1	3
	Toplam	93	100	2,82	3,00	0,40	1	3
Amacını Açıklama	Engelli	33	35,5	2,03	2,00	0,58	1	3
	Normal gelişim gösteren	60	64,5	2,61	3,00	0,66	1	3
	Toplam	93	100	2,40	3,00	0,69	1	3
Kullandığı Materyalde Düzenlemeye Gitme	Engelli	33	35,5	2,54	3,00	0,66	1	3
	Normal gelişim gösteren	60	64,5	2,98	3,00	0,12	2	3
	Toplam	93	100	2,82	3,00	0,45	1	3

Çizelge 4.8'de grupların amaca uygunluk boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler incelendiğinde, hafif zihin engelli çocukların gerçek aşamla ilişki kurma ölçütünden aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,51, medyanı 3,00, standart sapması 0,71, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların gerçek yaşama ilişki kurma boyutundan aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 3,00, medyanı 3,00, standart sapması 0,00, en düşük değeri 3 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,82, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,48, en düşük değerin 1 ve en yüksek değerin 3 olduğu görülmektedir.

Karşılaştığı problemleri çözme ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,69, medyanı 3,00, standart sapması 0,58, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların karşılaştığı problemleri çözme ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,98, medyanı 3,00, standart sapması 0,13, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,88, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,38, en düşük değer 1 ve en yüksek değer 3 olduğu görülmektedir.

Dikkatini odaklama ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,63, medyanı 3,00, standart sapması 0,48, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların dikkatini odaklama ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,93, medyanı 3,00, standart sapması 0,31, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,82, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,40, en düşük değer 1 ve en yüksek değer 3 olduğu görülmektedir.

Amacını açıklama ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, 35,5), ortalaması 2,03, medyanı 2,00, standart sapması 0,58, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların amacını açıklama ölçütünden aldıkları puanların (n=60, 35,5), ortalaması 2,61, medyanı 3,00, standart sapması 0,66, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,40, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,69, en düşük değer 1 ve en yüksek değer 3 olduğu görülmektedir.

Kullandığı materyalde düzenlemeye gitme ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,54, medyanı 3,00, standart sapması 0,66, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların kullandığı materyalde düzenlemeye gitme ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,98, medyanı 3,00, standart sapması 0,12, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu

oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,82, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,45, en düşük değerin 1 ve en yüksek değerin 3 olduğu görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların amaca uygunluk boyutundaki puanlarının ortalamasının, hafif zihin engelli çocukların puan ortalamalarından daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Çizelge 4.9’da normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların amaca uygunluk boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri verilmiştir.

Çizelge 4.9. Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların Amaca Uygunluk Boyutundaki Ölçütlere Dağılımını Gösteren Sayı ve Yüzde Değerleri

	Normal Gelişim Gösteren Çocuklar						Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar					
	Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)		Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Gerçek Yaşamla İlişki Kurma	60	100	-	-	-	-	21	63,6	8	24,2	4	12,1
Karşılaştığı Problemleri Çözme	59	98,3	1	1,6	-	-	25	75,7	6	18,1	2	6,0
Dikkatini Odaklama	57	95	2	3,3	1	1,6	21	63,6	12	36,3	-	-
Amacını Açıklama	42	70	12	20	6	10	6	18,1	22	66,6	5	15,1
Kullandığı Materyalde Düzenlemeye Gitme	59	98,3	1	1,6	-	-	21	63,6	9	27,2	3	9,0

Çizelge 4.9 incelendiğinde gerçek yaşamla ilişki kurma ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %100 (n=60)’ü yetkin, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %63,6 (n=21)’sının yetkin, %24,2 (n=8)’sinin kısmen yetkin, %12,1 (n=4)’sinin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Karşılaştığı problemleri çözme ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %98,3 (n=59)’ü yetkin, %1,6 (n=1)’sının kısmen yetkin, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan

çocukların %75,7 (n=25)'sinin yetkin, %18,1 (n=6)'i kısmen yetkin, %6,0 (n=2)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Dikkatini odaklama ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %95(n=57)'inin yetkin, %3,3 (n=2)'ünün kısmen yetkin, %1,6 (n=1)'sının henüz yetkin olmadığı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olanların %63,6 (n=21)'sının yetkin, %36,3 (n=12)'ünün kısmen yetkin olduğu görülmektedir.

Amacını açıklama ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %70 (n=42)'inin yetkin, %20 (n=12)'sinin kısmen yetkin, %10 (n=6)'unun henüz yetkin olmadığı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olanların %18,1 (n=6)'inin yetkin, %66,6 (n=22)'sının kısmen yetkin, %15,1 (n=5)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Kullandığı materyalde düzenlemeye gitme ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %98,3 (n=59)'ünün yetkin, %1,6 (n=1)'sının kısmen yetkin olduğu, hafif düzey zihinsel yetersizliği olanların %63,6 (n=21)'sının yetkin, %27,2 (n=9)'sinin kısmen yetkin, %9,0 (n=3)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların, belirledikleri amaca ulaşmada hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan daha başarılı olduğu gözlenmiştir.

Çizelge 4.10'da grupların yaratıcılık boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler verilmiştir.

Çizelge 4.10. Grupların Yaratıcılık Boyutundaki Ölçütlere Dağılımından Elde Edilen İstatistikler

		Sayı	Yüzde	Ortalama	Medyan	Standart sapma	En düşük değer	En yüksek değer
Özgünlük	Engelli	33	35,5	2,45	3,00	0,75	1	3
	Normal Gelişim gösteren	60	64,5	2,81	3,00	0,39	2	3
	Toplam	93	100	2,68	3,00	0,57	1	3
Detay	Engelli	33	35,5	2,30	2,00	0,72	1	3
	Normal Gelişim gösteren	60	64,5	2,78	3,00	0,41	2	3
	Toplam	93	100	2,61	3,00	0,59	1	3

Çizelge 4.10. (devam ediyor)

Sembolik Anlamlar Yükleme	Engelli	33	35,5	2,15	3,00	1,00	1	3
	Normal Gelişim gösteren	60	64,5	2,90	3,00	0,43	1	3
	Toplam	93	100	2,63	3,00	0,77	1	3
Geliştirme	Engelli	33	35,5	1,66	2,00	0,59	1	3
	Normal Gelişim gösteren	60	64,5	2,35	2,00	0,70	1	3
	Toplam	93	100	2,10	2,00	0,74	1	3

Çizelge 4.10'da grupların yaratıcılık boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler incelendiğinde, özgünlük ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,45, medyanı 3,00, standart sapması 0,75, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların özgünlük ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,81, medyanı 3,00, standart sapması 0,39, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,68, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,57, en düşük değerinin 1 ve en yüksek değerinin 3 olduğu görülmektedir.

Detay ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,30, medyanı 2,00, standart sapması 0,72, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların detay ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,78 olduğu, medyanı 3,00, standart sapması 0,41, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,61, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,59, en düşük değerinin 1 ve en yüksek değerinin 3 olduğu görülmektedir.

Sembolik anlamlar yükleme ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,15, medyanı 3,00, standart sapması 1,00, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların sembolik anlamlar yükleme ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,90, medyanı 3,00, standart sapması 0,43, en düşük değeri 1 ve en yüksek

değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,63, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,77, en düşük değerin 1 ve en yüksek değerin 3 olduğu görülmektedir.

Geliştirme ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 1,66, medyanı 2,00, standart sapması 0,59, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların geliştirme ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,35, medyanı 2,00, standart sapması 0,70, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,10, medyanın 2,00, standart sapmanın 0,74, en düşük değerin 1 ve en yüksek değerin 3 olduğu görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların, yaratıcılık becerilerini ortaya koymada hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan daha başarılı olduğu gözlenmiştir. Çizelge 4.11’de normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların yaratıcılık boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri verilmiştir.

Çizelge 4.11. Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların Yaratıcılık Boyutundaki Ölçütlere Dağılımını Gösteren Sayı ve Yüzde Değerleri

	Normal Gelişim Gösteren Çocuklar						Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar					
	Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)		Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Özgünlük	49	81,6	11	18,3	-	-	20	60,6	8	24,2	5	15,1
Detay	47	78,3	13	21,6	-	-	15	45,4	13	39,3	5	15,1
Sembolik Anlamlar Yükleme	57	95	-	-	3	5	19	57,5	-	-	14	42,4
Geliştirme	29	48,3	23	38,3	8	13,3	2	6,0	18	54,5	13	39,3

Çizelge 4.11 incelendiğinde özgünlük ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %81,6 (n=49)’sının yetkin, %18,3 (n=11)’ünün kısmen yetkin olduğu, hafif düzey

zihinsel yetersizliği olan çocukların %60,6 (n=20)'sının yetkin, %24,2 (n=8)'sinin kısmen yetkin, %15,1 (n=5)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Detay ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %78,3 (n=47)'ünün yetkin, %21,6 (n=13)'sının kısmen yetkin olduğu, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %45,4 (n=15)'ünün yetkin, %39,3 (n=13)'ünün kısmen yetkin, %15,1 (n=5)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Sembolik anlamlar yükleme ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %95 (n=57)'inin yetkin, %5 (n=3)'inin henüz yetkin olmadığı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %57,5 (n=19)'inin yetkin, %42,4 (n=14)'ünün henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Geliştirme ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %48,3 (n=29)'ünün yetkin, %38,3 (n=23)'ünün kısmen yetkin, %13,3 (n=8)'ünün henüz yetkin olmadığı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olanların %6,0 (n=2)'inin yetkin, %54,5 (n=18)'inin kısmen yetkin, %39,3 (n=13)'ünün henüz yetkin olmadığı görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların, yaratıcılık boyutunda aldıkları puanların hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Çizelge 4.12'de grupların düzen boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler verilmiştir.

Çizelge 4.12. Grupların Düzen Boyutundaki Ölçütlere Dağılımından Elde Edilen İstatistikler

		Sayı	Yüzde	Ortalama	Medyan	Standart sapma	En düşük değer	En yüksek değer
Materyallerin Özelliklerini Dikkate Alma	Engelli	33	35,5	2,54	3,00	0,61	1	3
	Normal Gelişim gösteren	60	64,5	2,98	3,00	0,12	2	3
	Toplam	93	100	2,82	3,00	0,43	1	3
Düzenli ve Sıralı Yapı Kurma	Engelli	33	35,5	2,75	3,00	0,56	1	3
	Normal Gelişim gösteren	60	64,5	2,95	3,00	0,21	2	3
	Toplam	93	100	2,88	3,00	0,38	1	3

Çizelge 4.12 (devam ediyor)

Yapıları Düzenleme	Engelli	33	35,5	2,30	2,00	0,76	1	3
	Normal Gelişim gösteren	60	64,5	2,98	3,00	0,12	2	3
	Toplam	93	100	2,74	3,00	0,56	1	3

Çizelge 4.12’de grupların düzen boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler incelendiğinde, materyallerin özelliklerini dikkate alma ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,59), ortalaması 2,54, medyanı 3,00, standart sapması 0,61, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların materyallerin özelliklerini dikkate alma ölçütünden aldıkları puanların (n=60, 64,5), ortalaması 2,98, medyanı 3,00, standart sapması 0,12, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,82, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,43, en düşük değer 1 ve en yüksek değer 3 olduğu görülmektedir.

Düzenli ve sıralı yapı kurma ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,75, medyanı 3,00, standart sapması 0,56, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların düzenli ve sıralı yapı kurma ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,95, medyanı 3,00, standart sapması 0,21, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,88, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,38, en düşük değer 1 ve en yüksek değer 3 olduğu görülmektedir.

Yapıları düzenleme ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 2,30, medyanı 2,00, standart sapması 0,76, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların yapıları düzenleme ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,98, medyanı 3,00, standart sapması 0,12, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,74, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,56, en düşük değer 1 ve en yüksek değer 3 olduğu görülmektedir. Normal gelişim

gösteren çocukların, düzen becerilerinde hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan daha başarılı olduğu gözlenmiştir. Çizelge 4.13'te normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların düzen boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri verilmiştir.

Çizelge 4.13. Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların Düzen Boyutundaki Ölçütlere Dağılımını Gösteren Sayı ve Yüzde Değerleri

	Normal Gelişim Gösteren Çocuklar						Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar					
	Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)		Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Materyallerin Özelliklerini Dikkate Alma	59	98,3	1	1,6	-	-	20	60,6	11	33,3	2	6,0
Düzenli ve Sıralı Yapı Kurma	57	95	3	5	-	-	27	81,8	4	12,1	2	6,0
Yapıları Düzenleme	59	98,3	1	1,6	-	-	16	48,4	11	33,3	6	18,1

Çizelge 4.13'te materyallerin özelliklerini dikkate alma ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %98,3 (n=59)'ünün yetkin, %1,6 (n=1)'sının kısmen yetkin olduğu, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %60,6 (n=20)'sının yetkin, %33,3 (n=11)'ünün kısmen yetkin, %6,0 (n=2)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Düzenli ve sıralı yapı kurma ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %95 (n=57)'inin yetkin, %5 (n=3)'inin kısmen yetkin olduğu, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %81,8 (n=27)'inin yetkin, %12 (n=4)'inin kısmen yetkin, %6,0 (n=2)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Yapıları düzenleme ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %98,3 (n=59)'ünün yetkin, %1,6 (n=1)'sının kısmen yetkin olduğu, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %48,4 (n=16)'ünün yetkin, %33,3 (n=11)'ünün kısmen yetkin, %18,1 (n=6)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Çizelge 4.14’de grupların düzen boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler verilmiştir.

Çizelge 4.14. Grupların Düşüncede Esneklik Boyutundaki Ölçütlere Dağılımından Elde Edilen İstatistikler

		Sayı	Yüzde	Ortalama	Medyan	Standart sapma	En düşük değer	En yüksek değer
Esnek Düşünme	Engelli	32	34,7	2,15	2,00	0,57	1	3
	Normal							
	Gelişim gösteren	60	65,2	2,90	3,00	0,30	2	3
	Toplam	92	99,9	2,64	3,00	0,54	1	3
Tasarım ve Detaylarla İlgili Düşünme	Engelli	33	35,5	1,15	1,00	0,82	1	3
	Normal							
	Gelişim gösteren	60	64,5	2,48	3,00	0,67	1	3
	Toplam	93	100	2,18	2,00	0,83	1	3

Çizelge 4.14’te grupların düşüncede esneklik boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler incelendiğinde, esnek düşünme ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %34,7, ortalaması 2,15, medyanı 2,00, standart sapması 0,57, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların esnek düşünme ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %65,2), ortalaması 2,90, medyanı 3,00, standart sapması 0,30, en düşük değeri 2 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,64, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,54, en düşük değerinin 1 ve en yüksek değerinin 3 olduğu görülmektedir.

Tasarım ve detaylarla ilgili düşünme ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanların (n=33, %35,5), ortalaması 1,15, medyanı 1,00, standart sapması 0,82, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların tasarım ve detaylarla ilgili düşünme ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,48, medyanı 3,00, standart sapması 0,67, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,18, medyanın 2,00, standart sapmanın 0,83, en düşük değerinin 1 ve en yüksek değerinin 3 olduğu görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların, oyun kurarken hafif düzey zihinsel yetersizliği

olan çocuklardan daha esnek düşünebildikleri gözlenmiştir. Çizelge 4.15'te normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların düşüncede esneklik boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri verilmiştir.

Çizelge 4.15. Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların Düşüncede Esneklik Boyutundaki Ölçütlere Dağılımını Gösteren Sayı ve Yüzde Değerleri

	Normal Gelişim Gösteren Çocuklar						Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar					
	Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)		Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Esnek Düşünme	54	90	6	10	-	-	8	24,2	22	66,6	3	9,0
Tasarım ve Detaylarla İlgili Düşünme	35	58,3	19	31,6	6	10	7	21,2	7	21,2	19	57,5

Çizelge 4.15 incelendiğinde esnek düşünme ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %90 (n=54)'ının yetkin, %10 (n=6)'unun kısmen yetkin olduğu, hafif düzey zihinsel yetersizliği olanların %24,2 (n=8)'sinin yetkin, %66,6 (n=22)'sının kısmen yetkin, %9,0 (n=3)'ünün henüz yetkin olmadığı görülmektedir.

Tasarım ve detaylarla ilgili düşünme ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %58,3 (n=35)'ünün yetkin, %31,6 (n=19)'sının kısmen yetkin, %10 (n=6)'unun henüz yetkin olmadığı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olanların %21,2 (n=7)'sinin yetkin, %21,2 (n=7)'sinin kısmen yetkin, %57,5 (n=19)'ünün henüz yetkin olmadığı görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların, oyun kurarken hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan daha esnek düşünmede daha yüksek puan aldıkları gözlenmiştir.

Çizelge 4.16'da grupların düşüncede esneklik boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler verilmiştir.

Çizelge 4.16. Grupların Açıklama Boyutundaki Ölçütlere Dağılımından Elde Edilen İstatistikler

		Sayı	Yüzde	Ortalama	Medyan	Standart sapma	En düşük değer	En yüksek değer
Açıklama	Engelli	33	35,5	2,09	2,00	0,63	1	3
	Normal gelişim gösteren	60	64,5	2,67	3,00	0,57	1	3
	Toplam	93	100	2,46	3,00	0,65	1	3

Çizelge 4.16’da grupların açıklama boyutundaki ölçütlere dağılımından elde edilen istatistikler incelendiğinde, açıklama ölçütünden hafif zihin engelli çocukların aldıkları puanlar (n=33 %35,5), ortalaması 2,09, medyanı 2,00, standart sapması 0,63, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Normal gelişim gösteren çocukların açıklama ölçütünden aldıkları puanların (n=60, %64,5), ortalaması 2,67, medyanı 3,00, standart sapması 0,57, en düşük değeri 1 ve en yüksek değeri 3 olarak hesaplanmıştır. Çalışma grubunu oluşturan tüm çocukların alt boyuttan aldıkları puanlar incelendiğinde, ortalamanın 2,46, medyanın 3,00, standart sapmanın 0,65, en düşük değerinin 1 ve en yüksek değerinin 3 olduğu görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların, ortaya koydukları ürünü açıklama ölçütünden hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan daha yüksek puan aldıkları gözlenmiştir. Çizelge 4.17’de normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların düşüncede esneklik boyutundaki ölçütlere dağılımını gösteren sayı ve yüzde değerleri verilmiştir.

Çizelge 4.17. Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların Açıklama Boyutundaki Ölçütlere Dağılımını Gösteren Sayı ve Yüzde Değerleri

Açıklama	Normal Gelişim Gösteren Çocuklar					Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar						
	Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)	Yetkin (3 puan)		Kısmen yetkin (2 puan)		Henüz yetkin değil (1 puan)		
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
	43	71,6	13	21,6	4	6,6	8	24,2	20	60,6	5	15,1

Çizelge 4.17 incelendiğinde açıklama ölçütünde normal gelişim gösteren çocukların %71,6 (n=43)’sının yetkin, %21,6 (n=13)’sının kısmen yetkin, %6,6 (n=4)’sının henüz

yetkin olmadığı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olanların %24,2 (n=8)'sinin yetkin, %60,6 (n=20)'sının kısmen yetkin, %15,1 (n=5)'inin henüz yetkin olmadığı görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocuklar oluşturdukları ürüne yönelik açıklama yapmada hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklardan daha yüksek puan aldığı görülmektedir. Çizelge 4.18'de hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ve normal gelişim gösteren çocukları U Testi sonuçları verilmiştir.

Çizelge 4.18. Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların ve Normal Gelişim Gösteren Çocukların U Testi Sonuçları

Grup	<i>N</i>	<i>Sıra Ortalaması</i>	<i>U</i>	<i>P</i>
Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar	33	26,82	1.656,000	.000
Normal Gelişim Gösteren Çocuklar	60	58,10		

Sonuçlara bakıldığında hafif düzey zihinsel yetersizliği olan (sıra ortalaması 26,82) ve normal gelişim gösteren çocukların (sıra ortalaması 58,10) oyun becerileri puanları arasında manidar düzeyde fark olduğu bulunmuştur, $U=1.656$, $p<.05$.

BÖLÜM 5

TARTIŞMA

Bu araştırmada normal gelişim gösteren çocukların ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun becerilerini değerlendirmek amacıyla bir dereceli puanlama anahtarı geliştirilmiştir. Oyun becerileri çok kapsamlı olduğundan tek bir oyun türü üzerine odaklanılmış, yapı inşa oyunu üzerinde uygulamalar yapılmaya karar verilmiştir. Uygulamalarda standart bir değerlendirmeyi sağlamak amacıyla ahşap bloklardan yararlanılmıştır. Uygulama sonunda çocukların dereceli puanlama anahtarından aldıkları puanlar, verdikleri cevaplar ve cevapların dağılımları incelenmiştir. Bu araştırmadan elde edilen bulgular, ulaşılabilen ilgili alan yazın ile karşılaştırılarak tartışılmış ve sonuçlar doğrultusunda öneriler getirilmiştir. Araştırmanın genelinde çocukların “planlama”, “düşüncede esneklik”, “yaratıcılık” ve “açıklama” becerilerini gerçekleştirmede zorlandıkları, “düzen” ve “amaca uygunluk” becerilerinde daha başarılı oldukları gözlenmiştir.

Araştırmada normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyununda 17 çeşit ürün türü oluşturdukları, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ise yapı inşa oyununda 9 çeşit ürün türü oluşturdukları gözlenmiştir. Normal gelişim gösteren çocukların oyun sırasında oluşturdukları ürün türü daha çeşitli iken; hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun sırasında oluşturdukları ürün türü daha sınırlıdır. Pellegrini (2001) yaptığı bir çalışmada oyun becerilerini değerlendirmenin, yetişkinler tarafından içeriğin belirlendiği ve çocukların ortaya koyduğu ürünlerle ve akranlarıyla olan iletişim becerileriyle ilişkili olduğunu öne sürmüştür. Bu açıdan bakıldığında, oyun türünün araştırmacılar tarafından belirlenmiş olması ve materyallerin standart olması çocukların ortaya çıkardığı ürünlerdeki çeşitliliği azaltmış olabilir.

Normal gelişim gösteren çocukların yarısından fazlasının bir dakikadan az düşündükleri, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların düşünmeye daha uzun

zaman ayırdıkları gözlenmiştir. Westwood (2007) bir çalışmasında hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukları karşılaştırmıştır. Bu çalışmaya göre hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların hızlı şekilde düşünme, kolay hatırlama, muhakeme becerileri ve yeniliklere kısa sürede uyum sağlama açısından sorunlar yaşadıkları, düşünme, bilgiyi yorumlama, neden-sonuç ilişkisi arama ve problem çözme becerilerinde güçlük yaşadıkları belirtilmiştir. Bu karşılaştırmadan elde edilen sonuçlar, bu çalışmadaki hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların düşünme sürelerinin normal çocuklardan kısa olması bulgusunu destekler niteliktedir.

Normal gelişim gösteren çocukların tamamının amaçladığı ürünü tamamladığı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %12'sinin amaçladığı ürünü tamamlayamadığı gözlenmiştir. Pestalozzi, oyunun belli bir amaca yönelik ve topluma yararlı olacak şekilde etkinlikler içermesi gerekliliğini savunur. (Akandere, 2003). Montessori hayali oyunlara pek fazla önem vermeyerek, oyunun bir amaca yönelik olması gerektiğini savunmuştur (Sevinç,2004). Aksi bir görüş olarak Lazarus'a göre oyun, kendi başına oluşan, belli bir amaç güdmeyen, eğlenceli bir etkinliktir (Aral, Gürsoy, Köksal, 2001). Pestalozzi ve Montessori'nin görüşü bu çalışmada yer alan amaca uygunluk ölçütüyle ilgili elde edilen bulguları destekler niteliktedir.

Dördüncü bulgumuzda normal gelişim gösteren çocuklarla hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun süresince dikkatinin dağılması, amaçtan uzaklaşması ya da uzaklaşmaması durumları incelenmiş, normal gelişim gösteren çocukların %3'ünün dikkatinin dağılarak amaçtan uzaklaştığı belirlenmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarda ise dikkatin dağılması ve amaçtan uzaklaşılması %6'lık bir grubu oluşturmaktadır. Bu durum hafif düzey zihinsel yetersizliğin ortaya çıkardığı bir sonuç olabileceğinden beklenen bir durumdur. Amaca odaklanma davranışında normal gelişim gösteren çocuklarla hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir. Savaş (2013) yaptığı bir çalışmada zihinsel yetersizliğe sahip bireylerin dikkatlerinin dağınık ve dikkat sürelerinin kısa olduğunu, belleklerinin zayıf olduğunu ve genelde unutkan olduklarını belirtmiştir. Kurt (2012) bir çalışmasında insan yaşamı ile ilişkili bir bilginin, yetenek, olgu ve olayların kavranmasının birinci basamağı ve temel şartının dikkatin yoğunlaştırılması

aşaması olduğunu belirtmiştir. Eğer birey dikkatini yoğunlaştırmayı başarabilirse öğrenmesi gereken asıl konuyu ve o konu ile ilgili diğer öğeleri de eksiksiz olarak öğrenebilir. Zihinsel yetersizliğe sahip bireyler beklenen seviyede dikkatlerini yoğunlaştırmada güçlük çekerler (Kurt, 2012: 32). Eripek (2003), bireylerin öğrenme becerilerinde dikkatin büyük önem taşıdığını, zihinsel yetersizliği olan bireylerin dikkat problemleri yaşaması sebebiyle öğrenmede de problemler yaşadığını belirtmiştir.

Beşinci bulgumuzda çocuğun oyun sırasında bir problemle karşılaştığında yeni yollar deneyip denememesi incelenmiş, normal gelişim gösteren çocukların %90'ının oyun sırasında bir problemle karşılaştığında yeni yollar denediği, %10'unun bir problemle karşılaştığında yeni yollar denemediği gözlenmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %24,2'sinin oyun sırasında bir problemle karşılaştığında yeni yollar denediği, %9,0'ının bir problemle karşılaştığında yeni yollar denemediği/problemi görmezden geldiği, %66,6'sının bir problemle karşılaştığında bilindik yolları denediği gözlenmiştir. Sarıca (2019)'nın yaptığı bir çalışmaya göre zihinsel yetersizliğe sahip olan bireylerin karşılaşılan sorunlarla başa çıkabilme yetileri ve dikkatini toplayabilme becerileri oldukça kısıtlıdır. Karşılaşılan yeni durumlara uyum sağlamakta zorlanan bu bireyler öğrenme isteklerini kaybederler ve bir sorunla karşılaştıklarında çözümü için başkalarının yardımına ihtiyaç duyarlar. Aykutlu ve Şen (2004) araştırmalarında, eğitsel oyunların çocuklara sınırlandırma koymadan, onları yaratıcı ve keşfedici öğrenmeye yönlendirerek problem çözme yeteneklerini geliştirdiğini vurgulamışlardır. Ramani (2005) okul öncesi dönemde olan 4-5 yaş grubu normal gelişim gösteren çocuklarla iş birliğine dayalı oyunlar ve problem çözme becerileri üzerine yaptığı çalışmasında, problem çözme becerilerinin okul öncesi çağda geliştiğini ve yaşın önemli bir etken olduğunu, oyun ile birleştirilen etkinlerin hem iş birliği davranışına hem de çocuklar arasında iş birliğine dayalı öğrenmenin gelişmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmanın planlama boyutundan elde edilen bulgularda, planlama becerilerine yönelik puan dağılımlarına baktığımızda özellikle hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ortalamasının normal gelişim gösteren çocuklardan yüksek olması dikkat çekici bir bulgudur. Ertuğrul (2000) konuyla ilgili olarak oyunun çocuğa bir plan

doğrultusunda ilerlemeyi öğrettiğini ve çocuğun dikkatini toplayarak belli bir probleme odaklanabilmesine katkı sağladığını vurgulamıştır. Arnold (1979), oyunu bazı örnek durumların oluşmasıyla birlikte, deneyim ve planlama yolu ile gerçeği öğrenen insanın yeteneklerinin çocukça ortaya çıkma şekli olarak ifade etmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan bireylerin zekâ puanı seviyeleri ortalama 50-55 ile 70 arasındadır. Bu bireylerin genellikle normal gelişim gösteren bireylerle arasında büyük oranda farklılıkları bulunmadığından okula başlayana kadar ve ilkokul çağlarında başarısız olana kadar ayırt edilmeleri güçtür. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan bireyler normal gelişen bireylere çok yakın olduğundan ve yetersizlik durumları çok hafif olduğundan çevre koşullarına uyum sağlamakta zorlanmazlar (MEB, 2015:8). Korkusuz (2019), hafif zihinsel yetersizliğe sahip olan çocukların birçok bilgi, beceri ve kavramı normal gelişen akranlarıyla benzer yöntemleri kullanarak öğrendiklerini ve zihinsel işlevlerdeki yetersizlikleri nedeniyle normal gelişim gösteren çocuklara göre öğrenmenin daha yavaş ve zor gerçekleştiğini belirtmiştir. Koçyiğit (2015), okul öncesi dönemde olan çocukların oyuna ilişkin algılarını incelediği bir çalışmada, bir aktivitenin oyun olabilmesi için, etkinliğin içinde çocuğun oyuncuğa ilgi duymasının, eğlenceli olmasının ve planlamanın çocuklar tarafından yapılmasının gerekliliği üzerine vurgu yapmıştır. Özenmiş (2000) zihinsel yetersizliği olan çocukların ve normal çocukların nesne ile oyun davranışlarını karşılaştırmalı olarak incelemiş, zihinsel yetersizliği olan 12-42 aylık 15 çocuk ve bu çocukların annelerinin katılımıyla gerçekleştirilen çalışmada zaman örnekleme kaydı kullanarak gözlem kayıtları oluşturulmuştur. Kaydedilen verilerin analizi sonucunda zihinsel yetersizliği olan ve normal gelişen çocukların nesne ile oyun davranışları arasında istatistiksel olarak manidar düzeyde fark bulunmadığı ortaya çıkmıştır. Yapılan çalışmada hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla ilgili elde edilen bulgu alan yazındaki bulgularla uyumludur.

Araştırmadaki gruplar arası farka ilişkin bulguların amaca uygunluk boyutundaki ölçütlere dağılımı incelendiğinde normal gelişim gösteren çocukların daha yüksek puan aldığı görülmüş, hafif düzey zihin yetersizliği olan çocukları daha düşük puan aldığı görülmüştür. Bir çalışmada zihinsel yetersizliği olan çocukların normal gelişen çocuklara oranla oyun sürecinde nesnelere birleştirme ve oluşturma becerilerinde (örneğin; blokları inşa etme, tencereyi kapağıyla eşleme, vida sıkıştırma) daha geride

oldukları gözlemlenmiş ve bu çocukların daha çok oyuncaklara dokunarak onlarla amaçsız olarak gelişmiş güzel oynadıkları görülmüştür. (Sevinç, 2004).

MEB (2007), MEB Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilemesi Projesi'nde hafif zihinsel yetersizliği olan çocukların yetişkinlerin oluşturduğu yapılandırılmış oyun ortamlarına ihtiyaç duyduklarını belirtmiştir. Oyunlarında nesnelere birleştirme ve oluşturma becerilerinde daha geride oldukları ve amacına uygun olmayan şekilde oyuncaklarla oynadıklarını vurgulamıştır. Dikkat süreleri sınırlı olduğundan, bir oyuna odaklanmakta güçlük çekmektedirler.

Bir başka bulgu olarak, normal gelişim gösteren çocuklarla hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun süresince yaratıcılıklarını ortaya koyma durumları incelenmiş, normal gelişim gösteren çocukların büyük bir kısmının yaratıcılık becerilerini ortaya koymada daha başarılı oldukları belirlenmiştir. Kadim (2012), araştırmasında, farklı şekil, renk ve boyuttaki blokların, bebeklerin, makaraların, kumaşların, boş kutuların çocukların yaratıcılıklarını geliştirmesinin yanında, hayal gücünün gelişimini de destekleyebilecek oyuncaklar olduğunu belirtmiştir. Getzels ve Jackson (1962) yaratıcılık ve zekânın doğru orantılı olduğunu belirtmiş ve zekâ seviyesi yükseldikçe kişilerin yaratıcılık becerisi ile ilgili etkinliklerde daha başarılı olduklarını vurgulamışlardır (Can Yaşar, 2009). Craft (2003) yaptığı bir çalışmada yaratıcılığın; yaşam süresince devam eden bir yetenek olduğunu açıklamış ve kendini ifade edebilme, zekâ ve hayal gücünü kullanabilme kapasitesi olarak açıklamıştır. Karataş ve Özcan (2010) yaratıcılığı, sadece yeni ve özgün bir ürün ortaya koymak değil, elde olan bilgilerden yeni sentezler yapmak, problemlere farklı çözüm yolları bulmak, karşılaşılan yeni durumlara uyum sağlamak ve nesnelere fonksiyonlarını alışılmış olanın dışında düşünmek olarak nitelendirmiştir. Doğan (2007) yaratıcılığın zihinsel ve performansa dayanan aktiviteleri çağrıştırdığını, yaratıcı düşünmenin de sıklıkla zihinsel etkinlikleri içerdiğini belirtmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların da zekâ düzeyi normal gelişen bireylerden daha düşük olduğundan alan yazında verilen bilgiler bu araştırmadan elde edilen bulguları desteklemektedir.

Araştırmadaki düzen boyutuna ilişkin bulgularda, normal gelişim gösteren çocuklarla hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun sürecinde materyalleri

kullanırken materyallerin özelliklerini (renk, şekil, boyut, büyüklük vb.) dikkate alma, sırayı ve düzeni bozan durumu fark etme, yapılar arasında uygun boşluklar bırakma becerileri incelenmiş, normal gelişim gösteren çocukların neredeyse tamamının düzen becerilerine yönelik boyutları gerçekleştirdikleri belirlenmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ise büyük bir kısmının düzene yönelik becerileri gerçekleştirdiği görülmüştür. Konuyla ilgili olarak Cürebal ve Çetin Özben (2012) çalışmasında, çocukların oyun yoluyla renk, şekil, büyüklük, boyut ve ağırlık gibi birçok kavramı öğrendiklerini belirtmiş, aynı zamanda düzenleme, sıralama, analiz, sentez ve eşleştirme gibi zihinsel işlemleri de oyun içerisinde gerçekleştirdiklerini vurgulamıştır. Başka bir çalışmada, çocukların düzenleme, karar verme, sıralama, iş birliği yapma, paylaşma ve yardımlaşma gibi pek çok kavram ve kuralı oyun sırasında öğrenerek içselleştirdikleri vurgulanmıştır (Ayan ve Memiş, 2012; Çoban ve Nacar, 2006). Alan yazında bahsedilen zihinsel işlemlere yönelik bu becerilerin gelişimi hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarda normal gelişen çocuklardan daha yavaş ve güç gerçekleşmektedir. Montessori (1982) oyunu “çocuğun işi” olarak görmüştür ve çocukta düzen isteği doyuma ulaştırılırsa çocukta mutluluk duygusunun oluşacağını belirtmiştir. Montessori’ye göre düzen, nesnelere her birinin çevre içindeki yerini belirleme ve nerde olması gerektiğini belirlemektir. Başka bir anlatımıyla düzen, çocuğun çevreyi kendine uydurması ve böylelikle ona ait tüm ayrıntılara egemen olmak demektir. Sözü edilen bu durum çocuğa mutluluk ve huzur sağlamaktadır. Montessori’ye göre, çocuklar oyunlarında ortaya çıkarlar ve ona göre çocuk oyunlarının en önemli noktasının nesnelere yerli yerinde olmasının hissettirdiği mutluluk ve sevinç duyguları olduğudur. Comenius’un görüşüne göre oyun çocuğun gelişimi için önemli bir öğrenme aracıdır ve çocuğun disiplin ve düzen kazanımında oyunun önemi büyüktür (Sevinç, 2004).

Araştırmada normal gelişim gösteren çocuklarla hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun süresince karşısına çıkan sorunları çözmede esnek düşünebilme, tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığı, tasarımın gerçeğe uygun olup olmadığı ve oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verebilme becerileri incelenmiş, normal gelişim gösteren çocukların çoğunluğunun düşüncede esnekliğe yer verdikleri belirlenmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ise çoğunluğunun düşüncede esnekliğe yer vermeden karşısına çıkan

sorunları daha çok bilindik yollarla çözdüğü ya da bir sorun gördüyse de bunu değiştirme çabasına girmeden oyun sürecini gerçekleştirdiği belirlenmiştir.

Araştırmada sorulduğunda ürünle ilgili açıklama yapma durumlarına yönelik gruplar arası farka ilişkin puan dağılımları incelendiğinde, normal gelişim gösteren çocukların daha yüksek puan aldıkları görülmüş ve puanlarının hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların aldığı puanlara yakın olduğu belirlenmiştir. Temel (2007) çalışmasında, zihinsel yetersizliği olan çocukların konuşma becerisini öğrenirken, normal gelişen çocukların yaşadığı sürecin aynısını yaşadıklarını belirtmiştir. Ancak bu çocukların konuşmaları zihinsel yetersizlikleri sebebiyle normal gelişen çocuklara oranla daha geç gelişmekte olduğundan konuşma problemlerini daha fazla yaşamaktadırlar. Kulaksızoğlu (2003), özellikle hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların, bazı sesleri söylememe, kelimelere ses ekleme ve seslerin telaffuzunu yanlış yapma gibi konularda problem yaşadıklarını vurgulamıştır. Sözel komutları yerine getirme ve bu komutlarla ilgili yapılan açıklamaları anlamakta güçlük çekmektedirler. Çevresinde bulunan kişilerle iletişime geçerken sınırlı sayıda sözcük kullanırlar ve konuşmalarında cümlelere yer vermemektedirler.

Araştırmada normal gelişim gösteren çocuklarla hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların oyun sonunda oluşturdukları ürüne yönelik açıklama yapabilme becerileri incelenmiş, normal gelişim gösteren çocukların büyük bir kısmının ürünle ilgili açıklama yapmakta daha başarılı oldukları belirlenmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ise çoğunluğunun oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapmakta güçlük yaşadığı ya da ürünle ilgili anlatımlarının eksik olduğu görülmüştür. Konuyla ilgili olarak Korkmaz (2000) yaptığı bir araştırmada, zihinsel yetersizliği olan çocuğun dil gelişiminin yavaş ve gecikmelerinin mevcut olduğunu, kendini tam olarak ifade edemediğini vurgulamıştır. Başka bir çalışmaya göre hafif düzey zihinsel yetersizliğe sahip çocuklarda kelime hazinesi sınırlı olup, söz dizimi yapılarında bozukluklara rastlanmaktadır. Dinlediğini veya okuduğunu anlayamama, yazılı ifadelerde sorunlar, anlamlı sesler çıkarmakta zorluk çekme gibi ifade edici dil problemleri olabilmektedir. Bu çocuklarda ifade edici dil becerileri normal gelişen akranlarına göre daha geridir (Pieterse vd., 1996: 244). Eripek (2003) yaptığı bir çalışmada, zihinsel yetersizliğe sahip olan bireylerin genellikle dil ve konuşma

becerilerini normal gelişen bireyler ile aynı aşamalardan geçerek öğrendiklerini, fakat bu aşamalardan geçiş hızlarının daha yavaş olduğunu vurgulamıştır. Sucuoğlu (2013), hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların dil gelişim basamaklarını normal gelişen çocuklar gibi yaşadıklarını ancak bu gelişim hızlarının yavaş olarak gerçekleştiğini vurgulamıştır. Bir başka çalışmada hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların, sözel yönergeleri yerine getirmede ve algılamada problem yaşadıkları, kelime dağarcıklarının sınırlı olduğu, kullandıkları sözcüklerin yaşitlarının gerisinde olduğu, kelimeleri yerine ve biçimine uygun olmayan şekilde telaffuz ettikleri belirtilmiştir (Kulaksızoğlu, 2015). Yapılan çalışmalarda bahsedildiği üzere hafif düzey zihinsel yetersizliğe sahip bireylerin dil ve iletişim becerilerinde görülen problemler bu çalışmadan elde edilen açıklama ile ilgili bulguları destekler niteliktedir.

Araştırmada hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ve normal gelişim gösteren çocukların U testi sonuçları incelenmiş ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların oyun becerileri arasında anlamlı düzeyde fark olduğu görülmüştür. Zihinsel yetersizliği bulunan çocuklar da tıpkı normal gelişime sahip çocuklar gibi aynı gelişimsel süreçlerden geçerler ancak bu çocuklar, normal gelişim gösteren çocukları geriden takip etmekte ve onlar gibi tam olarak gelişmemektedirler (Siendendop vd., 1986). Ercan (2015) bir çalışmasında yaptığı karşılaştırmada normal gelişim gösteren çocukların oyun becerilerini öğrenirken, çok az yardımla öğrendiklerini ya da model alarak çevrelerinde gerçekleşen oyunları öğrendiklerini, hafif zihin engelli olan çocukların ise, yetişkin tarafından hazırlanan yapılandırılmış oyun ortamlarına gereksinim duyduklarını vurgulamıştır.

Araştırmada yapı inşa oyunu üzerinden değerlendirilen problem çözme, dikkat, yaratıcılık, amaca uygunluk, esnek düşünme gibi bilişsel süreçleri içeren ve çocukların oyun davranışlarını farklı yönlerden ele alan başka çalışmalar da bulunmaktadır. Özenmiş, (2003) zihinsel yetersizliği olan ve olmayan çocukların nesne ile oyun davranışlarının karşılaştırmalı olarak incelediği çalışmasında, serbest oyun etkinliğinde nesne ile oyun davranışlarının süresini belirlemek ve kaydetmek amacıyla "Nesne ile Oyun Gözlem Formu (NOGF)" geliştirmiştir. Araştırmanın bulgularından

elde edilen sonuçlara bakıldığında, gelişimsel yaşlarına göre eşleştirilen zihinsel yetersizliği olan ve olmayan çocukların nesne ile oyun davranış süreleri arasında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde bir fark olmadığı görülmüştür. Gowen ve arkadaşları (1992), gelişimsel yaşlarına göre eşleştirilen zihinsel yetersizliği olan ve olmayan çocukların nesne ile oyun türlerinin takvim yaşları ile değil gelişimsel yaşları ile tutarlı olduğunu belirterek, zihinsel yetersizliği olan çocukların nesne ile oyunlarının bilişsel ve motor yetersizliklere sahip olmalarına rağmen normal gelişen akranlarının nesne ile oyunlarından anlamlı düzeyde farklılaşmadığını bulmuşlardır. Güney (2002) okul öncesi eğitime devam eden 5-6 yaş grubu çocukların bilişsel üslupları ile oyun davranışları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında, bilişsel üslup (alana bağımlı / alandan bağımsız), oyun türleri ve çocukların her oyun türünde gösterdikleri oyun davranışlarını ele almıştır. Araştırmaya 19'u kız ve 11'i erkek olmak üzere toplam 30 çocuk katılmıştır. Her çocuk günde on dakika olmak üzere serbest oyun saatinde beş gün süresince gözlenmiştir. Oyun gözlem formu ve bilişsel üslup ölçeği kullanıldığı çalışmada ulaşılan bulgular, oyun seçiminde bilişsel üslubun belirleyici bir etkisi olmadığını göstermiştir. Ancak çocukların yaş düzeylerinin, oynadıkları oyun türünde etkili olduğu ve 5-6 yaş çocuklarının daha çok dramatik oyunları tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Saracho (1999), çocukların sosyal oyun davranışları ile bilişsel üslupları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında, çocukların oyun davranışlarını fiziksel oyun, blok oyun, yönlendirici ve dramatik oyun olmak üzere 4 grupta değerlendirmiştir. Araştırmaya 3, 4 ve 5 yaş grubundan 400 kız ve 400 erkek olmak üzere toplam 2400 çocuk dâhil edilmiştir. Çocukların bilişsel oyun tarzları ise "Goodenough Haris Çizim Testi" ile değerlendirilmiştir. Araştırma sonunda alana bağımlı bilişsel tarzı olan çocukların oyunlarında daha fazla sosyal davranış gösterdikleri bulunmuştur. Alandan bağımsız bilişsel üsluba sahip olan çocuklar ise daha çok blok oyunlarını ve yönlendirici oyunları tercih etmişlerdir. Bu araştırma çocukların bilişsel üslupları ile oyunları arasında bir ilişki olduğunu göstermiştir. Bozoklu (1994), çalışmasında dört, beş ve altı yaş grubu okul öncesi dönemdeki çocukların tercih ettikleri oyun merkezleri ile yaratıcılık düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda çocukların yaratıcılık düzeylerinde ve oyun merkezi tercihlerinde yaş ve cinsiyet

farklılıklarının, anne-baba yaşının, okula devam sürelerinin, ebeveynlerin öğrenim ve gelir düzeylerinin etkili olduğu görülmüştür.

BÖLÜM 6

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma kapsamında elde edilen sonuçlar ve geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

6.1. SONUÇLAR

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların ve normal gelişim gösteren çocukların oyun becerilerinin belirlenmesi için bir dereceli puanlama anahtarının geliştirildiği ve yapı inşa oyununa yönelik becerilerinin incelendiği bu çalışmada, alt amaçlar doğrultusunda elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların; planlama becerilerinde normal gelişim gösteren çocuklardan daha başarılı oldukları belirlenmiştir. Bununla birlikte normal gelişim gösteren çocuklarla hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların;

- Amaca uygunluk ölçütünde bulunan nesnelere gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasında ilişki kurma (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.)
- Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dakika geçmeden) yerleştirme
- Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmesi ve oyun sırasında dikkatinin dağılarak amaçtan uzaklaşmama
- Yaratıcılık ölçütünde bulunan kullandığı nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükleme

- Düzen boyutunda yer alan yapı inşa oyununda materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alma
- Düzensiz durumu fark ederek, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmeme
- Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar bırakma becerilerinde başarı oranlarının birbirine çok yakın olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların;

- Amaca uygunluk boyutunda bulunan, yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini (adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklama
- Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlama ve değişiklik yapabilme
- Yaratıcılık boyutunda bulunan yapı inşa oyununda özgün ürünler oluşturabilme
- Yapı inşa oyununda nesnelere kullanarak tasarladığı üründe çok sayıda detaya yer verme (eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa; kuş, yaprak vb.)
- Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunma
- Düşüncede esneklik boyutunda yer alan karşısına çıkan sorunları çözmede esnek düşünebilme, nesnelere kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını, gerçeğe uygunluğunu kontrol etme ve buna yönelik bir çabada bulunma, ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verme

- Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapma becerilerinde çoğunlukla normal çocuklardan daha başarısız oldukları belirlenmiştir.

Bu araştırmada elde edilen bulgular, sadece belirli bir engel grubundan elde edilen verilerle sınırlı olduğundan tüm engel gruplarına genellenemez. Bu nedenle geliştirilen dereceli puanlama anahtarının diğer engel gruplarında ya da farklı özelliklere sahip olan çocuklarda kullanılarak, elde edilen bulgular üzerinden tartışmalar yürütülmesi önerilmektedir.

6.2. ÖNERİLER

Bu çalışma sonunda ulaşılan sonuçlar ve alan yazın bilgileri doğrultusunda, araştırmacılara ve öğretmenlere yönelik öneriler geliştirilmiştir.

Araştırmacılara yönelik öneriler:

- Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların gelişim süreci, normal gelişim gösteren çocuklarla çok benzer şekilde ilerler. Hemen hemen aynı oyun süreçlerini yaşarlar. Bu sebeple hafif düzey zihinsel yetersizliğe sahip çocukların oyun becerilerinin ve bu becerilerin içerdiği alt boyutları ele alan daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışmada geliştirilen dereceli puanlama anahtarı kullanılarak, farklı gruplar ya da farklı materyallerle diğer araştırmalarda farklı değişkenlerin de ele alınabileceği oyun becerilerinin gelişimine ilişkin daha kapsamlı araştırmaların yürütülmesi önerilebilir.
- Bu araştırmada hafif düzey zihinsel yetersizliği olan ve normal gelişim gösteren okul öncesi ve ilkökul düzeyindeki çocukların yapı inşa oyununda planlama, yaratıcılık, esnek düşünme, ürünü ile ilgili açıklama yapma gibi becerilerde zorlandıkları görülmektedir. Bu çocukların oyun süreci içinde gerçekleştirmesi gereken beceriler üzerinde daha fazla araştırma ve uygulama yapılarak, planlama, yaratıcılık, esnek düşünme, açıklama yapma gibi becerilerde düşük performans sergileme sebepleri irdelenebilir. Oyun becerilerinde belirlenen

boyutlarda beklenenin altında olma sebebinin gelişimsel özellikler mi yoksa bu becerilerin öğreniminde aksaklık ya da eksikler mi olduğu araştırılabilir.

- Aynı yaş grubundan olan normal gelişim gösteren ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla başka bir oyun türüne yönelik bir dereceli puanlama anahtarı geliştirilerek yeni çalışmalar yapılabilir.
- Farklı yaşlarda olan daha fazla hafif zihin yetersizliği olan çocukla içeriği oyun becerilerinden oluşan uygulamalar yapılarak bu çalışmada yer alan beceriler gelişimsel olarak izlenebilir ve normlar oluşturulabilir.
- Çocukların planlama, yaratıcılık, amaca uygunluk, esnek düşünme, ortaya koyduğu ürün ya da etkinliği açıklamak için gerekli iletişim becerilerine sahip olma gibi daha çok bilişsel ve iletişim odaklı süreçleri içeren oyun becerilerinin geliştirilmesi esas alınmalıdır. Bunun için yapılması gerekenlerden biri, çocukların oyun becerilerini öğrendiği öğretmeni ya da ailesi gibi yakın çevresinin bu konuda eğitilmesidir. Öğretmen ve öğretmen adayları için bu becerilerin yer aldığı oyun süreçlerini içeren programlar geliştirebilir. Öğretmenlerin oyun becerilerine yönelik tutumları ile çocukların oyun becerileri arasındaki ilişkiler incelenebilir.
- Geliştirilen dereceli puanlama anahtarında yer alan ölçütler ve alt boyutlarının kullanılabilmesi ancak farklı değişkenlerin etkisinin olup olmadığına yönelik incelemeleri içeren çalışmalar yapılabilir.
- Araştırmacılar bu çalışmada oluşturulan yapı inşa oyununa yönelik belirlenen ölçütler doğrultusunda çocukların oyun becerilerini değerlendirmeye ve geliştirmeye yönelik, bilişsel ve iletişimsel süreçleri temel alan oyun temelli öğretim programları geliştirebilirler.

Uygulamacılara yönelik öneriler:

- Çocukla çalışan uygulayıcılar ya da öğretmenler, bu arařtırmada geliştirilen dereceli puanlama anahtarını kullanarak çocukların gelişimlerini izleyebilir ve uygulanan bireysel eğitim programlarının bir parçası olarak kullanabilirler.

KAYNAKLAR

- Akandere, M., “Eğitici okul oyunları”, *Nobel Yayın Dağıtım*, Ankara, (2003).
- Akınbay, H., “Okul öncesi dönemde oyunun önemi ve çocukların motor gelişimi üzerine etkileri”, Yüksek lisans tezi, *Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Ankara, 6-8, (2014).
- Akyol, K.A., “Çocuklarda oyun gelişimi”. *Çoluk Çocuk Dergisi*, (2000).
- Aksoy, B.A. ve Aksoy, M., “Blok oyunlarına ilişkin okul öncesi öğretmenlerinin görüşleri”. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 397-414, (2018).
- Anderson, L.W., “Classroom assessment: Enhancing the quality of teacher decision making”. London, *Lawrence Erlbaum*, (2003).
- APA., “*Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5. (5. edition)*”. Arlington, *American Psychiatric Publishing*, (2013).
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A., “Okul öncesi eğitimde oyun”. *Yapa Yayın Pazarlama*, (2000).
- Aral, N., Gürsoy F. ve Köksal A., “Okul öncesi eğitimde oyun”. İstanbul, *Yapa Yayınları*, (2001).
- Arnold, A., “Çocuğunu ve Oyun”, (Çev. R. Mahmudoğlu), *Ece Yayınları*, (1979).
- Arslan, Ü., “Okul öncesi eğitimde temel becerilerin ve sosyal davranışların kazandırılması”. Okul öncesi eğitime giriş, *Anı Yayıncılık*, 209, (2012).
- Aslan, Ö.M., “36-71 Aylık çocuklar için oyun davranış ölçeğinin geliştirilmesi”. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(3), 897-910, (2017).
<https://dergipark.org.tr/pub/kefdergi/issue/29417/320489>
- Ataç, F., “İnsan yaşamında psikolojik gelişim”. *Beta Basın Yayın Dağıtım*, (1991).
- Ayan, S., Memiş, U. A., Eynur, B. R. ve Kabakçı A., “Özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklarda oyuncak ve oyunun önemi”. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4), (2012).
- Ayan, S. ve Memiş, U. A., “Erken çocukluk döneminde oyun”. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14 (2), 143-149, (2012).

Aykutlu, I. ve Şen, A.İ., “Oyun tabanlı hazırlanmış ders planları ile fizik öğretimi”. XII. Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiriler Kitabı Cilt 3, **Gazi Üniversitesi**, Ankara, (2004).

Bayhan, P., “Erken çocukluk döneminde değerlendirme”. **Hedef Yayıncılık**, (2017).

Bayhan, S.P. ve Artan İ., “Çocuk gelişimi ve eğitimi”. **Morpa Yayınları**, (2004).

Baykoç Dönmez, N., “Oyun kitabı”. **Esin Yayınevi**, (1992).

Baykoç Dönmez, N., “Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı”. (1. Baskı), **Esin Yayınevi**, (2000).

Bekmezci, H. ve Özkan, H., “Oyun ve oyuncağın çocuk sağlığına etkisi”. **Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi**, İzmir, 5(2), 81-87, (2015).

Blanc ve ark., “Dysregulation of pretend play and communication development in children with autism”. **The National Autistic Society**. 9(3), 229-245, (2005).
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15937039/>

Boyras, E., “Zihinsel engelli çocuklara kurallı oyun öğretiminde aşamalı yardımla öğretim yönteminin etkililiğinin incelenmesi”. Yüksek lisans tezi, **Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü**, (2017).

Büyüköztürk, Ş., “Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı”. **PegemA Yayıncılık**, (2006).

Can Yaşar, M., “Anasınıfına devam eden altı yaş çocuklarının yaratıcı düşünme becerilerine drama eğitiminin etkisinin incelenmesi”. Doktora tezi, **Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü**, Ankara, (2009).

Case-Smith, J. ve Kuhaneck, H. M., “Play preferences of typically developing children and children with developmental delays between ages 3 and 7 years”. **OTJR Occupation, Participation and Health**, 28(1), (2008).

Craft, A., “Creative thinking in the early years of education”. **Early Years: An International Journal of Research and Development**, 23(2), 143-154, (2003).

Cürebal, F. ve Çetin Özben, G., “Anne-baba, veli, aile eğitimi ve rehberliği 0-18 yaş grubu gelişimi rehberi”. **Adel Kalemcilik**, (2012).

Çiftçi, E. K. ve Aydın, D., “Engelli çocuk ve oyun” **Türkiye Klinikleri J Pediatr Nurs-Special Topics**, 3(3), 176-84, (2017).

Çoban, B. ve Nacar, E., “Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar”. *Nobel Yayın Dağıtım*, 18-23, (2006).

Çoban, B. ve Nacar, E., “Beden eğitimi öğretmenleri, stajyer öğrenciler, sınıf öğretmenleri ve öğretim elemanları için ilköğretim 1. kademe eğitsel oyunlar”. (3. baskı). *Nobel Yayıncılık*, (2008).

Çoban, B. ve Nacar, E., “Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar”. *Nobel Yayın Dağıtım*, (2010).

Doğan, N. “Eğitimde yeni yönelimler”. İçinde Ö. Demirel (Ed.), Yaratıcı düşünme ve yaratıcılık. *Pegem A Yayıncılık*, 167-192, (2007).

Driscoll, A., ve Nagel, N. G., “Early childhood education, birth-eight”. (4. edition), *Pearson Education*, (2008).

Duman, G., ve Temel, F.Z., “Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri’nde anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi”. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 279-298, (2011).

Durualp, E. ve Aral, N., “Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi”. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H.U. Journal of Education)*, 39(39), 160-172, (2010).

Ercan, Ö., “Zihin engellilere oyun ve şarkı öğretimi”. *PowerPoint sunum, Sunum Transkripti*, (2015).

<https://slideplayer.biz.tr/slide/10265811/>

Ellialtıoğlu, M.F., “Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri”. *Yapa Yayın Pazarlama*, (2005).

Eripek, S., “Zeka geriliği olan çocuklar”. İçinde: Ataman A, (Ed.). Özel Gereksinimli Çocuklar ve Özel Eğitime Giriş, Ankara, *Gündüz Eğitim ve Yayıncılık*. (2003).

Erşan, Ş., “Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden altı yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma (iş) ile ilgili algılarının incelenmesi”. Yüksek lisans tezi, *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, (2006).

Ertuğrul, H., “Ailede ve okulda çocuk eğitimi”. İstanbul, *Nesil Basım Yayın*, (2000).

Fontana, D., “Psychology for teachers”. *Macmillan Press LTD, Third Editian*, (1995).

Gazezoğlu, Ö., “Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi”. Yüksek lisans tezi, *Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, (2007).

https://acikbilim.yok.gov.tr/bitstream/handle/20.500.12812/572232/yokAcikBilim_9005258.pdf?sequence=-1

Goodrich, A.H., “The effects of instructional rubrics on learning to write”. *Current Issues in Education*, 4(4), (2001).

Gowen, J. W., Johnson-Martin, N., Goldman, B. D. and Hussey, B., “Object play and exploration in children with and without disabilities”. *A longitudinal study American Journal on Mental Retardation*, 97(1), 21-38, (1992).

Gözalan, E., “Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi”. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (2013).

Gül, M., “Anasınıfına devam eden alt sosyoekonomik düzeydeki 61-72 ay arası çocuklara sembolik oyun eğitiminin genel gelişim durumlarına etkisi ” Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi, *Gazi Üniversitesi*, (2006).

Güneş, Z., “Çocuk edebiyatı”. *Anadolu Üniversitesi Yayınları*, (2004),

Güneş, H., “Şimdi oyun zamanı” (3. baskı). *Kök Yayıncılık*, (2011).

Hamm, E. M., Mistrett, S. G. ve Ruffino, A. G., „Play outcomes and satisfaction with toys and technology of young children with special needs”. *Journal of Special Education Technology*, (29), (2006).

Hürtürk, Ç., “Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının incelenmesi”. Yüksek lisans tezi, *Doğu Akdeniz Üniversitesi*, (2017).

Isenberg, J.P. ve Jalongo, M.R., “Creative expression and play in early childhood”. Columbus, *Merrill*, (2001).

Kadim, M., “Okul öncesi öğretmenlerinin oyun etkinliklerine ilişkin öz yeterliklerinin görev yapılan okul türüne göre incelenmesi”. *Nevşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 2(1), (2012).

Karataş, S. ve Özcan, S., “Yaratıcı düşünme etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcı düşüncelerine ve proje geliştirmelerine etkisi”. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 225-243, (2010).

Kaya, S., “Okul öncesinde oyunun işlevleri”. *Eğitim Dergisi*, 37, (2013).

<http://www.egitirim.gen.tr/tr/index.php/arsiv/sayi-31-40/sayi-37-ocak-2013/623-okul-oncesinde-oyunun-islevleri>

Kelly-Vance, L. ve Ryalls, B. O., “Best practices in play assessment and intervention”. İçinde P. Harrison ve A. Thomas, (Eds.), Best practices in school psychology: Data-based and collaborative decision making. *National Association of School Psychologists*. Bethesda, MD, (2014).

Kılıçoğlu, M., “Anasınıfı hazırlık ve ilköğretim birinci sınıflarda okuyan görme engelli öğrencilerin oyunlarının değerlendirilmesi karşılaştırmalı bir araştırma”. Yüksek lisans tezi, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (2006).

Koçyiğit, S., “Farklı ülkelerde okul öncesi eğitim kurumlarının gelişimi”. Yüksek lisans tezi, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (2007).

Koçyiğit, S. ve Baydilek, N.B., “Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi”. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-28, (2015).

Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M., “Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun”. *KKEFD/OKKEF*, (16), (2007).

Koçyiğit, S., Sezer, T., ve Yılmaz, E., “60-72 Aylık çocukların sosyal yetkinlik ve duygu düzenleme becerileri ile oyun becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi”. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12-1(23), 209-218, (2015).

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M., “Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun”. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(16), 324-342, (2007).

Koçyiğit, S. ve Baydilek, N.B., “Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi”. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-28, (2015).

Korkmaz, B., “Yağmur çocuklar otizm nedir?” (2.Baskı), *Doğan Kitapçılık*, (2000).

Korkusuz, S., “Fiziksel etkinlik ve dikkat eğitimi uygulamalarının zihinsel engelli öğrencilerin motor beceri, görsel bellek, algı ve dikkat düzeylerine etkisi”. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, *Uşak Üniversitesi SBE*, (2019).

Kulaksızoğlu, A., “Farklı gelişen çocuklar”. *Epsilon Yayıncılık*, (2015).

Kurt, O., “Özel gereksinimli bireyler ve bakım hizmetleri”. *Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını*, (2012).

Kutlu ve ark., “Öğrenci başarısının belirlenmesi performans ve portfolyoya dayalı durum belirleme”. (2. baskı), *PegemA*, (2009).

Quirnbach, L. M., Lincoln, A. J., Feinberg-Gizzo, M., Ingersoll, B. R. ve Andrews, S. M., "Social stories: mechanism of effectiveness in increasing game play skills in children diagnosed with autism spectrum disorder using a pretest-posttest repeated measure randomized control group design". *Journal of Autism Developmental Disorder*, (39), 299- 321, (2009).

Licciardello, C. C., Harchik, A. E. ve Luiselli, J. K., “Social skills intervention for children with autism during interactive play at a public elementary school”. *Education and Treatment of Children*, 31(1), 27, (2008).

Linder, T., “Transdisciplinary play-based”. *TPBA2. Paul H. Brookes Publishing Co, Inc.*, (2008).

Memiş, U. A., “Erken çocukluk döneminde oyun”. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149, (2012).

Metin M., “Kuramdan uygulamaya eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri”. *Pegem Akademi Yayıncılık*, (2014).

MEB., “Çocuk gelişimi ve eğitimi oyun etkinliği 1. MEB meb mesleki eğitim ve öğretim sisteminin güçlendirilmesi projesi”. (MEGEP), (2007).
<http://hbogm.meb.gov.tr/modulerprogramlar/kursprogramlari/cocukgelistim/moduller/oyunetkinlikleri1.pdf>

MEB., “Çocuk gelişimi, zihinsel engelliler”. *Meb Yayınları*, (2015).
http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Zihinsel%20Engelliler.pdf

Montessori, M., “Çocuk eğitimi”. (Çev: Güler Yücel), *Sander Yayınları*, (1982).

Morrison, G.S., “Early childhood education today”. New Jersey, *Upper Saddle River*, (1998).

Öncü, E.Ç. ve Özbay, E., “Erken çocukluk dönemindeki çocuklar için oyun”. *Kök Yayıncılık*, (2007).

Öncü, E.Ç. ve Özbay, E., “Erken dönemindeki çocuklar için oyun”. (10. baskı), *Kök Yayıncılık*, (2010).

Ören, M., “Çocukları tanıma teknikleri”. İçinde A. A. Ceyhan ve M. Ören, (Eds.), “Okul öncesi eğitimde çocukları tanıma ve değerlendirme”. *Anadolu Üniversitesi Yayını*, 58-81, (2011).

Özdoğan, B., “Çocuk ve oyun”. *Anı Yayınları*, (2000).

Özer, A., Gürkan, A.C. ve Ramazanoğlu, M.O., “Oyunun çocuğun gelişimi üzerine etkileri”. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57, (2006).

Özenmiş, P., “Zihinsel engelli olan ve olmayan çocukların nesne ile oyun davranışlarının karşılaştırmalı olarak incelenmesi”. Yüksek lisans tezi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, (2000).

Öztürk, A., “Okul öncesi eğitimde oyun”. (1. baskı), *Eğiten Kitap Yayınları*, (2010).

Papatğa, E., “Otizmli çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması”. Yüksek lisans tezi, *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (2012).

<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

Pehlivan, H., “Oyun ve öğrenme”. (4. baskı), *Anı Yayıncılık*, (2005).

Pellegrini A.D., "Practitioner review: The role of direct observation in the assessment of young children". **Journal Of Child Psychology And Psychiatry And Allied Disciplines**, 42, 861-869, (2001).

Pieterse, M., R. Treloar ve S. Cairns., "Küçük adımlar gelişimsel geriliği olan çocuklara yönelik erken eğitim programı". **Zihinsel Özürlülere Destek Derneği**, (1996).

Poyraz, H., "Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak". **Anı Yayınları**, (2003).

Poyraz, H., "Okul öncesinde oyun ve oyuncak", **Anı Yayıncılık**, (1999).

Ömeroğlu, E. ve İnal, G., "Bilişsel yetenekler testi form 6'nın 61-72 aylar arasında olan çocuklar için geçerlik güvenirlik çalışması". **Afyon Kocatepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Kuramsal Eğitimbilim**, 4 (2), 198-207, (2011).

Ramazan, O., "Oyun etkinlikleri I". İçinde. R. Zembat (Ed.), Çocuk ve oyun, **Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Yayını**, (2015).

Ramani, G. B. ve Brownell C. A., "Preschoolers cooperative problem solving: integrating play and problem solving". **Journal of Early Childhood Research**, 12(1), 92-108, (2014).

Rakoczy, H., "Play, games and the development of collective intentionality". İçinde C. Kalish., ve M. Sabbagh (Eds.), Conventionality in cognitive development: how children acquire representations in language, thought and action. **New Directions in Child and Adolescent Development**, (115), 53-67), Jossey-Bass, (2007).

Riley, K., Miller, G. E. ve Sorenson, C., "Early childhood authentic and performance-based assessment". İçinde A. Garro (Ed.), **Early childhood assessment in school and clinical child psychology**, Springer, 95-119, (2016).

Rubin, K.H., Maioni, T.L. and Hornung, M., "Free play behaviors middle and lower-class preschoolers: parten and piaget revisited". **Child Development**, 49(4), Wiley, (1976).

Saracho, O.N., and Spodek, B., "Multiple perspectives on play in early childhood education". **State University of New York Press**, (1998).

Sarıca. E. F., "Zihinsel engellilerde ehliyet". Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, **Uşak Üniversitesi SBE**, (2019).

Savaş, E. H., "Zihinsel engelli çocukların ağız ve diş sağlığının değerlendirilmesi" Bitirme tezi, **Ege Üniversitesi**, İzmir, (2013).

Sevinç, M., "Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun". **Morpa Kültür Yayınları**, (2004).

Sevinç, M., “Erken çocuklukta gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar”. (1.baskı), *Morpa Kültür Yayınları*, (2005).

Stahmer, A. C., “Using pivotal response training to facilitate appropriate play in children with autistic spectrum disorders”. *Child Language Teaching and Theraphy*, 29-40, (1999).

Stone, W.L. and Yoder, P.J., “Predicting spoken language level in children with autism spectrum disorders”. *Autism The International Journal of Research and Practice*, 5(4), (2001).

Stone, W.L. Hoffman, E.L. Lewis, S.E. and Ousley, O.P., “Early recognition of Autism Parental Reports vs Clinical Observation”. *Arch Pediatr Adolescent Med*, 148, (1994).

Sucuoğlu, B., “Zihin engelliler ve eğitimleri”. *Kök Yayıncılık*, (2013).

Şahinkaya R., “Çocuk psikolojisi”. *Ankara Üniversitesi Basımevi*, (2008).

Şener, T., “4-5 Yaş anaokulu çocuklarında dramatik oyunun ve inşa oyununun bakış açısı alma becerisine etkisine etkisi”. Yüksek lisans tezi, *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Ankara, (1996).

Temel, Y., Boothman, L. J., Blokland, A., Magill, P. J., Steinbusch, H. W., VisserVandewalle, V. ve Sharp, T., “Inhibition of 5-HT neuron activity and induction of depressive-like behavior by high-frequency stimulation of the subthalamic nucleus”. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 104(43), 17087-17092, (2007).

Tokgöz, A., “Zihinsel yetersizliği olan bireylerde temel cimnastik eğitiminin öz bakım becerilerine ve bazı motorik özelliklere etkisi”. Yüksek lisans tezi, *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (2020).

Türkoğlu, B., “Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi”. Doktora tezi, *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, (2016).

Ulutaşdemir, N., “Engelli çocuklarda iletişim ve oyunun önemi”. *Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi*, 2(5), (2007).

Westwood, P., “Commonsense methods for children with special educational needs”. (Fifth Edition). Routledge. (2007).

Yaman, T., “Beden eğitimi ve oyunun hafif düzey zihinsel engelli bireylerin sosyal beceri kazanımları üzerine etkisinin araştırılması”. Yüksek lisans tezi, *Ulusal Tez Merkezi*, (2015).

Yıldız Bıçakçı, M., “Gelişimin değerlendirilmesi”, Erken çocukluk döneminde gelişim I”. A. Köksal Akyol (Ed.), *Anı Yayıncılık*, 428-448, (2017).

EK AÇIKLAMALAR A.

Yapı İnşa Oyununa Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarı

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve henüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puanı puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- Blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,
- Dikkati dağılmadan amacına ulaşmış ulaşmadığı,
- Kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- Yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- Blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birebir denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alınız.

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa "Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalardır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı (ev, kule, bina gibi) inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu bloklarla ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat." yönergelerini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.
.....

2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa "çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı?" Kale inşa eden bir çocuğa "sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?"

Çocuğun yanıtı:
.....
.....

3. Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında "sence bu neye benziyor" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.
.....

4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa "Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

-
-
5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken 1 dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.
-
-
6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşip ulaşmadığını yazın.
-
-
7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.
-
-
8. Öğretmene Yönerge: Çocuk bloklar arasında uygun boşluklar bırakmaya dikkat ediyor mu, yapı inşa oyununu oynarken herhangi bir problem durumu yaşad mı, bakınız ve not ediniz.
-
9. Öğretmene Yönerge: Çocuk var olan bloklarla yapmak istediği yapıyı oluşturamadığında, başka bir nesne ile yapmayı deniyor mu, bakınız. Hangi nesneyi kullanmak istediğini not ediniz.
Çocuğa Yönerge: Bunun yerine başka ne kullanmak uygun olur?
-
-
10. Çocuğa yapmış olduğu ürüne “Başka bir şey eklenebilir mi? Neler ekleyebilirsin? “, diye sorarak çocuğun yanıtlarını not edin.
-
-
11. Öğretmene Yönerge: Çocuk ortaya koyduğu üründe unuttuğu detaylar olup olmadığına, gerçeğe uygun olup olmadığına dikkat ediyor mu, yapmak istediği eklentiler için bir çaba gösteriyor mu, bakınız. Verdiği bilgileri not ediniz. Çocuğa “şimdi yaptığın bu yapıyı bir gözden geçir bakalım, unuttuğun herhangi bir şey var mı ya da yapmak istediğin bir ekleme var mı” diye sorarak çocuğun yanıtlarını not ediniz.
-
-
12. Öğretmene Yönerge: Çocuk yapmış olduğu ürünü açıklıyor mu, açıklama yapmasını istediğinizde herhangi bir problem durumu yaşıyor mu, bakınız. Açıklamaları not ediniz.
Çocuğa Yönerge: Bloklarla ne yaptın? Yapmış olduğun bu yapının amacı ne, anlat bakalım.
-
-

Etkinlik: Yapı-İnşa Oyunu

Değerlendirmeyi yapan (unvan:
.....)Değerlendirme
Tarihi:

Puan

	Yetkin (3 puan)	Kısmen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)	Puan
PLANLAMA	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.	
AMACA UYGUNLUK	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	<input type="checkbox"/> Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanmasa da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasındaki ilişki kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.	
	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.	
	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılarak amaçtan uzaklaşmaz.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılarak amaçtan uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılarak amaçtan uzaklaşır.	
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini (adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.	
	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz.	
YARATICILIK	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.	
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır (eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.	

	<input type="checkbox"/> Kullandığı tüm nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindir şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	---	<input type="checkbox"/> Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.	
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.	
DÜZEN	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.	
	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.	
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.	
DÜŞÜNCEDE ESNEKLİK	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye esnek düşünür. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye farklı yollar aramaz ancak problemi bilindik yollarla çözer.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözemez.	
	<input type="checkbox"/> Nesnelere kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verir.	<input type="checkbox"/> Nesnelere kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder, bir sorun gördüyse bununla ilgili bilgi verir ancak bunu değiştirme çabasına girmez.	<input type="checkbox"/> Nesnelere kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmez.	
AÇIKLAMA	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapamaz.	

EK AÇIKLAMALAR B.

HAFİF DÜZEY ZİHİNSEL YETERSİZLİĞİ OLAN ÇOCUKLARLA YAPILAN UYGULAMALAR

Aşağıda hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla yapılan uygulama örnekleri bulunmaktadır.

E15

E15

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA YÖNELİK KİŞİSEL BİLGİ FORMU
Uygulama tarihi: 13.01.2021

ÇOCUĞUN

Yaşı : 9

Cinsiyeti : Erkek

Engel Durumu (Engel derecesi, türü) : Hafif Düzey Zihinsel Yetersizlik

Çocuğunuz kaç yaşından beri eğitim alıyor? : 4 yaşından beri

Eğitime ara verdiğiniz oldu mu? : Pandemi döneminde

Ailede başka bir engel durumu olan birey var mı? Varsa nedir? : Yok

Çocuğunuzun çok sevdiği veya takıntılı olduğu bir nesne, oyuncak vb. var mı? Varsa nedir? : Arabayı çok seviyor

Çocuğunuz en çok kiminle vakit geçirmekten hoşlanır? : Abileri (2 abi var)

Çocuğunuzun hassasiyet gösterdiği herhangi bir durum (ses, dokunmak vb.) var mı? : Yok

Ek 2: Araştırmada kullanılacak ölçme araçları

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve henüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puanı puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,,
- dikkati dağılımadan amacına ulaşip ulaşmadığı,
- kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birebir denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alınız.

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa "Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalardır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu bloklarla ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat." yöngesini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.

"Kule" dedi- Başka bir şey demedi-

2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa "çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı?" Kale inşa eden bir çocuğa "sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?"

Çocuğun yanıtı: "Dik olduğu için"

3. Nesnelere gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında "sence bu neye benziyor" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

Çatıyı sardığımda "üçgen benziyor" dedi-
Kenarları silindirik için "dik" dedi-

4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa "Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

"Kule yaptım" dedi- Üçgen için "çatı" dedi-

Özelliklerini sardığımda "kayı insan girme" dedi- Silindirik için "dik koymaya yarar" dedi-

5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken 1 dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.

1 dakikayı geçmedi-

6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşip ulaşmadığını yazın.

Amaçtan uzaklaşmadı. Amaca ulaştı-

7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılıp amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.

Uzaklaşmadı-

Etkinlik: Yapı-İnşa Oyunu

Değerlendirmeyi yapan(unvan):
S.ERF. ENGEL

Değerlendirme Tarihi: 13.01.2021

	Yetkin (3 puan)	Kismen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)	Puan
PLANLAMA	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.	2
AMACA UYGUNLUK	<input checked="" type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	<input type="checkbox"/> Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanıma da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasındaki ilişki kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılır ama amaçtan uzaklaşmaz.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılır ama amaçtan uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılır ama amaçtan uzaklaşır.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini(adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz.	3
YARATICILIK	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır(eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Kullandığı tüm nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindirik şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	---	<input type="checkbox"/> Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.	1

DÜZEN	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.	2
DÜŞÜNCEDE ESNEKLİK	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmede esnek düşünür. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	<input checked="" type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmede farklı yollar aramaz ancak problemi bilindik yollarla çözer.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözemez.	2
	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı ekleniler hakkında bilgi verir.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder, bir sorun gördüyse bununla ilgili bilgi verir ancak bunu değiştirme çabasına girmez.	<input checked="" type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmez.	1
AÇIKLAMA	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar.	<input checked="" type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapamaz.	2

E16

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA YÖNELİK KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Uygulama tarihi: 13. 01. 2021

ÇOCUĞUN

Yaşı : 8

Cinsiyeti : Erkek

Engel Durumu (Engel derecesi, türü) :

Hafif Düzey Zihinsel Yetersizlik + Dil Konuşma

Çocuğunuz kaç yaşından beri eğitim alıyor? :

6

Eğitime ara verdiğiniz oldu mu? :

Pandemi döneminde

Ailede başka bir engel durumu olan birey var mı? Varsa nedir? :

Yok

Çocuğunuzun çok sevdiği veya takıntılı olduğu bir nesne, oyuncak vb. var mı?

Varsa nedir? :

En sevdiği oyuncak "kepçe"

Çocuğunuz en çok kiminle vakit geçirmekten hoşlanır?

.....

Kardeşi Tle.

Çocuğunuzun hassasiyet gösterdiği herhangi bir durum (ses, dokunmak vb.)

var mı?

Dokunmak

Ek 2: Araştırmada kullanılacak ölçme araçları

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve henüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puanı puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,,
- dikkati dağılmadan amacına ulaşip ulaşmadığı,
- kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birebir denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alınız.

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa "Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalardır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu bloklarla ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat." yönergesini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.

"Ev, farklı ev yapacağım" dedi.

2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa "çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı?" Kale inşa eden bir çocuğa "sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?"

Çocuğun yanıtı: "Çatı olsun diye" dedi.

Silindiriklerin de "duman" dedi.

3. Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında "sence bu neye benziyor" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

Kenardaki silindirik bloklar için "duman çıkartır" dedi.

Yarım ay şeklindeki bloklar için "camlar" dedi. "Camın önü balkon" dedi.

4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa "Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

"Çatı, cam, duman, 2 tane duman yaptım."

Cam ne işe yarar sorusuna "kurtarmak" dedi.

5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken 1 dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.

1 dakikayı geçmedi.

6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşip ulaşmadığını yazın.

Amacına ulaştı.

7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.

Uzaklaşmadı.

8. Öğretmene Yönerge: Çocuk bloklar arasında uygun boşluklar bırakmaya dikkat ediyor mu, yapı inşa oyununu oynarken herhangi bir problem durumu yaşadığı mı, bakınız ve not ediniz.
Blokla yıkıldığında öfkeleniyor, tekrar yaptı.
9. Öğretmene Yönerge: Çocuk var olan bloklarla yapmak istediği yapıyı oluşturamadığında, başka bir nesne ile yapmayı deniyor mu, bakınız. Hangi nesneyi kullanmak istediğini not ediniz.
Çocuğa Yönerge: Bunun yerine başka ne kullanmak uygun olur?
"Düşünemiyim" dedi. Fakat cevap vermedi.
10. Çocuğa yapmış olduğu ürüne "Başka bir şey eklenebilir mi? Neler ekleyebilirsiniz?" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not ediniz.
Mutfak, yatak, salon.
11. Öğretmene Yönerge: Çocuk ortaya koyduğu üründe unuttuğu detaylar olup olmadığına, gerçeğe uygun olup olmadığına dikkat ediyor mu, yapmak istediği eklentiler için bir çaba gösteriyor mu, bakınız. Verdiği bilgileri not ediniz.
Çocuğa "şimdi yaptığın bu yapıyı bir gözden geçir bakalım, unuttuğun herhangi bir şey var mı ya da yapmak istediğin bir ekleme var mı" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not ediniz.
Yok.
12. Öğretmene Yönerge: Çocuk yapmış olduğu ürünü açıklıyor mu, açıklama yapmasını istediğinizde herhangi bir problem durumu yaşıyor mu, bakınız. Açıklamaları not ediniz.
Çocuğa Yönerge: Bloklarla ne yaptın? Yapmış olduğun bu yapının amacı ne, anlat bakalım.
5 Ev.
Yapının amacına → "korumak, yemek" dedi.

E16

Etkinlik: Yapı-İnşa Oyunu

Değerlendirmeyi yapan(unvan: Sedat ŞENGEL)

Değerlendirme Tarihi: 13.01.2021

	Yetkin (3 puan)	Kısmen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)	Puan
PLANLAMA	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.	2
AMACA UYGUNLUK	<input checked="" type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	<input type="checkbox"/> Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanmasa da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasındaki ilişki kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.	3
	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşmaz.	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır.	2
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini(adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz..	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.	3
YARATICILIK	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır(eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Kullandığı tüm nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindirik şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	---	<input type="checkbox"/> Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.	2

DÜZEN	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.	2
DÜŞÜNCEDE ESNEKLİK	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye esnek düşüner. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	<input checked="" type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye farklı yollar aramaz ancak problemi bilindik yollarla çözer.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözemeyiz.	2
	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verir.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder, bir sorun gördüyse bununla ilgili bilgi verir ancak bunu değiştirme çabasına girmez.	<input checked="" type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmez.	1
AÇIKLAMA	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar.	<input checked="" type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapamaz.	2

E 17

Hizra

E 17

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUKLARA YÖNELİK KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Uygulama tarihi: 20.01.2021

ÇOCUĞUN

Yaşı : 7

Cinsiyeti : Kız

Engel Durumu (Engel derecesi, türü) :
Hafif Düzey Zihinsel Yetersizlik

Çocuğunuz kaç yaşından beri eğitim alıyor? :
4 yaşından beri

Eğitime ara verdiğiniz oldu mu? :
Pandemi döneminde

Ailede başka bir engel durumu olan birey var mı? Varsa nedir? :
Erkek kardeşi

Çocuğunuzun çok sevdiği veya takıntılı olduğu bir nesne, oyuncak vb. var mı? Varsa nedir? :
Yok

Çocuğunuz en çok kiminle vakit geçirmekten hoşlanır?
Kardeşi ile

Çocuğunuzun hassasiyet gösterdiği herhangi bir durum (ses, dokunmak vb.) var mı?
Yok

Ek 2: Araştırmada kullanılacak ölçme araçları

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve henüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puanı puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,,
- dikkati dağılımdan amacına ulaşip ulaşmadığı,
- kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birbir denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alınız.

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa "Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalardır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu bloklarla ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat." yönergelerini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.
"Ev yapmayı..."
2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa "çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı?" Kale inşa eden bir çocuğa "sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?"
Çocuğun yanıtı: "Kale için yarım ay şeklindeki bloğu seçti."
"Nedeni yok, daha güzel olsun diye" dedi.
3. Nesnelere gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında "sence bu neye benziyor" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.
"Yarım ay şeklindeki bloğa "bu ev çatısı", dikdörtgen şeklindeki bloğa "bu kapı" dedi.
4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa "Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.
"Merdiveni kapı, ev minare yaptım" dedi. Kapı ne işe yarar → "tik tik salarız", ev ne işe yarar → "evimize gireriz" dedi.
5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken 1 dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.
"1 dakika geçmedi."
6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşip ulaşmadığını yazın.
"Amacına ulaştı."
7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.
"Uzaklaşmadı."

8. Öğretmene Yönerge: Çocuk bloklar arasında uygun boşluklar bırakmaya dikkat ediyor mu, yapı inşa oyununu oynarken herhangi bir problem durumu yaşadığı mı, bakınız ve not ediniz.

Bazı bloklar arasında boşluk bıraktı. Birkaç defa yıkıldı.
"olmadı" diyerek tekrar yapmaya çalıştı.

9. Öğretmene Yönerge: Çocuk var olan bloklarla yapmak istediği yapıyı oluşturamadığında, başka bir nesne ile yapmayı deniyor mu, bakınız. Hangi nesneyi kullanmak istediğini not ediniz.

Çocuğa Yönerge: Bunun yerine başka ne kullanmak uygun olur?

"Bilmem" dedi.

10. Çocuğa yapmış olduğu ürüne "Başka bir şey eklenebilir mi? Neler ekleyebilirsiniz?" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not edin.

"Çok büyük bir merdiven yapabilirim" dedi.

11. Öğretmene Yönerge: Çocuk ortaya koyduğu üründe unuttuğu detaylar olup olmadığına, gerçeğe uygun olup olmadığına dikkat ediyor mu, yapmak istediği eklentiler için bir çaba gösteriyor mu, bakınız. Verdiği bilgileri not ediniz. Çocuğa "şimdi yaptığın bu yapıyı bir gözden geçir bakalım, unuttuğun herhangi bir şey var mı ya da yapmak istediğin bir ekleme var mı" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not ediniz.

"Hayır."

12. Öğretmene Yönerge: Çocuk yapmış olduğu ürünü açıklıyor mu, açıklama yapmasını istediğinizde herhangi bir problem durumu yaşıyor mu, bakınız. Açıklamaları not ediniz.

Çocuğa Yönerge: Bloklarla ne yaptın? Yapmış olduğun bu yapının amacı ne, anlat bakalım.

"Ev yaptım" amacı için "bilmem" dedi.

Etkinlik: Yapı-İnşa Oyunu

Değerlendirmeyi yapan (unvan: Se. Dr. F. SENGEL)

Değerlendirme Tarihi: 20.01.2021

	Yetkin (3 puan)	Kısmen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)	Puan
PLANLAMA	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.	2
AMACA UYGUNLUK	<input checked="" type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	<input type="checkbox"/> Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanmaya da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasındaki ilişki kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılır ama amaçtan uzaklaşmaz.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılır ama amaçtan uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılır ama amaçtan uzaklaşır.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini (adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.	2
	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	<input checked="" type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz.	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.	3
YARATICILIK	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır (eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Kullandığı tüm nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindirik şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	---	<input type="checkbox"/> Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.	2

DÜZEN	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.	2
	<input checked="" type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.	3
	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.	2
DÜŞÜNCEDE ESNEKLİK	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye esnek düşünür. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	<input checked="" type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye farklı yollar aramaz ancak problemi bilindik yollarla çözer.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözemez.	2
	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verir.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder, bir sorun gördüyse bununla ilgili bilgi verir ancak bunu değiştirme çabasına girmez.	<input checked="" type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmez.	1
AÇIKLAMA	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar.	<input checked="" type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapamaz.	2

EK AÇIKLAMALAR C.

NORMAL GELİŞİM GÖSTEREN ÇOCUKLARLA YAPILAN UYGULAMALAR

Aşağıda normal gelişim gösteren çocuklarla yapılan uygulama örnekleri bulunmaktadır.

N 2

112

ÇOCUKLARA YÖNELİK KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Uygulama tarihi: 08.05.2021

ÇOCUĞUN

Yaşı : 6

Cinsiyeti : Erkek

Çocuğunuz kaç yaşından beri eğitim alıyor? : 5 yaşından beri

Eğitime ara verdiğiniz oldu mu? : (Pandemi haris) Hayır

Çocuğunuz en çok kiminle vakit geçirmekten hoşlanır?
Arkadaşlarıyla

Çocuğunuzun hassasiyet gösterdiği herhangi bir durum (ses, dokunmak vb.) var mı?
Yok

n2

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve henüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,,
- dikkati dağılmadan amacına ulaşmış olup olmadığı,
- kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birebir denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alınız.

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa "Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalarıdır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu blokları ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat." yönergesini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.

"Kule yapacağım"

2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa "çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı? Kale inşa eden bir çocuğa "sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?" Çocuğun yanıtı: "Daha yüksek olması için dikdikten sonra"

"seçtim" dedi.

3. Nesnelere gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında "sence bu neye benziyor" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

"Gözetleme odasına benziyor, silindirik. İsim de "döbünce benziyor" dedi.

4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa "Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

"Kule yaptım, özellikleri bu bir itfaiye kulesi, gözetleme odasında döbünce yangınların nerde olduğunu ne batıyorlar" dedi.

5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken 1 dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.

1 dakikayı geçmedi.

6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşmış olup olmadığını yazın.

Ulaştı.

n2

7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.
..... Uzaklaşmadı.
8. Öğretmene Yönerge: Çocuk bloklar arasında uygun boşluklar bırakmaya dikkat ediyor mu, yapı inşa oyununu oynarken herhangi bir problem durumu yaşad mı, bakınız ve not ediniz.
..... Dikkat ediyor, problem yaşamadı.
9. Öğretmene Yönerge: Çocuk var olan bloklarla yapmak istediği yapıyı oluşturamadığında, başka bir nesne ile yapmayı deniyor mu, bakınız. Hangi nesneyi kullanmak istediğini not ediniz.
..... Daha çok silindir blok kullanabiliyor dedi.
10. Öğretmene Yönerge: Çocuk blokları kullanırken renk uyumuna dikkat ediyor mu, bakınız.
..... Etmiyor.
11. Çocuğa yapmış olduğu ürüne "Başka bir şey eklenebilir mi? Neler ekleyebilirsiniz?" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not edin.
..... Eklenebilir, istisya kartumuna daha çok silindir boru ekleyebiliriz
12. Öğretmene Yönerge: Çocuk ortaya koyduğu üründe unuttuğu detaylar olup olmadığına, gerçeğe uygun olup olmadığına dikkat ediyor mu, yapmak istediği eklentiler için bir çaba gösteriyor mu, bakınız. Verdiği bilgileri not ediniz. Çocuğa "şimdi yaptığın bu yapıyı bir gözden geçir bakalım, unuttuğun herhangi bir şey var mı ya da yapmak istediğin bir ekleme var mı" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not ediniz.
..... Evet, istisya merdivenini unuttumum dedi.
13. Öğretmene Yönerge: Çocuk yapmış olduğu ürünü açıklıyor mu, açıklama yapmasını istediğinizde herhangi bir problem durumu yaşıyor mu, bakınız. Açıklamaları not ediniz.
Çocuğa Yönerge: Bloklarla ne yaptın? Yapmış olduğun bu yapının amacı ne, anlat bakalım.
..... Bule yaptım, amacı yangınların nerde olduğunu görmek

n2

Etkinlik: Yapı-İnşa Oyunu

Değerlendirmeyi yapan (unvan):
Sedef SENEK

Değerlendirme Tarihi: 02.05.2021

	Yetkin (3 puan)	Kısmen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)	Puan
PLANLAMA	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.	1
AMACA UYGUNLUK	<input checked="" type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	<input type="checkbox"/> Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanmasa da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasındaki ilişki kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşmaz.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini (adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.	3
YARATICILIK	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır (eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Kullandığı tüm nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindirik şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	---	<input type="checkbox"/> Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.	3

	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.	3
DÜZEN	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.	3
DÜŞÜNCEDE ESNEKLİK	<input checked="" type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye esnek düşünür. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye farklı yollar aramaz ancak problemi bildik yollarla çözer.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözemeyiz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verir.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder, bir sorun gördüyse bununla ilgili bilgi verir ancak bunu değiştirme çabasına girmez.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmez.	3
AÇIKLAMA	<input checked="" type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapamaz.	3

N 3

13

ÇOCUKLARA YÖNELİK KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Uygulama tarihi: 10.05.2021

ÇOCUĞUN

Yaşı : 8

Cinsiyeti : Erkek

Çocuğunuz kaç yaşından beri eğitim alıyor? : 5 yaşından beri

Eğitime ara verdiğiniz oldu mu? : (Pandemi haris) Hayır

Çocuğunuz en çok kiminle vakit geçirmekten hoşlanır?

Arkadaşlarıyla

Çocuğunuzun hassasiyet gösterdiği herhangi bir durum (ses, dokunmak vb.) var mı?

Yok

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve henüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puanı puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,,
- dikkati dağılmadan amacına ulaşmış ulaşmadığı,
- kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birbirine denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alınız.

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa "Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalardır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu bloklarla ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat." yönergelerini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.
"Transformers robotu yapacağım" dedi.
2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa "çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı?" Kale inşa eden bir çocuğa "sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?"
Çocuğun yanıtı: Küpler isin "çünkü robotları kafaları kare küpler gibi olur" dedi.
3. Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında "sence bu neye benziyor" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.
"Silahlar isin" "bunlar transformers robotunun silahı" dedi.
4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa "Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.
"Transformers robotu yaptım, özellikleri arabaya dönüşebilir, silahlarıyla ateş eder ve göklerinden işik çıkarabilir" dedi.
5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken 1 dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.
1 dakikayı geçmedi.
6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşmış ulaşmadığını yazın.
Amaca ulaştı.

7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.
.....Uzaklaşmadı.....
8. Öğretmene Yönerge: Çocuk bloklar arasında uygun boşluklar bırakmaya dikkat ediyor mu, yapı inşa oyununu oynarken herhangi bir problem durumu yaşadı mı, bakınız ve not ediniz.
.....Dikkat ediyor, problem yaşamadı.....
9. Öğretmene Yönerge: Çocuk var olan bloklarla yapmak istediği yapıyı oluşturamadığında, başka bir nesne ile yapmayı deniyor mu, bakınız. Hangi nesneyi kullanmak istediğini not ediniz.
Çocuğa Yönerge: Bunun yerine başka ne kullanmak uygun olur?
.....silah dediği rondirler yerine "lazer fırlatan daireler kulla-
nabiliriz" dedi.
10. Öğretmene Yönerge: Çocuk blokları kullanırken renk uyumuna dikkat ediyor mu, bakınız.
.....Etmiyor.....
11. Çocuğa yapmış olduğu ürüne "Başka bir şey eklenebilir mi? Neler ekleyebilirsiniz?" diye sorarak çocuğun yanıtını not edin.
.....Eklenebilir. Beynine bir bilgisayar yapabiliriz" dedi.
12. Öğretmene Yönerge: Çocuk ortaya koyduğu üründe unuttuğu detaylar olup olmadığına, gerçeğe uygun olup olmadığına dikkat ediyor mu, yapmak istediği eklentiler için bir çaba gösteriyor mu, bakınız. Verdiği bilgileri not ediniz. Çocuğa "şimdi yaptığın bu yapıyı bir gözden geçir bakalım, unuttuğun herhangi bir şey var mı ya da yapmak istediğin bir ekleme var mı" diye sorarak çocuğun yanıtını not ediniz.
.....Yok" dedi.
13. Öğretmene Yönerge: Çocuk yapmış olduğu ürünü açıklıyor mu, açıklama yapmasını istediğinizde herhangi bir problem durumu yaşıyor mu, bakınız. Açıklamaları not ediniz.
Çocuğa Yönerge: Bloklarla ne yaptın? Yapmış olduğun bu yapının amacı ne, anlat bakalım.
....."Transformers robotu yaptım, amacı megatronları yenmek" dedi.

Etkinlik: Yapı-İnşa Oyunu

Değerlendirmeyi yapan(ın)un:
Jedret ŞENGEL

Değerlendirme Tarihi: 10.05.2021

	Yetkin (3 puan)	Kısmen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)	Puan
PLANLAMA	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.	1
AMACA UYGUNLUK	<input checked="" type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	<input type="checkbox"/> Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanmasa da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasındaki ilişki kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşmaz.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini(adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturur.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.	3
YARATICILIK	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır(eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesneleri kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Kullandığı tüm nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindirik şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	--	<input type="checkbox"/> Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.	3

	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.	3
DÜZEN	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmede esnek düşüner. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmede farklı yollar aramaz ancak problemi bildik yollarla çözer.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözemez.	3
DÜŞÜNCEDE ESNEKLİK	<input checked="" type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verir.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder, bir sorun gördüyse bununla ilgili bilgi verir ancak bunu değiştirme çabasına girmez.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmez.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapamaz.	3

N 16

n 16

ÇOCUKLARA YÖNELİK KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Uygulama tarihi: 24.05.2021

ÇOCUĞUN

Yaşı : 5

Cinsiyeti : KIZ

Çocuğunuz kaç yaşından beri eğitim alıyor? : 4 yaşından beri

Eğitime ara verdiğiniz oldu mu? : Pandemi döneminde

Çocuğunuz en çok kiminle vakit geçirmekten hoşlanır?
..... Arkadaşlarıyla

Çocuğunuzun hassasiyet gösterdiği herhangi bir durum (ses, dokunmak vb.) var mı?
..... Yok

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve hênüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puanı puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,,
- dikkati dağılmadan amacına ulaşmış olup olmadığı,
- kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birbirine denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alınız.

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa "Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalardır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu bloklarla ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat." yönergelerini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.

Sato.

2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa "Çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı?" Kale inşa eden bir çocuğa "sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?"

Çocuğun yanıtı: Çünkü sato o kadar büyük ki, bir şey

yapıp sıklıkla diye böyle bir şey yaptım" dedi.

3. Nesnelere gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında "sence bu neye benziyor" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

Bahsedeki kupa için "alarma, üsger blok için "çatıya benziyor" dedi.

4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa "Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?" vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.

"Sato: Kengarek ışıkları var. Göktuşağı yapıyor.

Çimlerde yüzük var, çimler yüzüğü yaprakla kaplamışlar.

Evlerinde korumak için dedi.

5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken 1 dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.

Duraklamadan sürdürüyor, 1 dakikayı geçmedi.

6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşmış olup olmadığını yazın.

Amacına ulaştı.

7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.

..... Amaçtan uzaklaşmadı.

8. Öğretmene Yönerge: Çocuk bloklar arasında uygun boşluklar bırakmaya dikkat ediyor mu, yapı inşa oyununu oynarken herhangi bir problem durumu yaşadı mı, bakınız ve not ediniz.

..... Dikkat ediyor, problem yaşamadı.

9. Öğretmene Yönerge: Çocuk var olan bloklarla yapmak istediği yapıyı oluşturamadığında, başka bir nesne ile yapmayı deniyor mu, bakınız. Hangi nesneyi kullanmak istediğini not ediniz.

Çocuğa Yönerge: Bunun yerine başka ne kullanmak uygun olur?

..... "Bilmem" dedi.

10. Öğretmene Yönerge: Çocuk blokları kullanırken renk uyumuna dikkat ediyor mu, bakınız.

11. Çocuğa yapmış olduğu ürüne "Başka bir şey eklenebilir mi? Neler ekleyebilirsin?" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not edin.

..... "Evet, elma ağacı eklenebilir" dedi.

12. Öğretmene Yönerge: Çocuk ortaya koyduğu üründe unuttuğu detaylar olup olmadığına, gerçeğe uygun olup olmadığına dikkat ediyor mu, yapmak istediği eklentiler için bir çaba gösteriyor mu, bakınız. Verdiği bilgileri not ediniz. Çocuğa "şimdi yaptığın bu yapıyı bir gözden geçir bakalım, unuttuğun herhangi bir şey var mı ya da yapmak istediğin bir ekleme var mı" diye sorarak çocuğun yanıtlarını not ediniz.

..... "Unuttuğum bir şey yok" dedi.

13. Öğretmene Yönerge: Çocuk yapmış olduğu ürünü açıklıyor mu, açıklama yapmasını istediğinizde herhangi bir problem durumu yaşıyor mu, bakınız. Açıklamaları not ediniz.

Çocuğa Yönerge: Bloklarla ne yaptın? Yapmış olduğun bu yapının amacı ne, anlat bakalım.

..... "Şato yaptım, hırsızları korkmak" dedi.

"Şato yaptım, hırsızları korkmak" dedi.

"Şato yaptım, hırsızları korkmak" dedi.

"Şato yaptım, hırsızları korkmak" dedi.

"Şato yaptım, hırsızları korkmak" dedi.

Etkinlik: Yapı-İnşa Oyunu

Değerlendirmeyi yapan/yanan:
Sedef ŞENEL

Değerlendirme
Tarihi: 24.05.2021

	Yetkin (3 puan)	Kısmen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)	Puan
PLANLAMA	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.	1
AMACA UYGUNLUK	<input checked="" type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	<input type="checkbox"/> Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanmasa da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	<input type="checkbox"/> Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasındaki ilişki kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşmaz.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	<input type="checkbox"/> Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılılarak amaçtan uzaklaşır.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini(adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	<input type="checkbox"/> Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz.	3
YARATICILIK	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır(eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Kullandığı tüm nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindirik şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	---	<input type="checkbox"/> Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.	3

	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.	3
DÜZEN	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	<input type="checkbox"/> Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	<input type="checkbox"/> Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.	3
DÜŞÜNCEDE ESNEKLİK	<input checked="" type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye esnek düşünür. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözmeye farklı yollar aramaz ancak problemi bilindik yollarla çözer.	<input type="checkbox"/> Karşısına çıkan sorunları çözemaz.	3
	<input checked="" type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verir.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder, bir sorun gördüyse bununla ilgili bilgi verir ancak bunu değiştirme çabasına girmez.	<input type="checkbox"/> Nesneleri kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmez.	3
AÇIKLAMA	<input checked="" type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	<input type="checkbox"/> Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklama yapamaz.	3

EK AÇIKLAMALAR D.

GÜVENİRLİK HESAPLAMASI

File C:\Users\kurna\OneDrive\Masaüstü\sedef\sedef.gen - [2022-04-25 11:06]

sedef

Observation and Estimation Designs

Facet	Label	Lev.	Univ.	Reduction (levels to exclude)
b	B	2	INF	
a	A	4	INF	

Analysis of variance

Source	SS	df	MS	Components Random	Mixed	Corrected	%
SE							
B	21.12500	1	21.12500	4.16667	4.16667	4.16667	32.2
4.36936							
A	39.37500	3	13.12500	4.33333	4.33333	4.33333	33.4
4.38340							
BA	13.37500	3	4.45833	4.45833	4.45833	4.45833	34.4
2.81970							
Total	73.87500	7					100%

G Study Table (Measurement design B/A)

Sources of var.	Differ. variance	Sources of var.	Relative err. var.	% rel.	Absolute err.var.	% abs.
B	4.16667	
	...	A	1.08333	49.3
	...	BA	1.11458	100.0	1.11458	50.7
Sum of variances	4.16667			1.11458	100%	2.19792
100% Standard deviation	2.04124		Relative SE: 1.05574		Absolute SE: 1.48254	

Generalizability coefficients

Coef_G relative: 0.79

Coef_G absolute: 0.65

Grand mean for levels used: 38.37500

Error variance of the mean for levels used: 3.72396

Standard error of the grand mean: 1.92976

EK AÇIKLAMALAR E.

ETİK KURUL İZİNİ



T.C.
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

Sayı : E-78977401-050.02.04-38241
Konu : Etik Kurul Kararları

22.09.2020

Sayın Dr. Öğr.Üyesi Fatma Betül KURNAZ ADIBATMAZ

İlgi : 04.08.2020 tarihli ve 29440 sayılı dilekçe.

Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulunun 16/09/2020 tarih ve 2020/11- 3 sayılı kararı yazımız ekinde sunulmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Elif ÇEPNİ
Kurul Başkanı

Ek:
Etik Kurul Kararı (1 sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu: BENU54KRU

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/karabuk-universitesi-ebys>

Adres: Karabük Üniversitesi Demir Çelik Kampüsü Merkez/Karabük

Telefon: 444 0478

e-Posta: iletisim@karabuk.edu.tr İnternet Adresi: <http://www.karabuk.edu.tr>

Keş Adresi: karabukuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Nebahat IŞIK
Unvanı: Bilgisayar İşletmeni





T.C.
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL ve BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURULU
KARARLARI


TOPLANTI TARİHİ : 16.09.2020
TOPLANTI NO : 2020/11

Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu toplanmış ve aşağıdaki kararı almıştır.

Karar 3:

04/08/2020 tarihli Dr. Öğr. Üyesi Fatma Betül KURNAZ ADIBATMAZ'ın Etik Kurul form ve ekleri görüşüldü.

Karabük Üniversitesi Öğretim Üyesi Dr. Öğr. Üyesi Fatma Betül KURNAZ ADIBATMAZ danışmanlığında yürütülen "Gelişim Geriliği Olan Çocukların Oyun Becerilerinin Değerlendirilmesi" konulu çalışma kapsamında uygulanmak üzere ekte sunulan çalışmasının etik kurallara uygunluğu oy birliği ile kabul edilmiştir.


ASLI GİBİDİR
Prof. Dr. Elif ÇEPNİ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurul Başkanı

ÖZGEÇMİŞ

Sedef (ŞENGEL) DİBEKLİ, İlköğretim ve lise eğitimini Hatay'da tamamladı. Lisans eğitimini 2012-2017 yılları arasında Karabük Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü'nde tamamladı. 2017-2018'de Ankara'da Özel Otizm Vakfı Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi'nde Çocuk Gelişim ve Eğitimsi olarak bir yıl görev yaptı. 2018 yılında Karabük Üniversitesi'nde Çocuk Gelişimi ve Eğitimi alanında yüksek lisansa başladı. Aynı zamanda 2018 ve 2021 yılları arasında Aylin Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi'nde, Çocuk Gelişimi ve Eğitimsi olarak üç yıl görev yaptı. Ankara'da Özel Başak Öztürk Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi'nde halen görev yapmaktadır.