

ÖZEL EĞİTİM VE OYUN-DOKÜMAN İNCELEMESİ SPECIAL EDUCATION AND PLAY-DOCUMENT REVIEW

Muhammed ŞAHİN¹

ÖZ: Oyunlar ile desteklenen öğretim faaliyetleri normal gelişim gösteren çocuklar kadar farklı yetersizliklere sahip çocuklar için de önem arz etmektedir. Bu çalışmanın amacı özel eğitim alanında oyun ile ilgili Türkiye’de ulusal ve uluslararası bilimsel dergilerde yayınlanan bilimsel makale çalışmalarını bir arada inceleyip çeşitli sonuçlara ulaşmaktır. Çalışmada doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır. Bu doğrultuda DergiPark veri tabanından ilgili konuda yapılan çalışmalar taranmıştır. Tarama sonucunda toplamda 42 adet bilimsel çalışmaya ulaşılmıştır. Her bir çalışmanın yayın yılı, yazarı, yöntemi, örnekleme, veri toplama araçları ile çalışmaların amaçları ve sonuçları hakkında bulgular elde edilerek genel haliyle tabloleştirilmiştir. Yıl, yöntem, örneklem, veri toplama aracı kategorilerinde frekans (f) ve yüzde (%) hesaplamaları yapılarak elde edilen veriler tabloleştirilmiş ve grafik şeklinde gösterilmiştir. Araştırma sonucuna göre en fazla makalenin 2017 yılında yayımlandığı, durum çalışması ve tek denekli araştırma yöntemlerinin daha fazla kullanıldığı, çalışma grubunun büyük bir kısmının özel gereksinimli öğrencilerden oluştuğu, veri toplama aracı olarak en fazla yarı yapılandırılmış görüşme formu ve saha notlarının kullanıldığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Elde edilen bulgulardan yola çıkılarak araştırmacılara ve öğretmenlere gelecek dönemde yapacakları çalışmalar için öneriler sunulmuştur.

ABSTRACT: Teaching activities supported by games are important for children with different disabilities as well as for typically developing children. The aim of this study is to examine together the scientific articles published in national and international scientific journals in Turkey regarding play in the field of special education and to reach various conclusions. Document review method was used in the study. In this regard, studies on the relevant subject were scanned from the DergiPark database. As a result of the scanning, a total of 42 scientific studies were found. Findings about the publication year, author, method, sample, data collection tools, aims and results of each study were obtained and tabulated in general form. The data obtained by calculating frequency (f) and percentage (%) in the categories of year, method, sample and data collection tool are tabulated and shown graphically. According to the results of the research, it was concluded that the most articles were published in 2017, case study and single-subject research methods were used more, a large part of the study group consisted of students with special needs, and semi-structured interview forms and field notes were mostly used as data collection tools. Based on the findings, suggestions were made to researchers and teachers for future studies.

Keywords: Special Education, Game, Educational Game

Anahtar sözcükler: Özel Eğitim, Oyun, Eğitsel Oyun

Bu makaleye atıf vermek için:

Şahin, M. (2024). Özel eğitim ve oyun- doküman incelemesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 14(2), 567-589.

Cite this article as:

Şahin, M. (2024). Special education and play-document review. *Trakya Journal of Education*, 14(2), 567-589.

¹ Yüksek Lisans Öğrencisi, Trakya Üniversitesi Engelli Çalışmaları ABD, Edirne/TÜRKİYE, e-mail: muhammed.0292@outlook.com, ORCID: 0000-0003-3530-5624

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Play is a concept open to scientific analysis, explanation and reflection (Koçyiğit, Tuğluk, & Kök 2010). It is known that gamification is a method that can be used to make the child's experiences sustainable and permanent (Groh 2012; Sezgin et al. 2018). Games are used as an effective learning method as they make children active from passive to active learning processes (Kaytez & Durualp, 2014). Games included in the teaching process are called educational games in the literature. Educational games can be defined as games that enable reaching goals in education and training processes, develop skills, provide information, reinforce previous knowledge, and have a specific plan and purpose (Coşkun 2012).

In Turkey, there are many independent studies on games. The number of these studies is increasing day by day. Reaching, examining and analyzing all of the studies one by one causes intense effort and time to be spent. From the perspective of special education, there are also studies examining the studies on games. Gursoy et al. (2019) examined the postgraduate theses on children with disabilities and play between 1997 and 2018 in terms of different variables. Similarly, in the compilation study conducted by Tahiroğlu (2021), empirical studies on the production and interpretation of symbolic play by children with autism were examined, Kurşun (2022) conducted a compilation study on the application of play therapy in children with autism, and Sezer (2022)'s early childhood postgraduate theses. In his research, it is seen that he also touches on the subject of special education and games, as well as other variables. It is thought that the mentioned studies have important contributions to the literature. The feature that makes this study different from the studies mentioned above is the analysis of scientific articles on special education and games. Therefore, the aim of this study is to analyze the articles about the game in the field of special education published in national and international journals in Turkey and to present the findings in detail. It is thought that the findings of the article studies examined within the scope of the research will make an important contribution to the researchers who will study the game subject in the field of special education. In this context, it is aimed to reach the outputs related to the publication year, author, method, data collection tools, purpose and result of the researches.

Method

This study was carried out with the document analysis method, which is within the scope of qualitative research. The DergiPark database was used in the data collection process. The scope of the research consists of articles published in national and international journals about the game in the field of special education in Turkey. In the scans made, 42 scientific articles about games in the field of special education were found and these studies were included in the analysis.

Content analysis method was used in the analysis of the data. Content analysis is described as a scientific method that allows the data obtained to be analyzed systematically and objectively (Krippendorff 2018). The main purpose of content analysis is to reach results that can explain the data obtained (Selçuk et al. 2014). The scientific articles included in the analysis were first tabulated in Microsoft Word program in the categories of publication year, authors, research method, sample, data collection tools, purpose and result. Then, frequency and percentage values were calculated in the relevant categories by coding in the categories of publication year, research method, sample, data collection tools in the Microsoft Excel program. The results obtained are presented in the findings section with the help of tables and graphics.

Findings, Discussion and Conclusion

When the studies are evaluated in the context of the year they were published, it is noteworthy that the first study was conducted in 1999 and there was only one. Likewise, it is seen that only one study was conducted in 2003, 2007, 2013 and 2014. The highest number of studies were carried out in 2017, with 8 in total. This finding is in line with the research results of Gürsoy et al. (2019) in which they examined postgraduate theses on the subject. In 2018, the number of articles decreased by almost half. The decrease continued in 2019 and the number decreased to 2 in 2020. After the first Covid case announced in Turkey on March 11, 2020, it is thought that the risk of virus infection has caused limitations in the execution of activities that require interaction such as games, and this situation has led to the suspension of studies in

the relevant field. There was a serious increase with 6 article studies in 2021, but this increase was not continuous and gradually decreased again in the following years.

When the examined articles are examined in terms of method, it is seen that the case study method is used the most. Another method most commonly used in studies is single-subject research. It has been determined that the least used methods in the studies are longitudinal, design-based, correlational, scanning and causal comparison design studies.

When the sample groups of the studies examined are examined, it is seen that the most intense students are studied. Another finding related to the sample group is that it mostly works with children with autism spectrum disorder. Gursoy et al. (2019) also stated in their postgraduate thesis studies that they mostly work with children with autism about play. Therefore, this finding in our study coincides with the findings of Gursoy et al. (2019). Teachers constitute the second most studied group. It has been observed that families are one of the least used sample groups in studies.

It is seen that semi-structured interview form is the most used data collection tool in studies on educational games in special education. Apart from the interview forms, it is seen that the most used tool to collect data is observation. It has been determined that demographic information forms and video recordings are the other most used data collection tools. It can be said that as the number of studies examined increased, the data collection tools used diversified.

GİRİŞ

Öğrenme faaliyetlerinin öğrenciler için keyifli hale getirilmesi, onların isteyerek, severek ve aktif katılım sağlayarak öğrenebilmesi açısından önemlidir (Yükseltürk & Altıok, 2016). Bu nedenle öğrencilerin yapmaktan keyf aldıkları, özgür hissettikleri ve sıkılmadıkları oyun tabanlı öğrenme ortamları oluşturulmalıdır (Öztemiz & Önal, 2013; Ülküdür, 2016). Oyunlar doğal öğrenme aracı olarak görülebilir ve bu durum oyun oynayan çocuğun bilgi edinme, yardımlaşma gibi çeşitli olguları öğrenmesine katkı sağlayabilir (Kaytez ve Durualp 2014). Hayatın her döneminde var olan oyunlar farklı yaşlarda farklı amaçlar için kullanılırlar (Özyürek & Çavuş, 2016; G. K. Yılmaz & Aksoy, 2011). Oyun denildiğinde akla ilk gelen küçük yaş çocuklar olmasına rağmen oyunun amaca yönelik olarak planlandığında tüm yaş grupları için olumlu destek sağladığı bilinmektedir (Taşpınar, 2016). Genel anlamıyla oyun “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlanmaktadır (Türk Dil Kurumu, 2017). Rixon (1996)’a göre ise oyun sürdürülebilir, belirli kuralları ve amaçları olan bir eğlence aracıdır.

Oyun bilimsel açıdan ele alınıp incelenmeye, açıklanmaya ve üzerinde düşünmeye açık bir kavramdır (Koçyiğit vd., 2010). Oyunlaştırmanın çocuğun deneyimlerini sürdürülebilir ve kalıcı hale getirmek için kullanılabilir bir yöntem olduğu bilinmektedir (Groh, 2012; Sezgin vd., 2018). Öğrenme sürecinde çocukları pasif durumdan aktif duruma getirdiği için oyunlar etkili bir öğrenme yöntemi olarak kullanılmaktadır (Kaytez ve Durualp, 2014). Öğretim süreci içerisine dahil edilen oyunlar alan yazında eğitsel oyunlar olarak isimlendirilmektedir. Eğitsel oyun eğitim ve öğretim süreçlerinde hedeflere ulaşmayı sağlayan, beceri geliştiren, bilgi sağlayan, önceki öğrenilenleri pekiştiren, belirli bir plan ve amaç taşıyan oyunlar olarak tanımlanabilir (Coşkun, 2012). Yiğit (2007) ise eğitsel oyunları özellikle öğrenme amacıyla geliştirilen ve öğrenme ortamında belirli amaçlara yönelik gerçekleştirilen oyunlar olarak betimlemiştir. Eğitsel oyunlar farklı öğrenme şekillerine sahip öğrencilere farklı öğrenme fırsatları sunması nedeniyle öğrencinin derse ve öğrenmeye yönelik motivasyonuna olumlu katkı sağlamaktadır (Usta vd., 2017). Ayrıca süreç içerisinde öğrencilerin ilgilerini ve motivasyonlarını diri tutarak öğrenmenin daha neşeli bir ortamda ve rahat bir şekilde gerçekleştirilmesine imkan vermektedir (Bayat, Kılıçaslan, ve Şentürk 2014; Demirel 1999; Doğanay 2007).

Eğitsel oyunlar fiziksel aktiviteler, kart oyunları, bilgisayar oyunları vb. şekilde türlere ayrılabilir. Bu oyunların önceden planlanan hedeflere yönelik, öğrencilerin yaşlarına uygun ve birçok duyu organına hitap edecek şekilde dizayn edilmesi ve uygulanması gerekmektedir (Usta vd., 2017). Eğitsel oyunlar soyut kavramların somut hale dönüşmesini sağlayarak (Varışoğlu vd., 2013) eğitim ortamındaki öğrenmenin daha etkili şekilde gerçekleşmesine yardımcı olur (Alıcı, 2016). Ayrıca öğrencileri süreç içerisinde aktif tutarak onların işbirliği ve yarış içinde çalışmalarına katkıda bulunur (Canbay, 2012). Öğrenciler oyunlar sayesinde akıl yürütme, strateji geliştirme, problem çözme, etkili iletişim kurma, hızlı düşünme ve karar verme gibi beceriler ile birlikte yardımlaşma, işbirliği, sosyalleşme gibi konularda gelişme gösterebilirler (Gündüz vd., 2017; Gürcan vd., 2008; Karamustafaoğlu & Kaya, 2013; Yıldız vd., 2016). Buna ek olarak oyunların

ebeveyn çocuk arasındaki iletişimi olumlu yönde etkilediği, duygu ve düşüncelerin ifade edilmesinde kolaylaştırıcı bir rolü olduğu görülmüştür (Akaroğlu vd., 2019). Öğrenim faaliyetlerinin eğitsel oyunlar ile desteklenmesi öğrencilerin öğrenme kapasitesini artırmaktadır (Korkmaz, 2018). Teknolojik gelişmelere paralel olarak dijital eğitsel oyunların tasarlanması ve eğitime entegre edilmesinin önemli olduğu bilinmektedir (Noraddin & Kian, 2015). Geleneksel eğitsel oyunlar gibi dijital eğitsel oyunlar da öğrenciyi süreçte aktif yapar, öğrenmeyi destekler ve derse karşı olumlu tutum oluşmasına katkı sağlar (Karataş, 2014; Kim, 2015).

Eğitsel oyunların olumlu özellikleri yanında bazı olumsuz yönleri de olabilmektedir. Hedeflenen kazanımı gerçekleştirmekten uzak, iyi dizayn edilmemiş bir oyun yanlış öğrenmelere sebebiyet verebilir (Ülküdur, 2016). Yarışmalı oyunlarda rekabet etmek ve kazanmak çocuklar için önemli olduğundan bu durum yavaş, geç veya zor öğrenen çocukları olumsuz yönde etkilemekte (Coşkun, 2012) ve bazı çocukların yarışı kazanan arkadaşlarına karşı olumsuz duygular beslemesine neden olabilmektedir (Canbay, 2012). Bu nedenle eğitsel oyunları planlarken sınırlılıklarını göz önüne alarak uygulama aşamasında ve oyun sonunda ortaya çıkabilecek olumsuz durumlar önlenmelidir (Karasan, 2013). Oyunun bir amaç değil öğretim sürecinde bir araç olarak kullanıldığı unutulmamalıdır (Karamustafaoğlu ve Kılıç, 2020).

Türkiye’de konusu oyunlar olan birbirinden bağımsız birçok araştırma mevcuttur. Bu çalışmaların sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Çalışmaların hepsine birden tek tek ulaşmak, incelemek ve analiz etmek yoğun çaba ve zaman harcanmasına sebep olmaktadır. Süreç içerisinde yapılmış çalışmaların eğilimlerini belirlemeye yönelik olarak betimsel, içerik, meta ve bibliyometrik analizlerin gerçekleştirildiği görülmektedir (Chen vd., 2019; Chiu vd., 2012; Civelek vd., 2023; Karamustafaoğlu & Kılıç, 2020; Khan & Gupta, 2021; Rodríguez Jiménez vd., 2019). Oyunlar kapsamında Türkiye’de yapılmış çalışmalara kronolojik sıra ile bakıldığında, Kaytez ve Durualp (2014)’in okul öncesi dönemde oyun konusunun çalışıldığı lisansüstü tezlerin tematik dağılımlarını araştırdıkları, Uluçay ve Çakır (2014)’in matematik ve bilişim teknolojisi alanında etkileşimli oyunları konu alan çalışmaları inceledikleri, Cop ve Kablan (2018)’in eğitsel oyunlar ile ilgili yapılan betimsel ve deneysel çalışmaları bir araya getirip analiz ettikleri, Zorluoğlu ve Çakır Elbir (2019)’in konusu eğitsel oyuncaklar ve oyun olan 1997-2017 yılları arasında yayımlanmış tez çalışmalarının analizlerini yaptıkları, Karamustafaoğlu ve Kılıç (2020)’in eğitsel oyunlarla ilgili 2010-2019 yılları arasında yayımlanan çalışmaları inceledikleri, Genç Ersoy (2021)’un Türkçe öğretiminde eğitsel oyunları konu alan çalışmaları meta-tematik analiz çerçevesinde incelediği, Tosun ve Koçak (2021)’in fen bilimleri eğitimi alanında yapılan eğitsel oyun çalışmalarını analiz ettikleri, Dölek ve Koç (2022)’un 2012-2022 yılları arasında eğitsel oyunlar üzerine gerçekleştirilen makalelerin bibliyometrik analizlerini gerçekleştirdikleri, Yılmaz ve Deniz Çeliker (2022)’in 2010-2020 yılları arasında fen bilimlerinde eğitsel oyun ve bilimsel öykü konularında yapılan yüksek lisans tezlerini çeşitli değişkenler açısından inceledikleri, Gözel ve Toptaş (2023)’in ilkökuldaki matematik öğretiminde eğitsel oyunları konu alan 2004-2022 yılları arasındaki çalışmaların eğilimlerini araştırdıkları görülmektedir. Özel eğitim perspektifinden bakıldığında oyun konusunda yapılmış çalışmaların incelendiği araştırmalar da mevcuttur. Gürsoy vd. (2019) yaptıkları çalışmada 1997 ve 2018 yılları arasında engelli çocuklar ve oyun konusunda yapılmış lisansüstü tezleri farklı değişkenler açısından incelemişlerdir. Benzer şekilde Tahiroğlu (2021) tarafından yapılan derleme çalışmasında otizmlili çocukların sembolik oyunu üretme ve anlamlandırması konusunda yapılan ampirik çalışmaların incelendiği, Kurşun (2022)’nin oyun terapisinin otizmlili çocuklarda uygulanmasına yönelik derleme çalışması yaptığı, Sezer (2022)’in erken çocukluk dönemi lisansüstü tezleri incelediği araştırmasında diğer değişkenlerin yanı sıra özel eğitim ve oyun konusuna da değindiği görülmektedir. Sözü edilen çalışmaların alan yazına önemli katkıları olduğu düşünülmektedir. Bu çalışmayı yukarıda ifade edilen çalışmalardan farklı kılan özellik, özel eğitim ve oyun konusunda bilimsel makale çalışmalarının analiz edilmesidir. Dolayısı ile bu çalışmanın amacı, Türkiye’de ulusal ve uluslararası dergilerde yayımlanmış, özel eğitim alanında konusu oyun olan bilimsel çalışmaların analiz edilerek bulguların ayrıntılı bir şekilde ortaya konmasıdır. Araştırma kapsamında incelenen makale çalışmalarına ait bulguların özel eğitim alanında oyun konusunu çalışacak araştırmacılara önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu kapsamda makalelerin yayın yılı, yazarı, kullanılan yöntemi, veri toplama araçları, araştırmaların amacı ve sonucu ile ilgili çıktılara ulaşmak amaç edinilmiştir.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışma nitel araştırma kapsamında yer alan doküman incelemesi yöntemi ile yürütülmüştür. Yıldırım ve Şimşek (2011)'e göre doküman incelemesi, "araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar" şeklinde tanımlanmıştır. Benzer şekilde Çatlak, Tekdal ve Baz (2015) da doküman incelemesini, incelenen konu hakkında bilgiler içeren metin veya belgelerin bir araya getirilip analiz edilmesi olarak tarif etmişlerdir. Bu çalışmada ulusal ve uluslararası dergilerde yayınlanan bilimsel metinlerin incelenmesi amaç edinildiğinden doküman incelemesi yöntemi tercih edilmiştir.

Veri Toplama Süreci

Veri toplama sürecinde ulusal veri tabanı kullanılmıştır. Araştırmanın kapsamını Türkiye'de özel eğitim alanında oyunu konu alan ulusal ve uluslararası dergilerde yayımlanmış makale çalışmaları oluşturmaktadır. Çalışmalara ulaşabilmek adına "özel eğitim ve oyun", "oyun ve zihin", "oyun ve otizm", "oyun ve görme", "oyun ve işitme", "oyun ve dikkat eksikliği", "oyun ve öğrenme güçlüğü", "oyun ve engelli" anahtar sözcükleri kullanılmıştır. Yapılan taramalarda özel eğitim ve oyun konusunda yapılan 42 bilimsel makale çalışmasına ulaşılmış ve bu çalışmalar analize dahil edilmiştir. Özel eğitim ve oyun olmak üzere konusu her iki kavramı bir arada sunan makalelerin analiz edilmesine dikkat edilmiştir.

Verilerin Analizi

Doküman incelemesi dokümanlara ulaşma, özgünlüğü kontrol etme, dokümanları anlama, veriyi analiz etme ve veriyi kullanma olarak toplam 5 aşamadan oluşmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu çalışmada araştırmacı tarafından ilk 3 aşama titizlikle yürütülmüştür. Verilerin analizi aşamasında içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi, elde edilen verilerin sistematik ve nesnel bir şekilde incelenmesine imkan veren bilimsel bir yöntem olarak tarif edilmektedir (Krippendorff, 2018). İçerik analizinde ana amaç elde edilen veriler ile ilgili açıklama yapabilecek sonuçlara ulaşmaktır (Selçuk vd., 2014). Analiz kapsamına alınan bilimsel makaleler ilk önce Microsoft Word programında yayın yılı, yazarlar, araştırma yöntemi, örneklem, veri toplama araçları, amaç ve sonuç kategorilerinde tablolandırılmıştır. Daha sonra Microsoft Excel programında yayın yılı, araştırma yöntemi, örneklem, veri toplama araçları kategorilerinde kodlanarak ilgili kategorilerde frekans ve yüzde değerleri hesaplanmıştır. Elde edilen sonuçlar tablo ve grafik yardımıyla bulgular kısmında sunulmuştur.

BULGULAR

Bu bölümde çalışmanın amacına uygun olarak elde edilen sonuçlar tablolandırılarak sunulmuştur. Elde edilen verilerin yıl, yazar adı, yöntem, örneklem, veri toplama aracı, çalışmanın amacı ve sonuçlarına göre dağılımı Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1.

İncelenen Çalışmalar

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
1999	Nilgün Metin, Semra Şahin, Ebru Şanlı	Belirtilmemiş	Zihinsel yetersizliği olan 14 öğrenci	Saha notları	Zihinsel yetersizliği olan 4-9 yaş arasındaki çocukların tercih ettikleri oyun köşeleri, oynadıkları oyun ve oyuncakları incelemek.	En fazla tercih edilen oyun köşelerinin sırasıyla manuplatif, büyük kas motor gelişimi destekleyici ve evcilik köşelerinin olduğu tespit edilmiştir. Oyun köşelerinde en fazla oynanan oyunların sırasıyla kooperatif, paralel ve beraber oyunlar olduğu görülmüştür. Ayrıca kız çocuklarının evcilik ve drama köşesine ait materyaller, erkeklerin ise büyük kas motor gelişimi destekleyici köşeye ait materyaller ile oynamayı tercih ettikleri gözlemlenmiştir.
2003	Pınar Özenmiş Ünsal	Betimsel Çalışma	15 zihinsel yetersizliği olan, 15 normal gelişim gösteren öğrenci ve anneleri.	Demografik bilgi formu, Nesne ile oyun gözlem formu	Zihinsel yetersizliğe sahip ve normal gelişim gösteren 12-42 ay arası çocukların nesne ile oyun davranışlarını karşılaştırmak.	Zihinsel yetersizliğe sahip ve normal gelişim gösteren 12-42 ay arası çocukların nesne ile oyun davranış süreleri arasında anlamlı fark olmadığı tespit edilmiştir.
2007	Alev Girli	Boylamsal Çalışma	28 OSB'li öğrenci	Psiko-Eğitimsel Profil Revize Formu (PEP-R)	TEACCH ve HANEN yaklaşımlarından yararlanılarak hazırlanan eğitim programının asperger ve yüksek işlevli otizm tanılı çocuklar üzerindeki etkisini incelemek.	Uygulanan eğitim programının asperger ve yüksek işlevli otizm tanılı çocuklarda gelişimsel alanda anlamlı düzeyde artış, davranışsal alanda ise otistik özelliklerde azalma olduğu görülmüştür. Davranışsal alanda oyun ve materyale ilgi alt boyutunda anlamlı düzeyde düşüş tespit edilmiştir.
2013	Özlem Toper Korkmaz, İbrahim H. Diken	Betimsel Çalışma	16 araştırma	Belirtilmemiş	Otizmlı çocukların eğitiminde kullanılan Temel Tepki Öğretimi (TTÖ)'nin etkililiğine ilişkin yapılan çalışmaları analiz etmek.	TTÖ'nün okul öncesi ve ilköğretim dönemlerinde olan otizmlı çocukların ifade edici dil, sosyal ve oyun becerilerinin öğretiminde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2014	Nevzat Demirci, Pervin Demirci	Betimsel Çalışma	45 özel öğrenme güçlüğü, 25 hafif düzey zihinsel yetersizlik, 10 birden çok yetersizliği olan öğrenci	Oyun ve Fiziki Etkinlikler Değerlendirme Formu	Özel eğitim öğrencilerinin oyun ve fiziki etkinlikler dersindeki kazanımlarını incelemek.	Özel eğitim öğrencileri yürüme, koşma, oyun ve milli bayramlara katılma kazanımlarında başarı sağlarken yer değiştirme, dengeleme, nesne kontrolü, halk dansları ve fiziksel uygunluk etkinliklerinde zorlandıkları tespit edilmiştir.
2015	İbrahim Doğan, Ömür Akdemir	Durum Çalışması	Bir zihinsel yetersizlik, bir işitme yetersizliği, bir ortopedik yetersizliği olan öğrenci	Yarı yapılandırılmış görüşme formu, saha notları, doküman	Özel eğitim öğrencilerinin derslerde bilgisayar kullanım süreçlerini incelemek.	Özel eğitim ve rehabilitasyon merkezlerindeki öğretmenlerin derslerinde bilgisayar kullanırken genellikle alıştırma, tekrar ve eğitsel oyun yazılımlarını kullandığı, bilgisayarın kullanıldığı derste uyarıların fazla olmasının zihinsel yetersizliğe sahip öğrencide olumsuz etkilere sebep olduğu, bilgisayar kullanımının işitme yetersizliğine sahip öğrencinin kelime anlamlarını öğrenmesinde artış sağladığı, fare ve klavye kullanımının ortopedik yetersizliğe sahip öğrencinin ince motor kaslarında gelişme sağladığı, uzun süreli bilgisayar destekli öğretim yapmanın her 3 gruptaki öğrenci için de motivasyon düşüklüğüne sebep olabileceği, derslerde bilgisayar kullanımının öğrencilerin bilgisayar kullanma becerilerini kazanmalarına katkı sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır.
2015	Ruveyda Şahin, Selda Özdemir	Tek Denekli Araştırma	Üç görme yetersizliği olan öğrenci	Saha notları	Total görme yetersizliği olan okul öncesi çocuklarda oyun çeşitliliği ve oyun karmaşıklığı düzeylerini artırmak için genişletme tekniğinin etkililiğini incelemek.	Genişletme tekniğinin okul öncesi total görme engeli olan çocuklarda oyun çeşitliliği ve oyun karmaşıklığı düzeyini artırdığı ve bu becerinin araştırma sona erdikten 5 ay sonra da sürdürüldüğü tespit edilmiştir.
2016	Alparslan Karabulut, Yusuf Ziya Tavil	Tek Denekli Araştırma	Bir zihinsel yetersizliği olan, bir normal gelişim gösteren öğrenci	Saklambaç Oyun Kuralları Veri Toplama Aracı- İstop Oyun Kuralları Veri Toplama Aracı- Müzikli Sandalyeler Oyun Kuralları Veri Toplama Aracı	Kardeş desteği ile sunulan öğretim programının zihinsel yetersizliğe sahip bir öğrencinin saklambaç, istop ve müzikli sandalyeler oyunlarının kurallarının kazanılmasına etkisini ve oyun kurallarının kalıcılığını incelemek.	Kardeş destekli öğretim programının zihinsel yetersizliği olan çocuğun oyunları %85 düzeyinde öğrendiği ve oyun kurallarına üç ve dört hafta sonra da uyduğu tespit edilmiştir.

Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örnekleme	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2016	Cem Aslan, Selda Özdemir, Pınar Demiryürek, Hale Çotuk	Belirtilmemiş	20 normal gelişim gösteren, 20 görme yetersizliği olan öğrenci	Saha notları	Normal gelişim gösteren, az gören ve total görme yetersizliği olan çocukların oyun çeşitliliğini ve oyun karmaşıklık düzeylerini karşılaştırmak.	Her üç grupta çocukların oyun çeşitliliklerinin aynı ve farklı oyun davranışlarında anlamlı olarak farklılaştığı, oyun dışı davranışta ise farklılaşmadığı görülmüştür. Yine her üç grupta da oyun karmaşıklık düzeylerinin sembolik ve işlevsel olmayan oyun davranışlarında anlamlı olarak farklılaştığı fakat işlevsel oyun kategorisinde anlamlı olarak farklılaşmadığı tespit edilmiştir.
2016	Meral Ökcün Akçamuş, Figen Turan	Derleme Çalışması	Yazılı doküman	Belirtilmemiş	Taklit becerilerinin OSB'li çocukların çeşitli gelişim alanlarındaki etkisini incelemek.	Erken dönemdeki taklit becerilerinin OSB tanılı çocuklarda ifade ve alıcı dil becerileri ile sözcük dağarcığı, sosyal ve oyun becerileri açısından önemli bir role sahip olduğu görülmüştür.
2016	Rositsa TODOROVA, Rositsa DIMKOVA, Teodora VALOVA, Petya MARCHEVA	Deneysel Araştırma	15 zihinsel yetersizliği olan, 15 birden fazla yetersizliği olan öğrenci	Test Bataryası (6 parametreye sahip)	Hemball oyununun özel gereksinimi olan çocuklar üzerindeki etkisini incelemek.	Hemball oyununun çeşitli yetersizliği olan çocukları fiziksel ve psikomotor yönden geliştirdiği ve ailelerin oyun ile ilgili pozitif görüş bildirdiği belirlenmiştir.
2017	Oktay Taymaz Sarı, Elif Biçer, Dilek Kasım	Deneysel Çalışma	Dört yüksek OSB riski taşıyan öğrenci ve aileleri	Ankara Gelişim Envanteri (AGTE)-Otizm Davranış Kontrol Listesi (ABC)	Oyun Temelli Ev Desteği ve Çocuk Merkezli Eğitim Programı'nın etkililiğini incelemek.	Programın uygulanması sonucunda öğrencilerin gelişim düzeylerinde artış ve otizm davranışı gösterme düzeylerinde düşüş tespit edilmiştir.
2017	Suzan Duygu Bedir Erişti, Mehmet Fırat, Serkan İzmirli, Beril Ceylan	Tasarım Tabanlı	Dört OSB'li öğrenci	İnformal görüşme kayıtları, saha notları, öğretim programı, öğrenci dosyaları	5-7 yaş arasındaki otizmliler çocukların dikkat ve odaklanma problemini çözmeye yönelik oyun tasarlamak.	Puzzle, fener ile aydınlatma, labirent boyayarak nesneyi bulma, tepegöz, topları tutup kovaya yerleştirme ve komutlarla nesnelere konumlandırma uygulaması olarak toplamda 5 temel odaklanma oyunu geliştirilmiştir.
2017	Ahmet Yıkılmış, Nesime Kübra Terzioğlu, Mehtap Kot, Burcu Aktaş	Durum Çalışması	Yedi özel eğitim öğretmeni	Yarı yapılandırılmış görüşme formu	Özel eğitim öğretmenlerinin sınıf içi etkinliklerde oyun ve şarkıyı kullanma düzeylerini belirlemek.	Özel eğitim öğretmenlerinin akademik ve akademik olmayan becerilerin öğretiminde oyun ve müzik etkinliklerinden faydalandıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2017	Pelin Piştav Akmeşe, Nilay Kayhan	Betimsel Tarama	127 özel eğitim öğretmeni	Okul Öncesi Dönemde Oyun Öğretimi Öz-Yeterlik Anketi	Özel eğitim öğretmenlerinin oyun öğretimi öz-yeterlik düzeylerini oyun etkinliklerini planlama, uygulama ve değerlendirme yeterlikleri ile mesleki yeterlikleri açısından incelemek.	Özel eğitim öğretmenlerinin oyun öğretimi öz-yeterlik puan ortalamalarının en yüksek planlama boyutunda, en düşük ise mesleki öz-yeterlik boyutunda olduğu, kadın öğretmenlerin oyun öğretiminin uygulama boyutunda daha yüksek öz-yeterliğe sahip olduğu, 16-20 yıllık mesleki kıdeme sahip öğretmenlerin oyun öğretimi uygulama ve değerlendirme boyutunda daha yüksek puan aldıkları, okul öncesi öğretmenliği lisans mezunu öğretmenlerin oyun öğretimi, planlama, uygulama, değerlendirme ve mesleki öz-yeterlik puanlarının özel eğitim ve sınıf öğretmenliği lisans programından mezun olanlara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.
2017	Aslıhan Aykara	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Belirtilmemiş	Engelli çocukların sosyal ve gelişimsel özelliklerinin geliştirilebilmesi için çocuk merkezli oyun terapisinin önemini sosyal hizmet uygulamaları açısından incelemek.	Çocuk merkezli oyun terapisinin engelli çocukların kendilerini daha ifade edebilmesine, olumlu benlik algısı yaratmasına ve sosyal uyum sağlamasına katkı sağlamaktadır. Sosyal hizmet uygulamaları içerisinde entegre edilecek oyun terapisi yaklaşımlarının uygulamalarda verimliliği artıracığı düşünülmektedir.
2017	Şehmus Aslan, Tansu Çalışkan	Belirtilmemiş	20 zihinsel yetersizliği olan öğrenci	Demografik bilgi formu, Sürekli Öfke ve Öfke İfade Tarzı Ölçeği (SÖÖTÖ)	Zihinsel yetersizliğe sahip çocukların sportif oyun programının öncesinde ve sonrasındaki öfke düzeylerini karşılaştırmak.	Uygulanan programda spora katılım gösteren zihinsel yetersizliğe sahip çocukların öfke düzeylerinden önemli bir değişim olmadığı fakat öfke kontrolünün sağlanmasına olumlu etki yaptığı görülmüştür.
2017	Gül Kahveci	Tek Denekli Araştırma	Bir down sendromlu öğrenci	Saha Notları	Bilişsel Davranışçı Oyun Terapisi müdahalesinin down sendromu olan bir kız çocuğunu sözel ve fiziksel saldırganlık düzeyine etkisini incelemek.	Müdahale sonunda down sendromlu çocuğun saldırgan davranışlarında azalma ve iletişim becerilerinde artış meydana geldiği tespit edilmiştir.

Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2017	Sima Pouya, Sara Demir, Öner Demirel	Belirtilmemiş	Dört bedensel yetersizliği olan öğrenci	Saha notları	Oryantiring oyun aktivitelerinin bedensel yetersizliği olan çocukların gelişimleri üzerindeki etkisini incelemek.	Oryantiring aktiviteleri ile bedensel yetersizlikten etkilenen çocukların açık ve doğal mekanlarda eğlendikleri, diğer bireyler ile sosyalleştikleri ve iş birliği içerisinde oldukları gözlemlenmiştir.
2018	Kübra Arslan, Orhan Karamustafaoğlu, Murat Kurt	Olgubilim (Fenomenoloji)	İki OSB’li öğrenci, üç özel eğitim öğretmeni	İnformal gözlem, yarı yapılandırılmış mülakat	Otistik çocuklar eğitim merkezi (OÇEM) 2. Kademe eğitim programında yer alan “iç organlarını tanıyabilme” hedefine yönelik oyun tasarlamak ve etkisini incelemek.	“İç Organları Öğrenelim” isimli bir oyun tasarlanmış ve bu oyunun etkisinden yola çıkılarak öğrenci düzeyini dikkate alarak tasarlanan oyunların otizmli öğrencilerin öğrenmelerine olumlu katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.
2018	Bilgehan Eren	Olgubilim (Fenomenoloji)	128 özel eğitim öğretmen adayı	Yarı yapılandırılmış görüşme formu	Öğretmen adaylarının oyun kavramına ilişkin metaforik algılarını ortaya çıkarmak.	Öğretmen adaylarının oyun kavramına yönelik metaforları 9 kategori altında toplanmış ve bu metaforların genel olarak eğitim öğretim aracı olarak oyun ve hayata hazırlayıcı oyun kategorilerinde toplandığı tespit edilmiştir.
2018	Meral Çilem Ökcün Akçamuş	Korelasyonel Araştırma	36 OSB’li öğrenci	Türkçe İletişim Gelişim Envanteri-Jestler ve Sözcükler Formu (TİGE-1)	Küçük yaş grubundaki (3-6 yaş) OSB’li çocukların taklit, oyun ve jest kullanımının çocuğun alıcı ve ifade edici sözcük dağarcığını yordama durumlarını incelemek.	Taklit, oyun ve jest kullanımının OSB’li çocukların alıcı ve ifade edici sözcük dağarcıklarını anlamlı olarak yordadığı tespit edilmiştir.
2018	Meral Çilem Ökcün Akçamuş, Funda Acarlar, Gamze Alak	Belirtilmemiş	108 OSB’li öğrenci	Yapılandırılmış taklit işlemleri, Kendiliğinden taklit işlemleri, Oyun değerlendirme işlemleri, Dil örneği	Söz öncesi dönemde olan ve sözel dile sahip OSB’li çocukların taklit türlerinin gruplar arasındaki farklılığını ve taklit türlerinin oyun karmaşıklığı ve sözcük dağarcığı ile ilişkisini belirlemek.	Gruplar arasında tüm taklit türlerinde anlamlı farklılıklar olduğu, yapılandırılmış nesnel taklitlerin söz öncesi grubun oyun karmaşıklığını anlamlı yordadığı, söz dönemindeki grubun ise hem oyun karmaşıklığı hem de sözcük dağarcığını anlamlı yordadığı görülmüştür.

Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2018	Merve Demir, Arzu Doğanay Bilgi	Tek Denekli Araştırma	Üç zihinsel yetersizliği olan öğrenci	Okul Öncesi Dönemde Sözcük ve Yazı Farkındalığı Değerlendirme Aracı, Sosyal Geçerlik Görüşme Formu	Okul öncesi kurumda eğitim gören hafif düzey zihinsel yetersizliğe sahip öğrencilerin yazı farkındalığı kazanmasında yazıca zenginleştirilmiş oyunun etkisini incelemek.	Yazıca zenginleştirilmiş oyun etkinliklerinin öğrencilere yazı farkındalığı becerisi kazandırdığı ve bu becerinin 3 ile 6 hafta sonra da sürdürüğü tespit edilmiştir.
2019	Serkan Zengin, Alper Tunga Peker	Deneysel Çalışma	56 zihinsel yetersizliği olan öğrenci	Sürekli Öfke ve Öfke İfade Tarzı Ölçeği (SÖÖTÖ)	Eğitsel oyunların zihinsel yetersizliği olan çocukların öfke düzeylerine olan etkisini incelemek.	Eğitsel oyunların zihinsel yetersizliğe sahip çocuklarda öfke düzeylerinde düşüşe neden olmadığı fakat öfkenin artışı engellediği sonucuna ulaşılmıştır.
2019	Serhat Odluyurt, Esra Orum Çattık	Derleme Çalışması	26 bilimsel çalışma	Belirtilmemiş	OSB’li çocuklara çeşitli becerin öğretiminde kullanılan akran aracılı uygulama çalışmalarını incelemek.	Akran aracılı uygulamaların OSB’li çocuklarda sosyal etkileşim, oyun ve iletişim becerilerinin öğretiminde etkili olarak kullanılabileceği görülmüştür.
2019	Yeşim Gökgöz, Mehmet Ata Öztürk, Salih Pınar	Tek Denekli Araştırma	Sekiz OSB’li öğrenci	Eurofit Test Bataryası	Oyun konsollu fiziksel aktivite antrenman programının OSB’li bireylerdeki fiziksel uygunluğa olan etkilerini gözlemlemek.	Oyun konsollu uyarlanmış fiziksel antrenman programının, OSB’li bireylerin fiziksel uygunluk düzeylerinde uygulama lehine anlamlı bir fark yarattığı tespit edilmiştir.
2020	Mehmet Yılmaz, Gökşen Üçüncü, Selçuk Arık	Durum Çalışması	25 özel yetenekli öğrenci	Yarı yapılandırılmış görüşme formu	10-14 yaş arasındaki BİLSEM öğrencileri için eğitsel oyun tasarlamak ve tasarlanan bu oyunun habitat kavramının öğrenilmesini ne düzeyde etkilediğini belirlemek.	“Müzikli Sandalye” isimli bir eğitsel oyun tasarlanmıştır. Tasarlanan oyun ile öğrencilerin habitat kavramı ile kullanılan materyaller arasında ilişki kurabildikleri, oyun süresince yaşanan olaylardan yola çıkarak habitat parçalanmalarının canlılar üzerindeki etkisini tespit edebildikleri ve son olarak habitat parçalanmalarını önlemek için öğrencilerin çeşitli öneriler verebildikleri tespit edilmiştir.

Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2020	Sinem Kars, Esra Akı	Belirtilmemiş	36 OSB'li, 30 normal gelişim gösteren öğrenci	Saha notları	OSB'li çocukların klinik ortamda oyun davranışlarını incelemek.	OSB'li çocukların tipik gelişim gösteren çocuklara göre oyun ile ilgili olmayan fazla sayıda davranış sergiledikleri, az sayıda işlevsel oyun veya oyuncacı hazırlama ve bulmayı tercih ettikleri görülmüştür.
2021	Seda Karakaşoğlu, Selda Özdemir	Nedensel Karşılaştırma Deseni	30 görme yetersizliği olan, 30 normal gelişim gösteren öğrenci	Demografik bilgi formu, AGTE, Gelişimsel oyun değerlendirme aracı, Zihin kuramı birinci derece yanlış kanı atfı görevleri	Görme yetersizliğine sahip çocuklar ile gören çocukların gelişimsel oyun seviyelerini karşılaştırmak ve çocukların oyun seviyeleri ile zihin kuramı puanları arasındaki ilişkiyi incelemek.	Görme yetersizliği olan ve olmayan çocuklar arasında gelişimsel oyun seviyelerinde anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Ayrıca gören ve görmeyen çocukların yanlış kanı atfı ve gelişimsel oyun değerlendirme puanları arasında anlamlı ilişki bulunmuştur.
2021	Gülcan Bilgin, Mine Akkaynak	İlişkisel Tarama Modeli	21 OSB'li öğrenci	Demografik bilgi formu, 4-6 Yaş Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği (SBDÖ)	OSB'li çocukların oyun ve drama ilişkisi içerisinde sosyal beceri düzeylerini incelemek.	Uygulanan oyun ve drama etkinliklerinin sonucunda 4-6 yaş sosyal becerileri değerlendirme ölçeğinin 9 alt boyutunda anlamlı fark bulunmuştur. Demografik özellikler açısından ise anlamlı fark tespit edilmemiştir.
2021	Sunagül Sani Bozkurt	Durum Çalışması	69 özel eğitim öğretmen adayı	Yarı yapılandırılmış görüşme formu, Yarı yapılandırılmış odak grup görüşmesi	Oyunlaştırmaya ilişkin özel eğitim öğretmen adaylarının görüşlerini incelemek.	Öğretmen adaylarının oyunlaştırma etkinliklerinin dersi etkili, kalıcı ve eğlenceli hale getirdiğini, bu etkinliklerin kendilerini derse hazırlıklı gelme sorumluluğu hissettirdiğini bildirmişlerdir.
2021	Murat Genç, Özlem Tolan	Derleme Çalışması	Yazılı doküman	Belirtilmemiş	Okul öncesi çocuklarda sıklıkla görülen psikolojik ve gelişimsel problemlerin çözümünde kullanılan oyun terapisinin etkililiğini incelemek.	Oyun terapilerinin depresyon ve davranış bozuklukları başta olmak üzere tüm gelişimsel ve psikolojik bozuklukların tedavisinde etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2021	Deniz Tahiroğlu	Derleme Çalışması	Yazılı doküman	Belirtilmemiş	OSB'li çocukları sembolik oyunu anlama, kavrama ve oyun üretimi açısından tipik gelişim veya farklı gelişimsel bozukluğu olan akranları ile karşılaştırmak.	OSB'li çocukların kendiliğinden oyun üretmede diğer akranlarına göre zorlandığı, bunun ise yeterlilik ve performans ile ilişkili olabileceği tespit edilmiştir.
2021	Meltem Işık Afacan, İbrahim Kılıç	Deneysel Çalışma	22 zihinsel yetersizliği olan öğrenci	Bruininks Oseretsky Motor Yeterlilik Testi	Hafif düzey yetersizliğe sahip öğrencilere uygulanan temel futbol eğitiminin motorik ve futbol oyun becerileri üzerindeki etkisini incelemek.	Artan futbol becerilerinin hafif düzey zihinsel yetersizliğe sahip çocukların motor becerilerinde artış sağladığı görülmüştür.
2022	Gamze Devccioğlu, Seraceddin Levent Zorluoğlu, Mustafa Doğru	Olgubilim (Fenomenoloji)	15 fen bilgisi öğretmeni	Yarı yapılandırılmış görüşme formu	Fen bilgisi öğretmenlerinin özel gereksinimi olan öğrencilerin durumlarını dikkate alarak derslerinde eğitsel oyun tekniğini kullanmalarına yönelik mevcut durumu ortaya koymak.	Fen bilgisi öğretmenlerinin kaynaştırma eğitimi ve eğitsel oyun teknikleri konusunda yeterli bilgiye sahip olmadıkları, yöntem ve teknikler konusunda özel eğitim ve normal öğrenciler arasında farklılık oluşturmadıkları, ders öncesinde özel gereksinimli öğrencilere yönelik bir ön hazırlık yapmadıkları, eğitsel oyun tekniğinin özel eğitim öğrencilerine uygulanmasına olumlu bakmadıkları, olumlu bakan öğretmenlerin ise zaman yetersizliği, özel gereksinimli öğrencinin zeka seviyesi, iletişim ve uyum problemleri sebebiyle eğitsel oyun uygulamalarının zor olabileceği görüşüne hakim oldukları tespit edilmiştir.
2022	Hakan Özcan, Haluk Şahin, Onurcan Çıra, Pembe Pelin Koca	Durum Çalışması	Dört OSB'li öğrenci, dört özel eğitim öğretmeni	Görüşme	OSB'li çocukların trafikte ilk yardım konusunda bilgi sahibi olması amacıyla öğretmen görüşlerine dayalı bir uygulama geliştirmek.	OSB'li çocuklar için trafikte ilk yardım konulu bir uygulama geliştirilmiştir. Çocukların objeleri kaydırma, çekme ve yapıştırma becerilerinde başarılı fakat eşleştirme, birleştirme ve duydıklarına eşlik etme becerilerinde zorlandıkları tespit edilmiştir. OSB'li çocuklar için tek tipte bir yaklaşımın uygun olmadığı ve uygulamaların bireyselleştirilmesi gerektiği görülmüştür.

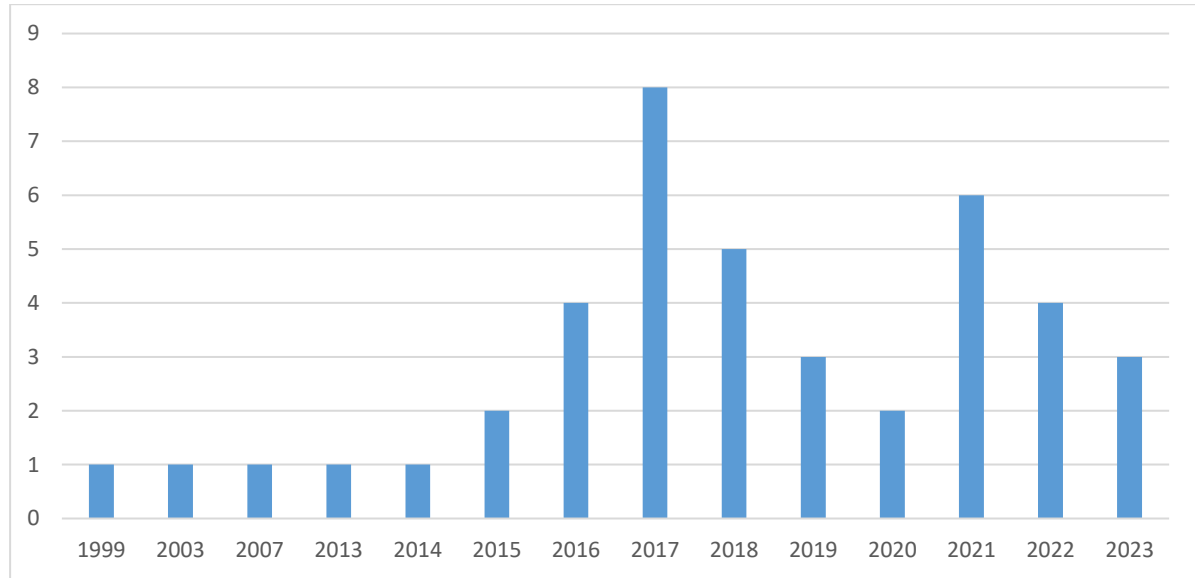
Tablo 1 devamı...

Yıl	Yazar	Yöntem	Örneklem	Veri toplama aracı	Amaç	Sonuç
2022	Asil Derin Kılıç, Banu Altunay	Tarama (Survey) Çalışması	71 özel eğitim öğretmeni	Anket	Görme engelliler ilkokullarında okutulan oyun ve fiziki etkinlikler dersi kapsamındaki kazanımların gerçekleşme durumlarını saptamak.	Görme engelliler ilkokullarında okutulan oyun ve fiziki etkinlikler dersinin “Hareket Yetkinliği” ve “Aktif ve Sağlıklı Yaşam” öğrenme alanlarında ve öğrencilerin kişisel, sosyal, düşünme becerilerinin gelişimini hedefleyen kazanımların gerçekleşme düzeylerinin orta düzey yeterlilikte olduğu tespit edilmiştir.
2022	Sevim Handan Yılmaz, Elif Ünal, Ekrem Levent İlhan	Durum Çalışması	55 oyun	Oyun inceleme kriterleri formu	MEB tarafından hazırlanan “Özel Eğitimdeyim” uygulamasında yer alan oyunları incelemek.	Uygulama içerisindeki oyunların açıklamalarında anlaşılır, kısa ve net ifadeler kullanılmıştır. Oyun etkinliklerinin fiziksel, sosyal, duygusal gelişimi desteklediği ve evde aile ile birlikte oynanabildiği görülmüştür. Etkinliklerin çocukların engel türüne ve yaşına göre kategorize edilmediği tespit edilmiştir.
2023	Diñçer Saral	Durum Çalışması	12 OSB’li çocuğu olan ebeveyn	Yarı yapılandırılmış görüşme formu	OSB’li çocuğa sahip ebeveynlerin oyun becerisi, oyun gereksinimi, oyun öğretiminin önemi ile bilgi ve beceri ihtiyaçlarına yönelik görüşlerini incelemek.	Ebeveynlerin oyunu öğretme, öğrenme, etkileşim ve sosyalleşme aracı olarak gördükleri, çocuklarının oyun becerisi edindirmelerini önemli buldukları, daha çok ebeveyn merkezli ve sınırlı düzeyde ve tekrarlı davranışlar içeren oyunlar oynadıkları, çocuklarının oyun becerisi edindirmeleri için desteklenmeleri gerektiğini ve bu desteğin de aile eğitimi şeklinde verilmesini istedikleri tespit edilmiştir.
2023	Hale Çotuk, Selda Özdemir	İlişkisel Tarama Modeli	40 görme yetersizliği olan, 20 normal gelişim gösteren öğrenci	Sosyal Etkileşim Gözlem Protokolü	Görme yetersizliği olan ve gören çocukların sosyal etkileşim becerilerini karşılaştırmak.	Çocuklar arasında sosyal etkileşimi başlatma, sürdürme, etkileşimsizlik ve destekli etkileşim kategorilerinde gören çocuklar lehine anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir.
2023	Nuray Öncül, İlknur Çiftçi Tekinarslan	Tek Denekli Araştırma	Üç OSB’li öğrenci, 64 öğretmen adayı, üç araştırma görevlisi	Başlama düzeyi veri toplama formu (VTF), Doğal yoklama VTF, Genelleme VTF, İzleme ve gözleyerek öğrenmeyi yoklama oturumları VTF	OSB’li çocuklara sunulan canlı modelle ve video modelle sembolik oyun öğretiminin etkililiğini incelemek.	OSB’li çocuklara uygulanan canlı ve video modelle öğretimin sembolik oyun becerisinin kazanılması ve kazanılan bu becerinin sürdürülmesini sağladığı, farklı kişilere, araç ve gereçlere genellenebildiği, beceri edinimi aşamasında video modelin canlı modele göre, kalıcılık aşamasında ise canlı modelin video modele göre daha etkili olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 2.

Yıllara Göre Makale Sayıları

Yıl	f	%
1999	1	7
2003	1	7
2007	1	7
2013	1	7
2014	1	7
2015	2	14
2016	4	29
2017	8	57
2018	5	36
2019	3	21
2020	2	14
2021	6	43
2022	4	29
2023	3	21



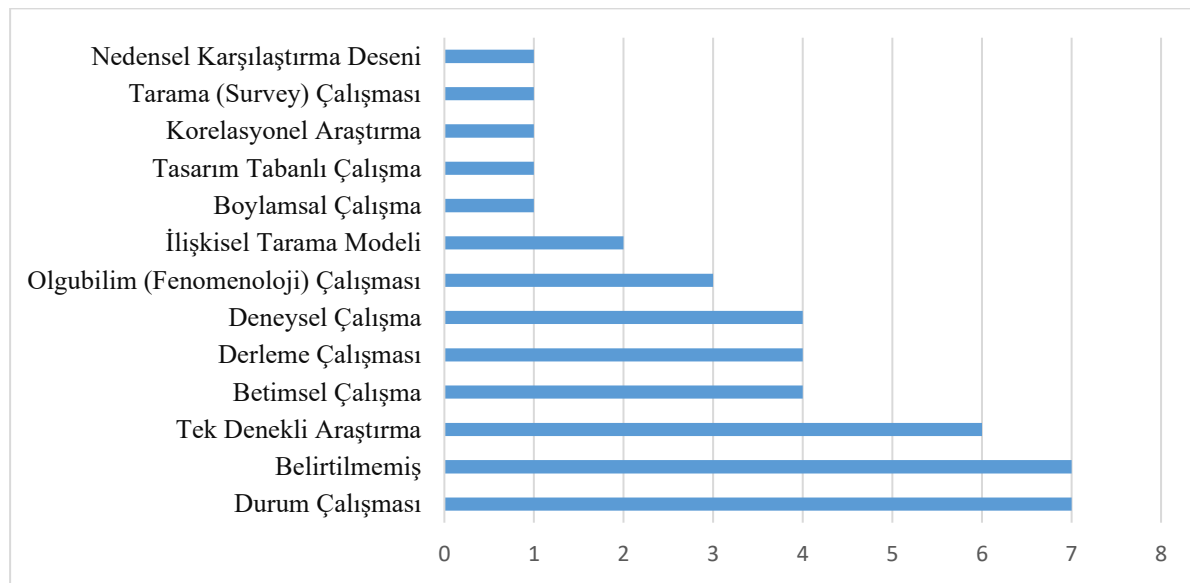
Şekil 1. Makale sayıları grafiği

Analiz edilen makale çalışmalarının yıllara göre dağılımı Tablo 2'ye göre incelendiğinde 1999, 2003, 2007, 2013 ve 2014 yıllarında sadece birer çalışmanın yapıldığı görülmüştür. 2015 yılında 2, 2016'da 4, 2017'de 8, 2018'de 5, 2019'da 3, 2020'de 2, 2021'de 6, 2022'de 4 ve 2023'de 3 olmak üzere 1999-2023 yılları arasında toplam 42 bilimsel makale çalışması yapıldığı tespit edilmiştir. Tablolar incelendiğinde en fazla çalışmanın 9 çalışma ile 2017 yılında yapıldığı fakat bu yıldan sonra çalışma sayısında düşüş olduğu, 2021 yılında tekrar hızlı bir artış yaşanıp tekrar düştüğü görülmüştür. Şekil 1'de elde edilen verilerin grafiksel gösterimi yapılmıştır.

Tablo 3.

Makalelerde kullanılan araştırma yöntemleri

Yöntem	f	%
Durum Çalışması	7	17
Belirtilmemiş	7	17
Tek Denekli Araştırma	6	14
Betimsel Çalışma	4	10
Derleme Çalışma	4	10
DeneySEL Çalışma	4	10
Olgubilim (Fenomenoloji) Çalışması	3	7
İlişkisel Tarama Modeli	2	5
Boylamsal Çalışma	1	2
Tasarım Tabanlı Çalışma	1	2
Korelasyonel Araştırma	1	2
Tarama (Survey) Çalışması	1	2
Nedensel Karşılaştırma Deseni	1	2



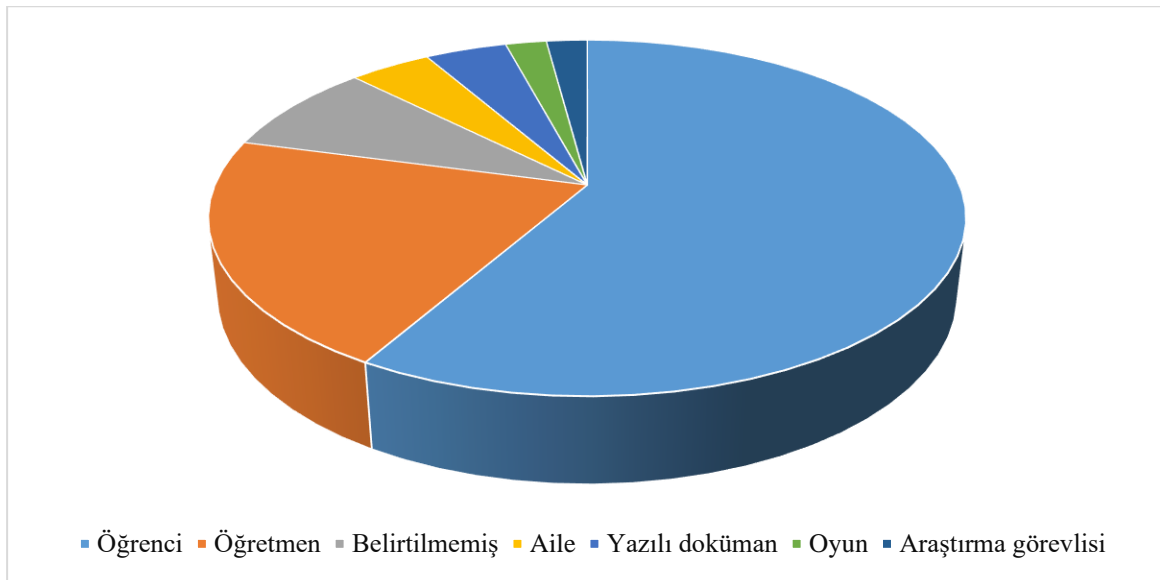
Şekil 2. Araştırma yöntemleri grafiği

Tablo 3'e bakıldığında en fazla durum çalışmasının ve tek denekli araştırmaların yöntem olarak seçildiği görülmüştür. Nedensel karşılaştırma deseni, tarama, korelasyonel araştırma, tasarım tabanlı ve boylamsal çalışmaların ise en az kullanılan yöntemler olduğu tespit edilmiştir. Ek olarak 7 çalışmada araştırma yöntemine dair bilgi verilmediği görülmüştür. Şekil 2'de veriler grafiksel olarak gösterilmiştir.

Tablo 4.

Makale çalışmalarındaki örneklem grupları

Örneklem	f	%
Özel Gereksinimli Öğrenci	28	58
Öğretmen	10	21
Belirtilmemiş	4	8
Ebeveyn	2	4
Yazılı Doküman	2	4
Oyun	1	2
Araştırma Görevlisi	1	2



Şekil 3. Örneklem grupları grafiği

Tablo 4'e göre örneklem grubunu 28 çalışmada özel gereksinimli öğrenciler, 10 çalışmada öğretmenler, 2 çalışmada ebeveynler, 2 çalışmada yazılı dokümanlar ve birer çalışmada ise oyunlar ve araştırma görevlileri oluşturmuştur. Tabloda yola çıkılarak en fazla kullanılan örneklem grubunun öğrenciler olduğu tespit edilmiştir. Ek olarak 4 çalışmada örneklem grubuna dair bilgi verilmediği görülmüştür. Şekil 3'de verilerin grafik halinde gösterimi yapılmıştır.

Bazı çalışmalarda farklı örneklem grupları bir arada bulunduğu için örneklem gruplarının frekans ve yüzde değerleri kullanıldıkları çalışma sayısına göre analiz edilmiştir. Dolayısı ile analiz edilen araştırmaların toplam sayısı (n=42) ile Tablo 4'deki verilerin frekansları toplamı birbirlerinden farklıdır.

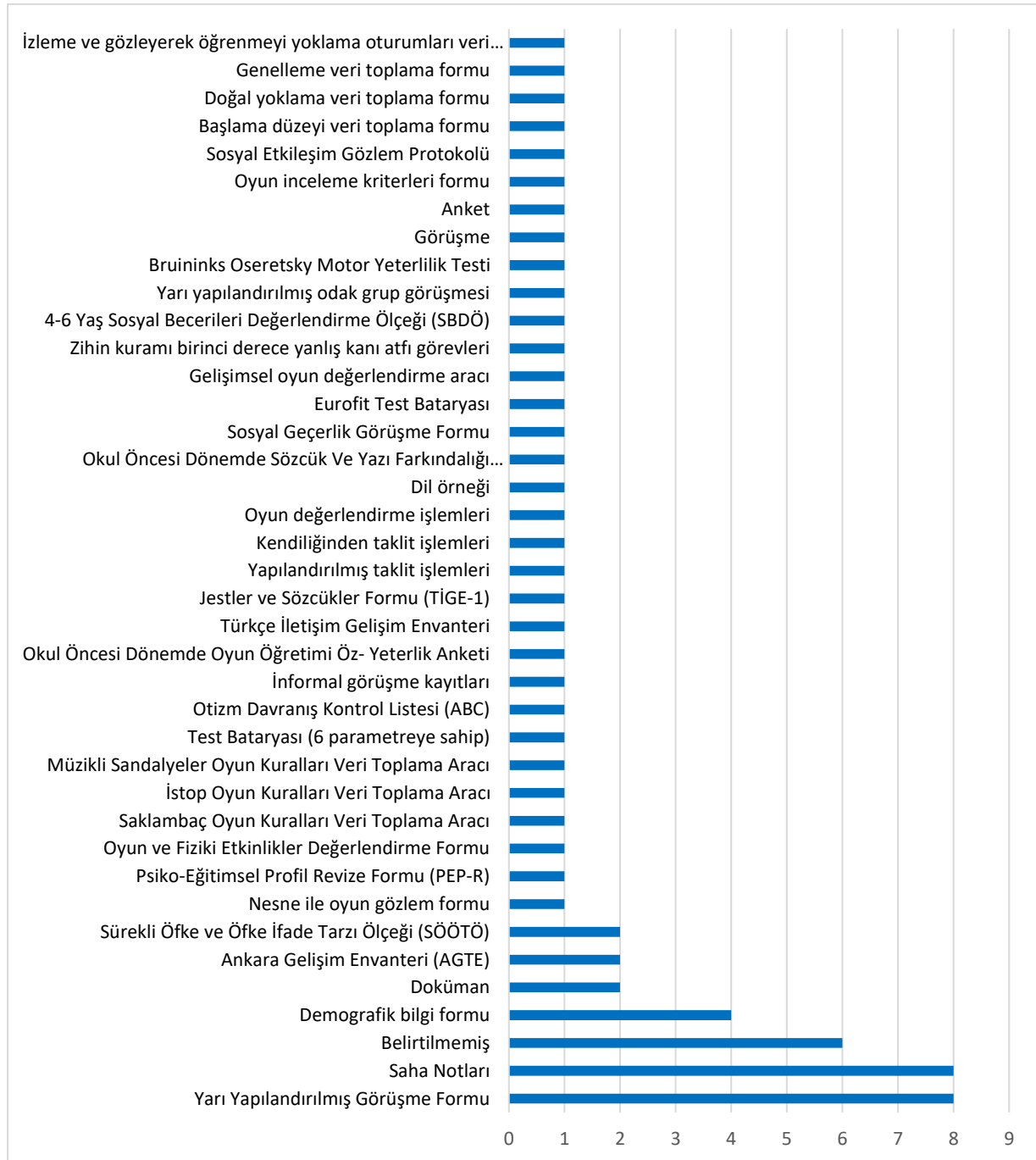
Tablo 5.

Çalışmalarda kullanılan veri toplama araçları

Veri Toplama Araçları	f	%
Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	8	13
Saha Notları	6	13
Belirtilmemiş	6	9
Demografik bilgi formu	4	6
Doküman	2	3
Ankara Gelişim Envanteri (AGTE)	2	3
Sürekli Öfke ve Öfke İfade Tarzı Ölçeği (SÖÖTÖ)	2	3
Nesne ile oyun gözlem formu	1	2
Psiko-Eğitimsel Profil Revize Formu (PEP-R)	1	2
Oyun ve Fiziki Etkinlikler Değerlendirme Formu	1	2
Saklambaç Oyun Kuralları Veri Toplama Aracı	1	2
İstop Oyun Kuralları Veri Toplama Aracı	1	2
Müzikli Sandalyeler Oyun Kuralları Veri Toplama Aracı	1	2
Test Bataryası (6 parametreye sahip)	1	2
Otizm Davranış Kontrol Listesi (ABC)	1	2
İnformal görüşme kayıtları	1	2
Okul Öncesi Dönemde Oyun Öğretimi Öz- Yeterlik Anketi	1	2
Türkçe İletişim Gelişim Envanteri	1	2
Jestler ve Sözcükler Formu (TİGE-1)	1	2
Yapılandırılmış taklit işlemleri	1	2
Kendiliğinden taklit işlemleri	1	2
Oyun değerlendirme işlemleri	1	2
Dil örneği	1	2
Okul Öncesi Dönemde Sözcük Ve Yazı Farkındalığı	1	2
Değerlendirme Aracı		2
Sosyal Geçerlik Görüşme Formu	1	2
Eurofit Test Bataryası	1	2
Gelişimsel oyun değerlendirme aracı	1	2

Tablo 5 devamı...

Veri Toplama Araçları	f	%
Zihin kuramı birinci derece yanlış kanı atfı görevleri	1	2
4-6 Yaş Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği (SBDÖ)	1	2
Yarı yapılandırılmış odak grup görüşmesi	1	2
Bruininks Oseretsky Motor Yeterlilik Testi	1	2
Görüşme	1	2
Anket	1	2
Oyun inceleme kriterleri formu	1	2
Sosyal Etkileşim Gözlem Protokolü	1	2
Başlama düzeyi veri toplama formu	1	2
Doğal yoklama veri toplama formu	1	2
Genelleme veri toplama formu	1	2
İzleme ve gözleyerek öğrenmeyi yoklama oturumları veri toplama formu	1	2



Şekil 4. Veri toplama araçları grafiği

Tablo 5'e göre makale çalışmalarında veri toplama aracı olarak en fazla yarı yapılandırılmış görüşme formu ve saha notlarının kullanıldığı görülmektedir. Ardından demografik bilgi formu veri toplamak için en fazla yararlanılan araç olmuştur. Altı çalışmada ise veri toplama kaynağı hakkında bilgi verilmediği görülmüştür. Şekil 4'de veriler grafik halinde gösterilmiştir.

Çalışmaların bazılarında farklı veri toplama araçları bir arada kullanılmıştır. Bu nedenle Tablo 5'deki veri toplama araçlarına ait frekans değerleri kullanıldıkları çalışma sayılarına göre oluşturulmuştur. Dolayısı ile Tablo 5'de yer alan frekansların toplamı analiz edilen toplam çalışmaların sayısından (n=42) farklıdır.

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada, özel eğitimde oyun konusunu ele alan toplam 42 bilimsel makale çalışması incelenmiştir. Anahtar sözcükler Ulusal veri tabanından taranmış ve bulunan makaleler analize dahil edilmiştir. Literatüre bakıldığında özel eğitim alanında oyunları konu alan doküman analizi ve derleme çalışmaları olmasına rağmen ilgili konuda bilimsel makale çalışmalarının toplu olarak incelendiği bir çalışma tespit edilmemiştir.

Araştırmalar yayımlandıkları yıl bağlamında değerlendirildiğinde, ilk çalışmanın 1999 yılında yapıldığı ve sadece bir çalışmanın olduğu dikkat çekmektedir. Aynı şekilde 2003, 2007, 2013, 2014 yıllarında da sadece birer çalışmanın yapıldığı görülmektedir. En fazla çalışma 2017 yılında yapılmıştır. Bu bulgu Gürsoy ve arkadaşlarının (2019) ilgili konuda lisansüstü tezleri inceledikleri araştırma sonuçları ile örtüşmektedir. 2018'de makale sayıları neredeyse yarı yarıya düşüş göstermiştir. 2019 yılında da azalış devam etmiş ve 2020'de sayı ikiye kadar düşmüştür. Türkiye'de 11 Mart 2020 günü açıklanan ilk Covid vakasının ardından, virüs bulaşma riskinin oyun gibi etkileşim gerektiren faaliyetlerin yürütülmesinde sınırlılıklara neden olduğu ve bu durumun ilgili alandaki çalışmaların da askıya alınmasına sebep olduğu düşünülmektedir. 2021'de altı makale çalışması ile ciddi bir artış olmuş fakat bu artış süreklilik göstermeyip ilerleyen yıllarda kademeli olarak tekrar düşüş görülmüştür.

İncelenen makalelere yöntem açısından bakıldığında en fazla durum çalışması yönteminin kullanıldığı görülmektedir. Durum çalışması doğal çevre içerisinde araştırılmak istenen konu veya olayların bütüncül şekilde yorumlanmasını hedeflemektedir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Dolayısı ile yapılan makale çalışmalarında durum çalışması yönteminin kullanılmasındaki amacın incelenen konuyu doğal çevresi içerisinde analiz etme, yorumlama ve ayrıntılı bilgilere sahip olma çabası olduğu düşünülebilir. Çalışmalarda en fazla kullanılan diğer bir yöntem ise tek denekli araştırmadır. Bu yöntemde bir veya birden fazla denekle çalışılan desenler bulunmakta, deneklerdeki değişimler grafikler yardımıyla izlenmektedir (Büyükoztürk vd., 2011). Oyunların özel eğitim öğrencileri üzerindeki etkisini görmek adına bu yöntemin tercih edilmesinin yerinde olduğu düşünülmektedir. Çalışmalarda en az kullanılan yöntemlerin boylamsal, tasarım tabanlı, korelasyonel, tarama ve nedensel karşılaştırma deseni çalışmalarının olduğu tespit edilmiştir.

İncelenen çalışmaların örneklem gruplarına bakıldığında en fazla özel gereksinimli öğrenciler ile çalışıldığı görülmektedir. Oyunların öğrenciler üzerindeki etkisini incelemek üzere çalışmalar yapılmasının bu örneklem grubunun daha çok kullanılmasına neden olduğu söylenebilir. Örneklem grubu ile ilgili tespit edilen bir diğer bulgu ise en fazla OSB'li çocuklar ile çalışılmasıdır. Gürsoy vd. (2019) de yaptıkları çalışmada lisansüstü tez çalışmalarında oyun konusunda en çok OSB'li çocuklarla çalışıldığını belirtmişlerdir. Dolayısı ile çalışmamızdaki bu bulgu Gürsoy ve arkadaşlarının (2019) bulguları ile örtüşmektedir. Öğretmenler ise en çok çalışılan ikinci grubu oluşturmaktadır. Bu gruba yapılan çalışmaların öğretmenlerin oyun ile ilgili yeterliklerini, algılarını ve öğretim tekniklerini ortaya çıkarmak amacıyla yapıldığı söylenebilir. Ailelerin ise çalışmalarda en az kullanılan çalışma gruplarından birini olduğu görülmüştür.

Özel eğitimde eğitsel oyunların konu edinildiği araştırmalarda en fazla kullanılan veri toplama aracının yarı yapılandırılmış görüşme formu ve sahat notları olduğu görülmektedir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler bilim dünyasında en çok kullanılan veri toplama yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Mosley, 2013). Bu yöntem araştırmacıların inceledikleri insanların deneyim, görüş ve duyguları hakkında bilgi edinmesine imkan verir (Boşnak, 2022). İncelenen araştırmalarda öğrenci, öğretmen ve aile görüşlerine ihtiyaç duyulduğu için veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formlarının kullanıldığı söylenebilir. Görüşme formları dışında veri toplamak için en çok kullanılan diğer aracın saha notları olduğu görülmektedir. Bir araştırmada gözlemin ana teması insan davranışı ve hareketidir

(Büyüköztürk vd., 2011). Oyunun özel gereksinimli öğrencilerde ne gibi davranış değişikliklerine sebep olduğunu incelemek isteyen araştırmacıların saha notlarını veri toplama aracı olarak kullandığı görülmektedir. Yarı yapılandırılmış görüşme formları ve saha notlarının ardından demografik bilgi formlarının en çok kullanılan veri toplama aracı olduğu görülmüştür. Altı çalışmada ise veri toplama araçları hakkında bilgi verilmediği tespit edilmiştir. Bu çalışmaların, yayınlanma sürecinde baz alınan değerlendirme kriterlerinde eksiklik olduğu düşünülmektedir. Araştırmaların yöntem kısmı, kullanılan araştırma yöntemi, çalışma grubu ve verilerin toplanmasından yararlanılan araçlar hakkında okuyucuya yeterince bilgi sunmalıdır.

Özel eğitim ve oyun konusunda ileri araştırmalar ve uygulamalar yapmak isteyen araştırmacılara ve öğretmenlere aşağıda çeşitli öneriler sunulmuştur.

- Özel eğitim alanında oyun konusunda yurtdışında yayınlanmış bilimsel çalışmaların doküman analizi yapılabilir.
- Oyun ve dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu olan çocukları konu alan deneysel çalışmalar yapılabilir.
- Oyun ve öğrenme güçlüğü olan çocukları konu alan deneysel çalışmalar yapılabilir.
- Sınıfında özel gereksinimli öğrencisi olan sınıf öğretmenleri ile eğitsel oyun konusunda olgubilim(fenomenoloji) çalışması yapılabilir.
- Sınıfında özel gereksinimli öğrencisi olan okul öncesi öğretmenleri ile eğitsel oyun konusunda olgubilim(fenomenoloji) çalışması yapılabilir.
- Özel eğitim okullarında eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili durum çalışması yapılabilir.
- Özel eğitim öğrencilerinin akademik ve sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik eğitici bilgisayar oyunları tasarlanabilir.
- Özel gereksinimli çocuğu olan ailelere eğitsel oyunlar ile ilgili bilgilendirici ve eğitici çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Akaroğlu, G., Dağ, N., Beserek, S., Selvi, M., & Altıparmak, Ş. (2019). Ebeveyn-çocuk iletişimde oyunun rolü. *Karatay Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3, Article 3.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve Teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcılığına etkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans]. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi.
- Bayat, S., Kiliçaslan, H., & Şentürk, Ş. (2014). Fen ve Teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2014.14.2-5000091535>
- Boşnak, B. (2022). Sivil toplum çalışmalarında yarı yapılandırılmış mülakatlar: Sahadan örnekler. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 51, Article 51. <https://doi.org/10.30794/pausbed.1116964>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Pegem Akademi.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi* [Yüksek Lisans]. Marmara Üniversitesi.
- Chen, X., Yu, G., Cheng, G., & Hao, T. (2019). Research topics, author profiles, and collaboration networks in the top-ranked journal on educational technology over the past 40 years: A bibliometric analysis. *Journal of Computers in Education*, 6(4), 563-585. <https://doi.org/10.1007/s40692-019-00149-1>
- Chiu, Y., Kao, C., & Reynolds, B. L. (2012). The relative effectiveness of digital game-based learning types in english as a foreign language setting: A meta-analysis. *British Journal of Educational Technology*, 43(4). <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01295.x>

- Civelek, P., Şeyh, B., Üniversitesi, E., & Fakültesi, S. (2023, Aralık 11). *Okul öncesi dönemde açık alan eğitimi üzerine türkiye’ de yapılan lisansüstü tez çalışmalarının bibliyografik analizi (2016-2023)*.
- Cop, M. R., & Kablan, Z. (2018). Türkiye’de eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 1(1), 52-71. <https://doi.org/10.33400/kuje.422759>
- Coşkun, H. (2012). *Bilimsel Öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi* [Yüksek Lisans]. Erciyes Üniversitesi.
- Çatlak, Ş., Tekdal, M., & Baz, F. (2015). Scratch yazılımı ile programlama öğretiminin durumu: Bir doküman inceleme çalışması. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 4(3), Article 3.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan değerlendirmeye öğretme sanatı*. Pegem Akademi.
- Doğanay, A. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Dölek, S., & Koç, A. (2022). Eğitsel oyunlar üzerine gerçekleştirilen bilimsel çalışmaların bibliyometrik analizi. *Journal of Sustainable Education Studies*, 3(3), 159-179.
- Genç Ersoy, B. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: bir meta-tematik analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(2), 510-530. <https://doi.org/10.16916/aded.887902>
- Gözel, E., & Toptaş, V. (2023). Türkiye’de 2004-2022 yılları arasında ilkökul matematik öğretiminde eğitsel oyun kullanımı üzerine yapılmış çalışmaların incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), Article 1. <https://doi.org/10.29299/kefad.1142685>
- Groh, F. (2012). Gamification: State of the art definition and utilization. *Proceedings of the 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics*, 39-46.
- Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H., & Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.21666/muefd.303856>
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
- Gürsoy, F., Aydoğdu, F., Aysu, B., & Aral, N. (2019). Engelli çocuklarda oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerdeki eğilimler. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 2(4), Article 4. <https://doi.org/10.36731/cg.658991>
- Karamustafaoğlu, O., & Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla “Yansıma ve Aynalar” konusunun öğretimi: yansımali koşu örneği. *Journal of Inquiry Based Activities*, 3(2), Article 2.
- Karamustafaoğlu, O., & Kılıç, M. F. (2020). Eğitsel oyunlar üzerine yapılan ulusal bilimsel araştırmaların incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40, 1-25. <https://doi.org/10.33418/ataunikkefd.730393>
- Karasan, E. (2013). *4.ve 5. Sınıflar Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi derslerinde oynatılabilecek eğitsel oyunlar* [Yüksek Lisans]. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde oyunlaştırma: Araştırma eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), Article 2.
- Kaytez, N., & Durualp, E. (2014a). Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.
- Kaytez, N., & Durualp, E. (2014b). Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.
- Khan, F. M., & Gupta, Y. (2021). A Bibliometric analysis of mobile learning in the education sector. *interactive technology and smart education*, 19(3), 338-359. <https://doi.org/10.1108/ITSE-03-2021-0048>
- Kim, B. (2015). Designing gamification in the right way. *Library Technology Reports*. <https://www.semanticscholar.org/paper/Chapter-5.-Designing-Gamification-in-the-Right-Way-Kim/2c1a7ff03016cfaf6d5caa6e2de51bb61a1c8ec9>
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2010). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, Article 16.
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirerek desteklenen Fen Bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi* [Yüksek Lisans, Bartın Üniversitesi].

<https://acikerisim.bartın.edu.tr/handle/11772/485>

- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. SAGE Publications.
- Kurşun, Z. (2022). Otizm ve oyun terapisi. *Journal of Sustainable Education Studies*, 3(1), Article 1.
- Mosley, L. (2013). *Interview research in political science*. Cornell University Press. <https://www.jstor.org/stable/10.7591/j.ctt1xx5wg>
- Noraddin, E. M., & Kian, N. T. (2015). Three learning potentials in digital games: Perception of Malaysian University teachers. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 11(2). <https://doi.org/10.20368/1971-8829/995>
- Öztemiz, S., & Önal, H. İ. (2013). İlkokul öğrencilerinin oyun tekniği ile okuma alışkanlığı kazanmasına yönelik öğretmen görüşleri: Ankara Beytepe İlkokulu örneği. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 65-79.
- Özyürek, A., & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul Öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Rixon, S. (1996). *How to Use Games in Language*. Pearson English Language Teaching.
- Rodríguez Jiménez, C., Sanz Prieto, M., & Alonso García, S. (2019). Technology and higher education: A Bibliometric Analysis. *Education Sciences*, 9(3), Article 3. <https://doi.org/10.3390/educsci9030169>
- Selçuk, Z., Palancı, M., Kandemir, M., & DüNDAR, H. (2014). Eğitim ve Bilim dergisinde yayınlanan araştırmaların eğilimleri: içerik analizi. *Eğitim ve Bilim*, 39(173). <http://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/3278>
- Sezer, H. N. (2022). Erken çocukluk ile ilgili lisansüstü tezlerin incelenmesi (2016-2020). *Journal of Sustainable Education Studies, Özel Sayı (Ö1)*, Article Özel Sayı (Ö1).
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A., & Van Der Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: Öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, Article 45. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.339909>
- Tahiroğlu, D. (2021). Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda sembolik oyun. *Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 38(2), Article 2. <https://doi.org/10.52597/buje.1003643>
- Taşpınar, M. (2016). *Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve yöntemleri*. Edge Akademi.
- Tosun, Ö. C., & Koçak, N. (2021). Fen Bilimleri dersi kapsamında eğitsel oyunlarla ilgili yapılmış çalışmaların analizi. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 7(15), 208-234.
- Türk Dil Kurumu. (2017). *Türkçe Sözlük*. Türk Dil Kurumu.
- Uluçay, İ. S., & Çakır, H. (2014). İnteraktif oyunların matematik öğretiminde kullanılması üzerine araştırmaların incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.17943/etku.21297>
- Usta, N., Işık, A. D., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö., & Küçük, K. (2017). The Opinions of pre-service teachers on the usage of games in mathematics teaching. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 328-344. <https://doi.org/10.24289/ijsser.270771>
- Ülküdür, M. A. (2016). *Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı, tutum ve motivasyona etkisi* [Yüksek Lisans]. Amasya Üniversitesi.
- Varısoğlu, B., Şeref, İ., Gedik, M., & Yılmaz, İ. (2013). Türkçe dersinde uygulanan eğitsel oyunlara yönelik tutum ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. <http://dspace.adiyaman.edu.tr:8080/xmlui/handle/20.500.12414/1318>
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (8.Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 0-0.

- Yılmaz, G. K., & Aksoy, N. C. (2011). Kesirler konusunda uygulanan oyun destekli öğretimin altıncı sınıf öğrencilerinin matematiğe yönelik tutumlarına etkisi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 105-117.
- Yılmaz, S., & Çeliker, H. D. (2022). Fen Bilimlerinde eğitsel oyun ve bilimsel öykü kullanımı: 2010-2020 yılları arası yüksek lisans tezleri. *Anadolu University Journal of Education Faculty*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.34056/aujef.992061>
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi* [Yüksek Lisans]. Çukurova Üniversitesi.
- Yükseltürk, E., & Altıok, S. (2016). BT öğretmen adayları tarafından scratch görsel programlama aracı ile geliştirilen eğitsel oyunların incelenmesi. *SDU International Journal of Educational Studies*, 3(1), 59-66.
- Zorluoğlu, S. L., & Çakır Elbir, B. (2019). Eğitsel oyuncak ve eğitsel oyun içerikli araştırmalardaki eğilimler: içerik analizi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(27), Article 27. <https://doi.org/10.35675/befdergi.420203>