

Millî Eğitim Bakanlığı “Özelim Eğitimdeyim” Uygulaması Kapsamında Yer Alan Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi

S. Handan YILMAZ¹ , Elif ÜNAL² , E. Levent İLHAN³ 

¹ Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, ANKARA

² Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, SAKARYA

³ Gazi Üniversitesi Spor Bilimleri Fakültesi, ANKARA

Araştırma Makalesi

DOI:10.53434/gbesbd.1062121

Öz

Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından özel eğitime ihtiyacı olan çocuklar için geliştirilen “Özelim Eğitimdeyim” adlı mobil uygulama; engelli bireylerin aile bireyleriyle hoşça vakit geçirecekleri, gelişim alanlarına olumlu katkıları olabilecek, öğretici ve eğlenceli oyun etkinlikleri sunmaktadır. Söz konusu engelli bireyler olduğunda oyun etkinliklerinin kullanıcıların hizmetine sunulurken dikkatle irdelenmesi gerektiği aşikârdır. Bu kapsamda araştırmanın amacı, uygulamada yer alan oyun etkinliklerinin “ad, yaş, süre, ortam, kişi sayısı, amaç- kazanım, materyal, açıklayıcılık, kas grubu, gelişim boyutu, engel grubu ve uyarlanma” kriterleri açısından incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasında yer alan 11 oyun etkinliği başlığı altında yer alan 55 oyun etkinliği uzman görüşleri ve literatür doğrultusunda hazırlanan ve toplamda 11 kriterden oluşan, “oyun inceleme kriterleri formu” kullanılarak tematik analiz yöntemi ile incelenmiştir. Mobil uygulamalar, doğru tasarlandığı ve güvenli kullanıldığı takdirde engelli bireyler için son derece önemlidir. Ancak araştırma neticesinde uygulama geliştirilirken yaş, engel türü, uyarlanma, süre gibi pek çok kriterin göz önünde bulundurulmadığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda uygulamaların kullanışlı olabilmesi ve engelli bireylere fayda sağlayabilmesi için geliştirilme aşamasında engelli bireylere yönelik kriterlerin göz önünde bulundurulması önerilmektedir.

Anahtar sözcükler: Özel eğitim, Oyun, Mobil uygulama, Tematik analiz

Investigation of Game Activities within the Scope of the Ministry of National Education "I'm Special, I'm in Education" Application

Abstract

The mobile application called "I'm Special, I'm in Education" developed by the General Directorate of Special Education and Guidance Services for children in need of special education; It offers instructive and entertaining game activities that enable disabled people to have a good time with their family members and contribute positively to their development. When it comes to people with disabilities, it is obvious that game activities should be carefully examined while being offered to users. In this context, the aim of the research is to examine the play activities in the application in terms of "name, age, duration, setting, number of people, aim-achievement, material, explanatoriness, muscle group, developmental dimension, disability group and adaptation" criteria. For this purpose, 55 game activities under the title of 11 game activities in the "I'm Special, I'm in Education" application were examined by thematic analysis method using the "game review criteria form", which was prepared in line with the expert opinions and the literature and consisted of 11 criteria in total. If mobile applications are designed correctly and used safely, they are extremely important for people with disabilities. However, as a result of the research, it was determined that many criteria such as age, disability type, adaptation and duration were not taken into account while application was being developed. In this direction, it is recommended to consider the criteria for disabled individuals during the development phase in order for the applications to be useful and to provide benefits to disabled individuals.

Keywords: Special education, Game, Mobile application, Thematic analysis

Giriş

İnsanlık binlerce yıldan beri salgın hastalıklara karşı mücadele etmektedir. Geçmişten bugüne salgınlar milyonlarca insanın ölümüne yol açmış ve dünya üzerinde büyük çaplı krizlere hatta kıtlıklara sebep olmuştur. Fakat dünya pek çok salgının üstesinden gelmeyi başarmış ve bir yenisi ile karşılaşınca de rahat bir nefes almıştır. Ta ki 1 Aralık 2020'de Çin'de ortaya çıkan (COVID-19 Pandemisi, t.y) ve kısa zamanda tüm dünyayı etkisi altına alan koronavirüsün sebep olduğu COVID-19 salgını ile karşılaşınca kadar. COVID-19 salgını adeta dünyanın geçmişten bugüne salgınlar hakkında neler öğrendiklerini sorgulayan bir sınav niteliğindedir. Alınan önlemler, izlenen yöntemler geçmiş salgınlardan bugüne ülkelerin ve insanların yaklaşımlarının nasıl değiştiğini bizlere göstermektedir (Kasapoğlu, 2020). Bugün damlacık ve temas yolu ile bulaşan "yeni viral solunum yolu hastalığı" olan COVID-19 hastalığı tüm önlemlere rağmen önlenememiş ve küresel çapta bir salgın durumuna neden olduğundan pandemi olarak kabul edilmiştir. Yaşamın tüm boyutlarını olumsuz etkileyen pandemiden eğitim de küresel ölçekte etkilenmiştir ve bu kapsamda tüm kademelerde eğitime ara verilmiştir. Öğrenciler geleneksel eğitim ortamından uzaklaşmış olduğundan oluşan bu zorunlu boşluk, hızla uzaktan eğitim ile doldurulmaya başlanmış ve online eğitim süreçleri devreye girmiştir.

Türkiye'de de Millî Eğitim Bakanlığı tüm eğitim kademeleri için hızla uzaktan eğitim desteğini devreye sokmuştur. Millî Eğitim Bakanlığı özel eğitim alanında da öğrenciler ve

velilere destek olabilmek amacıyla pek çok destek paketi geliştirmiş, bu paketleri ivedilikle uygulamaya başlamış, özellikle dezavantajlı öğrencilerin verimli bir uzaktan eğitim süreci geçirebilmeleri amacıyla planlamalar ve uygulamalar yapmıştır (Özer, 2020). Bu uygulamalardan biri de “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasıdır. Bu kapsamda, Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü; özel eğitime ihtiyaç duyan bütün çocuklar ve velileri için geliştirilmiş tüm eğitim, içerik ve etkinlikleri “Özelim Eğitimdeyim” adlı mobil uygulamada toplamıştır. Uygulama sayesinde özel eğitim okulları ve kaynaştırma eğitimine devam eden işitme, görme, hafif, orta veya ağır derecede zihinsel engeli veya otizm spektrum bozukluğu ile öğrenme güçlüğü olan öğrenciler ve aileleri, geliştirilmiş tüm uygulamalardan ücretsiz olarak yararlanmaktadır.

Bugün özellikle çocuk gelişimi üzerinde olumlu etkileri olan ve en etkili öğrenme yöntemlerinden biri olan oyun, tüm eğitim programlarının vazgeçilmez parçası olduğundan (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2000) uzaktan eğitim platformunda da kısa sürede yerini almıştır. Çünkü oyun özellikle çocukların gelişimsel becerilerinin bir yansıması olup bunun yanı sıra fiziksel, sosyal, zihinsel, duyuşsal ve motor beceriler gibi farklı gelişim alanlarında da yeni beceriler edinebilmelerinin en doğal yollarından biridir (Linder ve diğerleri, 2008). Bu becerilerin gelişimi özellikle engelli bireyler için oldukça önemlidir (Kılıçoğlu, 2006). Engelli bireylerin de çevreye uyum sağlayabilmeleri, yeteneklerini geliştirebilmeleri, sosyal etkileşim kurabilmeleri için erken çocukluk dönemlerinden başlayarak muhakkak desteklenmeleri gerekmektedir (Ayan, Memiş, Eynur ve Kabakçı, 2012). Engelli bireyler faal, topluma uyumlu, sağlıklı bir yaşam sürdürebilmek için gereken bilgiyi, beceri ve tutumu kendiliğinden geliştirememekte (Education, 2006) ve bu ancak öğrenme ile mümkün olabilmektedir. Öğrenmenin yollarından biri de oyundur. Birey oyun yolu ile kendini, yeteneklerini fark eder, kaslarını kullanabilmeyi öğrenebilir (Demirci ve Demirci, 2014); problem çözme becerilerini ve kendine güven duygularını geliştirir, dil gelişimine katkıda bulunur (Kocakaya, 2007). Ayrıca hareket ve eğlence ihtiyacını karşılar. Bu sebeple özellikle içinde bulunduğumuz COVID-19 pandemisi döneminde engelli bireyler için oyun etkinlikleri oldukça önemlidir çünkü engelli bireyler, yapabilecekleri etkinlikler sınırlı olduğundan pandemi koşullarından oldukça fazla etkilenmiştir (Adak, 2020).

Pandeminin sebep olduğu günlük yaşamdaki değişikliklere, özellikle de eğitim rutinindeki değişikliklere, uyum sağlamak dezavantajlı konumda engelli bireyler için oldukça zor olmuştur. Bu nedenle pandemi sürecinde rutinlerin bozulmaması adına ev etkinliklerine ağırlık vermek oldukça önemlidir (Adak, 2020). Bu kapsamda Özel Eğitim ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından özel eğitim ihtiyacı olan çocuklar için geliştirilen “Özelim Eğitimdeyim” adlı mobil uygulamanın engelli bireylerin akademik, sosyal ve duygusal gelişimlerini etkileyecek olan etkinlikler kapsamında yer verdiği oyun etkinlikleri, bireylerin pandeminin etkilerini en az düzeyde hissetmeleri adına oldukça önemlidir. Uygulama, içinde bulunduğumuz pandemi sürecinde engelli bireylerin aile bireyleri ile oynayarak hoşça vakit geçirecekleri, gelişim alanlarına olumlu katkıları olabilecek, öğretici ve eğlenceli oyun etkinlikleri sunmaktadır. Ancak söz konusu engelli bireyler olduğunda dikkat edilmesi gereken pek çok nokta olduğu, konuya hassasiyetle yaklaşılması ve oyun etkinliklerinin kullanıcıların hizmetine sunulurken dikkatle

irdelenmesi gerektiği aşıkardır. Bu kapsamda araştırmanın amacı, "Özelim Eğitimdeyim" adlı mobil uygulamada yer alan 55 adet oyun etkinliğinin özel eğitim ilkeleri ve literatürden faydalanılarak oluşturulan oyun kriterleri bakımından tematik analiz yöntemiyle değerlendirilmesidir.

Yöntem

Araştırma nitel araştırma yöntemi kullanılarak tasarlanmıştır. Nitel araştırma algı ya da olayların tabii ortamda gerçekçi ve bütüncül olarak ortaya konulabilmesi amacı ile gözlem, görüşme ve doküman inceleme gibi yöntemlerden yararlanılarak ilerlenilen bir araştırma sürecidir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Nitel araştırma yöntemi ile tasarlanan araştırmada durum çalışması deseni kullanılmıştır. Durum çalışması araştırmanın gerçek yaşantı, güncel sınırlı bir durum ya da belirli zaman dilimi içindeki çoklu sınırlandırılan bir duruma dair bir bilgi kaynağı aracılığı ile daha derin ve detaylı bilgi toplamak ve bu kapsamda bir durum betimlemesinin veya durum temasının ortaya konulduğu bir yaklaşımdır (Creswell, 2016).

Bu araştırma, Bartın Üniversitesi Rektörlüğü Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu'nun/Komisyonu'nun 15.12.2021 tarih ve 2021-SBB-0502 sayılı kararı ile etik açıdan uygun bulunmuştur.

Veri Toplama

Araştırma kapsamında "Özelim Eğitimdeyim" adlı mobil uygulamada yer alan 12 oyun etkinliği başlığı içerisinde yer alan 59 oyun incelenme kapsamına alınmıştır. Ancak araştırmanın yapıldığı esnada 1 etkinliğin güncellemede olması ve erişim sağlanamaması nedeni ile 4 oyun araştırmaya dahil edilememiş toplamda 55 oyun etkinliği incelenmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak "Oyun İnceleme Kriterleri Formu" kullanılmıştır. Form için öncelikle oyun inceleme kriterlerine dair literatürde yer alan araştırmalar detaylı bir şekilde incelenmiştir (Hussain ve Coleman, 2014; Hazar, 2017). Ardından literatürden faydalanılarak 15 maddeden oluşan oyun inceleme kriterleri formu oluşturulmuştur. Uzman görüşlerine (2 özel eğitim, 1 ölçme değerlendirme ve 1 spor bilimleri uzmanı) yer verilerek uzmanların araştırmanın amacına yönelik kriterleri puanlamaları istenmiş ve değerlendirmeler sonucunda uygun kriterler seçilmiştir. Bu kapsamda 4 madde formdan çıkarılmış, forma son şekli verilerek "ad, yaş, süre, ortam, kişi sayısı, amaç-kazanım, materyal, açıklayıcılık, kas grubu, gelişim boyutu, engel grubu ve uyarlanma" olmak üzere toplamda 11 kriterden oluşan "Oyun İnceleme Kriterleri Formu" oluşturulmuştur.

Veri Analizi

"Özelim Eğitimdeyim" adlı mobil uygulamada yer alan oyun etkinliklerinin incelenmesini amaçlayan bu araştırmada tematik analiz yöntemi kullanılmıştır. Tematik analiz bir veri grubunda yer alan anlamlı temaların sistematik olarak betimlenmesi, düzenlenmesi ve sunulmasına ilişkin yöntemlerden biri olarak tanımlanmaktadır (Braun ve Clarke, 2012).

Geçerlik ve Güvenirlik

Verilerin toplanması ve analizinde araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğini arttırabilmek amacı ile araştırmacılara ek olarak 1 özel eğitim uzmanı, 1 ölçme değerlendirme uzmanı ve 1 spor bilimleri uzmanı görüşü alınarak araştırma yapılandırılmıştır. Verilerin doğrudan ulaşılabilirliği ve açıklanması ile araştırmanın aktarılabirliği, mevcut oyunların 11 tema kapsamında her bir araştırmacı tarafından ayrı ayrı değerlendirilmesi ve Miles ve Huberman (1994) görüş birliği katsayısı hesaplanarak görüş birliği katsayısının ,85 olduğu sonucunun bulunması ile de araştırmanın tutarlılığı sağlanmıştır. Bu kapsamda tüm farklılıklar paylaşılarak görüş birliği yoluna gidilmiş ve sonuçlar teyid edilmiştir. Bu doğrultuda mevcut oyunlar tematik analiz yöntemi ile analiz edilmiş ve analiz sonucunda 11 ana tema altında toplanmıştır. Bu temalar sırası ile ad, yaş, süre, ortam, kişi sayısı, amaç-kazanım, materyal, açıklayıcılık, kas grubu, gelişim boyutu, engel grubu ve uyarlanmadır. Uygulamada yer alan 55 adet oyun etkinliği bu temalara göre detaylı bir şekilde incelenmiş ve bu incelemelerin detaylarına bulgular bölümünde yer verilmiştir.

Bulgular

Özelim eğitimdeyim uygulamasında yer alan 55 adet oyun etkinliği sırası ile ad, yaş, süre, ortam, kişi sayısı, amaç-kazanım, materyal, açıklayıcılık, kas grubu, gelişim boyutu, engel grubu ve uyarlanma temalarına göre detaylı olarak ayrı ayrı incelenmiştir.

Ad

54 adet oyun etkinliğinin adlandırılmasında herhangi bir problem görülmezken 1 oyunun ad bakımından engelli bireylere yönelik oyun etkinlikleri kriterlerine uygun olmadığı görülmektedir. Bu “Körece Oynuyorum” oyunudur. Oyunda yer alan “Kör” kelimesi TDK (t.y) tarafından “Görme engelli veya hiç görmeyen ya da bütün düzeltmelere karşın iki gözündeki görme gücü, onda birden aşağı olan, bu nedenle eğitim ve öğretim etkinliklerinde görme gücünden yararlanamayan kimse” olarak tanımlanmaktadır. Özürlü, sakat, sağır, lal, kör gibi kavramların kullanımının tartışıldığı (Şeker, 2018) bu dönemde kör gibi kelimelerin kullanımı, engelliliğin sanki toplumsal bir sorunmuşçasına algılanmasına neden olabilmektedir. Ayrıca bu ifadeler, engelli bireylerin kendilerine değişik davranıldığını hissetmelerine neden olurken her canlıda var olan ben ve öteki algısının da ortaya çıkmasına sebep olabilir (Şeker, 2018). Nitekim “ötekilik farklılığın değişmeyen anımsatıcısıdır” (Uluç, 2009). Oyunun körece yerine gözleri kapalı ebe (MEB, 20214) olarak lanse edilmesi önerilebilir.

Yaş

Oyun etkinliklerinin hangi yaş seviyesine uygun olduğu belirtilmemiştir. Ancak oyun seçiminde bireylerin yaşları ve gelişim özellikleri dikkate alınmalı, bu doğrultuda da oyunun hangi yaş seviyesine uygun olduğu açıkça belirtilmelidir. Oyun kavramı; her ne kadar bireylerin günlük rutin işlerinden arta kalan zamanlarında gerçekleştirdikleri, sınırları, amacı belli olan, gelişim alanlarını destekleyen (Hazar, 1996), çocuk ya da yetişkin

herkesin hayatında yer edinen zevkli aktiviteler olarak (Karabaş, 2020) tanımlansa da yaş ilerledikçe bireylerin gereksinimleri ile oyun ihtiyaçlarının da farklılaşacağı unutulmamalıdır. Oyunlar; çocuğun gelişim sürecine paralel olarak değişimler göstermektedir. Yaşının ve gelişim seviyesinin üzerindeki oyunları oynayan bir birey oyunda başarısız olabilir ve bu durum da oyuna olan ilgisinin azalmasına neden olabilir. Çünkü bireyin bazı becerileri gerçekleştirebilmesi ancak belli bir olgunluğa ve gelişim düzeyine erişmesine bağlıdır. Örneğin 2-3 yaşındaki bir çocuğa grup oyunlarını oynatmak doğru olmayacaktır. Bu sebeple çocukların gelişim düzeylerine ve yaş düzeylerine uygun olan oyunların hazırlanması yine yaşa göre araç-gereç ve materyal seçimi yapılması oldukça önemlidir (MEB, 2014). Literatürde de bu doğrultuda, çocukların yaş ve gelişim düzeylerine göre yapılmış oyun sınıflamaları yer almaktadır; bunlardan en çok kabul görenler: “Bühler’in 5’li oyun, Parten’in sosyal oyun, Piaget’in zihinsel oyun ve Smilansky’nin oyun sınıflandırmaları”dır (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Uygulamada yer alan oyun etkinliklerinin bu sınıflamalar gözetilerek kategorize edilmesi önerilebilir.

Süre

Oyun etkinliklerinin ne kadar süre ile oynatılabileceğine dair bir vurgu yapılmamıştır. Ancak süre, oyun etkinliğinde belirtilmesi gereken bir kriterdir. Oyunun ve oyuncunun özellikleri gözetilerek oyun süresinin belirlenmesi; bireyin oyundan bıkmaması ve oyunun cezbediciliğinin azalmaması açısından önemlidir. Bir diğer nokta da oyunların süresinin uzadıkça yorucu olabileceği ve zaman sınırlamasının gözetilmesi gerektiğidir. Nitekim çocuk kendini oyuna kaptırırken zorlandığının farkında olmayabilir (Hazar, 2017). Ayrıca çocukların odaklanma sürelerinin kısa olduğu (İnan, 2011), yaşlarının artmasıyla odaklanma sürelerinin uzadığı ve buna bağlı olarak oyunlardan daha az sıkıldıkları görülmektedir (Şahin, 1993). Bu sebeple de oyun etkinliklerinde yaş kadar sürenin de önemli olduğu unutulmamalıdır. Engelli bireylerin odaklanma sürelerinin normal gelişim gösteren bireylere göre daha kısa olduğu düşünüldüğünde bu bireylerin “ilgi, yetenek ve gereksinimleri”, oyunun uygulama koşulları değerlendirilmeli (Seyrek ve Sun, 2003) ve bireyin özellikleri göz önünde bulundurularak oyun için önerilen süre belirtilmelidir.

Ortam

Oyun etkinliklerinin tümü ev ortamında gerçekleştirilmek için uygun olan salon oyunları arasından seçilmiştir. Salon oyunları “ev, sınıf, oyun odası, spor salonu” gibi kapalı yerlerde oynanabilen oyun türleridir (MEB, 2014). Oyunların 51’inin gerçekleştirileceği yere dair bir kıstas belirtilmezken “Körebe Oynuyorum, Duyguları Öğreniyorum, Renk Avı, Trafik Levhalarını Öğreniyorum” adlı 4 oyun için geniş bir alan seçiniz ifadesi yer almaktadır. Geniş alanda oynanabilecek oyunlar küçük alanda oynatıldığında kazaya ya da çocukların oyundan keyif alamamalarına sebep olabilir (MEB, 2014), bu yüzden bu ifade oldukça önemlidir.

Oyunlar incelendiğinde oyunların tümünün evde oynamak için elverişli olduğu ve oyun planlaması yapılırken dikkat edilmesi gereken hususlardan biri olan “seçilen oyun, oyun yerine uygun olmalıdır.” ifadesini karşıladığı görülmektedir (Hazar, 2017). Uygulamada yer alan oyunlar; içinde bulunduğumuz, mümkün olduğunca evde kalınması

gereken bu pandemi sürecinde (Gümüşgül ve Aydoğan, 2020) çocukların oyun ihtiyaçlarını ev ortamında karşılayabilmeleri açısından oldukça önemlidir. Ayrıca uygulama ev ortamında hangi oyunların oynanabileceğine dair bilgi edinebilmeleri açısından da ailelere rehberlik edebilmektedir. Çocuklar için oyun yaşamın bir parçasıdır ve mekândan bağımsız şekilde buldukları her yer onlar için bir oyun alanıdır (Kaya, Karakaş, Paçacı ve Erzeybek, 2017), bu sebeple ev ortamı için uygun olan bu oyun etkinlikleri onların dünyasını zenginleştirmek ve gelişimlerini desteklemek bakımından oldukça önemlidir. Oyun yerinin hazırlanması noktasında dikkat edilecek bazı noktalar vardır. Seçilen oyunun faydalı olabilmesi için ortamın iyi düzenlenmesi ve gerekli güvenlik önlemlerinin alınması gerekmektedir. Uygulamada bu hususlara dair ek bir bilgiye rastlanmamıştır. Fakat oyun etkinlikleri için ortam düzenlenirken ortamın önceden gözden geçirilmesi gerektiği, tehlike oluşturabilecek nesnelere arınması gerektiği, tehlike oluşturabilecek bir durumun olup olmadığının kontrol edilmesi gerektiği, olası kaza ve yaralanmaların önüne geçebilmek için tüm güvenlik önlemlerinin alınması gerektiği, oyun ortamında sıcaklık, soğukluk, aydınlık, karanlık dengelerinin sağlanmış olması vurgulanmalıdır. Özellikle engelli çocuklar için tekrar oyun oynama isteğinin oluşması açısından çevre düzenlemesinin oldukça önemli olduğu unutulmamalıdır (MEB, 2014).

Kişi Sayısı

Oyun etkinliklerinin tümünde “Etkinlik aile bireyleri ile birlikte yapılır.” açıklamasının yer aldığı görülmektedir. Pandemi sürecinde aile bireyleri ile oynanacak oyunlar çocukların bu zorlu süreci atlatması noktasında son derece önemlidir. Başka bir açıdan oyunların aile bireyleri ile oynanması anne ve babalar için önemli bir fırsattır. Çünkü birlikte oyun oynamak çocuğu anlamının en iyi yollarından biridir ve çocuk oyun sayesinde aile ortamında duygu ve düşüncelerini, endişelerini rahatlıkla ifade edebilme fırsatı bulmaktadır.

Anne babalar oyunu öğretmede öğretici rolündedirler ve oyun ortamı, ebeveynlerin pek çok farklı bilgiyi çocuklarına öğretmeleri için fırsat sağlayabilmektedir. Özel eğitim hizmetlerine düzenleme getirmek amacı ile çıkarılan yasal düzenlemede de, özel eğitimin ilkelerinin açıklanmış olduğu altıncı maddenin f bendinde “Ailelerin, özel eğitim sürecinin her boyutuna aktif olarak katılmaları ve eğitimleri sağlanır.” ifadesinin yer aldığı görülmektedir (MEB, 2006). Yapılan bir pilot çalışmada elde edilen bulgular, annelerin katılımını içeren spor faaliyetlerinin annelerin sporun etkileri konusunda farkındalık düzeylerini olumlu yönde etkileyebileceği sonucunu ortaya koymuştur (İlhan, Yarımkaaya ve Esentürk, 2017). Bu bağlamda uygulama kapsamında aile bireyleri ile yapılacak oyun etkinliklerinin aile üyelerinin farkındalık düzeylerine de olumlu yansımalarının olacağı söylenebilir.

Anne ve baba dışında aile eğitiminin bir parçası da kardeşlerden oluşmaktadır. Aile içinde oynanan oyunlar aracılığı ile kardeş destekli öğretim süreci de başlamış olacaktır. Normal gelişim gösteren bireylerin engelli kardeşlerini akademik ve sosyal yönden desteklemesi olarak ifade edilen kardeş destekli öğretimin (Tekin, 1999) bireye sağladığı

faydalar düşünüldüğünde aile bireyleri ile oynanan oyunların engelli bireylerin gelişimi için ne denli önemli olduğu bir kez daha anlaşılacaktır.

Oyun etkinlikleri incelendiğinde oyunların kişi sayısına göre kategorize edilmediği görülmektedir. Uygulamada ebe seçilerek oynanan, en az iki kişi ile oynanan, yalnız oynanan, gruplara ayrılarak oynanan oyunlar bulunmaktadır. “Fincan, Aslanı Uyandırma” oyunlarında iki gruba ayrılınz, “İsim-Şehir, Ne Lazım” oyunlarında ise ikiye bölünmüş grup oluşturunuz ifadeleri yer almaktadır, buradan da anlaşılacağı üzere bu oyunlar grupla oynanan oyunlar kategorisindedir. Ayrıca yalnızca “Hayvan Bulmaca” oyununda Oyuncu Sayısı başlığı altında oyunun 2 kişi ve üzeri oynanması gerektiği belirtilirken diğer oyunların tümünde bu bilgiye oyun açıklaması içinde yer verilmiştir. Ailelerin çocukları ile oyun oynayacakları esnada evdeki kişi sayısına göre oyun seçebilmelerini sağlamak adına oyunların kişi sayısına göre kategorize edilmesinin kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Bu kapsamda oyunların literatürde yer alan “kişi sayısına göre oyun sınıflamasından” faydalanılarak kategorize edilmesi önerilmektedir.

- Bireysel oynanan oyunlar: Çocuğun yalnız oynadığı oyunlar.
- İkili oynanan oyunlar: Çocukların ikiden fazla gruplandığı değil, sadece iki kişinin oynadığı oyunlar;
- Grup halinde oynanan oyunlar: Bir kişinin lider olduğu oyunlardır. Grup olarak oynanır (Hoşgör, 2010).

Amaç ve Kazanım

Oyunlar, çocukların belirli kazanımları kazanabilmelerine imkân veren en güzel etkinliklerdendir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyun planlamasında dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri oyunun amacıdır (Pehlivan, 2005) ve belirlenen amaç ile oyun süresi, oyun alanı ve gerekli araç gereçlerin arasında bütünlüğün sağlanması gerekmektedir (Seyrek ve Sun, 2003).

Uygulamada oyunların amaç ve kazanımlarına yer verilmemiştir. Ancak oyun açıklamalarında çocuklara kazandırılması planlanan amaç ve kazanımlar belirtilirse oyunlar daha anlamlı olacaktır (MEB, 2014). Örneğin; uygulamada yer alan “Rakam Kapmaca” gibi hareket içeren oyunlar genellikle büyük kas gelişimini desteklerken “Nohutları Buluyorum” gibi el becerisi gerektiren oyunlar ise küçük kas gelişimini desteklemektedir. Bu sebeple amaç ve kazanımların belirtilmesi çocuklara kavramların veya davranışların kazandırılması noktasında daha anlamlı olacaktır ve ailelerin çocuklarında geliştirmek istedikleri davranış veya becerileri öne çıkarabilecek oyunları seçebilmelerine imkân sağlayacaktır.

Materyal

Materyal teması kapsamında oyun etkinlikleri incelendiğinde uygulamada materyal kullanılarak (araçla yapılan oyun) oynanan oyunlar ve materyal kullanmadan (araçsız yapılan oyun) oynanan oyunlara yer verildiği görülmektedir. Oyunun oynandığı mekân kadar oyuncular ve oyunda kullanılan araç gereçler de oldukça önemlidir (Karabaş, 2020),

bu nedenle yaş düzeyine ve engel türüne uygun materyal seçimi yapmak önemlidir (MEB, 2014). Özellikle engelli bireyler için oyun araç gereci seçilirken materyaller, bireylerin duyu gelişimlerine etki edebilecek nitelikte olmalıdır (MEB, 2014). Oyunda kullanılan araç ve gereçler aracılığı ile vücut, farkında olmadan organlarını ve kaslarını kontrollü olarak kullanmayı öğrenir (Çamlıyer ve Çamlıyer, 1997). Ancak çocuğun gelişimine faydalı olabilmesi için araç gereçlerin çocuğun engel türüne uygun olarak düzenlenmesi gerekmektedir çünkü çocuğun oyunu tekrar oynama isteği duyması noktasında oyun materyalleri oldukça önemlidir.

Her bir engel grubunun özelliklerine uygun bir oyunu ve her oyunun da bir ortamı, araç gereci olduğu unutulmamalıdır (MEB, 2014). Oyun etkinliklerinin engel türlerine göre kategorize edilmediği görülmektedir. Fakat oyunların ve bu doğrultuda araç gereçlerin engel türlerine göre kategorize edilmesi engelli bireyler ve aileleri için faydalı olabilecektir. Bir başka boyut da oyun araç gereçlerinin erişilebilirliğidir. Bu bağlamda değerlendirildiğinde araç gereçlerin oldukça ekonomik ve ergonomik olduğu, ailelerin kolayca ulaşabileceği, evde bulunabilen nitelikte araç gereçler olduğu görülmektedir.

Açıklayıcılık

Uygulamadaki anlatım son derece açık ve anlaşılır bir ifadeyle yapılmıştır, kısa ve nettir. Ancak çocuklarla oyun halinde etkileşim kuracak, onlara oyunu anlatacak olan aile bireylerinin “oyun ve oyun araç gereçleri” hususunda rehberliğe ihtiyaç duyabilecekleri unutulmamalıdır. Çocuğun gelişimi üzerinde son derece etkili olabilecek oyun ve oyun araç gereçlerinin etkili bir şekilde kullanımı oldukça önemlidir. Çünkü gözden kaçırılacak olan herhangi bir nokta çocuğun ilerleyen yıllarında hayatını önemli ölçüde etkileyebilir. Örneğin; sürekli yarışma içeren oyunları oynatmak çocuğun sosyal gelişimini geciktirebilir, aynı oyunu oynatmak oyun oynama isteğinin azalmasına sebep olabilir. Bu sebeple farklı oyunların seçilmesine özen gösterilmelidir (Bardak ve Topaç, 2019). Bunun yanı sıra söz konusu engelli bireyler olduğunda dikkat edilmesi gereken önemli noktalar olduğu unutulmamalı ve bu noktalar özellikle vurgulanmalıdır. Oyun sırasında, kıskanma, yetersiz hissetme, ayıplanma ve benzeri olumsuz durumlara yer verilmemelidir. Bu sayede birey herhangi bir endişe taşımadan oyuna devam edebilir (İstanbul Üniversitesi, t.y).

Kas Grubu

Kas grubu teması kapsamında oyun etkinlikleri incelendiğinde uygulamada büyük kas grubu (kaba motor beceri) ve küçük kas grubu (ince motor beceri) gelişimini destekleyen oyunlara yer verildiği görülmektedir. Tüm bu oyunlar “fiziksel yapıda, sinir ve kas işlevlerindeki değişim sürecini kapsayan organların işleyişini denetim altına alma becerikliliğinin artması” (Başaran, 2005) olarak da tanımlanan psikomotor becerilerin bireye kazandırılması noktasında oldukça faydalıdır; çünkü çocuk, oyun aracılığı ile bedeninin kontrolünü sağlamayı öğrenebilmektedir. Çocuk, küçük araç gereçler ile oynayarak küçük kaslarını kontrol etmeyi öğrenir ve bu sayede ince motor becerilerini, el ve göz koordinasyonunu geliştirirken, büyük kas gruplarını kullanarak gerçekleştirdiği hareketler ile de kaba motor becerilerinin gelişimini sağlayabilmektedir (Pehlivan, 2012). “Kum, kil, hamur, kesme, çizme, boyama,” gibi oyunlar küçük kas gelişimini olumlu yönde

etkilemektedir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007). “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasında yer alan “Beştaş Oynuyorum, Oyuncak Satın Alıyorum, Nohutları Buluyorum, oyunlarının küçük kas gelişimini destekleyebilecek türden oyunlar olduğu görülmektedir. Çocuğun oyun içerisinde “yürüme, koşma, zıplama, atlama, tırmanma, oturma, kalkma, atma, tutma” gibi eylemlerle hareket halinde olması ise büyük kas gelişimini desteklemektedir (Topaloğlu ve Gördesli, 2012) Uygulamada yer alan “Körebe Oynuyorum, Bowling Oynayalım, Top Toplama” oyunlarının büyük kas gelişimini destekleyebilecek oyunlar olduğu görülmektedir.

Gelişim Boyutu

Oyun, özellikle çocukların gelişimi için önemli bir araçtır ve eğlencenin yanı sıra çocuğun eğitiminde önemli olduğu kadar gelişiminde de oldukça önemlidir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Oyun, içinde barındırdığı pek çok olgu ile çocuğun gelişimine doğrudan olumlu katkıda bulunmaktadır (Erdem, 2003) ve çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal ve hareketlilik gibi farklı gelişim alanlarına olumlu katkılar sağlamaktadır (Jansma, 1999). Ancak unutulmaması gereken bir nokta vardır: Engelli çocuklar için tasarlanan oyunlarda gelişim alanlarının oyun aracılığı ile desteklenmesi (MEB, 2014) temel amaçtır, oyunun olumlu etkileri ise oynanan oyunlara göre farklılık göstermektedir (Erdem, 2003). Bu kapsamda oyun açıklamalarında oyunun hangi gelişim alanını desteklediğinin belirtilmesi ailelerin çocuklarının gereksinimlerine yönelik oyunları rahatlıkla seçebilmeleri açısından faydalı olabilecektir. “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasında çocukların “fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal ve hareketlilik” gelişimini destekleyen oyunların yer aldığı görülmektedir ve oyunlar gelişim alanları bakımından ele alındığında şunlar söylenebilir:

Fiziksel gelişim; organların gelişimini, boy ve kilo artışını, kemik, kas ve sistemler ile duyu organlarının gelişimini kapsamaktadır (Tuğrul, 2010). Oyun aracılığı ile çocuk, bedensel gücünü kullanarak hareket eder. Bu sayede çocuğun solunum, dolaşım, sindirim, boşaltım gibi vücut sistemleri düzenli bir şekilde çalışır (Koçyiğit ve diğerleri, 2007). Oyun esnasında çocuğun bedeninin tümü hareket halindedir, büyük ve küçük kasları kasılır, gevşer, çalışır. Hücrelere bol miktarda oksijen ve besin taşınır bu yolla bedensel gelişim hızlanır (Yalçınkaya ve Çağlak, 1998). Kadim (2012), her oyunun fiziksel gelişim üzerinde etkili olduğunu ancak diğer alanlarla kıyaslandığında oyunun büyük kas gelişimine daha fazla katkısı olduğunu ifade etmiştir. “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasında yer alan oyunlar incelendiğinde diğer alanlara göre fiziksel gelişimi daha fazla destekleyen oyunlar şunlardır: “Körebe Oynuyorum, Sıcak- Soğuk, Bowling Oynayalım, Renk Avı, Aslanı Uyandırma, Kim Nişancı, 23 Nisan Kutlaması, Mini Golf, Domino Oynayalım, Rakam Kapmaca, Balonlarla Eğlence, Top Toplama, Bakliyat Basketi, Koleksiyon Yapıyorum, Işık Yakalama, İki Ebe Nerede, Uzun- Kısa, Balon, Ayakla Sudan Top Alma”.

Zihinsel gelişim; bireyin “akıl yürütme, düşünme, bellek ve dildeki değişimlerini” ifade etmektedir (Demir, 2010). Kavram olarak bebeklik döneminden yetişkinlik dönemine değin, bireyin çevresinde olup bitenleri anlayabilme yollarının daha etkili hale gelme süreci olarak tanımlanmaktadır (Senemoğlu, 2003). Çocuk kendini ve çevresini oyun aracılığı ile

tanır (MEB, 2014), oyun içinde düşünür, zihnini harekete geçirir, mantık yürütür, plan yapar, problem çözer, neden sonuç ilişkisi kurar ve bu sayede çocuğun zihinsel becerileri gelişir (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Çocuk, oyun aracılığı ile nesnelere tanır, cümleler oluşturur, yeni bilgiler edinir (Poyraz, 2003), analiz yapar, sınıflandırma ve sıralama gibi işlemleri yapar, pek çok kavramı keşfederek öğrenir (MEB, 2014) ve tüm bunlar bireyin zihinsel beceri gelişimini olumlu yönde etkiler. “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasında yer alan oyunlar incelendiğinde “Sıcak- Soğuk, Duyguları Öğreniyorum, Eşyayı Bulalım, Trafik Levhalarını Öğreniyorum, Puzzle, Renk Avı, Kelime Oluşturalım, Fincan, Lideri Bulalım, Baklagillerle Eğleniyorum, Tadından Bilirim, İsim Şehir, Tahmin Et Bakalım, 3 Taş, Hayvan Bulmaca, Rakam Kapmaca, Bom, Kelime Avı, Labirenti Tamamlıyorum, Balonlarla Eğlence, Bakliyat Basketi, Ne Lazım, Ne Değişti, Elma Seviyorum, Kim Yok, Dikkat Et” oyunlarının diğer oyunlara göre zihinsel gelişimi daha fazla destekleyen oyunlar olduğu görülmektedir.

Duygusal gelişim “yaşanan duygusal bir durumun dışavurumu olan gözlenebilir bir davranış yapısı” olarak da tanımlanan duyguların gelişimini ifade eder (Budak, 2000). “Sevinç, korku, öfke, kıskançlık, inatçılık, saldırganlık” gibi kavramları kapsar (Tuğrul, 2010). Psikanalitik kuramcılara göre çocuğun duygusal ilişkilerinin başlamasının en iyi yolu oyundur. Oyun aracılığı ile çocuk duygularını özgürce ifade eder (MEB, 2014) ve pek çok duygusal tepkiyi de oyunda öğrenir. Yine oyun oynarken doğru-yanlış, haklı-haksız gibi kavramlara, kurallara uymayı öğrenir (Pehlivan, 2012). Kazanmanın ve kaybetmenin farkına varır, mücadele eder, kişiliği gelişir (Şimşek, 1998). “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasında yer alan tüm oyunların duygusal gelişimi desteklediğini söylenebilir çünkü her oyun kendi içinde kazanma, kaybetme, başarıma, kurallara uyma, sevinç gibi duyguları barındırır. Ancak uygulamada yer alan diğer oyunlara göre özellikle duygusal gelişimi daha fazla destekleyen oyunlar şunlardır: “Oyuncak Satın Alıyorum, Duyguları Öğreniyorum, 23 Nisan Kutluyorum, Evde Kamp Yapıyoruz, Mutlu Son, Koleksiyon Yapıyorum”.

Sosyal gelişim, bireyin anneye bağlılığı ile temellerini atarak büyüdükçe çevresi ile kurduğu etkileşimi ve çevre ile etkileşiminden doğan uyumu ifade eder (Unutkan, 1998). Bireyin toplumsal davranışlar, tutum ve değerler bakımından sergilemiş olduğu tüm gelişmeleri kapsar (Aral, Kandır ve Yaşar 2000). Birey oyun sayesinde sosyal dış dünya ile tanışır toplumsallaşır; toplumsal kuralları, başkasının haklarına saygı duymayı, sorumluluklarını yerine getirmeyi, uyumlu olmayı öğrenir, ilişkileri kuvvetlenir, iletişim kurar (Poyraz, 2003). Oyunların tümünde sosyal bir yapı vardır. Bu bağlamda “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasında yer alan tüm oyunların sosyal gelişimi desteklediğini söylenebilir. Ancak uygulamada yer alan diğer oyunlara göre özellikle sosyal gelişimi daha fazla destekleyen oyunlar şunlardır: “Körebe Oynuyorum, Sıcak- Soğuk, Duyguları Öğreniyorum, Eşyayı Bulalım, Kelime Oluşturalım, Fincan, Aslanı Uyandırma, Kim Nişancı, Lideri Bulalım, Parmak Güreşi, 23 Nisan Kutlaması, Evde Kamp Yapıyoruz, Tadından Bilirim, 3 Taş, Çatlak Patlak Oynuyorum, Kulaktan Kulağa, Balonlarla Eğlence, Bom, Ne Lazım, İki Ebe Nerede, Uzun Kısa, Balon, Evet Hayır, Kelime Avı, Dikkat Et”.

Hareketlilik, motor gelişimi akla getirmektedir (Özerkan, 2004). Motor gelişim, sinir ve kas sisteminin olgunlaşmasını ifade etmektedir (Gallahue, 1982). Oyun etkinlikleri motor becerilerin kazanımında oldukça önemlidir. Çocuk oyun aracılığı ile bedenini kontrol

etmeyi öğrenir. Oyun, organlar arasında koordinasyon ve dengeyi sağlarken çocuğun esneklik ve çabukluk becerilerini geliştirir (Pehlivan, 2012). Çocuğun oyunda tekrar ettiği hareketler aracılığı ile büyük ve küçük kas becerileri gelişirken (Poyraz, 2003) çocuk, güç, sürat ve hız kazanır (Seyrek ve Sun, 2003). “Özelim Eğitimdeyim “uygulamasında yer alan oyunlar incelendiğinde diğer oyunlara göre hareketlilik gelişimi daha fazla destekleyen oyunlar şunlardır: “Körebe Oynuyorum, Sıcak- Soğuk, Beştaş Oynuyorum, Bowling Oynayalım, Renk Avı, Aslanı Uyandırma, Kim Nişancı, Parmak Güreşi, 23 Nisan Kutlaması, Mini Golf, Suyun İçerisinden Kapak Toplama, Çatlak Patlak Oynuyorum, Domino Oynayalım, Rakam Kapmaca, Labirenti Tamamlıyorum, Balonlarla Eğlence, Top Toplama, Bakliyat Basketi, Işık Yakalama, İki Ebe Nerede, Buzları Boyuyorum, Uzun Kısa, Balon, Çubuk Oyunu, Ayakla Sudan Top Alma, Gölge Oyunu, Misket”.

Engel Grubu ve Uyarılama

Uygulamada farklı türden engel gruplarına uygun olan pek çok oyun yer almaktadır. Fakat her oyun her engel grubu için uygun değildir. Bu bağlamda oyunların engel türlerine göre kategorize edilmesi aileler ve çocuklar açısından daha faydalı olabilecektir ancak uygulamada böyle bir sınıflama yapılmamıştır. Ayrıca engelli bireylerin pek çok aktivite den fayda sağlayabilmeleri için oyunların uyarlanması gerektiği unutulmamalıdır (Schultheis, Boswell ve Decker, 2000). Söz konusu engelli bireyler olduğunda oyunlar bazı parametrelerden süzülme durumundadır. Bu sayede çocuğun türü, fiziksel uygunluğu, algılama düzeyi gibi durumlar dikkate alınabilir ve oyunlar çocuğun ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirilebilir (Winnick, 2011). Ancak uygulamada oyunları uyarılama yoluna gidilmediği görülmektedir. Bu bağlamda çocukların ihtiyaçları doğrultusunda oyunların uyarlanması ve yapılandırılması faydalı olabilecektir. Çocuğun engel grubuna göre oyunun özellikleri değişmektedir ve oyunların çocuklara faydalı olabilmesi için dikkat edilmesi gereken bazı noktalar vardır. İlki oyunun çocuğun ihtiyaçlarına göre düzenlenmesi, ikincisi ise zenginleştirilmiş bir çevre oluşturulmasıdır. Oyunlar, her engel grubunun özelliğine göre değişiklik gösterebilir. Ses çıkaran oyunlar işitme engelli ve otizm spektrum bozukluğu tanımlı bireyler için ilgi çekici olabilir, görme engelli çocuklar ise bireysel oyunları daha ilgi çekici bulabilirler çünkü fiziksel çevreleri ile etkileşim kurmakta güçlük çekebilirler. Yine işitme engelli çocuklar işbirlikçi oyunlara katılmaya daha az istekli olabilir ve nesnelere sembolik olarak kullanmakta güçlük çekebilir, aynı şekilde zihinsel engelli çocuklar da sembolik oyunlarda geri kalabilir ve oyun araç gereçleri ile amaçsızca oynayarak nasıl kullanacağını bilemeyebilir (MEB, 2014).

Örneğin; ortopedik engelli bireyler bedenlerindeki engelin durumuna göre belirli ölçüde oyunları oynayabilirler. Onlar için “görerek, dokunarak, işiterek, tadarak” oynayacağı oyunlar, taklit oyunları seçilebilir. Uygulamada yer alan “Körebe Oynuyorum, Sıcak Soğuk, Aslanı Uyandırma, Rakam Kapmaca, Balonlarla Eğlence, Uzun Kısa, Ayakla Sudan Top Alma” gibi oyunlar parapleji engelli olan bireylerin oynaması için uygun değildir.

Görme engelli bireyler ise imgeleme gücü az olduğundan hayali oyunları oynamakta ve fiziksel çevreyi araştırmada ve kullanmada güçlük çeker. Bu sebepten daha çok dokunma duyusunu geliştirecek, ses içeren, mekânsal algılarını geliştiren oyunlar

seçilebilir. Uygulamada yer alan “Sıcak Soğuk, Beştaş Oynuyorum, Eşyayı Bulalım, Trafik Levhalarını Öğreniyorum, Puzzle, Renk Avı, Kelime Oluşturalım, Fincan, Kim Nişancı, Lideri Bulalım, Baklagillerle Eğleniyorum, Mini Golf, Rakam Kapmaca, Bakliyat Basketi, Işık Yakalama, Buzları Boyuyorum, Ne Değişti, Çubuk Oyunu, Kim Yok, Gölge Oyunu, Renklendirme Oyunu, Dikkat Et, Misket” oyunu görme engelli bireylerin oynaması için uygun değildir.

İşitme engelli bireyler ise grup oyunlarına, iş birliği gerektiren oyunlara daha az katılırlar. Araç gereçlerin sembolik kullanımında geridirler. Bu sebepten daha çok gözlem içeren, sosyodramatik oyunlar seçilmelidir. Konuşma gücü olan bireyler ise dil kullanımına özendirilmeli, bu bireylerde dil becerilerini geliştiren ve etkileşime dayalı oyunlar tercih edilmelidir. Uygulamada yer alan “Tahmin Et Bakalım, Kulaktan Kulağa, Rakam Kapmaca, Balonlarla Eğlence” oyunları işitme engelli bireylerin oynaması için uygun değildir.

Zihinsel engelli bireyler daha çok kendi özelliklerine göre uyarlanan oyun ortamına ve araç gereçlere ihtiyaç duyar. Sembolik oyunları oynamada geride oldukları gözlemlenmiştir. Odaklanma süreleri de kısa olduğundan oyuna yoğunlaşmada zorluk çekebilirler. Bu sebeple özellikle el göz koordinasyonlarını geliştiren nesnel oyunlar, yapbozlar seçilmelidir. Uygulamada yer alan “Trafik Levhalarını Öğreniyorum, Kelime Avı, Ne Lazım, Evet Hayır” oyunları ağır derecede zihinsel engeli olan bireylerin oynaması için uygun değildir.

Yaygın gelişimsel bozukluk adı altında değerlendirilen bireyler genellikle kedi kendilerine bir etkinliği başlatmakta güçlük çeker. Otizm spektrum bozukluğu tanımlı bireylerin oyunlara yaklaşımı gözlemlenmeli, onların mutlu olduğu, keyif aldığı oyunların seçilmesine özen gösterilmelidir. Bu bireyler, hayali oyun oynayamaz ve motivasyon gücü yaşar bu sebeple bu bireyler için ses içeren oyunlar, taklit oyunları seçilmelidir (MEB, 2014). “Körebe Oynuyorum, Duyguları Öğreniyorum, Aslanı Uyandırma, Lideri Bulalım, Eşyayı Bulalım, Ne Lazım, Ne Değişti,” oyunları otizm spektrum bozukluğu tanımlı bireylerin oynaması için uygun olmayabilir.

Tartışma

Uygulama incelendiğinde oyun açıklamalarının açık ve anlaşılır bir ifadeyle yapıldığı açıklamaların kısa ve net olduğu görülmektedir. Ancak oyun açıklamalarında amaç ve kazanımlara yer verilmediği tespit edilmiştir. Açıklama kısmında çocuklara kazandırılması planlanan amaç ve kazanımların belirtilmesi bireyler için daha anlamlı olacaktır.

Diğer yandan eğitsel oyun programlarının engelli bireylerin iletişim becerilerini, sosyal uyum düzeylerini, yaşam kalitelerini ve temel motor becerilerini olumlu yönde etkilediği, saldırgan davranışlarını ise azalttığı ifade edilmektedir (Er, 2018; Kılıç, 2020). Etkinlikler kapsamında çocukların fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal ve hareketlilik gelişimini destekleyen, araç ile ya da araçsız oynanabilen pek çok oyuna yer verildiği ve bu oyunların tümünün evde ve aile bireyleri ile oynamak için uygun olduğu ayrıca farklı pek çok oyun ile uygulamanın zenginleştirildiği görülmektedir.

Uygulamadaki oyun etkinlikleri incelendiğinde eleştiriye açık bazı konular göze çarpmaktadır. Oyunların engel türlerine ve yaşa göre kategorize edilmediği görülmektedir. Her oyunun her engel grubu için uygun olamayabileceği tezinden hareketle oyunlar, çocuğun gelişim sürecine paralel olarak bazı değişimler gösterebilmektedir. Bu bağlamda oyunların engel türlerine ve yaşa göre kategorize edilmesinin aileler ve çocuklar açısından daha faydalı olabileceği düşünülmektedir. Diğer bir husus ise engelli bireylerin pek çok aktiviteden fayda sağlayabilmeleri için oyunların uyarlanması, farklı ilkelerin göz önünde bulundurulması gerektiğidir. Fakat uygulamada oyunlarda uyarlama yoluna gidilmemiştir. Ayrıca engelli bireylerin odaklanma süreleri normal gelişim gösteren akranlarına göre daha kısa olabileceğinden oyun sürelerinin de uygulamada net bir biçimde ifade edilmesinin, bireyin oyundan bıkmaması ve oyunun cezbediciliğinin azalmaması ve sürdürülebilir olması bakımından da oldukça önemli olduğu düşünülmektedir. Literatürde engelli bireyler için geliştirilen uygulamalara yönelik farklı araştırmalar yer almaktadır:

Yarımkaya, Esentürk ve İlhan (2021), COVID-19 pandemi sürecinde Whatsapp aracılığıyla yapılan fiziksel aktivitelerin Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların fiziksel aktivite düzeylerine etkilerini incelemeyi amaçladıkları araştırma kapsamında, Whatsapp uygulaması üzerinden 6 hafta boyunca haftada 7 gün 20-30 dakikalık bir fiziksel aktivite seansı düzenlenmiştir. Araştırma sonucunda WhatsApp tarafından sağlanan fiziksel aktivitelerin OSB'li çocukların fiziksel aktivite düzeyini olumlu etkilediğine dair kanıtlar sağlamıştır. Hanaylı, Serbest ve Ürekli (2015) "otizmli çocukların sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik android uygulaması" başlıklı araştırma kapsamında, otizm spektrum bozukluğu tanılı bireylerin teknoloji kullanılarak öğrenmelerini kolaylaştırmak amacı ile bir uygulama geliştirilmiştir. Uygulama aracılığı ile bu çocuklarla ilgilenen bireylerin iş yükü hafiflemiştir ancak uygulamanın geliştirilmesi amacı ile yeni modül ekleme çalışmaları devam etmektedir. Dönmez, Yaman, Şahin ve Yurdakul (2016) "işitme engelliler için mobil uygulama geliştirme süreci: çarkıfelek örneği" başlıklı araştırma kapsamında işitme engellilerin okuma- yazma öğreniminde kullanılan bir mobil uygulamanın geliştirilme süreci betimlenmiştir. Araştırma sonucunda; kullanılan platformların, cihazların, çevrelerin, bağlantı olanaklarının ve kullanıcı profillerinin çeşitliliğinin, mobil uygulama geliştirme sürecini karmaşık bir hale getirdiği ve bu gibi nedenlerden dolayı engelli bireylere yönelik geliştirilen mobil uygulamaların zorlayıcı ve olgunlaşmamış bir alan olarak öne çıktığı ifade edilmiştir. Karanfiller, Gökse ve Yurtkan (2017) "özel eğitim gereksinimi olan öğrenciler için temel kavram öğretimi mobil uygulama tasarımı" başlıklı çalışma kapsamında, özel eğitim ihtiyacı olan öğrencilere temel kavramları öğretmek ve öğretmenlere de yardımcı olarak hizmet verecek bir mobil uygulama tasarlamıştır. Uygulama, Android platformu üzerinde geliştirilmiştir. Çalışma sonucunda uygulama, iki farklı okulda test edilmiş ve öğrencilerin öğrenme süreçlerinde bu uygulamanın oldukça kullanılabilir olduğu gözlemlenmiştir. Abid ve Ahmed (2013) "engelliler için mobil uygulama" başlıklı araştırma kapsamında cep telefonu uygulamalarının engelli bireyler için nasıl yararlı olduğunu incelemiştir. Araştırma sonucunda engelli bireylerin ihtiyaçlarını karşılayacak pekçok uygulamanın yer aldığı, ancak bu uygulamaların güvenli bir şekilde kullanıldığı takdirde engelli bireyler için verimli olacağı ifade edilmiştir.

Mobil uygulamaların doğru tasarlandığı ve güvenli kullanıldığı durumlarda engelli bireyler için son derece faydalı olduğu söylenebilmekte ancak uygulamaların kullanışlı olabilmesi bakımından içerikleri geliştirilirken yaş, engel türü, uyarılama, süre gibi pek çok kriterin göz önünde bulundurulması, sınırlı sayıda olan bu uygulamaların sayısının artırılarak engelli bireylerin kullanımına sunulması önerilmektedir. Ülkemizde Millî Eğitim Bakanlığının COVID-19 küresel salgın döneminde çok hızlı bir şekilde hayata geçirdiği başta EBA (Eğitim Bilişim Ağı) olmak üzere olağanüstü dönemde eğitimi yaygınlaştırılması adına ortaya koymuş olduğu çabalar, son derece değerlidir. Bu kapsamda farklı gelişim gösteren bireylerin de unutulmaması bu bireyler için de uzaktan da olsa farklı uygulamaların geliştirilmesi en başta eğitimden uzaklaşmamak, bunun yanı sıra oyun etkinlikleri özelinde de hareketli bir yaşamı desteklemek bakımından son derece önemlidir. Bu araştırma; “Özelim Eğitimdeyim” uygulamasının farklı pedagojik ilkelere göre incelenmesi ve uygulamada yeni düzenlemelerin, iyileştirmelerin yapılması adına önem taşımaktadır.

Yazar notu:

Bu araştırma 21-23 Mayıs 2021 tarihleri arasında gerçekleşen Uluslararası Herkes İçin Spor Kongresinde sözel bildiri olarak sunulmuştur.

Çıkar Çatışması

Bu makalenin yayınlanmasıyla ilgili yazarlar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Yazar Katkıları

Araştırma Fikri: ELİ; Araştırma Tasarımı: ELİ, SHY, EÜ; Verilerin Analizi: SHY, EÜ, ELİ; Makale Yazımı: SHY, EÜ, ELİ; Eleştirel İnceleme: ELİ, EÜ, SHY

Yazışma Adresi (CorrespondingAddress):

*Sevim Handan YILMAZ
Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği ABD Doktora Programı
ORCID: 0000-0002-1032-5082
E-posta: handanyilmazz@hotmail.com*

Kaynaklar

1. **Abid, S. ve Ahmed, T.** (2013). Engelliler için mobil uygulama. *Uluslararası Modern Bilgisayar Bilimleri Dergisi*, 1(1), 201.
2. **Adak, M.** (2020, 26 Mayıs). Özel eğitim ihtiyacı olan çocuklar için pandemi koşullarında 6 öneri. Erişim adresi: <https://www.evrensel.net/haber/405553/ozel-egitim-ihtiyaci-olan-cocuklar-icin-pandemi-kosullarinda-6-oneri>
3. **Education, A. A.** (2006). *Learning and teaching resources Branch. Daily physical activity: A handbook for grades 1-9 schools.* Alberta Education.
4. **Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A.** (2000). *Okul öncesi eğitimde oyun.* İstanbul: YA-PA.
5. **Aral, N., Kandır A. ve Can Yaşar, M.** (2000). *Okulöncesi eğitimi* (1. Baskı). İstanbul: YA-PA.
6. **Ayan, S., Memiş, U. A., Eynur, B. R. ve Kabakçı, A.** (2012). Özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklarda oyuncak ve oyunun önemi. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4), 80-89.
7. **Bardak, M. ve Topaç, N.** (2019). *Oyun ve oyun materyalleri.* İstanbul: Efe Akademi.
8. **Başaran, İ. E.** (2005). *Eğitim psikolojisi.* Ankara: Pegem Akademi.
9. **Budak, B.** (2000). *Psikoloji sözlüğü.* Ankara: Bilim ve Sanat.
10. **Braun, V. ve Clarke, V.** (2012). Thematic analysis. H. Cooper, (Ed.), *Apa handbook of research methods in psychology içinde* (57-71). USA: The American Psychological Association.
11. **Creswell, J. W.** (2016). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (3. Baskı). Ankara: Siyasal Kitabevi.
12. **Çamlıyer, H. ve Çamlıyer, H.** (1997). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun.* Manisa: Can Ofset.
13. **Demir, S.** (2010). *Okul öncesi eğitim kurumuna giden 36-60 aylık çocukların bilişsel gelişim özellikleri açısından karşılaştırılması (Kütahya ili örneği)* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
14. **Demirci, N. ve Demirci, P.** (2014). Özel eğitime gereksinim duyan öğrencilerin oyun ve fiziki etkinlikler dersinde elde ettikleri kazanımların incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 25-34.
15. **Dönmez, O., Yaman, F., Şahin, Y. L. ve Yurdakul, I. K.** (2016). İştme engelliler için mobil uygulama geliştirme süreci: çarkıfelek örneği. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 6(1), 22-41.
16. **Er, Ö.** (2018). *Otizmlili çocuklarda hareket eğitimi ve eğitsel oyun ile yaşam kalitesi ilişkisinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hitit Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çorum.
17. **Erdem, Ö.** (2003). *Okul öncesi eğitim birimlerinde dış mekân tasarım ilkeleri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
18. **Gallahue L. D.** (1982). *Understanding motor development in children.* New York: John Willey and Sons.
19. **Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A.** (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
20. **Gümüşgül, O. ve Aydoğan, R.** (2020). Yeni tip koronavirüs-COVID 19 kaynaklı evde geçirilen boş zamanların ev içi rekreatif oyunlar ile değerlendirilmesi. *Spor Eğitim Dergisi*. 4(1), 107-114.

21. **Hanaylı, M. C., Serbest, S. ve Ürekli, T.** (2015, Şubat). *Otizimli çocukların sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik android uygulaması*. XVII. Akademik Bilişim Konferansında sunulan bildiri, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
22. **Hazar, M.** (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay.
23. **Hazar, M.** (2017). *Beden eğitimi ve sporda oyunla öğretim*. Ankara: İlsan.
24. **Hoşgör, A.** (2010). *İlköğretim 1. sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde oyun etkinliklerinin kullanımına ilişkin görüşleri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
25. **Hussain, T. S. ve Coleman, S. L.** (Ed.). (2014). *Design and development of training games*. Cambridge: Cambridge University Press.
26. **İlhan, L., Yarımkaaya, E. ve Esenturk, O. K.** (2017). The effect of mother-participated sports activities on the awareness levels of Turkish mothers having children with intellectual disabilities towards the effect of sports: a pilot study. *International Journal of Developmental Disabilities*, 63(2), 124-129.
27. **İnan, Z. İ.** (2011). *Özel Okul öncesi eğitim kurumları yönetici ve öğretmenlerinin oyun seçimi hakkındaki görüşleri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
28. **Jansma, P.** (1999). *Psychomotor domain training and serious disabilities*. New York: Universty
29. **Kadim, M.** (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine yönelik öz yeterliklerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
30. **Karabaş, Z.** (2020). *Beden eğitimi öğretmeni adaylarının fiziksel aktivite içeren oyunlara yönelik tutumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
31. **Karadağ, E. ve Çalışkan, N.** (2005). *Kuramdan uygulamaya ilköğretimde drama “oyun ve işleniş örnekleriyle”*. Ankara: Anı.
32. **Karanfiller, T., Göksu, H. ve Yurtkan, K.** (2017). Özel eğitim gereksinimi olan öğrenciler için temel kavram öğretimi mobil uygulama tasarımı. *Eğitim ve Bilim*, 42(192), 367-381.
33. **Kasapoğlu, Ç.** (2020, 27 Mart). Koronavirüs: Salgın hastalıklar tarihi uzmanı Prof. Snowden'a göre 'daha insani ve dirençli' bir toplum yaratabiliriz. Erişim adresi: <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-52046490>
34. **Kaya, F., Karakaş, L., Paçacı, S. ve Erzeybek, M. S.** (2017). Devlet ve özel okullarda öğrenim gören çocukların çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (34), 19-29.
35. **Kılıç, K.** (2020). *Eğitsel oyunların zihinsel engelli bireylerin davranışları üzerine etkilerinin incelenmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
36. **Kılıçoğlu, M.** (2006). *Anasınıfı, hazırlık ve ilköğretim birinci sınıflarda okuyan görme engelli öğrencilerin oyunlarının değerlendirilmesi: karşılaştırmalı bir araştırma* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
37. **Kocakaya, M.** (t.y). Engelli çocuğa sahip ailelerin psiko-sosyal durumu ve tepkileri. *Malabadi Diyarbakır Eczacı Odası Bülteni*, 17-20.
38. **Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M.** (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
39. **Linder, T., Anthony, T. L., Bundy, A. C., Charlifue-Smith, R., Hafer, J. C. ve Rooke, C. C.** (2008). *Transdisciplinary play based assessment (TPBA2)*. Baltimore: Brookes.
40. **Milli Eğitim Bakanlığı** (2006). *Özel eğitim hizmetleri yönetmeliği*. Ankara: MEB.

41. **Milli Eğitim Bakanlığı** (2007). *Çocuk gelişimi ve eğitimi-özel eğitimde oyun etkinlikleri. mesleki eğitim ve öğretim sisteminin güçlendirilmesi projesi*. Erişim adresi: <https://www.academia.edu/9690453>
42. **Milli Eğitim Bakanlığı** (2014). *Özel eğitimde oyun etkinlikleri*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
43. **Miles, M. B. ve Huberman, A. M.** (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications: London.
44. **Özer, M.** (2020, 18 Mayıs). COVID-19 salgını sonrası dünyada eğitim. Erişim adresi: <https://www.hurriyet.com.tr/egitim/covid-19-salgini-sonrasi-dunyada-egitim-41519800>
45. **Özerkan, K. N.** (2004). *Spor psikolojisine giriş: temel kavramlar*. Ankara: Nobel.
46. **Pehlivan, H.** (2012). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı.
47. **Pehlivan, H.** (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı.
48. **Poyraz, H.** (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı.
49. **Schultheis, S. F., Boswell, B. B. ve Decker, J.** (2000). Successful physical activity programming for students with autism. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities, 15*(3), 159-162.
50. **Senemoğlu, N.** (2003). *Gelişim öğrenme ve öğretme*. Ankara: Gazi.
51. **Seyrek, M. ve Sun, H.** (2003). *Okul öncesinde oyun*, İzmir: Müzik Eserleri.
52. **Şahin, F. T.** (1993). *Üç- altı yaş grubu çocukların anne babalarının çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi* (Bilim uzmanlığı tezi). Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
53. **Şeker, B.** (2018). Notre-dame de paris romanında engelli ve öteki algısı: quasimodo örneği. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, (22)*, 303-315.
54. **Şimşek, S.** (1998). *İlköğretim 8. sınıf beden eğitimi dersinin öğrencilerin psikomotor gelişimine katkısı konusunda beden eğitimi öğretmenleri ve öğrencilerin görüşleri* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniv. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Denizli.
55. **TDK** (t.y.) Erişim adresi: <https://www.tdk.gov.tr/>
56. **Tekin, E.** (1999). *Zihin özürülü çocuklara kardeşleri aracılığıyla sunulan dört saniye sabit bekleme süreli öğretimin ve eşzamanlı ipucuyla öğretimin etkililiklerinin ve verimliliklerinin karşılaştırılması* (Yayımlanmamış doktora tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
57. **Topaloğlu G. ve Gördesli A. M.** (2012). Oyun ve oyuncak seçimi (0-3 Yaş). F. Cürebal ve G. Çetin Özben, (Eds.), *Anne baba, veli, aile eğitimi ve rehberliği: 0-18 yaş grubu gelişimi rehberi içinde* (s.22-31). İstanbul: Adel Kalemcilik.
58. **Tuğrul, B.** (2010). Okul öncesinde özel eğitim yöntemleri. R. Zembat, (Ed.), *Oyun temelli öğrenme içinde* (1.Baskı s.187-216). Ankara: Anı.
59. **Uluç, G.** (2009). *Medya ve oryantalizm yabancı, farklı ve garip...öteki*. İstanbul: Anahtar Kitaplar.
60. **Winnick, J. P.** (2011). Yetersizliği olan bireyler için uyarlanmış beden eğitimi ve spora giriş: J. P. Winnick, (Ed.), *Uyarlanmış beden eğitimi ve spor (M. Yararcan, Çev.) içinde* (s. 4-10). İstanbul: Ekin Kitap Spor ve Turizm.
61. **Yalçınkaya, T. ve Çağlak, S.** (1998). Oyun ve oyuncakların hareket gelişime katkıları. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi, 10*(10), 319-326.
62. **Yarımıkaya, E., Esentürk, O. K., İlhan, E. L. ve Karasu, N.** (2021). A WhatsApp-delivered intervention to promote physical activity in young children with autism spectrum disorder. *International Journal of Developmental Disabilities, 1*-12.
63. **Yıldırım, A. ve Şimşek, H.** (2016). *Nitel Araştırma Yöntemleri* (10. Baskı). Ankara: Seçkin.