

# Otizm Spektrum Bozukluğuna Sahip Bir Çocuğa Sembolik Oyun Oynama Becerisinin Öğretiminde Replikli Öğretimin Etkililiği: Bir Vaka Sunumu

Dilara YAZICI

Evrım BİRDAL

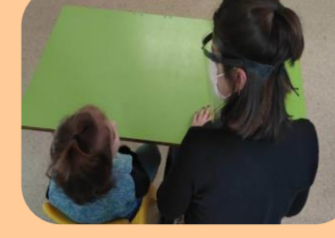
Özel Tohum Vakfı Özel Eğitim Uygulama Okulu

## GİRİŞ

Normal gelişim gösteren çocuklar, oyun ile birlikte deneyimlerini farklı rollerle gerçekleştirip sözel ve motor becerilerinde gelişme kaydedebilirler. Otizmliler ise hayal gücü ve sosyal etkileşim becerilerinde sahip oldukları sınırlılıklardan dolayı içerisinde sözel beceriler ve sosyal durumları bulduran oyunları kurmada ve sürdürmede desteğe ihtiyaç duyarlar .



## Öğretim



Hayali objeler uydurma



Sosyal rolleri taklit etme



Objeyi bir başkasının yerine koyma

Öğrencinin, önceden belirlenmiş replikli öğretim basamaklarını kullanarak replikleri doğru bir şekilde tekrar etmesi hedeflenmiştir. Her bir oyun için hedef replikleri doğru bir şekilde tekrar ettiğinde tüm replikler silikleştirilmiştir. Son aşamada ise Talkido ve hedef repliklerin bulunmadığı durumlarda doğru ve bağımsız bir şekilde hedef replikleri söylemesi hedeflenmiştir.

Öğretim sürecinde puan ve sosyal pekiştiriciler ile pekiştirilmiştir. Yanlış tepkilerde ise davranış prova ettirilip ihtiyaç duyulduğunda sözel ipucu kullanılmıştır.

## AMAÇ

Bu çalışmada, otizm spektrum bozukluğuna sahip bir çocuğa sembolik oyun oynama becerisinin öğretiminde replikli öğretimin etkililiğini incelemek hedeflenmiştir.



## YÖNTEM

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden vaka analizi kullanılarak desenlenmiştir. Nitel araştırmada temel amaç örnekleme daha derinlemesine incelemektir.



## UYGULAMA

Yaş	4
Tanı	Otizm
Öğretim Yöntemi	Replikli Öğretim
Oturum Sayısı	3
SEDA Puanı	% 25

Öğrenci, Talkido'yu alır, materyaller üzerine yapıştırılan çiplere okutur, iletişim ortağı ile göz kontağı kurar ve kayıt edilmiş repliği model alıp tekrar eder. Öğrenci, hedef replikleri doğru bir şekilde tekrar ettikten sonra bireyselleştirilmiş puan sistemi olan ClassDojo kullanılarak puanlarını toplar. Her bir oyun için 10 puana ulaştığında ödül panosunda yer alan ödüllerden birini seçmeye hak kazanır.

## Verilerin Toplanması

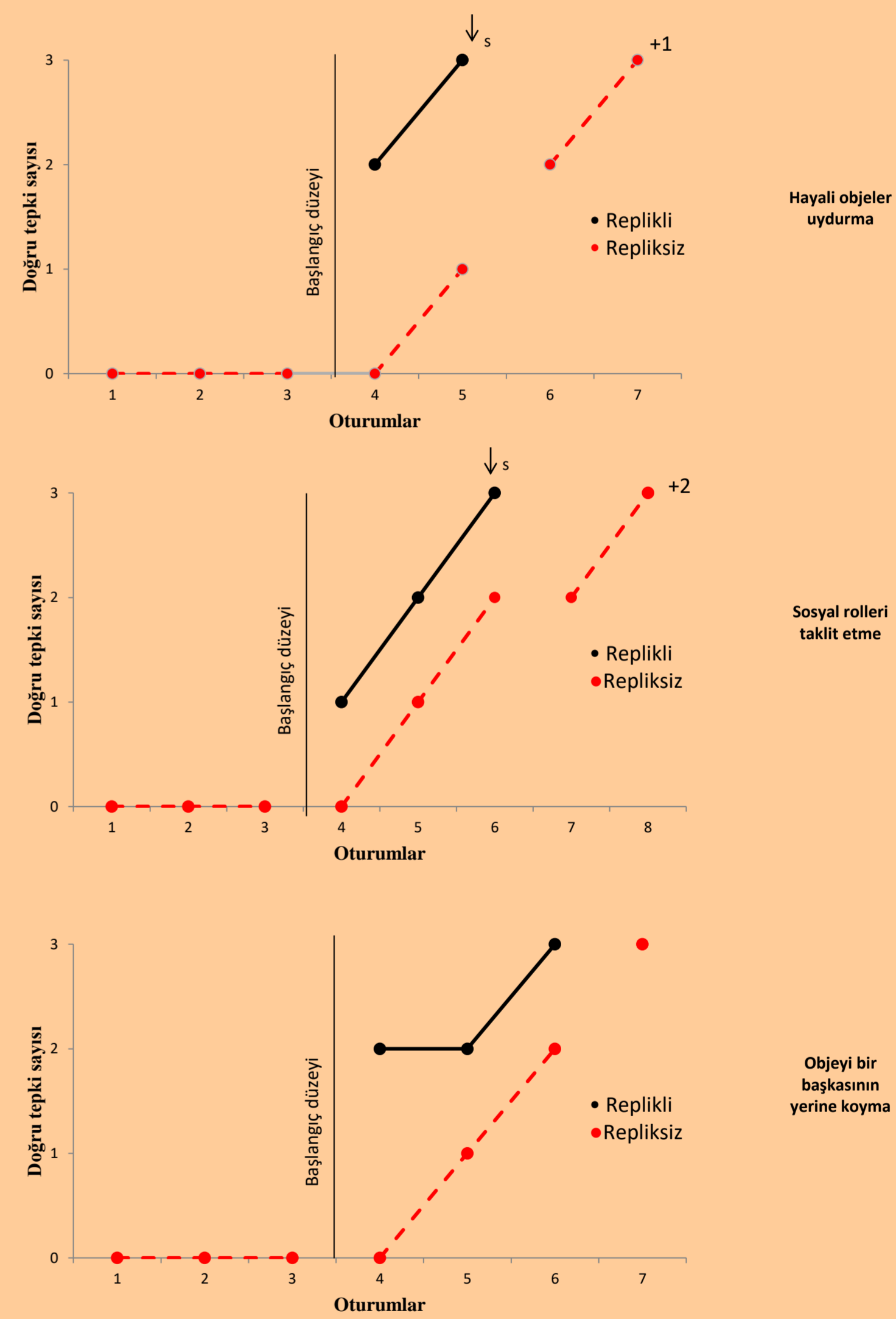
Uygulamada sembolik oyunun içerisinde yer alan üç kategori belirlenmiş ve bu üç kategorinin her birinin içerisinde de belirlenmiş oyun temasıyla ilgili 3 farklı replik kaydedilmiştir.

## Oyun Kategorileri

Sosyal rolleri taklit edebilme	Hayali objeler uydurmak	Objeyi bir başkasının yerine koyma
Ateşini ölçelim	Merhaba anne	Arabaya binelim
İğnesini yapalım	Ders çalışıyorum	Şimdi sürelim
Tüylerini tarayalım	Evde görüşürüz	Kornaya basalım

Hayali objeler uydurma kategorisinde hedef replikler için Talkido kartlarının üzerinde görsel ipuçlarına yer verilmiştir. Başlangıç düzeyi verileri toplanırken hedef replikler ve replikli öğretim aracı olarak kullanılan Talkido'ya yer verilmemiştir ve öğrencinin performansı ölçülmüştür. Başlangıç düzeyi verileri toplanırken doğru verilen tepkiler için pekiştirme uygulanmamıştır ve hatalı tepkiler için düzeltme yapılmamıştır.

## SONUÇ



Yapılan bu çalışma sonunda öğrencinin sembolik oyun oynama sırasında oyun ile uygun bir şekilde etkileşim kurma davranışında artış gözlenmiştir. Ön değerlendirme aşamasında sembolik oyun oynama sırasında kullanılan ifade sayısı 0 iken çalışma sonunda 3 repliği bağımsız bir şekilde söyleyip sosyal rolleri taklit etme kategorisinde 2, hayali objeler uydurma kategorisinde 1 adet hedeflenmeyen ifade üretmiştir.

## KAYNAKÇA

- Acarlar, F. (2001) Sembolik oyunun dil gelişimi ve dil bozukluklarıyla ilişkisi. Özel eğitim dergisi, 3 (1) 25-33.
- Alak, G . (2014). Otizmlilerde Çocuklarda Sembolik Oyunun Dil Gelişimi ile İlişkisi . Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi , 15 (02) , 45-61
- Koegel, L. K., Koegel, R. L., Shoshan, Y., & McNeerney, E. (1999). Pivotal response intervention II: Preliminary long-term outcomes data. Journal of the Association for Persons with Severe Handicaps, 24(3), 186-198
- Yavuzer, H. (2000). Çocuğunuzun ilk altı yılı. (11. Basım).İstanbul: Remzi Kitabevi