

Otizm Spektrum Bozukluğu olan çocukların oyun becerilerine yönelik yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi

Investigation of postgraduate theses on play skills of children with Autism Spectrum Disorder

Mehmet İnce¹, Yıldırım Kılıç², Hasan Hüseyin Yıldırım³

Makale Geçmişi

Geliş : 8 Mayıs 2023
Düzeltilme : 16 Haziran 2023
Kabul : 23 Temmuz 2023
Çevrimiçi : 31 Ağustos 2023

Makale Türü

Araştırma Makalesi

Article History

Received : 8 May 2023
Revised : 16 June 2023
Accepted : 23 July 2023
Online : 31 August 2023

Article Type

Research Article

Öz: Oyun, öğrenme, sosyalleşme, dil ve iletişimi teşvik ederek çocukların becerilerinin gelişimi için çok önemlidir. Ancak, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) doğal oyun öğrenimini engeller ve ek destek gerektirir. Bu çalışma, OSB oyun müdahaleleri üzerine Türkiye'de yapılan lisansüstü tezleri yıl, yaş, cinsiyet, katılımcılar, yöntemler, etkinlik ve oyunun rolünü dikkate alarak incelemektedir. 2008-2023 yılları arasında yapılmış 20 tez (14 yüksek lisans, 6 doktora) nitel doküman analizi kullanılarak analiz edilmiştir. 11'i oyunu bir amaç, 7'si bir araç ve 2'si hem amaç hem araç olarak kullanmıştır. Çalışmalar çoğunlukla 1 ila 19 yaş arasındaki erkek katılımcıları kapsamıştır. Deneysel tasarımlar ağırlıktadır ve genellikle tek denekli araştırmalar şeklinde yürütülmüştür. Tüm oyun müdahalelerinin OSB'li bireyler için etkili olduğu görülmüştür. İnceleme, araştırmacıları desteklemekte ve daha zengin kanıtlar sağlamak için daha fazla nitel/grup tasarımı yapılması çağrısında bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Otizm Spektrum Bozukluğu, Oyun, Doküman incelemesi

Abstract: Play is essential to the development of children's skills, promoting learning, socialisation, language, and communication. However, Autism Spectrum Disorder (ASD) hinders natural play learning and requires additional support. This study examines Turkish postgraduate theses on ASD play interventions, taking into account years, age, gender, participants, methods, effectiveness, and role of play. 20 theses (14 master's, 6 doctoral) from 2008 to 2023 were analysed using qualitative document analysis. 11 used to play as an aim, 7 as a tool, and 2 as both. The studies mainly involved males between the ages of 1 and 19. Experimental designs predominated, often single-subject research. All play interventions were found to be effective for people with ASD. The review supports researchers and calls for more qualitative/group designs to provide richer evidence.

Keywords: Autism Spectrum Disorder, Play, Document review

DOI: 10.24130/eccdjecs.1967202372526

Başlıca Yazar: Mehmet İnce

¹ Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Özel Eğitim Bölümü, mehmetince17@gmail.com, ORCID: 0000-0003-0849-9101

² Milli Eğitim Bakanlığı, yildirim.kilic@gazi.edu.tr, ORCID: 0000-0003-3795-8821

³ Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Özel Eğitim Bölümü, hhyildirim96@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5125-8069

SUMMARY

Introduction

Due to the motivating and instructive aspects of games, games are given special importance in the literature. When the researches are examined, the effective use of game-based learning environments shows that games can be a useful support tool at different teaching levels (Toroman et al., 2018). Games play an important role in the development of children's emotional, cognitive, social and motor skills. Through play, children's creative thinking skills develop, their problem-solving abilities increase, their imagination is enriched and their self-confidence increases. In addition, during play, children develop social skills, learn to obey rules, cooperate and interact with others. In the literature, it is possible to find a large number of studies showing that play-based practices support many areas of development. To give a few examples, research has shown that play-based interventions improve children's perceptual and cognitive skills (Connolly et al., 2012), motivation to learn, time spent engaged in work, discovery and acquisition of new knowledge (Qian et al., 2016; Emes, 1997), mathematics skills (Kaçmaz & Dube, 2022; Tokaç et al., 2015), executive function skills (Alabdulkareem & Jamjoom, 2020; Diamond & Lee, 2011), language learning (Thorp et al., 1995; Young et al., 2012), and joint attention (Zecher et al., 2002). Kaytez et al. (2014) revealed that play has an important role in many areas such as language, cognitive, social-emotional development, self-care skills, concept development, mathematics education, communication, social and perspective taking in preschool period. In addition, according to the findings obtained from the research, the opinions of teachers, administrators and parents on play practices and scale adaptation studies were also included.

Rubin et al. (1983) stated that play is a playful behavior that occurs spontaneously, is done for pleasure, and does not involve any regulation. In contrast, children with Autism Spectrum Disorder (ASD) have difficulty learning play naturally and need additional support. The play skills of children with ASD may differ from those of other children due to their tendency not to prefer to interact with their environment or to show apathy (Aydın, 2008; Brown & Murray, 2001; McLean et al., 2014). It is known that the play skills of children with ASD differ both qualitatively and quantitatively from the play skills of typically developing children (McLean et al., 2014). Holmes & Willoughby (2005) reported that the most common games exhibited by children with ASD are parallel-functional play and solitary functional play, and that they rarely play group games. Play, which is an important component for all children to acquire independent living skills and adapt to social life, is also an important skill for children with ASD. In this sense, determining the context and purpose of play-based interventions for children with ASD is a topic worthy of research. Identifying play-based interventions for children with ASD may provide insight for experts,

researchers and educators. Moreover, it may help practitioners to shape their practices. In this context, the aim of this study is to examine the postgraduate theses on play interventions for children with ASD.

Method

This research, which was conducted to examine the postgraduate theses on play interventions for children with ASD, was conducted using document analysis using qualitative research methods. Qualitative research is research that follows a qualitative process to reveal perceptions and events realistically and holistically in a natural environment, and data are collected through interviews, observations, and documents (Creswel, 2012; Patton, 2014; Yıldırım & Şimşek, 2018). Document analysis is a qualitative research method used to meticulously and systematically analyze the content of written documents (Watch, 2013).

A descriptive analysis of the theses scanned within the scope of the research was conducted. The descriptive analysis involves describing the collected data systematically and clearly, explaining these descriptions, and reaching conclusions by considering cause-effect relationships (Yıldırım & Şimşek, 2018). In this sense, the researchers developed a "Thesis Review Form" to evaluate the theses they reached to examine for the study.

Results

When Table 2 is analyzed, it is seen that the ages of the participants of the theses are between 2-19. The theses were predominantly conducted with male participants. When we look at the total of participants on the basis of gender, studies were conducted with 113 boys and 46 girls. In 6 studies, there were no female participants. Considering the methods of the theses, 11 studies were conducted with single-subject research method models. As seen in Table 3, in 9 of the theses, the play was used as a purpose, while in 4 of them, it was used as a tool. In two studies, the game was used both as a purpose and as a tool.

Conclusion and Discussion

When the distribution of the participants according to age, gender, number, and the method used in the research is examined, it is seen that the ages of the participants vary between 2-19. This shows that the game can be used in a very wide age range. The findings of these studies are similar to the results of research articles on autism spectrum disorder and play skills (Odluyurt, 2013; Bedir Erişti et al., 2017; Ökcün Akçamuş et al., 2018; Özcan et al., 2022). The theses were predominantly conducted with male participants. This is thought to be because autism is more common in men. The findings are similar to the report of the Centers for Disease Control and Prevention (CDC-

Centers for Disease Control and Prevention). It is seen that the majority of the existing theses were conducted with a single-subject research method. This can be explained by the inability to reach large number of participants with similar characteristics and random assignment.

Within the scope of the results obtained from the research, it can be recommended that researchers conduct more studies on the play skills of individuals with autism spectrum disorder, especially at the doctoral level. It was revealed in the results of the research that the studies were generally carried out in educational sciences institutes. It may be recommended that studies on autism spectrum disorder and play skills be conducted by different institutes. In addition to experimental studies, it may be recommended that researchers include other techniques such as observation and interviews in their studies and use descriptive studies. The results of the study show that the age level of the participants is generally low. It may be recommended to conduct studies on the development of play skills in older age groups. It was observed in the research results that play skills were mostly used as a goal. It may be recommended to conduct studies on the use of play as a tool or as both a tool and a purpose.

GİRİŞ

Huizinga (2020), çocukların gelişimlerdeki temel unsurlarından biri olarak değerlendirilen oyunun kültür kadar eski olduğunu belirtmiştir. Çocuklar doğdukları andan itibaren oyun oynamaya odaklıdır ve zamanlarının büyük bölümünü oyunla geçirirler. Çocukların eğlenerek aktif katılım sağladığı oyun gelişim ve eğitimde önemli bir role sahiptir. Literatürde çocuğun kendini ifade etme yolu, sonucu düşünülmeden yapılan hareketler, bir öğrenme yöntemi, uyum süreci, hayal ve gerçek arasında köprü gibi farklı şekillerde tanımlanan oyun çocukların hayatlarında önemli bir yere sahiptir (Gülay-Ogelman & Güngör, 2021). Piaget'e göre, çocuklar oyun yoluyla dünyayı tanır, çevreleriyle uyum sağlar ve böylece zihinlerini geliştirirler. Vygotsky'e göre ise, oyun çocukların sosyal gelişimine yardımcı olur. Winnicott ise, oyunun çocukların duygusal gelişimine katkı sağladığını belirtmektedir. Taşpınar (2016) tarafından belirtildiği üzere, oyunun küçük yaşlardaki çocuklara davranış kazandırmada etkili olduğu bilinmesine rağmen, oyun doğru bir şekilde tasarlanıp uygulandığında yaş grubu fark etmeksizin faydalar sağlayabilir.

Oyun, çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temelidir. Oyun sırasında çocuklar, kendilerini keşfeder, yaratıcılıklarını kullanır, problem çözme ve aynı zamanda sosyal becerilerini geliştirirler. Oyun, çocuklar için öğrenme ve keşfetme aracı olabileceğinden, eğlenceli bir aktiviteden çok daha fazlasıdır. Bu bağlamda oyun, çocukların ilgi alanlarına ve yeteneklerine uygun olarak tasarlanarak kendilerini ifade etmelerine, özgüvenlerini artırmalarına ve kendilerini daha iyi tanımalarına yardımcı olabilir (Güneş, 2015).

Oyun etkinlikleri farklı yönleriyle sınıflandırılabilir ve adlandırılabilir. Ancak, unutulmamalıdır ki bir oyunun tek bir sınıfa veya alt sınıfa sınıflandırılmayacağıdır. Araştırmacılar oyunları psikoloji, bazıları sosyoloji, antropoloji, görsel sanatlar gibi yönlerden ele almış ve farklı sınıflamalar yapmıştır (Tüfekçiöğlü, 2008). Klasik oyun kuramları çocuğun neden oyun oynadığını anlamaya odaklanırken, modern oyun kuramları oyunun neden oynandığından çok, çocuğun oyununun içeriğini anlamaya çalışmıştır. Modern oyun kuramları oyunun içerdiği davranışsal, psikolojik ve bilişsel süreçleri araştırmaktadır. Bu kuramlar, çocukların hayal gücü ve rol yapma oyunları gibi oyunlarla kendilerini ifade ettiklerini ve oyunlar aracılığıyla isteklerini karşıladıklarını kabul ederler. Klasik oyun kuramlarının ortaya koymuş olduğu çocukların neden oyun oynadığı gerçeğini kabul eden modern oyun kuramları, çocuğun oyununun içeriğindeki dinamikleri açıklamaya çalışmıştır. Bu kuramlar, oyun içeriğini psikanalitik, bilişsel ve sosyal gelişim düzeyinde ortaya koymaya çalışmıştır (Tüfekçiöğlü, 2008).

Kuramların içeriğine bakıldığında, klasik oyun kuramları dört grupta incelenmektedir: a) Fazla Enerji Tüketimi Kuramı (F. Schiller & H. Spencer) b) Rahatlama ve Dinlenme Kuramı (M. Lazarus & G. T. W. Patrick), c) Yetişkinlik Hayatına Hazırlık Kuramı (K. Gross vd) Özünü Yineleme

Kuramı (S. Hall) (akt., Verenikina vd., 2003). Modern oyun kuramları yedi başlık altında incelenebilmektedir. Bunlar: a) Psikanalitik Oyun Kuramı (S. Freud), b) Psikososyal Oyun Kuramı (E. Erikson), c) İçten Uyarılma Kuramı (D. E. Berlyne), d) Bilişsel Oyun Kuramı (J. Piaget), e) Sosyo-Kültürel Oyun Kuramı (L. Vygotsky), f) Sistem Kuramı (R. Helanko) ve g) Diğer Oyun Kuramları (P. Smith, A. Pellegrini, D. Elkind, B. Sutton-Smith) şeklindedir (akt., Öğretir, 2008).

Çocukların oyunla ilgili davranışları, yaşları ve gelişim düzeyleri doğrultusunda farklılık göstermektedir. Bebeklik döneminden başlayarak incelendiğinde, çocukların öncelikle tek başlarına oynadıkları ve daha sonra iş birliği gerektiren sosyal oyunlara doğru gelişim gösterdikleri gözlemlenmiştir. Bu değişim ve evreler üzerine birçok bilim insanı çalışmalar yapmış ve farklı açıklamalarda bulunmuştur. Parten (1932), oyunu sosyal gelişim aşamalarına göre dört evrede incelemiştir. Bu evreler; a) Tek Başına Oyun (0-2 Yaş) b) Paralel Oyun (2-4 Yaş) c) Birlikte Oyun (4-6 Yaş) d) Kooperatif (İş Birlikçi) Oyun (6-8 Yaş) şeklindedir. Piaget ise oyunu üç evrede incelemiştir. Bu evreler; a) Alıştırma Oyun (0-2 yaş) b) Sembolik Oyun (2-12 yaş) ve c) Kurallı Oyun (12 yaş ve sonrası) şeklinde sıralanmıştır. Smilansky yaptığı araştırmalarla Piaget'in oyun evrelerini genişletmiş ve dört oyun evresi belirlenmiştir. Bu evreler şu şekilde sıralanabilir; a) İşlevsel Oyun b) Yapı-İnşa Oyunu c) Dramatik Oyun d) Kurallı Oyun (Smilansky, 1968).

Oyun her ne kadar farklı şekillerde sıralanmış ya da sınıflanmış olsa da çocuğun fiziksel gelişimine, sosyal-duygusal gelişimine, dil gelişimine ve bilişsel anlamda yaratıcılık ve hayal gücü gibi çok yönlü gelişimine katkı sağladığı için aileler ve eğitimciler tarafından sıkça tercih edilen bir öğretim yöntemi olmuştur (Gülay-Ogelman & Güngör, 2021; Karabulut & Tavail, 2016; Michael & Chen, 2006; Özyürek & Çavuş, 2016). Bu bağlamda değerlendirildiğinde oyundan, çocukların gelişimlerine olumlu yönde katkılar sağlamak için işlevsel olarak yararlanılmaktadır.

Oyunların özellikle motive edici ve öğretici yönlerinden dolayı literatürde oyuna özel bir önem verilmektedir. Yapılan araştırmalar incelendiğinde oyun temelli öğrenme ortamlarının etkili olarak kullanılması, oyunun farklı öğretim kademelerinde yararlı bir destek aracı olabileceğini göstermektedir (Toroman vd., 2018). Oyunlar, çocukların duygusal, bilişsel, sosyal ve motor becerilerinin gelişiminde önemli bir rol oynar. Oyun yoluyla çocukların yaratıcı düşünme becerileri gelişir problem çözme yetenekleri artar, hayal güçleri zenginleşir ve özgüvenleri artar. Ayrıca, oyun sırasında çocuklar, sosyal becerilerini de geliştirir, kurallara uymayı öğrenir, iş birliği yapar ve başkalarıyla etkileşim kurarlar. Literatürde oyun temelli uygulamaların birçok gelişim alanının desteklediğine dair çok sayıda araştırmaya ulaşmak mümkündür. Birkaç örnekle açıklamak gerekirse, yapılan araştırmalar oyun tabanlı müdahalelerin çocukların algısal ve bilişsel becerilerini (Connolly vd., 2012), öğrenmeye yönelik motivasyonunu, işle meşgul olma süresini, yeni bilgilerin keşfedilmesi ve edinilmesini (Qian vd., 2016; Emes, 1997), matematik becerilerini (Kaçmaz &

Dube, 2022; Tokaç vd., 2019), yürütücü işlev becerilerini (Alabdulkareem & Jamjoom, 2020; Diamond & Lee, 2011), dil öğrenimini (Thorp vd., 1995; Young vd., 2012), ortak dikkatini (Zecher vd., 2002) olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Kaytez ve diğerleri (2014) yaptıkları araştırmada okul öncesi dönemde oyunun dil, bilişsel, sosyal-duygusal gelişim, öz bakım becerileri, kavram gelişimi, matematik eğitimi, iletişim, sosyal ve bakış açısı alma gibi birçok alanda önemli bir role sahip olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca araştırmadan elde edilen bulgulara göre, öğretmenler, yöneticiler ve ebeveynlerin oyun uygulamaları konusundaki görüşleri ile ölçek uyarlama çalışmalarına da yer verilmiştir.

Rubin ve diğerleri (1983) oyunun kendiliğinden ortaya çıkan, zevk için yapılan, herhangi bir düzenleme içermeyen eğlenceli bir davranış olduğunu belirtmiştir. Buna karşın Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklar oyunu doğal yollarla öğrenmekte güçlük yaşamakta ve ek desteğe ihtiyaç duymaktadırlar. OSB olan çocukların çevreleriyle etkileşim içinde olmayı tercih etmeme veya ilgisizlik gösterme eğilimleri nedeniyle oyun becerileri diğer çocuklardan farklı olabilir (Aydın, 2008; Brown & Murray, 2001; McLean vd., 2014). OSB olan çocukların oyun becerilerinin, tipik gelişim gösteren çocukların oyun becerilerinden hem niteliksel hem de niceliksel olarak farklılık gösterdiği bilinmektedir (McLean vd., 2014). Holmes & Willoughby (2005) OSB olan çocukların en çok sergilediği oyunların paralel-işlevsel oyun ve tek başına işlevsel oyun olduğu, grup oyunlarını nadiren oynadıkları belirtilmektedir. Tüm çocukların bağımsız yaşam becerilerini edinmelerinde ve sosyal yaşama uyum sağlamalarında önemli bir bileşen olan oyun OSB olan çocuklar için de önemli bir beceridir. Bu anlamda OSB olan çocuklara yönelik oyun müdahalelerinin hangi bağlam ve amaçla kullanıldığının belirlenmesi araştırmaya değer bir konu olarak değerlendirilmektedir. OSB olan çocuklara yönelik oyun temelli müdahalelerin belirlenmesi uzmanlara, araştırmacılara ve eğitimcilere fikir verebilir. Dahası uygulamacıların uygulamalarını şekillendirmelerine yardımcı olabilir. Bu bağlamda araştırmanın amacı, OSB olan çocuklara yönelik oyun müdahalelerini konu alan lisansüstü tezlerin incelenmesidir.

YÖNTEM

Araştırma Deseni

OSB olan çocuklara yönelik oyun müdahalelerini konu alan lisansüstü tezlerin incelenmesi amacıyla yürütülen bu araştırma nitel araştırma yöntemi kullanarak doküman analizi kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir süreç izleyen araştırmadır ve veriler mülakatlar, gözlemler ve dokümanlar aracılığıyla toplanır (Creswel, 2012; Patton, 2002; Yıldırım & Şimşek,

2018). Doküman analizi, yazılı belgelerin içeriğini titizlikle ve sistematik bir şekilde analiz etmek için kullanılan bir nitel araştırma yöntemidir. Doküman incelemede, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar. Bu yöntem, kişi ve kurumlara doğrudan ulaşamadığımız durumlarda veri toplama açısından kolaylık sağlar. Bu yöntem, basılı ve elektronik materyaller dahil olmak üzere tüm belgeleri inceleyip değerlendirmek için kullanılır. Doküman analizi, nitel araştırmada kullanılan diğer yöntemler gibi, verilerin incelenmesi ve yorumlanması yoluyla anlam çıkarmak, ilgili konu hakkında bir anlayış oluşturmak ve ampirik bilgi geliştirmek için gereklidir. Corbin ve Strauss (2008) tarafından belirtildiği gibi, doküman analizi sistematik bir yaklaşımla yapılmalıdır.

Veri Kaynakları

Araştırmanın veri kaynakları, 2008 ve 2023 yılları arasında hazırlanmış tezlerden oluşmaktadır. Söz konusu yıl aralığı, alandaki lisansüstü çalışmaların son yıllardaki eğilimlerini belirlemek amacıyla seçilmiştir. Bu araştırmada, ilgili yıllar arasında yapılmış tüm tezlere ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu anlamda Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı, Ulusal Tez Merkezinde kayıtlı olan ve tam sürümüne ulaşılabilen 14 yüksek lisans, 6 doktora tezine ulaşılmıştır. Ulaşılan 20 tez araştırmanın veri kaynaklarını oluşturmuştur.

Veri Toplama

Araştırmanın ilk aşamasında, Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı, Ulusal Tez Merkezinde sayfasında veri tabanından “otizm” ve “oyun” anahtar kelimeleri kullanılarak taramalar gerçekleştirilmiştir. Tarama sonucunda ulaşılan tezler indirilmiştir. İndirilen tezler, künye, yapıldığı disiplin alanı, konusu, yöntemi, örnekleme ve analizi bakımından sınıflandırılarak düzenlenmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında taranan tezlerin betimsel analizi yapılmıştır. Betimsel analiz, toplanan verilerin sistematik ve açık bir şekilde betimlenmesini, bu betimlemelerin açıklanmasını ve neden-sonuç ilişkilerinin göz önünde bulundurularak sonuçlara varılmasını içermektedir (Yıldırım & Şimşek, 2018). Bu anlamda araştırmacılar, çalışmanın amacına yönelik olarak incelemek üzere ulaştıkları tezleri değerlendirmek için bir "Tez İnceleme Formu" geliştirmişlerdir. Formun oluşturulması için ilgili literatür taranmış ve benzer çalışmalarda kullanılan veri toplama araçları incelenmiştir. Bu formda, tezlerin başlığı, yılı, yapılan disiplin alanı, üniversite, program, tür, katılımcıların yaşı, cinsiyeti, konusu, çalışma grubu, araştırmanın türü, veri toplama aracı, veri analizinde kullanılan istatistikler, sonuçlar ve amaç ya da araç olarak kullanma durumlarına ilişkin bilgiler yer almaktadır. Forma işlenen tezlere ilişkin frekanslar ve yüzdeler hesaplanmıştır. Elde

edilen bulgular tablolaştırılarak yorumlanmıştır. Verilerin toplanması ve analiz edilmesi sürecinde araştırmacılar görüntülü görüşme yoluyla birlikte çalışmışlardır.

Kodlayıcılar Arası Güvenirlilik

Araştırma kapsamında kodlayıcılar arası güvenirlilik analizi, görüş birliği/ (Görüş birliği+ Görüş ayrılığı) X 100 formülü kullanılarak hesaplanmıştır (Gwet, 2014). Gerçekleştirilen güvenirlilik analizi sonucunda görüş birliği oranı %100 olarak hesaplanmıştır.

Etik İzin

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir. Araştırmada, nitel analiz tekniklerinden doküman analizinden yararlanılmış, herhangi bir denekle çalışılmamıştır. Dolayısı ile araştırma etik kurul izni gerektiren bir tasarıma sahip değildir.

BULGULAR

Bu bölümde, son on yılda OSB olan çocuklara yönelik oyun müdahalelerini konu alan lisansüstü tezlerden elde edilen verilere yönelik bulgu ve yorumlara yer verilmiştir.

Tablo.1 Örnekleme oluşturan lisansüstü tezlerin yıllara üniversitelere, enstitülere ve programlara göre dağılımı

Yıl	Üniversite	Program	Enstitü
2008	Marmara Üniversitesi	Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri
2009	Marmara Üniversitesi	Doktora	Eğitim Bilimleri
2011	Anadolu Üniversitesi	Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri
2014	Karadeniz Teknik Üniversitesi	Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri
2016	Anadolu Üniversitesi	Yüksek Lisans	Sosyal Bilimler
2017	Anadolu Üniversitesi	Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri
2017	Beykent Üniversitesi	Yüksek Lisans	Sosyal Bilimler
2017	Anadolu Üniversitesi	Yüksek Lisans	Sosyal Bilimler
2018	Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri
2018	Hacettepe Üniversitesi	Yüksek Lisans	Sağlık Bilimleri
2018	Ankara Üniversitesi	Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri
2019	Necmettin Erbakan Üniversitesi	Yüksek Lisans	Sağlık Bilimleri
2019	Marmara Üniversitesi	Doktora	Sağlık Bilimleri
2020	Trakya Üniversitesi	Doktora	Sosyal Bilimler
2021	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Yüksek Lisans	Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
2021	Üsküdar Üniversitesi	Yüksek Lisans	Sağlık Bilimleri
2022	İstanbul Üniversitesi	Yüksek Lisans	Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
2022	Süleyman Demirel Üniversitesi	Yüksek Lisans	Eğitim Bilimleri
2022	Anadolu Üniversitesi	Doktora	Eğitim Bilimleri
2023	Gazi Üniversitesi	Doktora	Eğitim Bilimleri
2023	Ankara Üniversitesi	Doktora	Eğitim Bilimleri

Tablo 1 İncelendiğinde, tezlerin 14 tanesinin yüksek lisans, 6 tanesinin ise doktora düzeyinde olduğu görülmektedir. Yüksek Lisans tezlerinin 7 tanesi eğitim bilimleri enstitüsünde yapılırken, 3 tanesi sosyal bilimler enstitüsünde, 2 tanesi sağlık bilimleri enstitüsünde, 2 tanesi de lisansüstü

eğitim enstitüsünde yapılmıştır. Doktora tezlerinin ise 4 tanesi eğitim bilimleri enstitüsü, 1 tanesi sosyal bilimler enstitüsü, 1 tanesi de sağlık bilimleri enstitüsünde yapılmıştır.

Tablo 2. Örnekleme oluşturan lisansüstü tezlere ilişkin katılımcıların yaş, cinsiyet, sayı ve araştırmada kullanılan yöntemlere göre dağılımı

Katılımcıların Yaşı	Katılımcı Sayıları ve Cinsiyetleri	Kullanılan Araştırma Modeli/Deseni
5-7 Yaş Aralığında	3 Erkek 1 Kız	Tek denekli araştırma yöntemlerinden yoklama evreli denekler arası çoklu yoklama modeli
8	1 Erkek	Tek denekli araştırma yöntemlerinden dönüşümlü uygulamalar modeli
9	1 Erkek	Tek katılnalı niteliksel vak'a çalışması
2-7 Yaş Aralığında	40 Erkek 5 Kız	Betimsel bir araştırma
3-5 Yaş Aralığında	4 Erkek	Tek denekli araştırma yöntemlerinden "davranışlar arası yoklama evreli çoklu yoklama modelinin katılımcılarla yinelenmesi modeli"
3-5 Yaş Aralığında	3 Erkek	Tek denekli araştırma yöntemlerinden katılımcılar arası yoklama evreli çoklu yoklama modeli
2-6 Yaş Aralığında	19 Erkek 16 Kız	Öntest-sontest kontrol gruplu deneysel desen
5-6 Yaş Aralığında	3 Erkek	Tek-denekli araştırma modellerinden araçlararası yoklama evreli çoklu yoklama modeli
6-9 Yaş Aralığında	3 Erkek 1 Kız	Tek denekli araştırma modellerinden yoklama evreli çoklu yoklama modeli
4-6 Yaş Aralığında	Belirtilmemiş	Deneysel bir çalışma olduğu belirtilmiş.
2-5 Yaş Aralığında	48 Erkek 13 Kız	Nedensel karşılaştırma (casual-comparative) ve korelasyonel (correlational)
6-7 Yaş	2 Erkek	Tek denekli araştırma yöntemlerinden davranışlar arası çoklu başlama düzeyi modeli
11-19 Yaş Aralığında	4 Erkek 4 Kız	Tek denekli araştırma yöntemlerinden çoklu başlama düzeyi modeli
6-8 Yaş Aralığında	1 Erkek 2 Kız	Tek denekli araştırma modellerinden katılımcılar arası çoklu başlama modeli
8-11 Yaş Aralığında	4 Erkek	Tek denekli araştırma desenlerinden katılımcılar arası yoklama evreli çoklu yoklama modeli
4-6 Yaş Aralığında	13 Erkek 8 Kız	Ön-test-son-test deneysel desen
7 Yaş	3 Erkek	Tek-denekli araştırma modellerinden biri olan denekler arası yoklama denemeli çoklu yoklama modeli
9-12 Yaş	4 Erkek	Tek denekli araştırma yöntemlerinden katılımcılar arası yoklama evreli çoklu yoklama modeli
3-4 Yaş Aralığında	3 Erkek 1 Kız	Tek denekli araştırma modellerinden katılımcılar arası yoklama evreli çoklu yoklama modeli
12-24 Ay ve 24-60 Ay Aralığında	39 Erkek 15 Kız	Betimsel tarama modeli

Tablo 2 incelendiğinde, tezlerin katılımcılarının yaşlarının 1-19 aralığında olduğu görülmektedir. Tezler ağırlıklı olarak erkek katılımcılarla yürütülmüştür. Katılımcıların cinsiyet bazında toplamına bakıldığında 198 erkek, 66 kız ile çalışmalar yürütülmüştür. 9 araştırmada kız katılımcıya yer verilmemiştir. Tezlerin yöntemlerine bakıldığında ise 13 araştırma tek denekli araştırma yöntemi modelleri ile gerçekleştirilmiştir.

Tablo.3. Örnekleme oluşturan lisansüstü tezlerin yapan araştırmacılar ve oyunun araç veya amaç olarak kullanım şekilleri

Araştırmacı	Araç	Amaç	Oyunun Kullanım Şekli
(Ökcün, 2008)	X		Bu çalışmada, otistik çocuğa sahip bir annenin çocuğuna sosyal becerileri kazandırmak için akrabalar ile oyun etkinlikleri sırasında kullandığı stratejilerin betimlenmesi amaçlanmıştır.
(Dalgın-Eyyüp, 2011)		X	Bu çalışmada, otistik özellikler gösteren çocuklara çizelge izleme ve rol oyun becerilerinin öğretiminde video ile genişletilmiş etkinlik çizelgeleriyle sunulan öğretimin etkililiğini ortaya koymak amaçlanmıştır. (Çay saati oyunu, kuaförlük oyunu ve trencilik oyunu)
(Beyazoğlu, 2014)	X		Bu çalışmada, oyun ve su terapilerinin otizm tanılı bir çocukta gözlenen davranış bozukluklarını azaltması üzerindeki etkisi incelenmiştir. Oyun terapilerinde uyarlanmış egzersiz eğitimi ve Sherborne Gelişimsel Hareket Eğitimi verilmiştir.
(Çattık, 2016)		X	Bu çalışmada, Otizm Spektrum Bozukluğu olan çocuklara akıllı tahtada aşamalı yardımla öğretimin dijital oyun ve gözleyerek öğrenme becerileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Katılımcılardan kendileri için öğretilmesi hedeflenen dijital oyun becerileri dışında, çiftinin oynadığı oyunları gözlemleyerek öğrenmesi beklenmiştir.
(Ergin, 2017)		X	Bu çalışmada, otizm spektrum bozukluğu olan çocukların oyun davranışlarının çeşitlendirilmesinde ipucunun giderek artırılmasıyla öğretimin etkililiği incelenmiştir. Hayvan çiftliği oyun teması içerisinde hedeflenen yedi oyun davranışı (ata su içirme, yemek yedirme vb.) belirlenmiştir ve bu hedeflere ulaşılabilmesi için çalışılmıştır.
(Bayam, 2017)	X		Bu çalışmada, 2-6 yaş arasındaki otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarla oynanan oyunların çocukların oyun öncesi ve sonrasındaki sosyal beceri ve dil gelişimlerinin karşılaştırılması hedeflenmiştir.
(Sarı, 2017)	X		Bu çalışmada, OSB olan çocukların hayali oyun sıklığını ve çeşitliliğini arttırmada ipucunun giderek artırılmasıyla öğretimin etkililiği belirlenmiştir.
(Kaptan, 2018)		X	Bu çalışmada, otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara video modelle öğretim yönteminin sosyodramatik oyun (manavlık oyunundaki rolleri oynama) öğretiminde etkililiğini incelemektedir.
(Kars, 2018)		X	Bu çalışmada, otizm spektrum bozukluğu olan çocukların oyun beceri ve davranışlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada deney grubu (otizm) ve kontrol grubu (tipik gelişim) oluşturularak arasındaki farklılıklar ortaya konmuştur.
(Şengül, 2018)		X	Bu çalışmadan sözel dil becerilerine sahip olan ve sözel dil becerilerine sahip olmayan otizmli çocukların nesnel oyun puanları, taklit puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığı incelenmiştir.
(Erdoğan, 2019)		X	Bu çalışmada, otizm spektrum bozukluğu tanılı bireylerin tipik gelişim gösteren akrabaları etkileşim sürecinin dil (hikaye oluşturma) ve oyun gelişimine (tren inşa etme ve hayvan taklidi) etkisi incelenmiştir.
(Gökçöz, 2019)	X	X	Bu çalışmada, oyun konsollu fiziksel aktivite programıyla steryotipik hareketlerin azaltılması, fiziksel uygunluk ve sosyal uyumun geliştirilmesi hedeflenmiştir. Çalışmada dijital oyun konsolu kullanılarak oyun öğretimi de gerçekleştirilmiştir.
(Tuna, 2020)		X	Bu çalışmada, otizmli çocuklara robot tarafından sunulan ipucunun giderek artırılmasıyla öğretim uygulamasının çocukların sembolik oyun (elma toplama oyunu) becerileri üzerindeki etkilerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.
(Duran, 2021)		X	Bu çalışmada, temel tepki öğretiminin otizmli 3 çocuğa sembolik oyun oynama becerisi edindirme üzerindeki etkililiği incelenmiştir. Sembolik oyunlar bebek, çiftlik ve taşıtlar olarak belirlenmiştir.
(Eriş, 2021)		X	Bu çalışmada, video modelle öğretimin otizm spektrum bozukluğu tanısı almış çocuklarda, oyun oynama becerisi üzerindeki etkililiğini belirlemek amaçlanmıştır.
(Bilgin, 2022)	X		Bu çalışmada oyun/drama evcilik oyun/drama etkinlik uygulamalarının otizm spektrum bozukluğu olan çocukların sosyal gelişim becerileri düzeylerine ne derecede etki ettiği incelenmiştir.
(Durdu, 2022)	X		Bu çalışmada, trafik ışıklarında yaya becerilerini öğretmeyi hedefleyen bir eğitsel bilgisayar oyunu geliştirilmiştir. Bu oyunla otizmli çocukların yaya becerisinin öğretimi hedeflenmiştir.
(Akgün-Giray, 2022)	X	X	Bu çalışmada, otizmli çocuklara doğal ortamda, kendi seçtiği oyuncaklarla, senaryo olmaksızın sürecin akışı içerisinde hayali oyun öğretimi yapmak ve hayali oyunun sosyal etkileşim ve iletişim alanlarına etkisini incelemektedir.
(Karaman, 2023)		X	Bu çalışmanın amacı, Gelişimsel Oyun Değerlendirme Aracı (GODA)'nın OSB'li çocukların ve TGG Türk çocuklarında oyun gelişimi puanı, oyun davranışları sıklığı ve oyun davranışları çeşitliliğinin ölçülmesinde güvenilirlik düzeyinin belirlenmesidir.
(Büyükkarakaya, 2023)	X		Bu çalışmada, annelerin iletişim özellikleri ile otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda ortak katılım, dil ve oyun becerileri arasındaki ilişkileri belirlemek amaçlanmıştır.

Tablo 3'te görüldüğü üzere, tezlerin 11'inde oyun amaç olarak kullanılırken, 7 tanesinde araç olarak kullanılmıştır. İki araştırmada ise oyun hem amaç hem de araç olarak kullanılmıştır.

SONUÇ ve TARTIŞMA

OSB'li çocukların oyun becerilerine yönelik 2008-2023 yılları arasında yapılan araştırmaların incelendiği bu çalışmaya, Yükseköğretim Kurulu Başkanlığı, Ulusal Tez Merkezinde veri tabanından kriterleri karşılayan 14 yüksek lisans, 6 tane de doktora tezi dahil edilmiştir. Bu tezler yüksek lisans ve doktora, yıllara göre dağılım, yaş, cinsiyet, katılımcı sayısı, yöntem, etkililik ve oyunun amaç ya da araç olarak kullanım durumu açılarından analiz edilmiştir. 15 yıl içerisinde OSB'li çocuklara yönelik oyun becerileri kapsamında 20 teze ulaşılmış olması, alandaki araştırmaların yetersizliğini ortaya koymaktadır. Sonuç itibarıyla OSB'li çocukların oyun becerilerine yönelik yapılan çalışma sayısının artırılması gerektiği söylenebilir.

Araştırma sonuçlarına göre, 2008-2023 yıllarına arasında yapılan tezlere bakıldığında, 2012, 2013 ve 2015 yıllarında OSB'li çocukların oyun becerilerine yönelik herhangi bir tez çalışması yapılmadığı görülmektedirken, doktora tezlerinin 2009 yılı itibarıyla yapıldığı belirlenmiştir. İncelemenin yapıldığı 15 yıllık süreçte yalnızca altı doktora tezi yayınlanmıştır. Bu da doktora düzeyinde çok daha fazla çalışmaya gereksinim duyulduğunu göstermektedir. Tezler ağırlıklı olarak devlet üniversitelerinde gerçekleştirilmiştir. Bu durumun devlet üniversitelerinin vakıf üniversitelerinden sayıca daha fazla olmasıyla açıklanabileceği düşünülmektedir. Mevcut tezlerin çoğunluğunu yüksek lisans tezleri oluşturmaktadır. Bu durumun üniversitelerin çoğunda yüksek lisans programının bulunmasından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu araştırmanın bulguları Kaytez ve Durualp, (2014) ve Gürsoy ve diğerleri (2019) tarafından yapılan araştırmaların sonuçları ile benzerlik göstermektedir.

Örnekleme oluşturan lisansüstü tezlere ilişkin katılımcıların yaş, cinsiyet, sayı ve araştırmada kullanılan yöntemlere göre dağılımına bakıldığında ise, katılımcıların yaşlarının 1-19 aralığında değiştiği görülmektedir. Bu durum oyunun çok geniş yaş aralığında kullanılabileceğini göstermektedir. Bu araştırmaların bulguları otizm spektrum bozukluğu ve oyun becerilerine yönelik yapılan araştırma makalelerinin sonuçları ile benzerlik göstermektedir (Odluyurt, 2013; Bedir Erişti vd., 2017; Ökcün Akçamuş vd., 2018; Özcan vd., 2022). Tezler ağırlıklı olarak erkek katılımcılarla yürütülmüştür. Bunun nedenin otizmin erkeklerde daha fazla görülmesinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Bulgular, "Hastalıkları Kontrol Etme ve Önleme Merkezinin (CDC-Centers for Disease Control and Prevention)" raporu ile benzerlik göstermektedir. Mevcut tezlerin çoğunluğunun tek denekli araştırma yöntemiyle gerçekleştirildiği görülmektedir. Bu durumun

benzer özelliklere sahip geniş katılımcılara ulaşamama ve seçkisiz atama yapılamamasıyla açıklanabilir.

Örnekleme oluşturan lisansüstü tezlerin yapan araştırmacılar ve oyunun araç veya amaç olarak kullanım şekillerine bakıldığında, tezlerin çoğunda oyun amaç olarak kullanılmıştır. İki araştırmada hem amaç hem de araç olarak kullanılmıştır. Otizmlili çocukların oyunu doğal yollarla öğrenmekte güçlük yaşadıkları ve ek desteğe ihtiyaç duydukları düşünüldüğünde bu durumun ilk olarak çocuklara oyun öğretiminin yapılmasına odaklanılmasını açıklayabilir. Her ne kadar oyunun öğretimi amaçlansa da çocukların oyunlarla birçok beceriyi kazandığı bir gerçektir. Bu anlamda çocuklar oyunu öğrenirken başka beceriler de kazanabilir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar kapsamında araştırmacılara yönelik; otizm spektrum bozukluğu olan bireylerin oyun becerilerine yönelik olarak özellikle doktora düzeyinde çok daha fazla çalışma yapmaları önerilebilir. Yapılan çalışmaların genelde eğitim bilimleri enstitülerinde gerçekleştirildiği araştırma sonuçlarında ortaya çıkmıştır. Farklı enstitüler tarafından da otizm spektrum bozukluğu ve oyun becerileri üzerine çalışmalar yapılması önerilebilir. Araştırmacıların deneysel çalışmaların haricinde gözlem, görüşme gibi diğer tekniklere de çalışmalarında yer vermeleri ve betimsel çalışmaları kullanmaları önerilebilir. Araştırma sonuçları katılımcıların yaş düzeyinin genelde düşük olduğunu göstermektedir. Daha büyük yaş grupları ile oyun becerilerinin gelişimine yönelik çalışmalar yapılması önerilebilir. Oyun becerilerinin çoğunlukla amaç olarak kullanıldığı araştırma sonuçlarında gözlenmiştir. Oyunun araç olarak ya da hem araç hem amaç olarak kullanımına yönelik çalışmaların yapılması önerilebilir.

KAYNAKÇA

- Akgün-Giray, D. (2022). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara doğal bağlamda sunulan hayali oyun müdahale paketinin etkililiği* [Yayımlanmamış doktora tezi], Anadolu Üniversitesi.
- Alabdulkareem, E., & Jamjoom, M. (2020). Computer-assisted learning for improving ADHD individuals' executive functions through gamified interventions: A review. *Entertainment Computing*, 33, 100341.
- Aydın, A. (2008). *Sembolik Oyun Testi'nin Türkçe'ye uyarlanması ve okul öncesi dönemdeki normal, otistik ve zihinsel engelli çocukların sembolik oyun davranışlarının karşılaştırılması* [Yayımlanmamış doktora tezi], Marmara Üniversitesi.
- Bayam, A. (2017). *2-6 Yaş arasındaki otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara uygulanan oyun seansının sosyal beceri ve dil gelişiminde yol açtığı değişimin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Beykent Üniversitesi.
- Bedir Erişti, S. D., Fırat, M., İzmirli, S., & Ceylan, B. (2017). Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklar için tasarım tabanlı araştırma yaklaşımına dayalı eğitsel oyun tasarımı. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30 (1), 73-99. DOI: 10.19171/uefad.323387
- Beyazoğlu, G. (2014). *Oyun ve su terapilerinin otizm tanısı almış bir çocukta gözlenen davranış bozukluklarının azaltılması üzerindeki etkilerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Karadeniz Teknik Üniversitesi.
- Brown, J., & Murray, D. (2001). Strategies for enhancing play skills for children with autism spectrum disorder. *Education and training in mental retardation and developmental disabilities*, 312-317.
- Büyükkarakaya, H.S. (2023). *Annelerin iletişim özellikleri ile otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda ortak katılım, dil ve oyun becerileri arasındaki ilişkiler* [Yayımlanmamış doktora tezi], Ankara Üniversitesi.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers and education*, 59(2), 661-686.
- Corbin, J. & Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. Thousand Oaks: Sage.
- Creswell, J. W. (2015). Beş farklı nitel araştırma yaklaşımı (M. Aydın, Çev.). M. Bütün & S.B. Demir (Eds.), *Nitel araştırma yöntemleri içinde (ss. 71-112)*. Siyasal Kitapevi. (Orijinal kitabın yayın tarihi 2013).
- Dalgın-Eyiip, Ö. (2011). *Bilgisayar destekli etkinlik çizelgeleriyle sunulan öğretimin otizm spektrum bozukluğu gösteren çocukların çizelge izleme ve rol oyun becerilerini öğrenmedeki etkileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Anadolu Üniversitesi.
- Diamond, A., & Lee, K. (2011). Interventions shown to aid executive function development in children 4 to 12 years old. *Science*, 333(6045), 959-964.

- Duran, L. (2021). *Temel tepki öğretimiyle otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara sembolik oyun becerisinin kazandırılması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- Durdu, E. (2022). *Etkileşimli eğitsel oyun kullanarak iyileştirici müdahalenin otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilere etkileri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Süleyman Demirel Üniversitesi.
- Emes, C. E. (1997). Is Mr Pac Man eating our children? A review of the effect of video games on children. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 42(4), 409-414.
- Erdoğan, F. K. (2019). *Akran etkileşiminin otizm spektrum bozukluğu olan bir bireyin dil ve oyun gelişimine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Ergin, G. (2017). *Otiizm spektrum bozukluğu olan çocukların hayali oyun davranışlarının çeşitlendirilmesinde ipucunun giderek arttırılmasıyla öğretimin etkililiği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Anadolu Üniversitesi.
- Erikson, E. (1963). *Childhood and society. (Second Edition)*. New York: Norton Publication.
- Gökgöz, Y. (2019). *Otiizm spektrumundaki bireylerde oyun konsollu fiziksel aktivite programıyla steryotipik hareketlerin azaltılması, fiziksel uygunluk ve sosyal uyumun geliştirilmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi], Marmara Üniversitesi.
- Gülay Ogelman, H., & Güngör, H. (2021). Çocuk gelişimi öğrencilerinin çocuk sevme düzeylerinin çocuk katılımı farkındalığı düzeylerini yordayıcı etkisi. *International Journal of Field Education*, 7(1), 51-61.
- Güney, N. (2002). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş çocukların bilişsel üslupları ile oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Ankara Üniversitesi.
- Gürsoy, F., Aydoğdu, F., Aysu, B., & Aral, N. (2019). Engelli çocuklarda oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerdeki eğilimler. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 2 (4), 44-57. DOI: 10.36731/cg.658991
- Holmes, E., & Willoughby, T. (2005). Play behaviour of children with autism spectrum disorders. *Journal of Intellectual ve Developmental Disability*, 30(3), 156-164
- Huizinga, J. (2020). *Homo ludens*. Editora Perspectiva SA.
- Kacmaz, G., & Dube, A. K. (2022). Examining pedagogical approaches and types of mathematics knowledge in educational games: A meta-analysis and critical review. *Educational Research Review*, 35, 100428.
- Kaptan, S. (2018). *Otiizm spektrum bozukluğu olan çocuklara video modelle öğretim yöntemiyle sosyodramatik oyun öğretimi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- Karabulut, A. & Tavil, Y. Z. (2016). Zihin engellilere kardeş aracılığıyla sunulan öğretim programının oyun kurallarının öğretiminde etkililiği. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16 (3), 884-901. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/aibuefd/issue/24917/263018>

- Karaman, N. (2023). *Oyun gelişiminin ölçülmesinde gelişimsel oyun değerlendirme aracının güvenilirlik araştırması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Gazi Üniversitesi.
- Kars, S. (2018). *4-6 Yaş arası otizm spektrum bozukluğu olan çocukların oyun beceri ve davranışlarının incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Hacettepe Üniversitesi.
- Kaytez, N., & Durualp, E. (2014). Türkiye’de okul öncesinde oyun ile ilgili yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/goputeb/issue/7322/95830>
- McLean, M. E., Hemmeter, M., & Snyder, P. (2014). *Assessing infants and preschoolers with special needs*. Prentice Hall.
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Boston: Thomson Course Technology PTR.
- Odluyurt, S. (2013). Kaynaştırmaya devam eden otistik özellikler gösteren çocuklara kurallı oyun öğretiminde akranları tarafından doğrudan model olma ve videoyla model olma öğretimının etkilerinin karşılaştırılması. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 13 (1), 523–540.
- Öğretir, A. D. (2008). Oyun ve oyun terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(8), 94-100.
- Ökcün Akçamuş, M. Ç., Acarlar, F., & Alak, G. (2018). Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda taklit türlerinin oyun karmaşıklığı ve sözcük dağarcığı ile ilişkileri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 19 (4), 747-775. DOI: 10.21565/ozelegitimdergisi.412199
- Ökcün, M. Ç. (2008). *Otistik bir çocuğun annesinin kaynaştırılmış oyun grupları modeline göre kurallı oyunlara yönelik rehberliğinin betimlenmesi “tek katılanlı vak’a çalışması”* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Marmara Üniversitesi.
- Özcan, H., Şahin, H., Çıra, O., & Koca, P. P. (2022). Otizm spektrum bozukluğu gösteren öğrenciler için oyun-tabanlı artırılmış gerçeklik uygulaması tasarlama ve geliştirme. *Bilgi ve İletişim Teknolojileri Dergisi*, 4 (2), 227-246. DOI: 10.53694/bited.1177541
- Özyürek, A., & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. SAGE Publishing.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in human behavior*, 63, 50-58.
- Saral, D. (2017). *OSB olan çocukların hayali oyun sıklığını ve çeşitliliğini arttırmada ipucunun giderek artırılmasıyla öğretimin etkililiği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi], Anadolu Üniversitesi.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. John Wiley & Sons.

- Şengül, Y. (2018). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocukların nesnel oyun ve taklit becerilerinin alıcı ve ifade edici dil sözcük dağarcığı ile ilişkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi], Ankara Üniversitesi.
- Taşpınar, M. (2016). *Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Edge Akademi.
- Thorp, D. M., Stahmer, A. C., & Schreibman, L. (1995). Effects of sociodramatic play training on children with autism. *Journal of autism and developmental disorders*, 25(3), 265-282.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407-420.
- Toraman, Ç., Çelik, Ö. C., & Çakmak, M. (2018). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının akademik başarıya etkisi: bir meta-analiz çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(6), 1803-1811.
- Tuna, A. (2020). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklara robot tarafından sunulan öğretim uygulamasının çocukların sembolik oyun becerileri üzerindeki etkileri* [Yayımlanmamış doktora tezi], Trakya Üniversitesi.
- Tüfekçioğlu, U. (2008). Okul öncesi eğitimde oyun ve önemi. U. Tüfekçioğlu (ed.), *Çocukta oyun gelişimi, beden eğitimi ve oyun öğretimi* İçinde. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Verenikina, I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003, July). Child's play: Computer games, theories of play and children's development. In *proceedings of the International Federation for Information Processing Working Group 3.5 open conference on Young children and learning technologies-Vol. 34* (pp. 99-106). Australian computer society, Inc.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., ... & Yukhymenko, M. (2012). Our princess is in another castle: A review of trends in serious gaming for education. *Review of educational research*, 82(1), 61-89.
- Zercher, C., Hunt, P., Schuler, A., & Webster, J. (2001). Increasing joint attention, play and language through peer supported play. *Autism*, 5(4), 374-398.