

ÇOKLU YETERSİZLİKTE ETKİLENMİŞ BİR ÇOCUKTA VIDEO İLE İPUCU ÖĞRETİM YAKLAŞIMININ ÇOCUĞUN OYUN OYNAMA BECERİ İLİŞKİLİ HAREKETLERİ ÜSTÜNDEKİ ETKİLİLİĞİ

EFFECTIVENESS OF VIDEO-PROMPT INSTRUCTIONAL APPROACH ON CHILDREN'S PLAY-SKILL RELATED MOVEMENTS IN A CHILD WITH MULTIPLE DISABILITIES

Yrd. Doç. Dr. Gül KAHVECİ

Lefke Avrupa Üniversitesi Dr.Fazıl Küçük Eğitim Fakültesi
Özel Eğitim Öğretmenliği Bölümü Gemikonağı- Lefke KKTC

gkahveci@eul.edu.tr

Özet

Özel eğitim öğretmenlerinin karşılaştıkları problemlerden biri de çoklu yetersizliğe sahip olan çocuklara oyun becerilerini kazandırmaktır. Oysaki bilgisayarlar ve video ipucu ile verilen destekler, uygun yazılım, donanım ve uyarlanmış oyuncaklarla bu çocukların oyun oynamaları mümkün gözükmektedir. İlişkili makale oyun becerilerinin çoklu yetersizliğe sahip olan çocuklarda birleştirilmiş davranışsal konsültasyon süreçleri içinde yer alan video ile ipucu şeklinde sunulan öğretim uygulamasının üç farklı oyun oynama hareketi üzerindeki etkililiğini ortaya çıkarmak için gerçekleştirilmiştir. Araştırmada yer alan katılımcı serebral palsiye sahip, gözlük kullanan ve aynı zamanda orta seviyede zihinsel yetersizliği olan 8 yaşında bir kız çocuğudur. Çocukla birlikte gittiği her yerde anne telefonu ile kısa videolar çekmiş ve bu videolar dikkat çekici hale dönüştürülmesi için ses ve görüntü efektleri eklenerek video ile ipucu stratejisinin uygulanmasında yararlanılmıştır. Sonuç olarak, toplanan uygulama verilerinden yola çıkıldığında, çoklu yetersizliğe sahip çocuğun video ile ipucu yönteminin birleştirilmiş davranışsal konsültasyon çerçevesinde gerçekleştirilen oyun oynama becerisini kazanmada etkili bir yöntem olabileceği izlenimi elde edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Çoklu yetersizlik, birleştirilmiş davranışsal konsültasyon, video ile ipucu, oyun oynama, özel eğitim

Abstract

One of the problems faced by special education teachers is to teach children with multiple disabilities how to play games. On the other hand, it is possible to teach for these children to play games with computers, video prompting, appropriate software, hardware and adapted toys. The related article was carried out in order to reveal the effectiveness of the teaching practice presented in the form of conjoint behavior consultation involved in video prompting in children with multiple disabilities for teaching three different playing behaviors. The participant in the study is an 8-year-old girl with cerebral palsy (CP) and mental retardation, using glasses. Her mother took short video recordings from the places where they go together with her phone and by using these recordings some voices and some video effects were added in order to create video prompting material. As a result, after data collection we get the impression that for children with multiple disabilities, the video prompting method may be an effective way of teaching the playing ability in the context of the conjoint behavioral consultation procedures.

Key words: Multiple disabilities, conjoint behavior consultation, video prompting, playing, special education

Giriş

Çoklu yetersizliğe sahip olan çocukların gelişiminin ve eğitiminin yasal düzenlemelerde yer almasına karşın özel eğitim öğretmenlerinin çeşitli problemlerle karşılaştığı ifade edilmektedir (Adıgüzel, Kızır ve Eratay, 2017). Bu problemler arasında özel eğitim öğretmenlerinin çoklu yetersizlikler hakkında yeterli bilgi ve beceriye sahip olmadıkları, alanda çalışan uzman sayısının yetersiz olduğunu, ekip çalışmasının yetersiz olduğunu, müfredata ilişkin sorunlar olduğunu, hizmet içi eğitimin yetersiz olduğu ifade edilmektedir. Ayrıca, bu alanda problem yaşayan özel eğitim öğretmenlerine danışmanlık yapacak uzmanların bulunmaması gibi sorunların da olduğu belirlenmiştir (Başaran, 1994). Hiroyuki'nin gerçekleştirdiği bir araştırmada çoklu yetersizliği olan bireylerle çalışan öğretmenlerin danışmanlık hizmetlerinden yararlanmasının uygun olduğu ve danışmanlık hizmetinin yerinde eğitim yoluyla sunulmasının gerekliliği üzerinde durulmuştur (2008).

Çoklu yetersizliğe sahip olan çocukların eğitimi ile ilişkili problemlerden biri de motor becerilerdeki yetersizliklerin çocukların oyun oynama becerini olumsuz etkilediği ve öğretmenlerin bu çocuklara oyun becerilerini kazandırmalarındaki zorluktur. Toplumumuzda oyun ile ilişkili etkinlik ya da çalışmaların yeterince ilgi görmediği durumlarda oyun ve öğrenme arasındaki ilişki birbirine zıt olarak algılanabilmektedir. Oysaki oyun, herhangi bir şekilde öğrenmeden ayrı bir şey değildir ve bu algı şekli çoklu yetersizliği olan çocukların eğitimi ve hayattan aldıkları zevki olumsuz şekilde etkileyebilmektedir. Yetersizliği olan çocukların, özellikle de bilişsel boyutta yetersizliği olan çocukların oynamaktan hoşlanmadığı fikri sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Bu duruma karşılık günümüzde “Yardımcı Teknolojilerin” (YT) hızla ilerleyen adımları, çoklu yetersizliğe sahip çocukların oyun oynamalarını mümkün kılabilmekte ya da daha ileri düzey oyunların oynanabilmesini desteklediği ifade edilmektedir. Bilgisayarlar ve video ile verilen destekler, uygun yazılım, donanım ve uyarlanmış oyuncularla bu çocukların oyun oynamaları mümkün gözükmektedir (Leo, Medioni, Trivedi, Kanade ve Farinella, 2017). Ayrıca YT, bireyin işlevsel sınırlılıklarının üstesinden gelmede destek olarak yaşam kalitesinin atmasına hizmet etmektedir. YT kapsamındaki video modelleme (VM), etkililiği araştırmalarla tespit edilmiş kanıtla dayalı bir uygulamadır. VM, bireylerin, öğretilen beceri veya davranışları gösteren modellerin videolarını izleyerek davranışları öğrenmelerini sağlayan teknolojik bir yaklaşımdır. Modeller akran, eğitimci, aile üyeleri veya öğrencilerin kendileri olabilir. Öğrenme süreci içinde öğrenciler tüm beceriyi tamamlayan bir videoyu izledikten sonra, modellenmiş davranışları taklit etmektedirler. Video modelle öğretim (i) Videoyla Model Olma, (ii) Videoyla Geri bildirim, (iii) Video ile İpucu ve (iv) Bilgisayar Destekli Video Öğretimi olmak üzere dört şekilde gerçekleştirilebilmektedir. Video programı tarafından verilen ipucuna bağlı olarak bireye beceri basamağını anında yerine getirme fırsatı sağlayan ve bireyi aktif bir şekilde sürece dahil eden video eğitimi Video ile İpucu olarak adlandırılmaktadır (Cannella-Malone, Miller, Schaefer, Jimenez, Justin ve Sabelny, 2016).

Çoklu yetersizliklere sahip çocuklarla çalışırken çocuğun akademik, sosyal ve/veya davranışsal gereksinimlerini karşılamak için ebeveynlerin, öğretmenlerin ve diğer ilgili personelin işbirliği yaptığı bir hizmet sunum modeli olan birleştirilmiş davranışsal konsültasyondan (BDK) yararlanmak oldukça önemlidir. BDK, problem tanımlama, problem analizi, müdahalenin uygulaması ve değerlendirmesi gibi basamaklardan oluşmakta ve eğitim süreci içinde pek çok noktada karar verme aşamasında tüm katılımcıların görüşüne değer vererek en uygun müdahalenin ortaya çıkmasına hizmet etmektedir.

Bu araştırmanın amacı çoklu yetersizlikten etkilenmiş bir çocukta Video ile İpucu öğretim yaklaşımının çocuğun oyun oynama beceri ilişkili hareketleri üzerindeki etkililiğini saptamaktır. Araştırmanın bağımsız değişkeni birleştirilmiş davranışsal konsültasyon süreçleri içinde yer alan video ile ipucu şeklinde sunulan öğretim uygulaması, bağımlı değişkenleri ise üç farklı oyun oynama hareketi ile betimlenmiş davranışlarıdır.

Katılımcı

Bu araştırmanın katılımcısı çoklu yetersizliğe sahip 8 yaşında bir kız çocuğudur. Ayşe, dört ekstremitede kasılmaları olan CP ye sahip, ses çıkartabilen, destekle emekleyebilen ve gözlük kullanan, orta seviyede zihinsel yetersizliğe sahip, güzel gülümsemesi olan bir çocuktur. Ayşe’den ön beceri olarak istenen; nesneye doğru elini uzatabilmesi, bilgisayarda en az beş dakika olacak şekilde kendisi için yapılmış farklı videoları izleyebilmesidir.

Araştırma Modeli

Araştırmada, birleştirilmiş davranışsal konsültasyon süreçleri içinde yer alan video ile ipucu şeklinde sunulan öğretim uygulamasının, katılımcının üç farklı oyun oynama hareketi ile betimlenmiş davranışları üstündeki etkisini sınamak amacıyla, tek denekli araştırma yöntemlerinden davranışlar arası çoklu yoklama modeli kullanılmıştır. Davranışlar arası çoklu yoklama modeli, katılımcıya uygulanan bir yöntemin

etkisinin birden fazla hedef davranış üzerinde araştırıldığı bir modeldir (Tekin ve Kırcaali - İftar, 2004, s.96-97).

Deney Süreci

Araştırmanın deney sürecine başlamadan önce birleştirilmiş davranışsal konsültasyon süreçleri danışman tarafından işe koşularak çoklu yetersizliği olan çocuklar için aşağıda verilen sorulara yanıt verilmeye çalışılmış ve deney süreci olması gereken cevaplar göz önünde bulundurularak tasarlanmıştır.

Danışman, özel eğitim öğretmeni ve aile ile yaptığı görüşmelerde öğrencinin temel beceri ve öğretim ihtiyaçlarını belirleyerek yerinde eğitim uygulamasına geçmiştir. Bu çerçevede özel eğitim öğretmenine kazandırılması hedeflenen yeni bakış açısı çoklu yetersizliğe sahip öğrencilerde iletişim, motor ve duyu ilişkili temel becerilerin, işlevsel etkinlik-temelli amaçların içine dağıtılarak (infuse) öğretim uygulamalarının gerçekleştirilmesidir. Örneğin, baş kontrolü geliştirilmesi gerekli kritik bir temel beceridir. Bununla birlikte, baş kontrolünün geliştirilmesi öğrenci için anlamlı bir bağlamdan uzak, tek başına bir beceri olarak değil sürmekte olan öğretim uygulamalarının içine dağıtılarak çalışılması uygun yaklaşımı oluşturmaktadır. Benzer şekilde duruş-oturuş kontrolü ise gün boyunca neredeyse her faaliyetin içine dağıtılabilen ve öğrenci için çok gerekli olan kritik bir temel becerinin başka bir örneğidir. Temel beceri olarak ele alınan motor becerilerin sürmekte olan eğitim etkinliği içine dağıtılması sürecinde öğrencinin bu uygulamalara katılımındaki kaliteyi ortaya çıkararak çeşitli sorular vardır. Konsültasyon süreçlerini gerçekleştiren danışman bu sorulardan yararlanarak çoklu yetersizliğe sahip öğrencinin devam ettiği eğitim kurumundan aldığı desteğin uygunluğunu ve niteliğini verdiği dolaylı hizmet ile arttırmayı amaçlamıştır. Danışman, çoklu yetersizliğe sahip çocuğa verilen özel eğitimin niteliğini arttırmak amacı ile “Motor Gelişim ve Katılımın Kalite Göstergeleri” (Tablo 1) ilişkili sorulardan müdahale öncesinde yararlanarak uygun öğretim standart ve stratejilerinin tasarımını gerçekleştirmiş ve konsültasyon sürecinde alınan ortak karar sonrasında uygulamaya geçilmiştir.

Tablo 1. Motor Gelişim ve Katılımın Kalite Göstergeleri

1. Öğrencinin BEP’i, motor gelişimi ve öğretim etkinliklerine/süreçlerine katılımı içeriyor mu?
 - a) Öğretim süreçleri arasındaki geçişlerde öğrencinin hareketi (nasıl sağlanıyor?)
 - b) Duruş kontrolü ve pozisyonlandırma (nasıl sağlanıyor?)
 - c) Öğretim etkinliklerine ya da süreçlerine katılım (Etkinliğin içindeki nesne ile ilişkili ulaşma, kavrama, uyarılma, serbest bırakma nasıl sağlanıyor?)
2. BEP’e eklenmesi gereken hedefler var mı?
3. Motor ihtiyaçları ev, okul, iş ve diğer topluluk rutinleri içinde belirlenmiş mi?
4. Yeterli fırsatlar veriliyor mu?
 - a. Öğrencinin halihazırda sahip olduğu motor becerileri ile öğretim süreçlerine katılımı sağlanıyor mu ya da motor becerileri geliştirmek için çeşitli girişimlerden yararlanılıyor mu?
 - b. Katılımı veya canlılığı artıracak yeni beceriler geliştiriliyor mu?
5. Motor gereksinimlere gösterilen dikkat sosyal, iletişim, akademik gibi alanlardaki gereksinimler ile dengeleniyor mu?
6. Motor becerilerine vurgu aile önceliklerini yansıtıyor mu?
Temel motor becerilere bir örnek;
Duruş-Oturuş ve Duruş-Oturuş Kontrolü
 1. Öğrenci en az iki farklı pozisyon kullanıyor mu?
 - a. Kalça/diz eklemının açık olması ya da bükülmüş olması arasında pozisyonlar değiştirilerek uygulanıyor mu?
 - b. Eğer öğrencinin baş/boyun kontrolü zayıfsa duruş/oturuş pozisyonları dik ve eğik oturuş şeklinde değiştirilerek uygulanıyor mu?
 2. Pozisyonlar, öğrencinin meşgul olduğu etkinliklerle eşleşiyor mu?

(Etkinlik sırasındaki tipik duruş/oturuş pozisyonu etkinlik içindeki görevin taleplerini/gerekliliklerini karşılayabiliyor mu?)

3. Öğrenci en az saatte bir kez olacak şekilde pozisyon değiştiriyor mu? Ne kadar süre aynı pozisyonda kalıyor?

4. Öğrenci bu pozisyonda etkinliğe aktif olarak katılmakta mıdır?

5. Öğrenci, pozisyonunu korumak için aktif katılım sergiliyor mu?

6. Duruş-oturuş pozisyonunun hizalı olması için kullanılan araç yeterli ve gerekli mi?

Ek olarak

1. Öğrencinin;

a. Hareketini genişletmeye ihtiyacı var mı?

b. Kuvvet ve dayanıklılığını geliştirmeye, kas gerginliğini, hareketin kalitesini, koordinasyonunu, duyu bütünlemesini, motor planlamayı ve algısını geliştirmeye ihtiyacı var mı?

2. Eğer var ise bu ihtiyaçları süre giden öğretim süreci içinde karşılığını buluyor mu?

Araştırmanın deney süreci, başlama düzeyi verileri, öğretim oturumları ve izleme oturumlarından oluşmuştur. Tüm oturumlar bire-bir öğretim düzenlemesi biçiminde gerçekleştirilmiştir. Öğretim oturumlarına başlamadan önce, kazandırılması planlanan davranışa ait başlama düzeyi verisi toplamak için en az üçer oturum üst üste kararlı veri elde edinceye kadar yoklama verisi toplanmıştır. Genelleme oturumlarında oyuncaklar arası genellemeye (farklı araç geçiş) bakılmıştır. Araştırmaya başlamadan önce katılımcıya sunulacak ipucunun ne olacağı saptanmıştır. Örneğin; genelleme oturumlarında oyuncak kuşun oyuncak uçak gibi havada uçabildiğini ifade eden hareket ipucunun belirlenmesi gibi.

Katılımcının ihtiyaç duyduğu görevlerin çok aşamalı doğası ve çoklu yetersizliklerin var olduğu durum sebebi ile konsültasyon kararı sonucu öğretim uygulaması olarak Video ile İpucu süreçleri tercih edilmiştir. Ayşe'nin dikkatini videoya odaklaması için görsel ve ses uyararı yüksek özel bir video uygulaması gerçekleştirilmiş ve istenilen etki olan dikkat sağlandıktan sonra "Video ile İpucu" şeklinde sunulan öğretim uygulamasına geçilmiştir. Çoklu yetersizliği olan çocuklar için eğitim videosu hazırlamak, tipik gelişim gösteren çocuklar ile aynı olmadığından eğitim videoları içinde yer alan görüntüler, seslendirme, akış hızı ve süre Ayşe için uyarlanarak çalışmada yerini almıştır.

Araştırma, uygulama öncesinde Ayşe'nin tercih ettiği oyuncaklar ve Ayşe'nin içinde bulunduğu çevre göz önüne alınarak ve en sevdiği pekiştireçler belirlenerek desenlenmiştir. Bu çalışmada basit ve ileri düzey olmak üzere iki seviyede yardımcı teknoloji uygulamalarından destek alınmıştır. Oyun oynamada kullanılan oyuncak uyarlamaları basit düzey, Video ile İpucu yaklaşımı ise ileri düzey teknolojinin kullanıldığı sistemleri temsil etmektedir.

Videolar Ayşe'in içinde yaşadığı çevredeki görüntüleri ve sevdiği oyuncakları içerir şekilde oluşturulmuştur. Uygulama içinde yer alan tüm oyuncaklar üzerine Velcro bandı yapıştırmak kaydı ile ve Velcrolu eldiven ile elde tutulabilir hale getirilerek uyarlanmıştır. Ayşe'nin oyuncak ile oynama davranışları şöyledir: 1. Oyuncakları tutarak havada hareket ettirme, 2. Oyuncakları bir zemin üzerinde hareket ettirme, 3. İki oyuncuğu birbiri ile ilişkili olacak şekilde hareket ettirme. Talep edildiğinde bu davranışların ortaya çıkması uygun davranış şeklinde kaydedilmiştir. Uygun olmayan davranışlar ise Ayşe'nin oyuncuğu hareket ettirmemesi ve oyuncuğu hiç tutmamasıdır.

Verilerin Çözülmesi

Bu çalışmada, etkililik, güvenilirlik (gözlemciler arası güvenilirlik ve uygulama güvenilirliği) verileri toplanmıştır.

Etkililik Verileri

Bu araştırmada veriler, araştırmacı tarafından, tüm süre kaydı veri toplama formu ile üç farklı davranış için toplanmıştır. Bu oyun ilişkili davranışlar şunlardır: 1. Oyuncakları tutarak havada hareket ettirme, 2. Oyuncakları bir zemin üzerinde hareket ettirme, 3. İki oyuncu birbiri ile ilişkili olacak şekilde hareket ettirme.

Öğretim oturumlarında ise her bir oturumda tek deneme yapılmıştır. İlk davranış için katılımcının videoyu izlemesi ve videoda yer alan olayı taklit etmesi istenmiştir. Örneğin, katılımcıdan videoda yer alan “havada uçan uçak” görüntüsüne bakması istenmiştir. Bu görüntü katılımcının annesi ile parka gittiklerinde birlikte havada uçan uçak gördükleri anlardır. Anne bu görüntüleri içinde kendilerinin de olacağı şekilde telefonu ile görüntü almış sonrasında ilişkili görüntülere video uygulaması içinde yer verilmiştir. Daha sonra oluşturulan video görüntüleri durdurularak katılımcıdan uyarılma yapılmış oyuncak uçak ve elindeki uyarılma yapılmış eldiveni ile oyuncak uçağı tutarak havada uçurma hareketi şeklinde oyun oynaması talep edilmiştir. Bu uygulama sırasında katılımcı kendi için özel yapılan sandalyesinde oturarak videoyu izlemekte ve sandalyenin önündeki tablaya yerleştirilen oyuncuğı tutarak havaya kaldırıp hareket ettirerek oyun oynamaktadır. İkinci oyun ilişkili davranış ise katılımcının sert süngerden yapılmış eğimli yastığa yatırılarak gerçekleştirdiği ördekleri suda yüzdürme oyunudur. Katılımcı önce sandalyesinde annesi ile parktayken görüntülediği yüzen ördekleri kendisi için özel şekilde hazırlanan videoda seyretmiş arkasından sert sünger üzerine alınarak kolları boşlukta kalacak şekilde pozisyonlandırılmış ve önündeki oyuncak ördeği tabanında az miktarda su bulunan kaptaki yüzdürme hareketi yapması istenmiştir. Bu hareketi yapabilmesi ek olarak baş kontrolünü de sağlamasını gerektirmektedir. Üçüncü ve son oyun ilişkili davranışta ise katılımcının benzer oyun ilişkili hareketleri iki elini kullanarak yapması istenmiştir. Gözlem süresi sonunda katılımcının doğru tepkide bulunduğu süre belirlenmiş ve grafiğe işlenmiştir.

Güvenirlilik Verilerinin Toplanması

Araştırmada, gözlemciler arası güvenirlilik ve uygulama güvenirliliği olmak üzere iki tür güvenirlilik verisi toplanmıştır. Güvenirlilik verisi toplamak amacıyla, uygulamanın tamamı video kamerası ile kaydedilmiş, güvenirlilik verilerinin toplanacağı oturumlar (her oturum için % 80) yansız olarak seçilmiş, on yılın üzerinde alanda deneyimi olan bir özel eğitim öğretmeni tarafından izlenmiş ve daha sonra elde edilen güvenirlilik verileri oluşturulan kayıt formlarına kaydedilmiştir.

Gözlemciler Arası Güvenirlilik

Araştırmada, katılımcının video ipucu sonrası oyun oynaması talep edildiğinde verdiği tepkiler tüm oturumlar için % 80 yansız olarak belirlenen oturumlar izlenerek gözlemciler arası güvenirlilik toplanmıştır. Gözlemciler arası güvenirlilik araştırmacı ve deneyimli özel eğitim öğretmeni tarafından gerçekleştirilmiştir. Araştırmada, gözlemciler arası güvenirlilik; “görüş birliği / (görüş birliği + görüş ayrılığı) x 100” formülü kullanılarak hesaplanmıştır (Kırcaali-İftar ve Tekin, 1997, s.55). Güvenirlilik sonuçları %100 bulunmuştur.

Uygulama Güvenirliliği

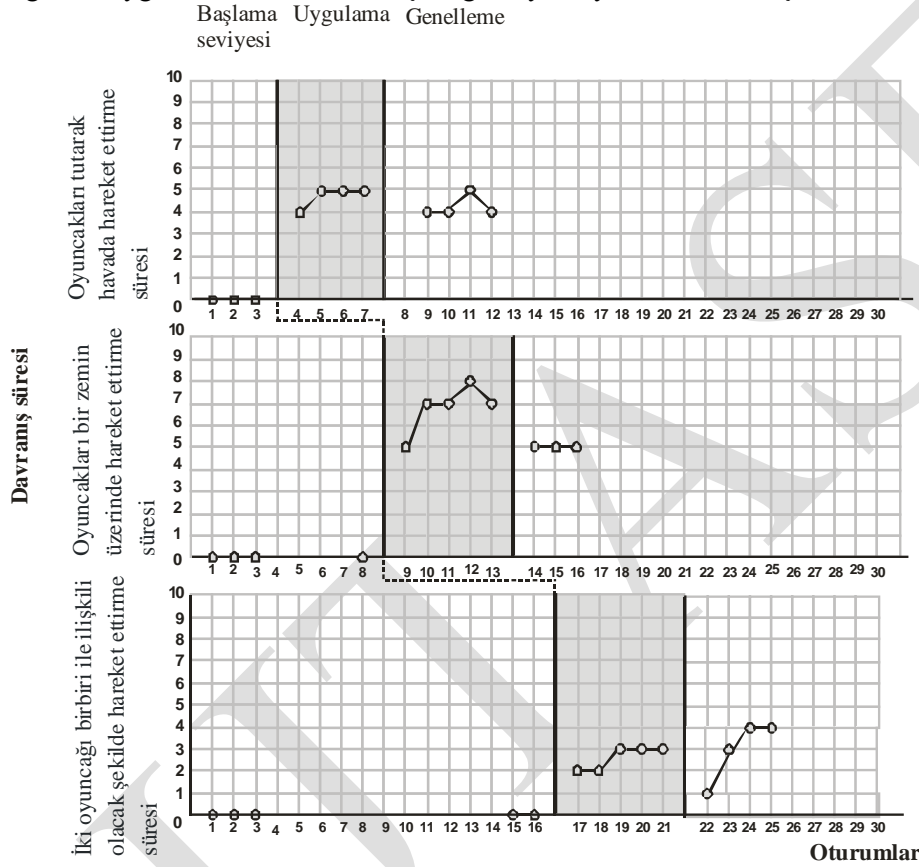
Uygulama güvenirliliği için toplanan veriler, “görüş birliği / (görüş birliği + görüş ayrılığı) x 100” formülü kullanılarak hesaplanmıştır (Kırcaali-İftar ve Tekin, 1997, s.55). Uygulama güvenirliliği verisi toplamak amacıyla, uygulamanın tamamı video kamerası ile kaydedilmiş, güvenirlilik verilerinin toplanacağı oturumlar (her oturum için % 80) yansız olarak seçilmiş, oturumlar deneyimli özel eğitim öğretmeni ve bir başka özel eğitim uzmanı tarafından izlenmiştir. Daha sonra elde edilen güvenirlilik verileri oluşturulan kayıt formlarına kaydedilmiştir. Araştırmanın yoklama, uygulama ve genelleme oturumlarında araştırmacının (a) araç uyarlamaları, (b) video ipucu sürecini sunma, (c) oyun talep etme, (d) uygun oyun tepkilerine ilişkin uygulama güvenirliliği verisi toplanmıştır. Güvenirlilik sonuçları %100 bulunmuştur.

BULGULAR

Birleştirilmiş davranışsal konsültasyon süreçleri içinde yer alan video ile ipucu şeklinde sunulan öğretim uygulaması kullanılarak, çocuğun oyun oynama beceri ilişkili hareketlerine ilişkin elde edilen verilerin grafiği Şekil 1'de gösterilmiştir.

Grafikte yatay eksen oturum sayısını, dikey eksen ise oturumlarda katılımcının gösterdiği oyun oynama süresini göstermektedir. Bu grafikte elde edilen veriler, yoklama oturumları, uygulama oturumları ve genelleme oturumları olmak üzere üç evrede incelenmiştir.

Şekil 1. Birleştirilmiş davranışsal konsültasyon süreçleri içinde yer alan video ile ipucu şeklinde sunulan öğretim uygulaması kullanılarak, çocuğun oyun oynama beceri ilişkili hareketlerine ilişkin grafik



Sonuç

Sonuç olarak, toplanan uygulama verilerinden yola çıkıldığında, çoklu yetersizliğe sahip çocuğun Video ile İpucu yöntemi kullanılarak birleştirilmiş davranışsal konsültasyon çerçevesinde gerçekleştirilen oyun oynama becerisi ile ilişkili davranışlarının olumlu şekilde gelişmeye başladığını ifade etmek mümkündür. Paulsson (1995) ileri düzeyde motor yetersizliği olan çocukların yaratıcı ve aktif şekilde oyun oynamada güçlük çektiğini ifade etmektedir. Çoklu yetersizliğe sahip çocuklar çoğunlukla oyun oynamak istemekte fakat bu beceriyi gerçekleştirememektedir. Uzun dönemde ise giderek daha pasif olmakta ve kendilerine güvenleri azalmakta olduğundan çoklu yetersizliğe sahip çocuklarda nasıl oyun oynanabileceğinin öğretimi önem kazanmaktadır. Buna ek olarak çocukların sahip oldukları motor yetersizlikler ya da dikkat becerilerindeki sınırlılık durumunun üstesinden gelmede farklı yaklaşımların denenmesi bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmadaki temel sonuç video ile ipucu tekniği ile çoklu yetersizliğe sahip çocukların içinde buldukları çevre içinde ola gelen olayları oyun sırasında taklit ederek

algılayabilmelerinin mümkün olabileceğidir. Murphy ve çalışma arkadaşları ilişkili oyunlarda kullanılan oyuncakların çoklu yetersizliğe sahip çocuklar için görsel, işitsel ve dokunsal uyaran sağlamada yeterli yoğunluğa sahip olduğunu ifade etmişlerdir (Murphy ve diğ., 1986). Bunun yanı sıra çocukların oyun hareketlerini tekrarlı davranışlar haline çevirme tehlikesi olduğunu fakat oyuncakların çocuğa özel seçimi ve uyarlanması ile tekrarlı davranışların azalabileceği yapılan diğer çalışmalarda açıklanmaktadır (Brodin, 1999). Aynı araştırmacı çocuğun gelişimine uygun ve yeterli uyaranı sağlayabilen oyuncaklar ile oynandığında çoklu yetersizliğe sahip olan çocukların aktif şekilde oyun hareketlerini sergileyebileceklerini ifade etmiştir. Murphy ve arkadaşlarının ve Brodin'in yaptıkları çalışmalar bu araştırma ile uyumludur. Katılımcı, oyuncakların kendi gelişim seviyesine uygun seçimi ve gerekli oyuncak uyarlamalarının gerçekleştirilmesi ile tekrarlayıcı hareketler sergilememiş, oyuncaklara ilgi göstererek oyun oynamaya genellemeler yaparak devam etme davranışları sergilemiştir. Uçak yerine oyuncak kuş, ördek yerine oyuncak balık ile uygun şekilde hareket ederek oyununu sürdürmüştür. Ek olarak oyun süreci içinde katılımcının kas dayanıklılığında ve başını tutma davranışında ilerlemeler gözlemlenmiştir. Uygulama öncesinde eğitime gelirken zaman zaman ağlayan katılımcının, oyun sürecine aktif katılımı sonrasında ağlamadan neşeli şekilde okula gelmeye başlaması çocuğun iyi oluş halinin uygulamadan olumlu etkilediği izlenimini uyandırmaktadır. Aynı zamanda oyun sırasında sürekli oyun mekanı değişiklikleri ile katılımcının iskelet ve kas sistemini koruduğu böylelikle de sabit duruş/oturuş sonrası ortaya çıkabilecek olumsuz etkilerden de kurtulduğu söylenebilir. Tüm bunlara ek olarak katılımcının ilişkili oyun içinde nesnelerin seslerini çıkarmaya gayret göstermesi de öğretmeni ile etkileşimli oyun oynamaya hizmet etmiş böylelikle de çocuğun sosyal becerilerini ilerletmesine fırsat hazırlamıştır. Gelecek çalışmalarda farklı oyuncak uyarlamaları ve yardımcı teknolojilerden gereğince yararlanılması ile çoklu yetersizliğe sahip çocukların genişletilmiş oyun repertuarlarına sahip olmaları ve etkin katılımcıya dönüşen bu çocukların iyi oluş seviyelerinin incelendiği çalışmalara yer verilmesinin alana büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynakça

- Adıgüzel, Kizir ve Eratay, (2017). Ağır ve Çoklu Yetersizliği (AÇYE) Olan Bireylerle Çalışan Özel Eğitim Öğretmenlerinin Yaşadıkları Sorunların Belirlenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 18(1), 45-59.
- Başaran, İ. E. (1994). Eğitime Giriş. Ankara: *Yargıcı Matbaası*.
- Brodin, J. (1999) Play in children with severe multiple disabilities: play with toys—a review, *International Journal of Disability, Development and Education*, 46(1), 25–34.
- Cannella-Malone, H. I., Miller, O., Schaefer, J. M., Jimenez, E. D., Justin, E., and Sabielny, L. M. (2016). Using Video Prompting to Teach Leisure Skills to Students With Significant Disabilities. *Exceptional Children*, 82(4): 463–478.
- Hiroyuki, S. (2008). Support for teachers of education for children with multiple disabilities through school consultation. *NISE Bulletin*, 9: 27-36.
- Kırcaali-İftar, G. ve Tekin, E. (1997). [Tek denekli araştırma yöntemleri](#), s.55. Ankara: *Türk Psikologlar Derneği*.
- Leo, M., Medioni, G., Trivedi, M., Kanade, T., Farinella, G.M. (2017). Computer vision for assistive Technologies, 154, 1-15.
- Murphy, G., Carr, J. & Callias, M. (1986) Increasing simple toy play in profoundly mentally handicapped children. Designing special toys, *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 16(1), 45–58.
- Paulsson, K. (1995) *Dom säger att jag ser mer normal ut med benbrotteser* [They say I look normal with artificial legs], Stockholm University.
- Stasolla, F., Caffo, A.O., Picucci, L., Bosco, A. (2013). Assistive technology for promoting choice behaviors in three children with cerebral palsy and severe communication impairments. *Research in developmental disabilities*; 34(9): 2694–2700.

Extended abstract

One of the problems faced by special education teachers is to teach play skills to children with multiple disabilities. But it is possible for these children to play games with computers, video support, appropriate software, hardware and adapted toys. One of the problems associated with the education of children with multiple disabilities is the inability of motor skills to negatively affect children's ability to play and the difficulty of teachers to teach play skills for these children. Rapidly advancing steps of Assistive Technologies are said to enable children with multiple disabilities to play or to support the playing of more advanced games. It is possible that these children play games with computers and video prompt, appropriate software, hardware and adapted toys (Leo, Medioni, Trivedi, Kanade and Farinella, 2017). The related article was carried out in order to reveal the effectiveness of the teaching practice presented in the form of conjoint behavior consultation involved in video prompting in children with multiple disabilities for teaching three different playing behaviors. The participant in the study is an 8-year-old girl with cerebral palsy (CP) and mental retardation, using glasses. Her mother took short video recordings from the places where they go together with her phone and by using these recordings some voices and some video effects were added in order to create video prompting material. The research was designed after getting information about Ayşe's selection of play toys and her popular reinforcements. This research has been supported by simple and advanced assistive technology applications in two levels. The toy adaptations used in the game play are simple level, and the video prompting approach represents the systems where advanced technology is used. The videos were created considering Ayşe's surrounding environment and her favorite toys. Velcro tape is applied on all toys in the application by making it possible to be hand-held with Velcro gloves. Ayşe's behavior with the toy is as follows: 1. Holding the toys in the air, 2. Moving the toys on a floor, 3. Moving the two playing hands in relation to each other. When requested, the appearance of these behaviors was recorded as appropriate behavior. Inappropriate behavior is that Ayşe does not move the toy and never keeps the toy. In the teaching sessions, only a single trial was conducted for each session. For the first act, the participant was asked to watch the video and imitate the event in the video. For example, the participant was asked to look at the "flying plane in the sky" image on the video. Afterwards, the created video images were stopped and the toy airplane adapted for the participant and the adaptive glove were requested to play the game in the air by holding the toy plane. During this practice, the participant plays by playing the video by sitting on the chair and holding the toy placed on the table in front of the chair. The second game-related behavior is playing with the toy duck on the floor and in order to do this participant need to have head control in the supine position. In the third and last game-related behavior, the participant is asked to perform similar game-related movements using both hands. At the end of the observation period, the correct response time of the participant was determined and plotted. The main result of this study is that it is possible that with video prompting techniques children with multiple disabilities can perceive the events that occur in participant's environment and imitate the actions during the game. Moreover, during the game activities some progress has been observed in the participant's muscular endurance and gripping behavior within the playing process. It can be said that the participant's skeletal and musculoskeletal system is protected by changing sitting position during the play. In addition to all this, the participant's effort to mimic the voices of the objects (plane, bird, duck) in the associated play served to play an interactive game with the teacher, thus creating the opportunity for the child to perform advance social skills. As a result, after data collection researcher get the impression that for children with multiple disabilities, the video prompting method may be an effective way of teaching the playing skills in the context of the conjoint behavioral consultation procedures. In the future this study may also include new adaptations of toys and well-being level of participants.