



## Yapı İnşa Oyun Performansının Dereceli Puanlama Anahtarıyla Değerlendirilmesi\*

Araştırma Makalesi / Research Article

 Sedef DİBEKLİ, Karabük Üniversitesi  
 Fatma Betül KURNAZ, Karabük Üniversitesi

### Öz

Bu çalışmada, oyun becerilerini değerlendirmeye yönelik bir dereceli puanlama anahtarının geliştirilmesi, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan ve normal gelişim gösteren çocukların oyun becerilerinin değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Değerlendirmelerde tutarlılığı sağlamak ve yorum yapma gücünü arttırmak amacıyla, oyun becerilerini değerlendirmede yapı inşa oyun türünde çocukların oyun süreci gözlenmiştir. Araştırmacılar tarafından yapı inşa oyununa yönelik ölçütler ve alt boyutlarının yer aldığı bir dereceli puanlama anahtarı geliştirilmiştir. Dereceli puanlama anahtarının güvenilirliği ve geçerliği uzman görüşüne dayalı olarak ve farklı değerlendiriciler arasındaki tutarlılığın araştırılması yoluyla incelenmiştir. Dereceli puanlama anahtarından elde edilen sonuçlar hem normal gelişim gösteren çocuklarda hem de hafif düzey zihinsel yetersizliği bulunan çocuklarda incelenmiştir. Normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyununda gerçek yaşamla ilişki kurmada, karşılaştığı problemi çözmede, dikkatini odaklamada, kullandığı materyali düzenlemede, sembolik anlamlar yüklemde, materyalin özelliklerini dikkate almada, düzenli ve sıralı bir yapı kurmada, yapıları düzenlemede ve esnek düşünmede ortalama puanlarının yüksek olduğu belirlenmiştir. Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan özel gereksinimli çocuklar ise düzenli ve sıralı yapı kurmada, karşılaştığı problemleri çözmede, dikkatini odaklamada diğer alanlara göre daha yüksek ortalama puanlara sahiptir.

### Anahtar Kelimeler

Oyun  
oyun becerileri,  
yapı inşa oyunu,  
dereceli puanlama anahtarı..

### Makale Hakkında

Gönderim Tarihi:11.04.2023  
Kabul Tarihi: 16.06.2023  
E-Yayın Tarihi:  
25.12.2023

### Assessing Construction Play Performance Using The Rubric

### Abstract

In this study, it was aimed to assess the play skills of children with mental retardation and typically developing children by using a rubric for assessing play skills. In order to ensure consistency in the assessment and to increase the power of interpretation, children's play process in the building construction play type was observed in the assessment of play skills. The researcher developed a rubric including the criteria and sub-dimensions for the construction play. The validity of the rubric was examined based on expert opinion and its reliability was examined by investigating the consistency between different assessors. The results obtained from the rubric were analysed both in children with normal development and in children with mild intellectual disability. It was determined that children with typical development had higher mean scores in establishing a relationship with real life, solving the problem encountered, focusing their attention, organizing the material used, attributing symbolic meanings, taking into account the properties of the material, establishing an orderly and sequential structure, organizing structures and flexible thinking in the construction play. Children with special needs with mental disabilities had higher mean scores in establishing an orderly and sequential structure, solving problems encountered, and focusing attention compared to other areas.

### Keywords

Play,  
play skills,  
construction play,  
rubric..

### Article Info

Received: 04.11.2023  
Accepted: 06.16.2023  
Online Published:  
12.25.2023

### Atıf (How to cite)

Dibekli, S. & Kurnaz, F.B. (2023). Yapı inşa oyun performansının dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmesi, Çocuk ve Gelişim Dergisi, 6 (12), 13-31.

**Sorumlu Yazar:** Sedef DİBEKLİ sedef.3119@gmail.com

\* Bu çalışma Fatma Betül KURNAZ danışmanlığında Sedef DİBEKLİ'nin Karabük Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü'nde hazırladığı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

## Giriş

Oyun, çocuğun yaşam boyu devam ettireceği en önemli işidir. Çocuğun en önemli işi olan oyun, öğrenme üzerinde de oldukça önemli bir yere sahiptir. Çocuklar, kendi kurdukları ya da yapılandırdıkları doğal oyun ortamlarında veya yetişkin yönlendirmesi olan oyun alanlarında çok sayıda yeni beceriyi öğrenebilirler (Ayan ve Memiş, 2012; Çoban ve Nacar, 2006; Ramani ve Brownell, 2014). Koşma, yürüme, sıralama çift veya tek ayak üzerinde zıplama, engel üzerinden atlama ve bisiklete binebilme gibi motor beceriler oyun aracılığıyla kazanılabilir. Bilişsel becerilerle ilgili kazanımlarda da oyun oldukça önemli bir yere sahiptir. Oyun esnasında çocuklar çok sayıda kavram edinirler, zihinsel becerileri kazanabilirler, aynı zamanda problem durumlarıyla başa çıkmayı da öğrenebilirler (Arslan, 2012).

Oyun becerileri, gelişimi normal seyreden çocuklarda olduğu gibi gelişimsel gecikme ve aksama gösteren çocuklarda da önemli bir yere sahiptir. Gelişimsel geriliği olan çocuklar, oyun becerileri konusunda akranlarına göre sınırlandırılmış olabilirler. Sıklıkla normal gelişim gösteren akranlarıyla oyun süreçlerinde benzerlik gösterememekte, oyundan benzer yararları sağlayamamaktadırlar (Hamm vd., 2006). Ancak normal gelişim gösteren akranları gibi oyun içerisinde bulunmayı severler. Dolayısıyla gelişimsel geriliği olan çocuklar da oyun oynayarak gelişme sağlayabilir ve eğitilebilirler (Ayan vd., 2012).

Genel olarak bakıldığında oyunla ilgili henüz kesin bir sınıflandırma yapılamasa da alan yazınında oyunla ilgili sosyal oyun ve zihinsel oyun olmak üzere iki çeşit sınıflandırma yapıldığı görülmektedir. Sosyal oyunlara amaçsız oyunlar, tek başına oyun, gözlemci olarak bir oyunu izleme, paralel oyun, birlikte oynanan oyun ve iş birliğine dayalı oyunlar örnek verilebilir. Zihinsel oyunlara işlevsel oyunlar, yapı inşa oyunları, dramatik oyunlar ve kurallı oyunlar örnek verilebilir (Ayan ve Memiş, 2012). Bu araştırma yapı-inşa oyunlarını konu aldığından diğer oyun türlerinin özelliklerinden söz edilmemiştir.

Yapı-inşa oyunları belirli düzene sahip olan amaç odaklı oyunlardır. Özellikle küçük çocukların seçtiği en yaygın etkinliklerden biri yapı-inşa oyunlarıdır. Çocuklar yeni yapılar inşa etmek veya gerçek olan bir nesneyi temsil eden bir ürün yaratmak için yapı-inşa oyuncaklarını kullanırlar. Çocuklar yapı-inşa oyunları sayesinde objeler arasında bedensel bağlar kurma sürecine girerler, kendi düşünceleri doğrultusunda oynarlar, yaratıcılıklarını geliştirirler ve kendilerini de yaratıcı bir şekilde ifade etme olanağı bulurlar (Çoban ve Nacar, 2006).

Yapı-inşa oyunları evde ve açık alanlarda oynanabiliyor olması yönüyle avantajlıdır. Yapı-inşa oyunlarında bloklar ve diğer yapı-inşa oyun materyalleri farklı biçimlerde kullanılabilir. Bu nedenle bloklar gibi diğer yapı-inşa materyalleri açık uçlu materyaller arasında yer alır. Açık uçlu materyaller, çocuklara birçok olanak sunarken, değişik görüşlerle ilgili ve olası çözümlerle ilgili ıraksak düşünmeyi geliştirmeye yardımcı olur. Kapalı materyaller de tek bir sonuca odaklanan yakınsak düşünmeyi geliştirmeye destek olur (Ness ve Farenga, 2016).

Yapı-inşa oyununda bloklar önemli bir materyaldir. Bu blokların kaldırılması veya bir yerden başka bir yere taşınması büyük ve küçük kasların gelişimini ve koordinasyonunu desteklemektedir. Bunlar daha çok çocukların ince motor ve kaba motor becerilerini geliştirebilmesi ve yaratıcılıklarını desteklemesi yönüyle önemlidir (Caldera vd., 1999). Blokların büyük çukur bloklar, birim bloklar, küçük masa blokları ve mukavva tuğlalar ile yumuşak köpükten yapılan bloklar olmak üzere farklı türleri bulunmaktadır. Bunlara ek olarak oyunlarda oval, eğri, üçgen,

yay, sütun, çubuk rampa ve payanda şeklinde bloklar da kullanılabilir. Çocuklar bloklardan yararlanarak, bir birim, yarım birim, birimin iki katı veya birimin dört katı, blokların uzunluğu gibi matematiksel kavramlarla da tanışma fırsatı bulurlar (Nath ve Szücs, 2014; Stannard vd., 2001).

Oyunların niteliği kadar çocukların oyunlarda sergiledikleri davranışlar da önemlidir. Bu davranışlar çocuktan çocuğa çeşitlilik gösterebilir. Çocuklar sadece nesnelere dokunmakla kalmaz, nesnelere yararlanarak bir şeyler inşa etmek, yaratmak arzusundadırlar. Bu oyunlar tek başına oyun ve paralel oyun döneminde başlar (Çelik ve Bencik Kangal, 2022). Küçük kas gelişimini gerektirdiği gibi çocuğun zihinsel gelişimine de katkısı olur (Taşkın Gökçe ve Kandır, 2022). Mandal, dil çubuğu ve lastikle oynanan yapı-inşa oyunları, küpten kule, ev vb. yapma, blok tasarımı, legolarla köprü, robot vb. ürünler yapma, karakter ve senaryolar oluşturan bloklar, hayvan yapmak için bloklar (çiftlik gibi), hizmet blokları (meslekler ve taşıtları), yarış parkuru blokları (garaj, atölye yapımı), dekor taşlarıyla örüntü ve resim çalışması gibi nesnelere kullanılarak oynanan oyunlar yapı inşa oyununa örnek verilebilir.

Yapı-inşa oyunuyla ilgili alan yazını incelenmiş; yapı-inşa oyun davranışını açıklamayı amaçlayan (Kodsi, 2022) çalışmalara; yapı inşa oyunu ile tasarlanmış öğretim süreçlerinin bilişsel gelişime (Park, 2019a), yaratıcılığa (Ness ve Farenga, 2016) etkisinin araştırıldığı çalışmalara; yapı-inşa oyunları ile öğretmenin rolü (Park, 2019b) arasındaki ilişkileri açıklamayı amaçlayan çalışmalara rastlanmıştır. Yapı-inşa oyun performansının değerlendirilmesine yönelik bir ölçme ya da değerlendirme aracına rastlanmamıştır.

Bu çalışmada çocukların yapı inşa oyunu sırasında, gösterdikleri oyun davranışlarının ve performanslarının değerlendirilmesine yönelik bir dereceli puanlama anahtarı geliştirilmesi amaçlanmıştır. Oyun becerilerinin değerlendirilmesinde, içerik yetişkinler tarafından belirlenir ve bu değerlendirmeler çocukların ortaya koyduğu ürünlerle ilgilidir (Pellegrini, 2001). Bu nedenle, çalışmada çocukların oyun sırasında oluşturdukları ürünlerin, yapı inşa oyununda gerçekleşmesi beklenen davranışlarla ilişkilendirilerek, standart durum ve önceden belirlenmiş ölçütlerle değerlendirilmesine karar verilmiş ve bir dereceli puanlama anahtarı geliştirilmiştir. Geliştirilen dereceli puanlama anahtarının çocukların farklı alanlardaki davranışlarını ve performanslarını değerlendirmeye örnek oluşturacağı hem uygulayıcılara hem de çocuk gelişimi alan yazınına önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Araştırmada geliştirilen dereceli puanlama anahtarının geçerliğine ve güvenilirliğine ilişkin kanıtlar toplanmış, ayrıca normal gelişim gösteren ve hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan çocukların yapı inşa oyun davranışları incelenmiştir.

## Yöntem

### *Araştırmanın Modeli*

Bu araştırma 2020-2021 yılında Karabük ilindeki okullarda eğitim gören okul öncesi ve ilkököl düzeyindeki (4-10 yaş aralığındaki) hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan ve normal gelişim gösteren çocuklarla gerçekleştirilmiştir. Araştırma yapı-inşa oyununu anlamaya ve açıklamaya yönelik bir yaklaşım içermektedir. Bu bağlamda, ilgili yapıyı değerlendirmede ve kuramsal bilgiler üretmede kullanılacak bir değerlendirme aracı oluşturulmuştur. Var olan durumu anlamaya ve açıklamaya yönelik bir yaklaşım benimsenmiştir.

### Çalışma Grubu

Araştırmada iki farklı çalışma grubundan veri toplanmıştır. Çalışma grubunda, 33 hafif düzey zihinsel yetersizliği olan ve 60 normal gelişim gösteren olmak üzere, toplam 93 çocuk bulunmaktadır. Çalışma grupları birbirinden bağımsızdır. Engel grubu çeşitlendikçe oyun davranışlarındaki farklılıkların artma olasılığı, engel grubunun belirlenmesinde bir sınırlandırmaya gidilmesi gerektiğini düşündürmüştür. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar, normal gelişim gösteren çocuklara benzer oyun davranışları gösterebilir (Gowen vd., 1992; Özenmiş Ünsal, 2003). Bu nedenle araştırma grubunu belirlerken yalnızca hafif düzey zihinsel yetersizlik gösteren çocuklar çalışma grubuna dahil edilmiştir.

Araştırmada çocukların oyun becerilerini değerlendirmek amacıyla, geliştirilen dereceli puanlama anahtarının uygulanması için dört yaştan 10 yaşa kadar olan hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklara ulaşılmaya çalışılmıştır. Belirlenen engel grubundaki çocuk sayısının yaygın olmaması ve Covid-19 Pandemi koşullarının veri toplama sürecinde güçlükler oluşturması nedeniyle dört farklı rehabilitasyon merkezi belirlenmiştir. Bu rehabilitasyon merkezlerindeki tüm hafif düzeyde yetersizliği bulunan çocuklarla çalışma yürütülmüştür. Veri toplamaya izin veren üç anaokulunda ise normal gelişim gösteren çocuklardan veri toplanmış, bunun yanı sıra hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan çocukların normal gelişim gösteren kardeşlerinden de veri toplanmıştır. Çalışma grubunun özellikleri Tablo 1 ve Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 1.** Çalışma Grubunun Cinsiyete Göre Dağılımı

Gruplar	Cinsiyet	N	%	Toplam
Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar	Kız	23	70	33
	Erkek	10	30	
Normal Gelişim Gösteren Çocuklar	Kız	34	57	60
	Erkek	26	43	

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %70 (n=23)’inin kız, %30 (n=10)’unun erkek olduğu görülmektedir. Normal gelişim gösteren çocukların %57 (n=34)’sinin kız, %43 (n=26)’ünün erkek olduğu görülmektedir.

**Tablo 2.** Çalışma Grubunun Yaşa Göre Dağılımı

Gruplar	Yaş	Sayı	%
Hafif Düzey Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklar	5	1	3,0
	6	3	9,1
	7	7	21,2
	8	1	3,0
	9	6	18,2
	10	15	45,5
Normal Gelişim Gösteren Çocuklar	4	5	8
	5	19	32
	6	20	33
	7	7	12
	8	8	13
	9	1	2

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocukların %3 (n=1)’ü 5; %9,1(n=3)’i 6; %21,2 (n=7)’si 7; %3 (n=1)’ü 8; %18,2 (n=)’si 9 ve %45,5 (n=15)’i 10 yaşındadır. Normal gelişim gösteren çocukların %8 (n=5)’i 4; %32 (n=19)’si 5; %33 (n=20)’ü 6; %12 (n=7)’si 7; %13 (n=8)’ü 8 ve %2 (n=1)’si 9 yaşındadır. Araştırmanın amacı iki grup

arasındaki davranış farklılıklarını ortaya koymaktan daha çok yapıyı anlamak-tanımak, yapıyı değerlendirmek ve çocukların davranışlarını incelemek olduğundan araştırmada iki gruptan elde edilen bulgular ayrı ayrı incelenmiştir.

### ***Dereceli Puanlama Anahtarı ve Geliştirilmesi***

Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmacı tarafından hazırlanan dereceli puanlama anahtarı ve oyun davranışlarıyla ilgili açık uçlu soruları içeren bir soru formu kullanılmıştır. Oyun davranışlarıyla ilgili açık uçlu sorular ve değerlendiricinin çocuğa yöneltmesi beklenen yönergeler önceden belirlenmiştir. Bu durum değerlendirmelerde standart durumların oluşturulmasını ve değerlendirmeler arasında güvenilirliğin artmasını sağlamaya yönelik bir uygulama olarak düşünülmüştür. Çocuklara yöneltilen sorular, değerlendiricinin vermesi beklenen yönergeler ve dereceli puanlama anahtarı Ek'te verilmiştir.

Dereceli puanlama anahtarları, bir performansın hangi ölçütlere dayalı olarak değerlendirileceğini ve değerlendirilecek performansın hangi düzeydeki puana denk geleceğini gösterir. Anderson (2003), dereceli puanlama anahtarına neden gereksinim duyulduğunu açıklarken dereceli puanlama anahtarı kullanımı ile öğrencilerin/çocukların başarılarına/performanslarına yönelik nesnel bir değerlendirme olanağı sunulduğunun altını çizer.

Dereceli puanlama anahtarı, öğrencinin belirli bir çalışma ya da göreve bağlı olarak gösterdiği başarı hakkındaki durumunu belirlemede kullanılacak olan bir ya da daha çok sayıdaki ölçütü, her bir ölçütün ne anlama geldiğini açıklayan betimsel anlatım, tanımlamalar ve örnekleri içerir. Aynı zamanda her bir ölçüt düzeyinde öğrencinin başarısını gösteren dereceleri ayrıca şartlar uygunsa her bir düzeyin ne anlama geldiğini tanıtan betimsel açıklamalara da yer verilir (Kutlu vd., 2009). Araştırmada Goodrich (1997) tarafından dereceli puanlama anahtarı geliştirmede önerilen adımlar izlenmiş ve bu işlem adımları aşağıda verilmiştir.

1. Performansı belirlemede kullanılacak ölçütlerin listelenmesi
2. Kullanılacak dereceli puanlama anahtarına karar verilmesi
3. Performans düzeylerinin belirlenmesi ve düzey tanımlamalarının yapılması
4. Uzman görüşünün alınması
5. Deneme uygulamasının gerçekleştirilmesi
6. Güvenirlik ve geçerliğe ilişkin kanıtların toplanması
7. Dereceli puanlama anahtarının nihai haline karar verilmesi

Bu çalışmada analitik dereceli puanlama anahtarı kullanılmıştır. Analitik dereceli puanlama anahtarında bir performans değerlendirme sürecinde yapılan performansın her bir adımı ayrıntılı olarak puanlanır. Analitik dereceli puanlama anahtarı daha çok süreç ölçmede etkilidir (Kutlu vd., 2009). Çalışma kapsamında kullanılan dereceli puanlama anahtarının geliştirilme amacı, hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklarla, normal gelişim gösteren çocukların yapı-inşa oyunlarındaki performanslarını incelemektir.

Dereceli puanlama anahtarının alt boyutları oluşturulurken, gerçek hayatta inşa edilen bir yapıda bulunması gereken özelliklerin neler olduğu, bu özelliklere sahip bir yapı oluşturulduğunda nelere dikkat edilmesi gerektiği vb. konular araştırılmıştır. Çocuğa herhangi bir müdahale olmadan, gözlem yoluyla elde edilebilecek verilere ulaşılmasını sağlayacak ölçütler oluşturulması amaçlanmıştır. Amaç belirlendikten sonra, çocukların yapı-inşa oyunundaki performanslarının hangi ölçütler kullanılarak değerlendirileceği, alan yazını taranarak belirlenmiştir (Aksoy ve

Aksoy, 2018; Aslan, 2012; Ayan ve Memiş, 2012; Baykoç Dönmez, 1992; Bekmezci ve Özkan, 2015; Boyraz, 2017; Güneş, 2011; Hürtürk, 2017; Kadim, 2012; Koçyiğit ve Başara Baydilek, 2015; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007; Nath ve Szücs, 2014; Ness ve Farenga, 2016; Öncü ve Özbay, 2010; Poyraz, 1999; Sevinç, 2004; Smith vd., 2017; Stagnitti, 2004; Şener, 1996; Truelove vd., 2017; Türkoğlu, ve Uslu, 2016; Ulutaşdemir, 2007; Yaman, 2015). İlgili kaynaklar incelendikten sonra planlama, amaca uygunluk, yaratıcılık, düzen, düşüncede esneklik ve açıklama olarak adlandırılan altı performans alanı, bu performans alanlarına ilişkin ölçütler belirlenmiştir. Ölçütlerin yeterlilik düzeyi ayrıntılı olarak tanımlanmıştır. Dereceli puanlama anahtarında bulunan her ölçüt alan yazındaki çalışmalar incelenerek belirlenmiştir.

Oluşturulan form, uzman görüşüne sunulmuştur. Uzmanlardan ikisinin çocuk gelişimi alanında öğretmenlik deneyimi vardır, bir diğeri eğitimde ölçme ve değerlendirme alanında uzmanlığını tamamlamıştır. Uzman görüşü alınırken uzmanlara e-posta yoluyla dereceli puanlama anahtarı gönderilmiş, uzmanlar form üzerinde düzeltmeler yaparak araştırmacıya geri bildirim vermiştir. Uzmanlardan alınan görüşler doğrultusunda dereceli puanlama anahtarı aşağıda maddeler halinde belirtilen önerilerle yeniden gözden geçirilmiş ve dereceli puanlama anahtarına son hali verilmiştir.

**Uzmanlar Tarafından Dereceli Puanlama Anahtarının İyileştirilmesine Yönelik Verilen Öneriler:**

- Anlatımların daha kısa olması
- Ölçütlere örnek durum eklenmesi
- Ölçütlerin aynı anlatımla bitmesi
- Farklı anlamlara gelebilecek anlatım bozukluklarının düzeltilmesi

Tablo 3'te dereceli puanlama anahtarında yer alan en yüksek performansı gösteren ölçütler ile bu ölçütlerin yapı- inşâ oyununda temsil ettiği alanlar verilmiştir. Bu alanlara ilişkin adlandırmalar yazarlar tarafından alan yazınındaki bilgiler dikkate alınarak oluşturulmuştur.

**Tablo 3.** Dereceli Puanlama Anahtarında Yer Alan En Yüksek Performansı Gösteren Ölçütler İle Bu Ölçütlerin Yapı İnşâ Oyununda Temsil Ettiği Alanlara İlişkin Adlandırmalar

		<b>En Yüksek Performans Ölçütleri</b>
<b>Planlama</b>		Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.
<b>Amaca Uygunluk</b>	<b>Gerçek Yaşamla İlişki Kurma</b>	Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelerin şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).
	<b>Karşılaştığı Problemleri Çözme</b>	Oyun sırasında bir sorunla karşılaşırsa da belirlediği amaca ulaşabilmek için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.
	<b>Dikkatini Odaklama</b>	Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılarak amaçtan uzaklaşmaz.
	<b>Amacını Açıklama</b>	Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini ve amacını (adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) açıklar.
	<b>Kullandığı Materyali Düzenleme</b>	Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.
<b>Yaratıcılık</b>	<b>Özgünlük</b>	Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.
	<b>Tasarımda Detay</b>	Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır (eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).

	<b>Sembolik Anlamlar Yükleme</b>	Kullandığı nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindir şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.
	<b>Tasarımını Geliştirme</b>	Yapı inşa oyunundan sonra, oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.
<b>Düzen</b>	<b>Materyallerin Özelliklerini Dikkate Alma</b>	Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.
	<b>Düzenli ve Sıralı Yapı Kurma</b>	Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.
	<b>Yapıları Düzenleme</b>	Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.
<b>Düşüncede Esneklik</b>	<b>Esnek Düşünme</b>	Karşısına çıkan sorunları çözmeye esnek düşünür. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.
	<b>Tasarım ve Detaylarla İlgili Düşünme</b>	Nesnelere kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol eder ve buna yönelik bir çabada bulunur. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi verir.
<b>Açıklama</b>		Sorulduğunda oluşturduğu ürünle ilgili açıklamalar yapar.

Dereceli puanlama anahtarında “yetkin” performans düzeyine gelen ölçütler 3, “kısmen yetkin” performans düzeyine gelen ölçütler 2, “henüz yetkin değil” performans düzeyine gelen ölçütler 1 ile puanlanmakta ve puanlama anahtarından bir toplam puan elde edilmektedir. Puanlar 16-48 arasında değişmektedir. Puanlar arttıkça çocukların yapı inşa oyununda beceri düzeylerinin ve performanslarının arttığı yorumu yapılabilir. Yüksek puan alan çocukların oyun sırasında gerçek yaşamla ilişki kurabildikleri, karşılaştığı problemleri çözebildiği, dikkatini odaklayabildiği, özgün ve yaratıcı bir ürün oluşturabildiği, tasarımını geliştirmede yetkin olabildiği, nesnelere sembolik anlamlar yükleyebildiği, esnek düşünebildiği, tasarımını açıklayabildiği yorumları yapılabilir.

Araştırmada veriler toplanmaya başlanmadan önce özel gereksinimli çocuklarla çalışan dört öğretmenden dereceli puanlama anahtarını kullanarak videolar aracılığıyla iki öğrenciye ait uygulamayı değerlendirmeleri istenmiştir. Öğretmenler değerlendirmeye başlamadan önce sorumlu araştırmacı tarafından öğretmenlere dereceli puanlama anahtarının nasıl kullanılacağına ilişkin tek oturumluk bir eğitim verilmiştir. Bu değerlendirmeler sonunda öğretmenlere uygulamalar sırasında dereceli puanlama anahtarında, anlamakta güçlük çektikleri ölçütler olup olmadığı, uygulama sırasında sorunlar yaşayıp yaşamadıkları sorulmuştur. Öğretmenlerden gelen geri bildirimler dereceli puanlama anahtarının tüm öğretmenler tarafından aynı şekilde anlaşıldığını ve uygulanabilir olduğuna ilişkin kanıtlar sunmuştur. Araştırmada bu öğretmenlerin uygulamaları arasında tutarlılık olup olmadığı genellenebilirlik katsayısı ile hesaplanmıştır.  $G$  katsayısı 0.79,  $\Phi$  katsayısı 0.65 çıkmıştır. Ayrıca Cronbach’ın  $\alpha$  katsayısı 0,90 olarak hesaplanmıştır. Elde edilen veriler değerlendiriciler arası güvenilirliğin ve iç tutarlılığın kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir.

### ***Verilerin Toplanması ve Analizi***

Araştırmaya 04.08.2020 tarihinde Karabük Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı’ndan etik kurul izni alınarak başlanmıştır. Verilerin toplanmasında uygulama yapılacak örneklem grubunun önceden bir listesi oluşturulmuş, çocukların yaşı ve engel durumu uygulama yaparken göz önünde bulundurulmuştur. Çocukların yaşı ilerledikçe, çevre farkındalıkları, fiziksel olgunluk ve hazır bulunuşluk düzeyleri artarak farklılık gösterir. Çocukların oyunları engel durumuna göre de farklılık gösterir. Çocukların engel durumunun getirdiği sınırlılıklar oyunlarına da yansımaktadır (Case-Smith ve Kuhaneck, 2008). Çocukta oluşan bu durumlar çocukların oyunlarının niteliğini ve

şeklini etkileyeceğinden, bu araştırmada yapılan uygulamalarda yaş ve engel durumu dikkate alınarak veriler toplanmıştır.

Verilerin toplanması Covid-19 Pandemisi nedeniyle yaklaşık yedi ay sürmüştür. Verileri toplamada sorumlu araştırmacıyla birlikte dört çocuk gelişimi ve eğitimcisiinden destek alınmıştır. Süreçte destek alınan diğer eğitimcilere, uygulama öncesinde araştırmacı tarafından dereceli puanlama anahtarının nasıl kullanılacağı ve değerlendirmede nelere dikkat edileceğiyle ilgili bir eğitim verilmiştir. Uygulamada hangi materyallerden ne şekilde yararlanacakları eğitimcilere açıklanmıştır. Çocuklarla uygulama yapılmadan önce araştırmacı, eğitimcilerle uygulama sürecinin canlandırmasını yapmıştır. Değerlendirme sırasında çocuklara yöneltilmesi beklenen sorularla ilgili açıklamalar yapılmış; bu sorulara verilen cevaplara onay ya da takdir etme gibi davranışlar göstermemeleri gerektiği eğitimcilere açık olarak belirtilmiştir. Veri toplanırken önceden planlanan bazı okullar Covid-19 Pandemisi nedeniyle uygulama yapılmasına izin vermediğinden, çalışma grubu sayısı sınırlı kalmıştır. Pandemi sebebiyle okulların açılıp kapanma sıklığına bağlı olarak veri toplama süreci uzamıştır.

Oyun becerilerinin değerlendirilmesi için değerlendiriciler tarafından uygun fiziksel ortam oluşturulmuştur. Uygulama öncesinde, ailelerden uygulamaya ilişkin yazılı izin alınmış; aynı zamanda çocuğun fiziksel durumunun uygunluğu ile ilgili bilgi alınmıştır. Açlık, yorgunluk, hastalık vb. durumlar gözlemlendiğinde değerlendirme ya hiç yapılmamış ya da ertelenmiştir. Fiziksel durumu uygun olmayan çocuklar uygulamaya dahil edilmemiştir.

Uygulama yapmak için okulda boş bir sınıf seçilmiş ve değerlendirme bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılan çocuklardan ahşap bloklarla bir yapı inşa etmesi istenmiştir. Değerlendirmeden önce, değerlendirme sırasında ve sonrasında çocuğa oyun davranışlarıyla ilgili sorular yöneltilmiştir. Sorulara verilen yanıtlar bir forma; çocuğun oyun becerisiyle ilgili performansı ise dereceli puanlama anahtarına kaydedilmiştir. Uygulama süresi 10-20 dakika arasında değişmiştir Çocuk bloklarla yapı inşa oyununu sürdürürken müdahale edilmemiştir. Yapılan ürün yıkıldığında çocuğa isterse tekrar yapabileceği söylenmiştir. Hafif düzeyde yetersizliği olan dört çocuk yapı-inşa oyunu sırasında yapmayı amaçladığı ürünü tamamlayamamıştır, diğer tüm çocuklar amaçladığı ürünü tamamlamayı başarmıştır. Hafif düzeyde yetersizliği olan bir ve normal gelişim gösteren iki toplam üç çocuğun dikkatinin dağıldığı ve amaçtan uzaklaştığı gözlenmiştir. Oyun sırasında normal gelişim gösteren çocuklardan %90'ı bir problemle karşılaştığında yeni yollar denemiş, %10'u bilindik yollar denemiştir. Hafif düzeyde yetersizliği olan çocukların %66,6'sı bir problemle karşılaştığında bilindik yollar denemiş, %24,2'si bir problemle karşılaştığında yeni yollar denemiş ve %9'u bir problemle karşılaştığında yeni yollar denememiş problemi görmezden gelmiştir. Çocukların oyun sırasındaki bu davranışları gözlem sırasında kayıt altına alınmıştır.

Uygulama sırasında çocukların oluşturduğu yapı yıkıldığında çocuklardan bazıları tekrar odaklanmakta güçlük yaşamıştır. Veri toplama sürecinde basit, anlaşılır ve kısa ifadeler kullanmaya özen gösterilmiştir. Çocukların yaşına ve düzeyine uygun bir dil kullanılmıştır. Çocuğun ortaya koymuş olduğu yapı ile ilgili soruların yönlendirici nitelikte olmamasına dikkat edilmiştir. Çocuğa ürüne yönelik ve tek bir bilgiyi yoklayan sorular yöneltilmiştir. Veri toplama sürecinde uygulamaya başlamadan önce çocukların kendilerini rahat hissetmelerine yardımcı olacak sözlerle çocuklar güdülenmiştir. Her çocukla aynı sayıda ve çeşitlilikte ahşap blok kullanılmıştır.



Hafif düzeyde zihinsel engeli olan çocuklarla normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyun davranışları frekans ve yüzde dağılımlarıyla incelenmiştir. Amaca uygunluk ve düşüncede esneklik ölçütlerinde eksik işaretleme olduğundan, bu iki alt boyutta kişi sayısı farklılık göstermektedir. Tesadüfi bir nedenle boş bırakıldığı varsayılmıştır.

## Bulgular

Bu araştırmada normal gelişim gösteren ve hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan çocuklara belirli sayıda ahşap bloklar verilerek çocukları yapı inşa oyunu sırasındaki davranışları incelenmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgular sırasıyla aşağıda sunulmuştur.

Araştırmada çocukların yapı inşa oyunu sırasında oluşturdukları ürün türüne ilişkin veriler toplanmış ve sınıflanarak Tablo 4'te sayı ve yüzde dağılımları verilmiştir.

**Tablo 4.** Çocukların Oyun Sırasında Oluşturdukları Yapı İnşa Ürün Türü

Ürün türü	Normal gelişim gösteren çocuklar		Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan çocuklar	
	Sayı	%	Sayı	%
Ev	16	26,6	15	45,4
Kule/Rapunzel Kulesi	13	21,6	9	27,2
Kale	6	10	0	-
Şato	5	8,3	0	-
Otopark	3	5	1	3,0
Okul	0	-	3	9,1
Külübe	0	-	1	3,0
Yapı/Bina	2	3,3	0	-
Apartman	1	1,6	0	-
Hastane	0	-	1	3,0
Cami	2	3,3	0	-
Ev ve cami	1	1,6	0	-
İnşaat	1	1,6	0	-
Garaj	1	1,6	0	-
Ejderha yuvası	1	1,6	0	-
Cansız nesnelere	0	-	1	3,0
Araba	0	-	1	3,0
Robot	3	5	0	-
Kapı	1	1,6	0	-
Televizyon ünitesi, vb.	0	-	1	3,0
Park ve bahçe	0	-	1	3,0
Park	0	-	1	3,0
Lunapark	2	3,3	0	-
Bahçe	1	1,6	0	-
Hayvan	1	1,6	0	-
Timsah	1	1,6	0	-

Normal gelişim gösteren çocukların oyun sırasında 17 farklı türde ürün oluşturdukları, hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan özel gereksinimli çocukların ise dokuz farklı türde ürün oluşturdukları gözlenmiştir. Her iki grupta da ev ve kule inşa eden çocukların oranı diğerlerine göre daha fazladır. Çocukların oyun sırasındaki performansları araştırmacı tarafından oluşturulan dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilmiş ve elde edilen sonuçlara ilişkin ortalama, standart sapma ve ortanca değerleri Tablo 5'te verilmiştir.

**Tablo 5.** Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzeyde Zihinsel Yetersizliği Bulunan Özel Gereksinimli Çocukların Yapı İnşa Oyun Davranışlarına İlişkin Ölçümlere Ait Betimsel İstatistikler

		Grup	Ortalama	Ortanca	Standart sapma
Planlama		Normal gelişim gösteren	1,76	2,00	0,76
		Özel gereksinimli	2,09	2,00	0,67
Amaca Uygunluk	Gerçek Yaşamla İlişki Kurma	Normal gelişim gösteren	3,00	3,00	0,00
		Özel gereksinimli	2,51	3,00	0,71
Uygunluk	Karşılaştığı Problemleri	Normal gelişim gösteren	2,98	3,00	0,13
	Çözme	Özel gereksinimli	2,69	3,00	0,58

	<b>Dikkatini Odaklama</b>	Normal gelişim gösteren	2,93	3,00	0,31
		Özel gereksinimli	2,63	3,00	0,48
	<b>Amacını Açıklama</b>	Normal gelişim gösteren	2,61	3,00	0,66
		Özel gereksinimli	2,03	2,00	0,58
	<b>Kullandığı Materyali Düzenleme</b>	Normal gelişim gösteren	2,98	3,00	0,12
		Özel gereksinimli	2,54	3,00	0,66
	<b>Özgünlük</b>	Normal gelişim gösteren	2,81	3,00	0,39
		Özel gereksinimli	2,45	3,00	0,75
<b>Yaratıcılık</b>	<b>Tasarımda Detay</b>	Normal gelişim gösteren	2,78	3,00	0,41
		Özel gereksinimli	2,30	2,00	0,72
	<b>Sembolik Anlamlar Yükleme</b>	Normal gelişim gösteren	2,90	3,00	0,43
		Özel gereksinimli	2,15	3,00	1,00
	<b>Geliştirme</b>	Normal gelişim gösteren	2,35	2,00	0,70
		Özel gereksinimli	1,66	2,00	0,59
	<b>Materyallerin Özelliklerini Dikkate Alma</b>	Normal gelişim gösteren	2,98	3,00	0,12
		Özel gereksinimli	2,54	3,00	0,61
<b>Düzen</b>	<b>Düzenli ve Sıralı Yapı Kurma</b>	Normal gelişim gösteren	2,95	3,00	0,21
		Özel gereksinimli	2,75	3,00	0,56
	<b>Yapıları Düzenleme</b>	Normal gelişim gösteren	2,98	3,00	0,12
		Özel gereksinimli	2,30	2,00	0,76
<b>Düşüncede Esneklik</b>	<b>Esnek Düşünme</b>	Normal gelişim gösteren	2,90	3,00	0,30
		Özel gereksinimli	2,15	2,00	0,57
	<b>Tasarım ve Detaylarla İlgili Düşünme</b>	Normal gelişim gösteren	2,48	3,00	0,67
		Özel gereksinimli	1,15	1,00	0,82
<b>Açıklama</b>		Normal gelişim gösteren	2,67	3,00	0,57
		Özel gereksinimli	2,09	2,00	0,63

Tablo 5'teki sonuçlar incelendiğinde, hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların planlama boyutunda normal gelişim gösteren çocuklardan daha yüksek bir ortalama puana sahip oldukları, diğer alt boyutlarda ise daha düşük ortalama puana sahip oldukları görülmektedir. Bu boyutta çocuklardan yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama davranışı beklenmektedir.

Normal gelişim gösteren çocukların en başarılı oldukları ve tam puan aldıkları boyutun gerçek yaşamla ilişki kurma ( $\bar{X}=3$ ) olduğu görülmektedir. Aynı beceride hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların da yüksek bir performans gösterdikleri ( $\bar{X}=2,51$ ) söylenebilir. Normal gelişim gösteren çocukların yüksek ortalamaya sahip oldukları diğer alanlar ise karşılaştığı problemi çözme ( $\bar{X}=2,98$ ), dikkatini odaklama ( $\bar{X}=2,93$ ), kullandığı materyali düzenleme ( $\bar{X}=2,98$ ), sembolik anlamlar yükleme ( $\bar{X}=2,90$ ), materyalin özelliklerini dikkate alma ( $\bar{X}=2,98$ ), düzenli ve sıralı bir yapı kurma ( $\bar{X}=2,95$ ), yapıları düzenleme ( $\bar{X}=2,98$ ) ve esnek düşünmedir ( $\bar{X}=2,90$ ).

Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların kendi grubu içinde en yüksek ortalamaya sahip oldukları boyutlar düzenli ve sıralı yapı kurma ( $\bar{X}=2,75$ ), karşılaştığı problemleri çözme ( $\bar{X}=2,69$ ), dikkatini odaklama ( $\bar{X}=2,63$ ) olduğu görülmektedir. Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların tasarım ve detaylarla ilgili düşünmede en düşük ortalamaya ( $\bar{X}=1,15$ ) sahip oldukları görülmektedir. Bu boyutta çocuklardan nesnelere kullanarak tasarladıkları üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımın gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmeleri ve buna yönelik bir çabada bulunmaları; oluşturdukları ürüne yapmayı planladıkları eklentiler hakkında bilgi vermeleri beklenmektedir. Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların yaratıcılık boyutunda geliştirme ile ilgili ölçütlerden elde edilen puanlarda da düşük bir ortalamaya ( $\bar{X}=1,66$ ) sahip oldukları görülmektedir. İlgili ölçütte çocuklardan yapı inşa oyunundan sonra, oluşturdukları ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunma davranışı beklenmektedir.

Çocukların yapı inşa oyunuyla ilgili ölçütlerdeki performans düzeyi dağılımları da incelenmiş ve Tablo 6'da verilmiştir.

**Tablo 6.** Normal Gelişim Gösteren ve Hafif Düzeyde Zihinsel Yetersizliği Bulunan Özel Gereksinimli Çocukların Ölçütlere Dağılımını Gösteren Sayı ve Yüzde Değerleri

	Grup	Yetkin	Kısmen yetkin	Henüz yetkin değil	
<b>Planlama</b>	Normal gelişim gösteren	13 (%21,6)	22 (%36,6)	25 (%41,6)	
	Özel gereksinimli	9 (%27,2)	18 (%54,5)	6 (%18,1)	
<b>Amaca Uygunluk</b>	<b>Gerçek Yaşamla İlişki Kurma</b>	Normal gelişim gösteren	60 (%100)	-	
		Özel gereksinimli	21 (%63,6)	8 (%24,2)	
	<b>Karşılaştığı Problemleri Çözme</b>	Normal gelişim gösteren	59 (%98,3)	1 (%1,6)	-
		Özel gereksinimli	25 (%75,7)	6 (%18,1)	2 (%6,0)
	<b>Dikkatini Odaklama</b>	Normal gelişim gösteren	57 (%95)	2 (%3,3)	1 (%1,6)
		Özel gereksinimli	21 (%63,6)	12 (%36,3)	-
<b>Amacını Açıklama</b>	Normal gelişim gösteren	42 (%70)	12 (%20)	6 (%10)	
	Özel gereksinimli	6 (%18,1)	22 (%66,6)	5 (%15,1)	
<b>Kullandığı Materyali Düzenleme</b>	Normal gelişim gösteren	59 (%98,3)	1 (%1,6)	-	
	Özel gereksinimli	21 (%63,6)	9 (%27,2)	3 (%9)	
<b>Yaratıcılık</b>	<b>Özgünlük</b>	Normal gelişim gösteren	49 (%81,6)	11 (%18,3)	-
		Özel gereksinimli	20 (%60,6)	8 (%24,2)	5 (%15,1)
	<b>Tasarımda Detay</b>	Normal gelişim gösteren	47 (%78,3)	13 (%21,6)	-
		Özel gereksinimli	15 (%45,4)	13 (%39,3)	5 (%15,1)
	<b>Sembolik Anlamlar Yükleme</b>	Normal gelişim gösteren	57 (%95)	-	3 (%5)
		Özel gereksinimli	19 (%57,5)	-	14 (%42,4)
<b>Geliştirme</b>	Normal gelişim gösteren	29 (%48,3)	23 (%38,3)	8 (%13,3)	
	Özel gereksinimli	2 (%6)	18 (%54,5)	13 (%39,3)	
<b>Düzen</b>	<b>Materyallerin Özelliklerini Dikkate Alma</b>	Normal gelişim gösteren	59 (%98,3)	1 (%1,6)	-
		Özel gereksinimli	20 (%60,6)	11 (%33,3)	2 (%6)
	<b>Düzenli ve Sıralı Yapı Kurma</b>	Normal gelişim gösteren	57 (%95)	3 (%5)	-
		Özel gereksinimli	27 (%81,8)	4 (%12,1)	2 (%6)
<b>Yapıları Düzenleme</b>	Normal gelişim gösteren	59 (%98,3)	1 (%1,6)	-	
	Özel gereksinimli	16 (%48,4)	11 (%33,3)	6 (%18,1)	
<b>Düşünce Esneklik</b>	<b>Esnek Düşünme</b>	Normal gelişim gösteren	54 (%90)	6 (%10)	-
		Özel gereksinimli	8 (%24,2)	22 (%66,6)	3 (%9)
	<b>Tasarım ve Detaylarla İlgili Düşünme</b>	Normal gelişim gösteren	35 (%58,3)	19 (%31,6)	6 (%10)
Özel gereksinimli		7 (%21,2)	7 (%21,2)	19 (%57,5)	
<b>Açıklama</b>	Normal gelişim gösteren	43 (%71,6)	13 (%21,6)	4 (%6,6)	
	Özel gereksinimli	8 (%24,2)	20 (%60,6)	5 (%15,1)	

Yapı-inşa oyununu planlamada normal gelişim gösteren çocukların ortalama puanları, hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların ortalama puanlarından daha düşük olduğu belirtilmişti. Çocukların ilgili ölçütte performans düzeylerine dağılımları incelendiğinde normal gelişim gösteren çocukların %41,6'sının henüz yetkin değil olarak değerlendirildiği görülmektedir. Her iki grupta da çocuklar en yüksek oranla kısmen yetkin performans düzeyinde değerlendirilmiştir.

Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların %42'sinin sembolik anlamlar yüklemede, %39,3'ünün yaratıcılık alanında geliştirme ölçütünde, %57,5'inin tasarım ve detaylarla ilgili düşünmede henüz yetkin değil performans düzeyinde değerlendirildiği görülmektedir. Sembolik anlamlar yüklemede çocuktan kullandığı nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yüklemesi (örneğin silindir şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması) beklenmektedir. Yaratıcılık alanında, geliştirme ölçütünde çocuktan yapı inşa oyunundan sonra, oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunması beklenmektedir. Tasarım ve detaylarla ilgili düşünmede ise çocuktan nesnelere kullanarak tasarladığı üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımının

gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmesi ve buna yönelik bir çabada bulunması beklenir. Oluşturduğu ürüne yapmayı planladığı eklentiler hakkında bilgi vermesi de bu ölçütle ilgili beklenen bir performanstır.

Normal gelişim gösteren çocukların %41'i yapı inşa oyununu planlamada henüz yetkin değil performans düzeyinde değerlendirilmiştir. Bu çocukların %20'si amacını açıklamada, %18,3'ü özgünlükte, %21,6'sı tasarımda detayla ilgili performans alanında, %38,3'ü geliştirmeye ilgili performans alanında, %31,6'sı tasarım ve detaylarla ilgili düşünmede, %21,6'sı açıklama boyutunda kısmen yetkin düzeyinde performans göstermiştir.

### **Tartışma, Sonuç ve Öneriler**

Bu araştırmada normal gelişim gösteren çocukların ve hafif düzey zihinsel yetersizliği olan özel gereksinimli çocukların yapı-inşa oyun becerilerini değerlendirmek amacıyla bir dereceli puanlama anahtarı geliştirilmiştir. Uygulamalarda standart bir değerlendirmeyi sağlamak amacıyla aynı sayıda ve aynı çeşitlilikte ahşap bloklardan yararlanılmıştır. Uygulama sonunda dereceli puanlama anahtarında ilgili ölçütteki performans düzeyine dağılımlar sayı ve yüzde değerleriyle incelenmiştir.

Araştırmada normal gelişim gösteren çocukların oyun sırasında oluşturdukları ürün türünde daha fazla çeşitlilik gözlenmiştir. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan özel gereksinimli çocukların oyun sırasında oluşturdukları ürün çeşitliliği daha azdır. Oyun sırasında ürünlerdeki çeşitliliğin zekâ düzeyi ile ilişkili olabileceği düşünülmektedir.

Normal gelişim gösteren çocukların yapı inşa oyununda gerçek yaşamla ilişki kurmada, karşılaştığı problemi çözmeye, dikkatini odaklamada, kullandığı materyali düzenlemede, sembolik anlamlar yüklemeye, materyalin özelliklerini dikkate almada, düzenli ve sıralı bir yapı kurmada, yapıları düzenlemede ve esnek düşünmede ortalama puanlarının yüksek olduğu belirlenmiştir. Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocuklar ise düzenli ve sıralı yapı kurmada, karşılaştığı problemleri çözmeye, dikkatini odaklamada diğer alanlara göre daha yüksek ortalama puanlara sahiptir.

Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan bireyler, genellikle normal gelişim gösteren bireylerle büyük farklılıklar göstermezler. Okula başlayana kadar ve ilkökul çağlarında başarısız olana kadar ayırt edilmeleri güçtür. Hafif düzey zihinsel yetersizliği olan bireyler normal gelişen bireylere çok yakın olduğundan ve yetersizlik durumları çok hafif olduğundan çevre koşullarına uyum sağlamakta zorlanmazlar (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2015). Buna dayanarak çocukların oyun davranışları arasında fark bulunsa da hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan çocukların da normal gelişim gösteren çocuklar gibi ustalaştıkları becerilerin olması, onlarla benzer bir gelişim sırası izledikleri de söylenebilir (Eripek, 2003).

Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların tasarım ve detaylarla ilgili düşünmede ve tasarımını geliştirmede düşük ortalama puanlara sahip oldukları belirlenmiştir. Bu gruptaki çocukların yapı inşa oyunundan sonra, oluşturdukları ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunmadıkları; nesnelere kullanarak tasarladıkları üründe unuttuğu detaylar olup olmadığını ya da tasarımın gerçeğe uygun olup olmadığını kontrol etmekte ve oluşturdukları ürüne yapmayı planladıkları eklentiler hakkında bilgi vermekte güçlük yaşadıkları söylenebilir. Elde edilen bu bulgular ortalama puanlara dayalı olması nedeniyle grubun ilgili ölçütlerdeki

performans düzeylerine dağılımı konusunda net bir bilgi vermemektedir. Bu nedenle araştırmada grubun ilgili ölçütlerdeki performans düzeylerine dağılımı da ayrıca incelenmiştir.

Bu araştırmada, her iki grupta da çocukların planlama boyutunda henüz yetkin değil performans düzeyinde yığıldığı, oyun sırasında çocukların planlama becerilerinin geliştirilmesi gerektiğini düşündürmüştür. Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların yapı inşa oyununda nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yüklemeye, tasarımını geliştirmede, tasarım ve detaylarla ilgili düşünmede henüz yetkin değil performans düzeyinde yığıldıkları belirlenmiştir. Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan özel gereksinimli çocukların hızlı şekilde düşünmede, kolay hatırlamada, muhakeme etmede ve yeniliklere kısa sürede uyum sağlamada, bilgiyi yorumlamada, neden-sonuç ilişkisi kurmada ve problem çözme becerilerinde (Westwood, 2020); sorunlarla başa çıkabilmede ve dikkatini toplayabilmede; blokları inşa etme, tencereyi kapağıyla eşleme, vida sıkıştırma gibi nesnelere birleştirme ve oluşturma becerilerinde (Sevinç, 2004) güçlük yaşadıkları araştırmalarda sözü edilen bulgulardandır. Bu araştırmadan elde edilen bulgulara dayalı olarak, hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan çocuklarla semboller hakkında konuşmaya, nesnelere semboller yüklemeye, var olan bir tasarımın nasıl geliştirilebileceğine, var olan tasarımların detaylarına ilişkin sorular sormaya ilişkin etkinlikler tasarlanmasının, oyun davranışlarında gelişime katkı sağlayacağı önerilebilir.

Normal gelişim gösteren çocukların ise oyunun amacını açıklamada, tasarım oluşturmada özgünlük performans alanında, tasarımda detayda, tasarımını geliştirmede, tasarım ve detaylarla ilgili düşünmede ve tasarımını açıklamada kısmen yetkin performans düzeyinde yığıldıkları belirlenmiştir. Normal gelişim gösteren çocuklarla bu alanlarda etkinlikler yürütmek, çocukların yapı inşa oyunlarında gelişmelerine katkı sağlayabilir.

Normal gelişim gösteren çocukların performansları beklendiği gibi hafif düzeyde zihinsel yetersizliği bulunan özel gereksinimli çocukların performanslarından daha yüksektir; grupların ölçütlerden elde ettikleri ortalama puanlar da bunu göstermektedir. Alan yazınında gelişimsel yaşları eşleştirilmiş normal gelişim gösteren çocuklarla özel gereksinimli çocukların oyun davranışları arasında fark bulunmadığına ilişkin araştırma bulguları olduğu gibi (Gowen vd., 1992; Özenmiş Ünsal, 2003); fark olduğuna kanıtlar içeren araştırma bulguları (Sevinç, 2004; Westwood, 2020) da söz konusudur. Bu araştırmanın amacı iki grubun birbirinden farklı puanlar aldığını kanıtlamaktan çok, çocukların ilgili ölçütlerdeki performans dağılımlarını inceleyerek yapı-inşa oyununu ve çocukların oyun sırasındaki davranışlarını daha iyi anlamaktır. Bu durumun çocukların yapı inşa oyun davranışları olarak adlandırabilecek bir yapıyı anlamayı sağlayacağı ve alan yazınına önemli katkılar sunacağı düşünülmektedir.

Hafif düzeyde zihinsel yetersizliğe sahip olan özel gereksinimli çocukların birçok bilgiyi, beceriyi ve kavramı normal gelişen akranlarıyla benzer yöntemleri kullanarak öğrendikleri ve zihinsel işlevlerdeki yetersizlikleri nedeniyle normal gelişim gösteren çocuklara göre öğrenmenin daha yavaş ve zor gerçekleştiği bilinmektedir (Korkusuz, 2019). Bu nedenle yapı inşa oyun davranışlarında normal gelişim gösteren çocuklar kadar yüksek performans sergilememiş olmaları beklenen bir durumdur. Hangi alanlarda daha zayıf performans sergilediklerinin belirlenmesi oyun davranışlarının gelişimine olumlu yönde katkı sağlayabilecek etkinliklerin tartışılmasına olanak sağlayabilir.

Hafif düzeyde zihinsel yetersizliği olan çocukların gelişim süreci, normal gelişim gösteren çocuklarla çok benzer şekilde ilerler. Hemen hemen aynı oyun süreçlerini yaşarlar. Bu sebeple hafif düzeyde zihinsel yetersizliğe sahip

çocukların oyun becerilerinin ve bu becerilerin içerdiği alt boyutları ele alan daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışmada geliştirilen dereceli puanlama anahtarı kullanılarak, farklı gruplar ya da farklı materyallerle diğer araştırmalarda farklı değişkenlerin de ele alınabileceği oyun becerilerinin gelişimine ilişkin daha kapsamlı araştırmaların yürütülmesi önerilebilir.

## Kaynaklar

- Aksoy, B.A. & Aksoy, M. (2018). Blok oyunlarına ilişkin okul öncesi öğretmenlerinin görüşleri. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(2), 397-414.
- Anderson, L.W. (2003). *Classroom assessment: Enhancing the quality of teacher decision making*. Lawrence Erlbaum.
- Arslan, Ü. (2012). Okul öncesi eğitimde temel becerilerin ve sosyal davranışların kazandırılması. G. Haktanır (Ed.) *Okul Öncesi Eğitime Giriş* içinde ss. 201-226, Anı Yayıncılık.
- Aslan, Ö. M. (2017). 36-71 Aylık çocuklar için oyun davranış ölçeğinin geliştirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(3), 897-910.
- Ayan, S. & Memiş, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- Ayan, S., Memiş, U. A., Eynur, B. R. & Kabakçı A. (2012). Özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklarda oyuncak ve oyunun önemi. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4), 80-88.
- Baykoç Dönmez, N. (1992). *Oyun kitabı*. Esin Yayınevi.
- Bekmezci, H. & Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncuğun çocuk sağlığına etkisi. *Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87.
- Boyras, E. (2017). Zihinsel engelli çocuklara kurallı oyun öğretiminde aşamalı yardımla öğretim yönteminin etkililiğinin incelenmesi. [Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Büyüköztürk, Ş. (2006). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. PegemA Yayıncılık.
- Caldera, Y. M., Culp, A. M., O'Brien, M., Truglio, R. T., Alvarez, M., & Huston, A. C. (1999). Children's play preferences, construction play with blocks, and visual-spatial skills: Are they related?. *International Journal of Behavioral Development*, 23(4), 855-872. DOI: 10.1080/01650259938357
- Case-Smith, J. & Kuhaneck, H. M. (2008). Play preferences of typically developing children and children with developmental delays between ages 3 and 7 years. *OTJR Occupation, Participation and Health*, 28(1), 19-29. DOI: 10.3928/15394492-20080101-01
- Çelik, B., & Bencik Kangal, S. (2022). Kovid-19 pandemi döneminde çok satan çocuk kitaplarında yer alan oyunların incelenmesi. *Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 46(2), 205-217.
- Çoban, B. & Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Nobel Yayınevi.
- Eripek, S. (2003). Zekâ geriliği olan çocuklar. A. Ataman (Ed.), *Özel Gereksinimli Çocuklar ve Özel Eğitime Giriş* içinde, Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Goodrich, H. (1997). Understanding rubrics. *Educational Leadership*, 54(4), 14-17.
- Gowen, J. W., Johnson-Martin, N., Goldman, B. D. & Hussey, B. (1992). Object play and exploration in children with and without disabilities: A longitudinal study. *American Journal on Mental Retardation*, 97(1), 21-38.
- Güneş, H. (2011). *Şimdi oyun zamanı* (3. baskı). Kök Yayıncılık.
- Hamm, E. M., Mistrett, S. G. & Ruffino, A. G. (2016). Play outcomes and satisfaction with toys and technology of young children with special needs. *Journal of Special Education Technology*, 21(1), 29-35. DOI: 10.1177/016264340602100103
- Hürtürk, Ç. (2017). Okul öncesi dönemdeki çocukların oyunlarının içeriği ve oyun davranışlarının incelenmesi. [Yüksek lisans tezi, Doğu Akdeniz Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kadim, M. (2012). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun etkinliklerine ilişkin öz yeterliklerinin görev yapılan okul türüne göre incelenmesi. *Neşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 2(1), 1-21.
- Koçyiğit, S. & Başara Baydilek, N. (2015). Okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarının incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 1-28.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(16), 324-342.

- Kodsi, S. H. (2022). Constructive play in Waldorf and Normative preschools in Israel: Technological thinking and design process during free play. *International Journal of Technology and Design Education*, 32(2), 735-748. DOI: 10.1007/s10798-020-09623-9
- Korkusuz, S. (2019). Fiziksel etkinlik ve dikkat eğitimi uygulamalarının zihinsel engelli öğrencilerin motor beceri, görsel bellek, algı ve dikkat düzeylerine etkisi. [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi], Uşak Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Kutlu, Ö., Doğan, C. D. & Karakaya, İ. (2009). *Öğrenci başarısının belirlenmesi performans ve portfolyoya dayalı durum belirleme*. (2. baskı), PegemA Yayıncılık.
- Millî Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2015). *Çocuk gelişimi, zihinsel engelliler*. MEB Milli Eğitim Modülü.
- Nath, S., & Szücs, D. (2014). Construction play and cognitive skills associated with the development of mathematical abilities in 7-year-old children. *Learning and instruction*, 32, 73-80. DOI: 10.1016/j.learninstruc.2014.01.006
- Ness, D., & Farenga, S. J. (2016). Blocks, Bricks, and Planks: Relationships between Affordance and Visuo-Spatial Constructive Play Objects. *American Journal of Play*, 8(2), 201-227.
- Öncü, E. Ç. ve Özbay, E. (2010). *Erken dönemindeki çocuklar için oyun*. Kök Yayıncılık.
- Özenmiş Ünsal, P. (2003). Zihinsel engelli olan ve olmayan çocukların nesne ile oyun davranışlarının karşılaştırmalı olarak incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 4(1), 46-55. DOI: 10.1501/Ozlegt\_00000000072
- Park, J. (2019a). A Comparison of the pretending elements between constructive play and pretend play. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 18(4), 1-6.
- Park, J. (2019b). The qualities criteria of constructive play and the teacher's role. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 18(1), 126-132.
- Pellegrini A. D. (2001). Practitioner review: The role of direct observation in the assesment of young children. *Journal Of Child Psychology And Psychiatry And Allied Disciplines*, 42(7), 861-869. DOI: 10.1017/S002196300100765X
- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesinde oyun ve oyuncak*. Anı Yayıncılık.
- Ramani, G. B. & Brownell C. A. (2013). Preschoolers cooperative problem solving: Integrating play and problem solving. *Journal of Early Childhood Research*, 12(1), 92-108. <https://doi.org/10.1177/1476718X13498337>
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. Morpa Kültür Yayınları.
- Smith, P. K., Takhvar, M. E. H. R. I., Gore, N. E. I. L., & Vollstedt, R. A. L. P. H. (2017). Play in young children: Problems of definition, categorisation and measurement. *Children's play* içinde ss. 39-56, Routledge.
- Stannard, L., Wolfgang, C. H., Jones, I., & Phelps, P. (2001). A longitudinal study of the predictive relations among construction play and mathematical achievement. *Early Child Development and Care*, 167(1), 115-125. DOI: 10.1080/0300443011670110
- Stagnitti, K. (2004). Understanding play: The implications for play assessment. *Australian Occupational Therapy Journal*, 51(1), 3-12. DOI: 10.1046/j.1440-1630.2003.00387.x
- Şener, T. (1996). 4-5 Yaş anaokulu çocuklarında dramatik oyunun ve inşa oyununun bakış açısı alma becerisine etkisine etkisi. [Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.
- Taşkın Gökçe, T., & Kandır, A. (2022). Erken Çocuklukta Yapı İnşa Oyunlarına İlişkin Yurt Dışında Yapılan Araştırmaların İncelenmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 9(1), 174-187. DOI: 10.51725/etad.1054245
- Türkoğlu, B. & Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programın 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(6), 50-68.
- Truelove, S., Vanderloo, L. M., & Tucker, P. (2017). Defining and measuring active play among young children: a systematic review. *Journal of Physical Activity and Health*, 14(2), 155-166. DOI: 10.1123/jpah.2016-0195
- Ulutaşdemir, N. (2007). Engelli çocuklarda iletişim ve oyunun önemi. *Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi*, 2(5), 1-16.



Yaman, T. (2015). Beden eğitimi ve oyunun hafif düzey zihinsel engelli bireylerin sosyal beceri kazanımları üzerine etkisinin araştırılması. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Westwood, P. (2020). *Commonsense methods for children with special educational needs*. Routledge.

**Yapı İnşa Oyun Performansını Değerlendirmeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarı**

Sevgili Öğretmen,

Bu dereceli puanlama anahtarının amacı çocukların oyun becerilerini değerlendirmektir. Sizden, çocuklara blokları verdikten sonra çocukların oyun davranışlarını değerlendirmeniz beklenmektedir. Çocukların bu aşamada yapıyı oluştururken bir plan doğrultusunda yapıp yapmadıklarına bakmanız, onların oyun davranışlarını incelemeniz gerekmektedir. Planlarını sesli olarak anlatmalarını isteyiniz. Değerlendirme formunda yetkin, kısmen yetkin ve henüz yetkin değil davranışlarına karşılık gelen ölçütler yer almaktadır. Bu ölçütleri okuyarak çocuğun davranışı ile ölçütü karşılaştırın ve çocuğun davranışına en uygun ölçütü seçerek ilgili puanı puan kısmına yazın. Bazı davranışlardan önce size verilmiş yönergeler davranışın değerlendirilmesi bakımından önem taşımaktadır. Lütfen bu yönergeleri dikkatle okuyun.

Aşağıdaki davranışları inceleyerek değerlendirme formunu ona göre doldurunuz.

Çocuğun,

- Blokları amacına uygun şekilde duraklamadan kullanma durumu,
- Dikkati dağılmadan amacına ulaşmış olup olmadığı,
- Kendine özgü yeni bir ürün oluşturup oluşturmadığı,
- Yapmış olduğu üründe ayrıntılar olup olmadığı,
- Blokları dizerken büyüklük, şekil vb. bakımdan birebir denk getirmeye çalışıp çalışmadığına dikkat ediniz.

**Çalışma sırasında veya sonrasında aşağıdaki soruları çocuğa sorarak yanıtlarını alın.**

1. Değerlendirmeye başlamadan önce çocuğa “Görmüş olduğun bu bloklar bir yapı oluşturmamızı sağlayan ahşap parçalardır. Senden bu blokları kullanarak istediğin bir yapı (ev, kule, bina gibi) inşa etmeni istiyorum. Şimdi bu bloklarla ne yapmayı planlıyorsun? Sesli olarak bana anlat.” yönergisini verin. Çocuğun verdiği yanıtı aşağıya yazın.
2. Çocuğa kullandığı nesnelere seçme amacını sorun. Ev inşa eden bir çocuğa “çatıyı bu şekilde oluşturmanın özel bir nedeni var mı?” Kale inşa eden bir çocuğa “sütunları oluştururken neden bu blokları seçtin?”
3. Nesnelere gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasında ilişkiyi nasıl kurdu? Çocuğa kullandığı nesnelere hakkında “sence bu neye benziyor” vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.
4. Çocuğa yaptığı ürünün ne olduğunu, özelliklerini ve ürünün amacını çocuğa “Bloklarla ne yaptın, özellikleri nedir, ne işe yarar?” vb. sorular sorarak çocuğun yanıtlarını yazın.
5. Çocuk amacına ulaşmak için blokları duraklamadan alıp çalışmasını sürdürüyor mu, blokları dizerken bir dakikadan fazla zaman harcıyor mu bakın ve not edin.
6. Çocuğun oyunda belirlediği amaca ulaşmış olup olmadığını yazın.
7. Çocuğun oyun sırasında dikkati dağılıp dağılıp amacından uzaklaşıp uzaklaşmadığını not edin.
8. Öğretmene Yönerge: Çocuk bloklar arasında uygun boşluklar bırakmaya dikkat ediyor mu, yapı inşa oyununu oynarken herhangi bir problem durumu yaşadığı mı, bakınız ve not ediniz.
9. Öğretmene Yönerge: Çocuk var olan bloklarla yapmak istediği yapıyı oluşturamadığında, başka bir nesne ile yapmayı deniyor mu, bakınız. Hangi nesneyi kullanmak istediğini not ediniz.  
Çocuğa Yönerge: Bunun yerine başka ne kullanmak uygun olur?
10. Çocuğa yapmış olduğu ürüne “Başka bir şey eklenebilir mi? Neler ekleyebilirsin?” diye sorarak çocuğun yanıtlarını not edin.
11. Öğretmene Yönerge: Çocuk ortaya koyduğu üründe unuttuğu detaylar olup olmadığına, gerçeğe uygun olup olmadığına dikkat ediyor mu, yapmak istediği eklentiler için bir çaba gösteriyor mu, bakınız. Verdiği bilgileri not ediniz. Çocuğa “şimdi yaptığın bu yapıyı bir gözden geçir bakalım, unuttuğun herhangi bir şey var mı ya da yapmak istediğin bir ekleme var mı” diye sorarak çocuğun yanıtlarını not ediniz.
12. Öğretmene Yönerge: Çocuk yapmış olduğu ürünü açıklıyor mu, açıklama yapmasını istediğinizde herhangi bir problem durumu yaşıyor mu, bakınız. Açıklamaları not ediniz.  
Çocuğa Yönerge: Bloklarla ne yaptın? Yapmış olduğun bu yapının amacı ne, anlat bakalım.

**Yapı İnşa Oyun Performansını Değerlendirmeye Yönelik Dereceli Puanlama Anahtarı**

Çocuğun Adı Soyadı:

Değerlendirme tarihi:

Değerlendiren:

Yetkin (3 puan)	Kısmen yetkin (2 puan)	Henüz yetkin değil (1 puan)
Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri önceden belirleyerek planlama yapar.	Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirler, plan yapmaya yönelik açıklamaları vardır ancak bunlar bir planda bulunması gereken özellikleri taşımamaktadır.	Yapı inşa oyunu sırasında kullanacağı materyalleri belirleyerek bir planlama yapamaz.
Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasında ilişki kurar (daireleri tekerlek, küpleri duvar olarak kullanması vb.).	Nesneleri gerçek yaşamla ilişkilendirerek kullanımları da sorulduğunda mantıklı gerekçeler sunabilir.	Nesnelerin gerçek yaşamdaki kullanımları ile nesnelere şekilleri arasındaki ilişkiyi kuramaz, sorulduğunda mantıklı bir gerekçe sunamaz.
Oyun sırasında bir soruyla karşılaşsa da belirlediği amaca ulaşabilen için blokları seri bir biçimde, çok fazla duraklamadan (1-2 dk. geçmeden) yerleştirir.	Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı güçlükleri çözmek için çok zaman harcar.	Oyunda belirlediği amaca ulaşmada karşılaştığı sorunları çözemez.
Oyunda belirlediği amaca ulaşabilir, oyun sırasında dikkati dağılıp amacından uzaklaşmaz.	Oyunda belirlediği amaca ulaşmada zorluk yaşar, oyun sırasında bazen dikkati dağılıp amacından uzaklaşır ancak bu çok uzun sürmez.	Oyunda belirlediği amaca ulaşamaz, oyun sırasında dikkati dağılıp amacından uzaklaşır.
Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini (adını, ne amaçla kullanıldığını vb.) amacını açıklar.	Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini amacını açıklar ancak bu konuda ya güçlük yaşar ya da ürünle ilgili anlatımları eksiktir.	Yapı inşa oyunu sırasında oluşturduğu ürünü, onun özelliklerini, amacını açıklayamaz.

Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir, değişiklik yapabilir.	Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayabilir ancak değişiklik yapamaz.	Seçtiği materyalin amaca uygun olmadığını fark ettiğinde yeni duruma uyum sağlayamaz, değişiklik yapamaz.
Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturur.	Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak ürünler oluşturur ancak bu arkadaşlarını ya da daha önce yapılanları taklitten öteye gidemez.	Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak özgün ürünler oluşturamaz.
Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün çok sayıda detayı vardır (eğer ev inşa ediyorsa; kapı, pencere vb.; ağaç inşa ediyorsa, kuş, yaprak vb.).	Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı ürünün az sayıda detayı vardır.	Yapı inşa oyununda, nesnelere kullanarak tasarladığı üründe detay yoktur. Yalnızca üst üste ya da yan yana koyulmuş gibi görünmektedir.
Kullandığı nesnelere sıra dışı sembolik anlamlar yükler. Örneğin silindirik şeklindeki bir bloğun kalem olarak kullanılması.	---	Kullandığı nesnelere sembolik anlamlar yükleyemez.
Yapı inşa oyunundan sonra, oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıra dışı ilginç öneriler sunar.	Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin sıradan, alışılmış öneriler sunar.	Yapı inşa oyunundan sonra oluşturduğu ürünün nasıl geliştirilebileceğine ilişkin öneriler sunamaz.
Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alır. Örneğin, daha büyük ve ağır bir bloğu daha alta koymak gibi.	Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate almaz, bu konuda sürekli sorun yaşar ancak oyun sırasında bu sorunu çözer.	Yapı inşa oyununda materyalleri kullanırken materyallerin özelliklerini (boyut, büyüklük vb.) dikkate alamaz/almaz.
Düzensiz durumu hemen fark eder, sırayı ve düzeni bozan bir materyali düzeltmeden bir sonraki adıma geçmez.	Düzensiz durum fark eder, ancak sırayı ve düzeni bozan materyali düzeltmek için çaba göstermez.	Düzensiz durumu hemen fark edemez, sırayı ve düzeni bozan bir materyal olsa bile bir sonraki adıma geçer.
Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	Yapı inşa oyununda oluşturduğu bazı yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakır.	Yapı inşa oyununda oluşturduğu yapılar arasında uygun boşluklar/mesafeler bırakmaz.
Karşısına çıkan sorunları çözmede esnek düşüner. Örneğin yapmak istediği inşayla ilgili bir parça bulamadığında başka bir araçla çözüme gidebilir.	Karşısına çıkan sorunları çözmede farklı yollar aramaz ancak problemi bildik yollarla çözer.	Karşısına çıkan sorunları çözemez.