

Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi

The Investigation of the Play Behavior of Children with Autism Spectrum Disorder

Sinem KARS¹, Esra AKI²

¹ Uzm. Erg., Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ergoterapi Bölümü, Ankara, Türkiye

² Prof. Dr., Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Ergoterapi Bölümü, Ankara, Türkiye

ÖZ

Amaç: Oyun çocukların en temel aktivitesidir. Otizm spektrum bozukluğu (OSB), çocukların oyuna katılımını etkileyebilmektedir. Katılımı artırmak amacıyla ergoterapistler OSB'li çocuklarda oyunu araç olarak kullanmaktadır; ancak klinik ortamda OSB'li çocukların oyun davranışlarını inceleyen çalışma sayısı çok azdır. Bu nedenle çalışmamızda OSB'li çocukların klinik ortamda oyun davranışlarının incelenmesi amaçlanmıştır. **Gereç ve Yöntem:** Çalışmamıza 4-6 yaş arası, OSB'li 36 çocuk ve tipik gelişim gösteren 30 çocuk dahil edildi. Serbest oyun sırasında, tek seferlik, 15 dakikalık video kayıtları Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Ergoterapi Bölümü Duyu Bütünleme Ünitesi içerisinde alındı. Video kayıtları zaman serileri analizi ile analiz edildi. Bulgular yüzdelik şekilde verildi. **Sonuçlar:** OSB'li çocukların tipik gelişim gösteren çocuklara göre daha fazla oyun olmayan davranış sergilediğini, daha az fonksiyonel oyunu ve oyun/oyuncağı hazırlama ve bulmayı tercih ettiği tespit edildi. **Tartışma:** Klinik ortamda ergoterapistlerin OSB'li çocukların oyun davranışlarını analiz etmesi ve analiz sonucuna göre müdahale oluşturması önerilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk, Okul öncesi; Otistik bozukluk; Oyun ve oyuncaklar; Ergoterapi

ABSTRACT

Purpose: Play is a primary occupation of children. Participation of children with autism spectrum disorder (ASD) is affected by ASD. Occupational therapists use play as a means to increase participation; however, studies examining the play behaviors of children with ASD in the clinical setting is limited. Therefore, it is aimed to investigate play behaviors of children with ASD. **Material and Methods:** Four to six year-old thirty-six children with ASD and thirty children with typical development were included in the study. One time, 15 minutes of videotape recording were taken during free play at Hacettepe University Department of Occupational Therapy Sensory Integration Unit. Play behavior was evaluated by time interval analysis. The findings were given in percentages. **Results:** It was found that children with ASD exhibited more non-play behaviors; prepared and found less functional toys than typically developing children. **Discussion:** In clinical settings, it is recommended that occupational therapists analyze the play behaviors of children with ASD and intervene according to the results of the analysis.

Keywords: Child, preschool; Autistic disorder; Sensation disorders; Play and playthings; Occupational therapy

Sorumlu Yazar (Corresponding Author): Sinem KARS E-mail: snmkrs@hotmail.com

ORCID ID: 0000-0001-8774-2602

Geliş Tarihi (Received): 08.03.2019; Kabul Tarihi (Accepted): 20.04.2020

Bu çalışma ilk yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Oyun, tanımlanması zor bir kavramdır (Garvey, 1990). Gözlenen aktivite oyun olarak kabul edilse bile, bu gözlenen aktivitenin özellikleri, oyun olarak kabul edilen başka bir aktivitenin özellikleri ile benzemeyebilir. Bu nedenle, birçok farklı araştırmacı, yıllar boyunca oyunu tanımlamaya, açıklamaya, davranış türleriyle ilişkilendirmeye ve oyunun kriterlerini belirlemeye çalışmıştır; ancak hala bir sonuca ulaşamamıştır. Oyun hakkındaki tartışmalarda, bazı kavramlar birçok araştırmacı tarafından vurgulanmaktadır. Bu kavramlar; içsel motivasyon, süreç, özgür seçim, eğlence/zevk, aktif katılım ve gerekli ya da ciddi olmayan durumdur (Parham, 2008).

Ergoterapistler tarafından oyun; oyun severlik, oyun becerileri ve oyun davranışları açısından incelenmektedir (Parham, 2008). Oyun becerilerinin değerlendirilmesinde genellikle Yenilenmiş Knox Okul Öncesi Oyun Ölçeği (Revised Knox Preschool Play Scale) kullanılmaktadır (Knox, 2008). Oyun severlik, oyun oynamaya karşı eğilim olarak tanımlanmaktadır (Barnett, 1991). Başka bir ifadeyle, çocuğun ya da kişinin oyuna ya da bir aktiviteye yaklaşımıdır. Oyun severlik; içsel motivasyon, içsel kontrol, gerçeklikten sıyrılma becerisi ve bağlamdan oluşmaktadır (Skard ve Bundy, 2008). Oyun Severlik Testi (Test of Playfulness) ile değerlendirilmektedir (Sicim ve Erden Tantekin, 2015; Skard ve ark, 2008). Oyun davranışları ise nesneyle oyun, ilişkisel oyun, fonksiyonel oyun, sembolik oyun, sensorimotor oyun ve sosyal oyun başlıkları altında incelenmektedir (Spitzer, 2008).

Nesneyle oyun tipik gelişim gösteren çocuklarda çocuğun nesnelere manipüle etmesiyle başlamaktadır. Genellikle nesneyi ağza alma, tutma, çekme, atma, vurma, sallama şeklinde görülmektedir. Bir nesneyle oynama, yeni bir nesne gelene kadar devam etmektedir. Nesnenin duysal girdisini kazanma, nesnenin ne işe yaradığını anlamayı sağlamakta; başka bir deyişle nesneyle oyunda çocuk "nesnenin karşılığını anlama"yı öğrenmektedir (Power, 1999). Nesneyle oyun bir yaşın sonuna doğru azalmaktadır (Largo ve Howard, 1979).

İlişkisel oyun tipik gelişim gösteren çocuklarda 9 ay civarında gelişmeye başlamaktadır (Fenson, Kagan, Kearsley ve ark, 1976). Başlangıçta çocuk nesnelere fonksiyonel kullanmamaktadır. Örneğin; küplerden kule yapmak yerine, küpleri birbirine vurmaktadır. Böylece çocuk hangi nesnenin birbiriyle ilişkili olduğunu ve çevresindeki nesnelere etkili kullanmayı öğrenmektedir (Robinson, 1977). İlişkisel oyun, praxis ve ince motor beceriler ile nesnelere

anamlı ilişkilendirmek için gereklidir. Çocuk, nesnelere kullanmaya başladıkça, nesnelere kutunun içine atma, ayırma gibi daha karmaşık becerileri de geliştirmeye başlayacaktır. İlişkisel oyunda deneme yanılma ile zihinde nesnelere ilgili şemalar da oluşmaktadır (Knox, 1997).

Fonksiyonel oyun tipik gelişim gösteren çocuklarda 9-12 aylık civarında gelişmekte ve 15 ay civarında dominantlaşmaktadır (Largo ve ark, 1979). Presembolik oyun olarak da isimlendirilmektedir. Bu oyun seviyesinde, nesnelere artık amacına uygun kullanılmaktadır (beslenme için kaşık). Başlangıçta fonksiyonel oyun çocuğa odaklanır (boş bardaktan su içme), sonra oyuncuğa geçer (boş bardaktan oyuncuğa su içirme) (temsili oyun olarak isimlendirilir) ve bir nesne üzerinde birden çok hareketin sıralanmasını içerir (kendini besleme, anneyi besleme, oyuncuğu besleme). Fonksiyonel oyun, nesneyle oyuna sosyal iletişimin eklenmiş halidir (çocuk toplumun nesneyi kullandığı gibi kullanmaya başlar, kaşığı ağzına götürür, bacağına değil). Bu oyunda, hala nesnelere somut, fiziksel bir kullanımı olmasına rağmen; nesnenin kullanımı yerine toplumsal normlara uygun kullanımı da gelişmektedir (Spitzer, 2008).

Sembolik oyun tipik gelişim gösteren çocuklarda 24 ay civarında gelişmeye başlamaktadır (Cole, Cole ve Lightfoot, 2005). Nesnelere fiziksel olarak kullanılmaz; ama topluma uygun olarak kullanılır (küpü telefon olarak, ezilmiş teneke şişeyi tepsi olarak kullanma). Çocuk kendi dünyasında nesnenin neyi sembolize ettiğini açıklayabilir. Taklit ve drama sembolik oyunun özelliklerindedir (Spitzer, 2008). Sembolik oyun, mantıksal bir bitiş veya sonuca sahip olmasa da hikaye anlatımını içerir (balerin, itfaiyeci, süper kahraman, vb.) ve bilişsel ve iletişim becerileriyle ilişkilidir (Knox, 1997).

Sensorimotor oyun tipik gelişim gösteren çocuklarda gerçek ya da sembolik nesnelere manipüle edilmesini ve ilişkilendirilmesini içerebilir/içermeyebilir. Sensorimotor oyunda nesne manipülasyonu olabilir, ancak bu nesnelere kolayca sınırlandırılacak, kolayca taşınabilecek veya manipüle edilebilecek nesnelere değildir. Geniş bir alan gerektirir. Taklit ya da sosyal kuralları içermeyen fiziksel aktivitelerin tekrarlanmasını (özellikle kaba motor aktiviteler) içerir (Spitzer, 2008). Özellikle 2 yaşa kadar ve yeni beceriler öğrenilirken yaygındır. Boğuşma, takla atma ve yuvarlanma gibi oyunlar özellikle erkek çocukların sevdiği sensorimotor oyunların sosyal şeklidir (Takata, 1974).

Sosyal oyun ile tipik gelişim gösteren çocuklarda yetişkinlerle birlikte sosyalleşme başlar. Nesnelere

kullanımı, fiziksel çevre ya da başka bir şeye gerek yoktur. Çocuk büyüdükçe, oyunlarda bağımsızlıktan iş birliği yapmaya doğru ilerlemektedir. Yetişkinlerle hareket ya da iletişim sırasında sosyal etkileşim başlamaktadır. Yüz-yüze oyunlarda ses çıkarmakta ve taklit etmektedirler. Altı-on iki ay arasında, oyunlar daha yapılandırılmış ve ce-e gibi geleneksel oyunlar ve nesneli ikili oyunlara dönüşmektedir. Bir yılın sonunda, çocuk yetişkinin onayını almaya başlamaktadır. Sosyal oyun, bilişsel ve dil becerileriyle ilişkilidir (Williams, 2003).

Oyun, çocuğun gelişiminin en iyi göstergesidir (Bundy, 1989; Rodger ve Ziviani, 1999). Bu nedenle, engelli çocukların oyun içerisinde gözlemlenebilmesi erken tanı ve müdahalede oyun temelli değerlendirmelerin önemini ortaya koymaktadır (Mulligan, 2015). Ancak okul öncesi dönemde oyunun standardize değerlendirmeler ile değerlendirilmesinin zor olduğu belirtilmektedir (Desha, Ziviani ve Rodger, 2003). Ergoterapistler gözleme dayalı oyun değerlendirmelerinin doğal ortamda yapılmasını önermektedir; ancak zamanın kısıtlı olması ve gözleme dayalı standardize test kullanımının zor olması nedeniyle bu mümkün olamamaktadır (Stagnitti, 2004). Bu nedenle klinik ergoterapistler çocuk klinik ortama aşına olduktan sonra gözleme dayalı değerlendirmelerin yapılabileceğini vurgulamaktadır (Rodger ve ark, 1999). Çocuğun klinik ortama aşına olabilmesi için çocuğun en üst düzey performansını ortaya çıkartmasını sağlayacak materyal ve oyuncakların olması ve çocuğun kendisini güvende hissetmesi gerekmektedir (Myers, 2006; Mui Lim ve Jones, 2017). Böylece, ergoterapistler tarafından oyun araç olarak kullanılabilir (Ziviani ve ark, 2001).

Oyunun araç olarak kullanılması, oyunun müdahale olarak kullanılması (AOTA, 2008) anlamına gelmektedir. Araç olarak oyun, çoğunlukla kişisel faktörlerdeki bozulmaları ve performans becerilerindeki kısıtlamaları ele almak için kullanılır. Okulda ve okul dışında okul öncesi çocuklarla çalışan 212 ergoterapistin tamamı oyunu çocukların motor, duyu ya da psikososyal gelişimi için kullanmaktadır (Couch, Deitz ve Kanny, 1998). Bu sonuçlar oyunun literatürde çocuğun fiziksel, bilişsel ve psikososyal yeteneklerini geliştirdiği ve motor/praksis, duyu-algı, duygusal düzenleme, bilişsel ve iletişim/sosyal becerilerin kazanılmasına yardımcı olduğu kanıtlarıyla uyumludur (Blanche, 2008; CAOT, 1996; Knox, 2010; Long, Bergeron, Doyle ve ark, 2005; Munier, Myers ve Pierce, 2008; Parham, 2008).

Oyunun araç olarak kullanıldığı yaklaşımlardan

birisi de duyu bütünleme terapisi (Öztürk, 2012). Duyu bütünleme terapisi ve teorisi bireyin neden sadece bazı davranışları yaptığı açıklamada, katılımı etkileyen bireysel faktörlerin giderilmesini amaçlayan müdahale planlarını oluşturmada ve davranışın müdahale sonuçlarını nasıl değiştireceğini tahmin etmede kullanılmaktadır (Bundy, Lane ve Murray, 2002). Duyu bütünleme müdahalesinin uygulamasında Parham ve ark. (2007) tarafından hazırlanan duyu bütünleme tedavisinin temel esasları dikkate alınmaktadır. Bu esaslar; duyuusal fırsatların sağlanması, sadece doğru zorlamaları (just right challenge) yapma, aktivite seçiminde işbirliği yapma, kendi kendini organize etmesi için yardımcı olma, optimum uyarılarla destekleme, oyun bağlamı oluşturma, çocuğun başarısını en üst düzeye çıkartma, fiziksel güvenliği sağlama, çocuğun oyun ortamının düzenlenmesi ve tedavi sırasında ittifak sağlamadır. Oyun davranışlarının özellikle hizmet (eğitim ve sağlık) verilen ortamlarda incelenmesinin verilen hizmet kalitesini artıracığı belirtilmektedir (Dominguez, Ziviani ve Rodger, 2006).

Sosyal iletişimde ve etkileşimde bozulma ile tekrarlayan ve kısıtlanmış davranışlar ve ilgilerle tanımlanan otizm spektrum bozukluğunda (OSB) belirtiler yaşamın ilk yıllarından itibaren başlamakta olup yaşam boyu sürmektedir (Estes, Zwaigenbaum, Gu ve ark, 2015). DSM-5 OSB kriterleri içine duyuusal farklılıkların dahil edilmesi (APA, 2013) ile duyu bütünleme terapisinin OSB'li çocuklar için önemi artmıştır (Schaaf ve Mailloux, 2015). Bu nedenle araç olarak oyunun kullanıldığı duyu bütünleme terapisinin uygulandığı ortamda OSB'li çocukların oyun davranışlarının incelenmesinin önemli olduğunu düşünmekteyiz. Bu çalışmada duyu bütünleme kliniğinde OSB'li çocukların oyun davranışlarının incelenmesi amaçlanmıştır.

GEREÇ VE YÖNTEM

Çalışma Aralık 2017-Şubat 2018 tarihleri arasında Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Ergoterapi Bölümü Duyu Bütünleme Ünitesinde gerçekleştirildi. Çalışmamız için Hacettepe Üniversitesi Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'ndan 19.12.2017 tarihli toplantıda GO 17/547 kayıt numarası ile izin alındı.

Bireyler

Çalışmamızda OSB'li çocuklar 'çalışma grubunu', tipik gelişim gösteren çocuklar ise 'kontrol grubunu' oluşturdu. Çalışma ve kontrol grubunu oluşturan çocuk sayısı power analizi ile belirlendi. %5 tip I hata ve %80 güç ile her bir grup için 29 çocuk olmak üzere

toplam 58 çocuk uygun görüldü.

Çalışma grubu için dahil edilme kriterleri;

- Video kaydının yapıldığı tarihte 4-6 yaş (48 ay-72 ay) arası olma,

- Engelli Sağlık Kurulu Raporunda ilk tanının Çocukluk Otizmi (F84.0), Atipik Otizm (F84.1), Yaygın Gelişimsel Bozukluk (F84.9) tanısı olmasıydı.

Çalışma grubu için dahil edilmeme kriteri ise Engelli Sağlık Kurulu Raporunda çocuğun oyun becerilerini etkileyecek bilişsel ve/veya motor becerileriyle ilgili bir tanının olmasıydı.

Çalışma grubunu oluşturan OSB'li çocuklar Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Ergoterapi Bölümü Duyu Bütünleme Ünitesine başvuran çocuklar arasından alındı. Duyu Bütünleme Ünitesine Haziran 2015-Aralık 2017 tarihleri arasında başvuran ve kaydedilen tanıları arasında çocukluk otizmi, atipik otizm veya yaygın gelişimsel bozukluk tanısı olan çocukların ebeveynlerine telefon ile ulaşıldı. Çalışma hakkında bilgi verildi ve kabul eden ebeveynlerden en yakın

tarihli Engelli Sağlık Kurulu Raporu istendi. Engelli Sağlık Kurulu Raporuna göre dahil edilme kriterlerine uygun olan çocukların ebeveynlerinden aydınlatılmış onam formu alındı (Şekil 1).

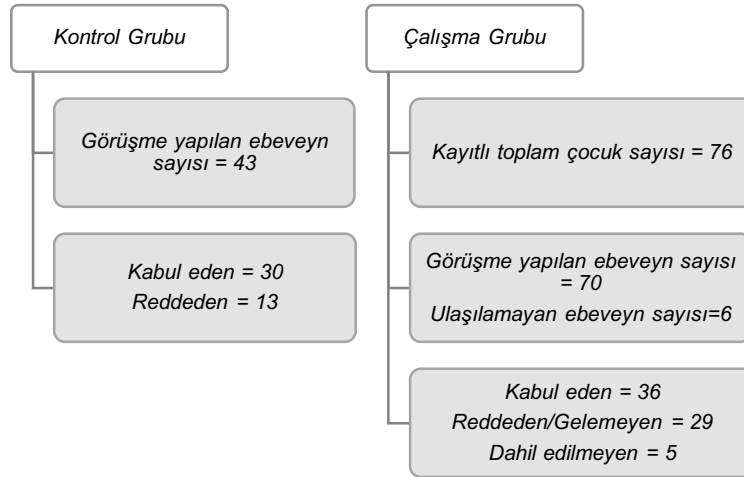
Kontrol grubu için dahil edilme kriterleri ise;

- Video kaydının yapıldığı tarihte 4-6 yaş (48 ay-72 ay) arası olma,

- Tipik gelişim göstermesi,

- Herhangi bir sağlık probleminin olmamasıydı.

Kontrol grubunu oluşturan çocuklar Hacettepe Üniversitesi Ayser ve İhsan Doğramacı Anaokulu'ndan alındı. Çalışmanın içeriği ve amacı ebeveynlere Ayser ve İhsan Doğramacı Anaokulu'nda yüzyüze detaylı olarak anlatıldı. Çocuğunun çalışmaya katılmasını gönüllü olarak kabul eden ebeveynlerden aydınlatılmış onam formu alındı (Şekil 1). Ayser ve İhsan Doğramacı Anaokulunda, çocuk gelişimi uzmanları tarafından tipik gelişim gösteren çocukların gelişimi belirli aralıklarla değerlendirilmekteydi.



Şekil 1. Çalışma ve kontrol gruplarının belirlenmesi

Kontrol grubunda 13 erkek, 17 kız bulunmaktaydı. Çalışma grubunda bulunan çocukların (K:7, E:29) %38,9'u F84.0-Çocukluk otizmi; %50'si F84.1-Atipik otizm; %11,1'i ise F84.9-Yaygın gelişimsel bozukluk-tanımlanmamış tanısına sahipti. Çalışma grubunun yaş ortalaması $62,22 \pm 7,26$ ay iken; kontrol grubunun yaş ortalaması $61,86 \pm 7,99$ aydı.

28603 sayılı Resmi Gazetede yayınlanan "Özürlülük Ölçütü, Sınıflandırması Ve Özürlülere Verilecek Sağlık Kurulu Raporları Hakkında Yönetmelik"te özür oranları Atipik otizm (başka türlü adlandırılmayan yaygın gelişimsel bozukluk) için % 40, Otizm için ise %80 olarak belirtilmiştir. Çalışmamıza dahil olan OSB'li çocukların Engelli Sağlık Kurulu Raporuna göre %38,9'u %56 ve daha az özür oranına; %61,1'i ise %80 ve daha fazla özür oranına sahipti.

Değerlendirme Alanı ve Oyuncakların Özellikleri

Çalışmanın gerçekleştirildiği Duyu Bütünleme Ünitesi (Şekil 2) duyu bütünleme terapisinin temel esaslarına uygundur (Kashefimehr, 2014). Aynı zamanda SAFE kuralına da [Sensory-motor, Appropriate, Fun, Easy / Duyu-motor, Uygun, Eğlence, Kolay] uygun bir şekilde düzenlenmiştir. Bu kurala göre, duyu-motor (sensori-motor) duyu ve hareket arasındaki ilişkiyi belirtmektedir. Ayrıca; oyun ortamının, oyunun ve oyuncakların duyu-motor bütünleşmeyi sağlayıcı, çocuğun mevcut fiziksel, bilişsel, sosyal gelişimine ve kültürüne uygun, zevk verici ve eğlendirici olduğu kadar öğretici, başarıma duygusunu hissedecek kadar da kolay olmalıdır (Kranowitz, 2006).



Şekil 2. Duyu Bütünleme Ünitesi

Değerlendirme Alanında Yer Alan Oyuncaklar
Ünite içerisindeki oyuncaklar farklı oyun tiplerine (sensorimotor, fonksiyonel, sembolik, vb.) uygundur (Dominguez ve ark, 2006). Ünite içerisinde yer alan

oyuncak ve materyal örnekleri Tablo 1’de gösterildi. Çocuklar ünite içerisine alınmadan önce, kırılabilir ya da çocukların yutma ihtimali olan oyuncaklar/materyaller güvenlik nedeniyle kaldırıldı.

Tablo 1. Duyu Bütünleme Ünitesi içerisinde yer alan oyuncak ve materyal örnekleri

Sensorimotor Oyun	Fonksiyonel Oyun	Sembolik Oyun
Top havuzu	Ahşap telli koordinasyon oyuncakları	Pişirme oyuncakları
Akordiyon tünel	Basmalı oyuncak	Oyuncak dinazor seti
Salıncıklar (platform, svava, sarılan, örgü terapi hamağı, taco, fleksiyon disk)	Çivi oyunu	Oyuncak doktor seti
Tutamaklı trambolin	Halka kulesi	Kuklalar
Kaykay	Renkli bloklar	Oyuncak telefonlar
Denge tahtası	Lego	Peluşlar
Kaydırak	Puzzle	
Ahşap denge tahtası	Ksilofon	
Bisiklet	Renkli geometrik set	
Sallanan fil	Blok oyuncaklar	

Video Kayıtlarının Saklanması ve İstatistiksel Analizi Çalışma ve kontrol grubundaki çocuklar Duyu Bütünleme Ünitesinde, ünite içerisine ve ortama alıştıktan sonra, serbest bir şekilde oyun oynarken 15 dakikalık video kayıtları hareketli tek bir kamera ile alındı. Videolar ilk yazar tarafından analiz edildi. Video kayıtları sırasında ebeveynler ünite içerisinde gözlemci olarak yer aldı.

Videoteyp analizinde oyun davranışları Libby ve ark. (1998) tarafından geliştirilen, Tablo 1'de 10C (sembolik oyun (olmayan nesnelerin kullanımı))'ye kadar belirtilen ve Desha ve ark. (2003) ile Dominguez ve ark. (2006) tarafından kullanılan oyun davranışları sınıflandırması kullanıldı. Oyun davranışları sınıflandırması ve açıklaması Tablo 2'de gösterildi. Bu sınıflandırmaya çocukların oyun için hazırlanması ve oyuncak bulma süreleri için 11. madde olarak "Oyunu/oyuncağı hazırlama ve bulma"

maddesi eklendi. Çocukların oyun davranışları 10'ar saniyelik aralıklarla incelendi. Video kaydında çocukların sergilemiş oldukları oyun davranışları sayıldı.

İstatistiksel Analiz

Verilerin istatistiksel analizi IBM SPSS Statistics (SPSS) 23 programı ile yapıldı. Tanımlayıcı istatistikler, kategorik değişkenler için sayı ve yüzde; sayısal değişkenler için ortalama ve standart sapma olarak verildi. Değişkenlerin normal dağılıma uygunluğu görsel (histogram ve olasılık grafikleri) ve analitik yöntemlerle (Kolmogorov-Smirnov/Shapiro-Wilk testleri) incelendi. Normal dağılım gösteren sayısal değişkenlerin ortalamalarının karşılaştırılmasında Bağımsız Gruplarda t Testi kullanıldı. Tüm testler için $p < 0,05$ istatistiksel olarak anlamlı kabul edildi.

Tablo 2. Oyun davranışları sınıflandırması ve tanımları

Oyun Davranışları Sınıflandırması	Tanımı
1A Dikkati yok	Etrafa bakınma
1B Dikkati var, eylem yok	Oyuncaklara ya da materyallere bakma ama etkileşime girmeme
2 Alakasız davranış	Oyuncak ya da materyalleri kendine uyararak kullanma; alakasız sorular sorma; kendi kendine konuşma
3 Etiketleme	Yanıdaki kişiye oyuncak ya da materyali hakkında bir şey söyleme
4 Verme / Gösterme	Oyuncak ya da materyal hakkında yorum yapmadan, yanındaki kişiye oyuncak ya da materyali verme ya da gösterme
5 Bitirme / Sonlandırma	Oyuncak ya da materyali atması ya da kendisinden uzaklaştırması
6 Keşif / Araştırma	Oyuncak ya da materyali bir yerden başka bir yere aktarma ya da elinde döndürme (stereotip hareketler)
7 Sensorimotor oyun	Oyuncak ya da materyal ile amaç dışı oynama; genellikle tekrarlayıcı hareketler (emme, ağza alma, vurma, sallama, vb.)
8 İlişkisel oyun	İki veya daha fazla oyuncu ya da materyali fonksiyonel ya da sembolik oyun olmayacak şekilde ilişkilendirme (dökme, bir kutuya koyma, araba yıkamanın üzerine araba koyma, vb.)
9A Fonksiyonel oyun (tanıdık oyuncaklar)	Oyuncağı ya da materyali amacına uygun kullanma (bebeğin saçını tarama, arabayı araba yıkamaya doğru itme, vb.)
9B Fonksiyonel oyun (gereksiz oyuncaklar)	İşlevi önemsiz olan bir nesne kullanma (pamuk ile yüzü silme, biberondan pipetle bir şey içme)
10A Sembolik oyun (nesne değişimi)	Bir nesneyi başka bir nesneymiş gibi kullanma (küpü araba gibi kullanma)
10B Sembolik oyun (olmayan özelliklerin atfedilmesi)	Nesnede olmayan bir özelliğin varmış gibi söylenmesi (oyuncak sobanın "sıcak" olması, oyuncak bebeğin yüzünün "kirli" olduğu için temizlenmesi)
10C Sembolik oyun (olmayan nesnelerin kullanımı)	Ortamda olmayan nesnenin varmış gibi kullanılması (kamyonu hayali köprüden geçirme, hayali yemek yeme, vb.)
11 Oyunu/oyuncağı hazırlama ve bulma	Kutu içerisinden oyuncak seçme, oyun için gerekli materyalleri bağımsız bir şekilde oyun ortamına getirme

SONUÇLAR

Gruplara göre oyun davranışlarının görülme frekansı ve yüzdesi Tablo 3'te gösterildi. Tipik gelişim gösteren çocuklar en çok fonksiyonel oyun; OSB'li çocuklar ise oyun olmayan davranışlar sergilediği

tespit edildi. Gözlemlenen oyun olmayan davranışlarına mızırdanma, amaçsızca koşturma, nesnelere sadece dokunup bırakma, nesnelere elinde bulundurma, kaydırak üzerinde halka ya da araba kaydırma gibi davranışlar şeklindeydi.

Tablo 3. Gruplara göre oyun davranışlarının görülme frekansı ve yüzdesi

		Çalışma Grubu	Kontrol Grubu
Oyun olmayan davranış	f	1777	317
	Yüzde (%)	52,08	11,03
Keşif/araştırma	f	23	27
	Yüzde (%)	0,67	0,94
Sensorimotor oyun	f	344	145
	Yüzde (%)	10,08	5,04
İlişkisel oyun	f	141	45
	Yüzde (%)	4,13	2,95
Fonksiyonel oyun	f	792	1598
	Yüzde (%)	23,21	54,28
Sembolik oyun	f	10	137
	Yüzde (%)	0,29	4,73
Oyun/oyuncağı hazırlama ve bulma	f	325	603
	Yüzde (%)	9,52	20,99
Toplam zaman aralığı	f	3412	2872

f: Frekans dağılımı

Çalışma ve kontrol grubunun oyun davranışlarına göre ortalama zaman aralığı frekansları Tablo 4'te gösterildi. İki grup arasında oyun olmayan davranış ($p<0,01$), fonksiyonel oyun ($p<0,01$) ve oyun/oyuncağı hazırlama ve bulmada ($p<0,05$) istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edildi. Bu

bulgu, OSB'li çocukların tipik gelişim gösteren çocuklara göre daha fazla oyun olmayan davranış sergilediğini, daha az fonksiyonel oyunu ve oyun/oyuncağı hazırlama ve bulmayı tercih ettiğini göstermektedir.

Tablo 4. Gruplara göre oyun davranışları zaman aralığı frekansları

	Çalışma Grubu ($\bar{X}\pm SS$)	Kontrol Grubu ($\bar{X}\pm SS$)	t	p
Oyun Olmayan Davranış ¹	49,3 ± 31,3	10,5 ± 13,6	6,286	0,001**
Keşif/Araştırma	0,6 ± 2,9	0,9 ± 4	-,305	0,762
Sensorimotor Oyun	9,5 ± 12,4	4,8 ± 10,9	1,617	0,111
İlişkisel Oyun	3,9 ± 10,1	1,5 ± 6,5	1,126	0,265
Fonksiyonel Oyun ²	22 ± 18,8	53,26 ± 24,4	-5,854	0,001**
Sembolik Oyun ³	0,2 ± 4,5	1 ± 16,3	-1,571	0,121
Oyun/Oyuncağı hazırlama ve bulma	9 ± 15,8	20,1 ± 20,2	-2,494	0,015*

t: Bağımsız gruplar t testi t değeri; * $p<0,05$; ** $p<0,01$; ¹ 1A, 1B, 2, 3, 4 ve 5 oyun davranışları bu başlık altında toplanmıştır; ² 9A ve 9B oyun davranışları bu başlık altında toplanmıştır; ³ 10A, 10B ve 10C oyun davranışları bu başlık altında toplanmıştır.

TARTIŞMA

Otizm Spektrum Bozukluğu ve Oyun Davranışları
Çalışmamızda 4-6 yaş OSB'li çocukların tipik gelişim gösteren çocuklara göre daha fazla oyun olmayan davranış sergilediği (örn: amaçsızca koşturma,

nesnelere sadece dokunup bırakma, nesnelere elinde bulundurma) saptandı. Töret, Özdemir, Selimoğlu ve ark. (2014) tarafından yapılan bir çalışmada ebeveynler tarafından OSB'li çocukları ile olan oyun etkileşimleri niteliğinin düşük bulunduğu

belirtilmektedir. Aydın ve Özgen (2018) OSB'nin ebeveynler ve sağlık profesyonellerinin gözlemleyebileceği erken belirtileri arasında oyuncaklarla gerektiği gibi oynamama olduğunu vurgulamaktadır. Bulgumuz, Töret ve ark. ile Aydın ve ark. (2018)'nin bulgusuna dayanarak, bir sağlık mesleği olarak ergoterapistlerin OSB'li çocukların oyun davranışlarını inceleme ve oyunu araç olarak kullanarak müdahale planı oluşturmasının önemli olduğunu düşünmekteyiz.

Çalışmamızda OSB'li çocukların tipik gelişim gösteren çocuklara göre daha az fonksiyonel oyun oynadığı saptanmıştır. Jarrold, Boucher ve Smith (1996) tarafından yapılan çalışmada 73-147 aylık OSB'li çocukların akranlarına göre daha az fonksiyonel oyuna katıldığı belirtilmektedir. Buna karşın, Libby ve ark. (1998) tarafından yapılan çalışmada, 9 OSB'li, 9 down sendromlu ve 9 tipik gelişim gösteren çocuğun klinik oyun ortamında oyun davranışları incelenmiş ve fonksiyonel oyunda kontrol grubu ile anlamlı bir farklılık çıkmamasına rağmen, OSB'li çocukların fonksiyonel oyun sırasında zorlandığı vurgulanmıştır. Desha ve ark. (2003) tarafından yapılan çalışmada, 41-86 aylık 24 OSB'li çocuğun ergoterapi değerlendirme ünitesinde oyun davranışları incelenmiş ve OSB'li çocuklarda fonksiyonel oyunun sık görülmesine rağmen, fonksiyonel oyunda çeşitlilik ve yapısallığın çok az olduğu saptanmıştır. Dominguez ve ark. (2006) tarafından yapılan çalışmada ise 3-7 yaş arası 24 OSB'li çocuk ile 34 tipik gelişim gösteren çocuğun klinik oyun ortamında serbest oyun sırasındaki oyun davranışları incelenmiş ve gruplar arasında fonksiyonel oyun açısından önemli bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bulgumuz Jarrold ve ark. (1996)'nin bulgusu ile uyumlu iken, Libby ve ark. (1998), Desha ve ark. (2003) ve Dominguez ve ark. (2006)'nin çalışmaları ile örtüşmemektedir. Bu durumun yaş aralığından kaynaklandığını düşünmekteyiz. İleriki çalışmalarda OSB'li çocukların oyun davranışlarının yaş gruplarına göre incelenmesini önermekteyiz.

Oyun Davranışları Değerlendirme Süresi

Libby ve ark. (1998), Desha ve ark. (2003) ve Dominguez ve ark. (2006) oyun davranışlarının daha hassas değerlendirilmesi için oyun davranışı analizinin 10'ar saniyelik aralıklarla yapılmasını önermektedir. Ayrıca; davranış analizinin 10'ar saniyelik zaman dilimleriyle yapıldığı belirtilmektedir (Toher-Korkmaz, 2017; Selimoğlu ve Özdemir, 2018). Bu nedenle; çalışmamızda oyun davranışlarının analizi 10'ar saniyelik aralıklarla ve bir önceki çalışmalarda tanımlanan oyun davranışları

sınıflandırmasıyla uyumlu olacak şekilde yapıldı. Ancak; 10'ar saniyelik analizlerde çocukların oyuncak seçme ve oyunun bir adımından diğer adımına geçmede çok zaman harcadıkları tespit edildi. Bu nedenle "Oyunu/oyuncağı hazırlama ve devam ettirme" başlığı oluşturularak analiz yönteminin detaylandırılması sağlandı. Bu harcanan zaman farklılığını örneklendirecek olursak, 4 basamaklı bir kaydırdan OSB'li bir çocuğun çıkıp kayması ortalama 15 saniye iken; tipik gelişim gösteren bir çocuğun ortalama 8 saniyeydi. Adamson, McArthur, Markov ve ark. (2001) ile Jackson, Fein, Wolf ve ark. (2003) OSB'li çocukların ebeveynleri ile olan oyun etkileşimlerinde, oyun etkileşimini başlatma ve sürdürmede güçlük yaşadıklarını belirtmektedir. Bulgumuz ve literatür göz önüne alındığında, ergoterapistlerin OSB'li çocuklara oyun sırasında daha fazla zaman vermesi ve aileleri bu konuda eğitmesi gerektiğini düşünmekteyiz.

Çalışmanın Limitasyonu

Çalışmamızın limitasyonu olarak OSB'li çocukların otizm şiddeti açısından heterojen olmasını gösterebiliriz. İleriki çalışmalarda OSB alt gruplarına göre oyun davranışlarının incelenmesi önerilmektedir. Ayrıca, klinik ortam dışında oyunun araç olarak kullanılabilmesi ev veya okul ortamında OSB'li çocukların oyun davranışlarının incelenmesi ve klinik ortam ile arasındaki farkın tespit edilmesi gerektiğini düşünmekteyiz.

Kaynaklar

- Adamson, L. B., McArthur, D., Markov, Y., Dunbar, B., & Bakeman, R. (2001). Autism and joint attention: Young children's responses to maternal bids. *J Appl Dev Psychol*, 22(4), 439-453. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(01\)00089-2](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(01)00089-2)
- American Occupational Therapy Association. (2008). Occupational therapy practice framework: Domain and process, 2nd edition. *Am J Occup Ther*, 62, 625-683. <https://doi.org/10.5014/ajot.62.6.625>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5)*. Washington, DC: APA.
- Aydın, D., & Özgen, Z. E. (2018). Çocuklarda otizm spektrum bozukluğu ve erken tanılamada hemşirenin rolü. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 7(3), 93-101. <https://dergipark.org.tr/download/article-file/554547>
- Barnett, L. A. (1991). The playful child: Measurement of a disposition to play. *Play and Culture*, 4(1), 51-74.
- Blanche, E. I. (2008). Play in children with cerebral palsy: Doing with— not doing to. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children* (pp. 375-393). Missouri, MO: Mosby.

- Bundy, A. C. (1989). A comparison of the play skills of normal boys and boys with sensory integrative dysfunction. *OTJR*, 9(2), 84-100. <https://doi.org/10.1177/153944928900900202>
- Bundy, A. C., Lane, S. J., & Murray, E. A. (2002). *Sensory Integration: Theory and Practice*. Philadelphia, PA: FA Davis.
- Canadian Association of Occupational Therapists. (1996). Practice paper: Occupational therapy and children's play. *Can J Occup Ther*, 63(2), 1-9.
- Cole, M., Cole, S. R., & Lightfoot, C. (2005). *The Development of Children*. New York: Macmillan.
- Couch, K. J., Deitz, J. C., & Kanny, E. M. (1998). The role of play in pediatric occupational therapy. *Am J Occup Ther*, 52(2), 111-117. <https://doi.org/10.5014/ajot.52.2.111>
- Desha, L., Ziviani, J., & Rodger, S. (2003). Play preferences and behavior of preschool children with autistic spectrum disorder in the clinical environment. *Phys Occup Ther Pediatr*, 23(1), 21-42. https://doi.org/10.1080/J006v23n01_03
- Dominguez, A., Ziviani, J., & Rodger, S. (2006). Play behaviours and play object preferences of young children with autistic disorder in a clinical play environment. *Autism*, 10(1), 53-69. <https://doi.org/10.1177/1362361306062010>
- Estes, A., Zwaigenbaum, L., Gu, H., John, T. S., Paterson, S., Elison, J. T., et al. (2015). Behavioral, cognitive, and adaptive development in infants with autism spectrum disorder in the first 2 years of life. *J Neurodev Disord*, 7(1), 24-33. <https://doi.org/10.1186/s11689-015-9117-6>
- Fenson, L., Kagan, J., Kearsley, R. B., & Zelazo, P. R. (1976). The developmental progression of manipulative play in the first two years. *Child Dev*, 47(1), 232-236. <https://doi.org/10.2307/1128304>
- Garvey, C. (1990). *Play* (Vol. 27). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Jackson, C. T., Fein, D., Wolf, J., Jones, G., Hauck, M., Waterhouse, L., & et al. (2003). Responses and sustained interactions in children with mental retardation and autism. *J Autism Dev Disord*, 33(2), 115-121.
- Jarrold, C., Boucher, J., & Smith, P. K. (1996). Generativity deficits in pretend play in autism. *Br J Dev Psychol*, 14(3), 275-300. <https://doi.org/10.1111/j.2044-835X.1996.tb00706.x>
- Kashefimehr, B. (2014). *Otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarda MOHO modeline göre duyu algı bütünleme tedavisinin incelenmesi* (Yayınlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Knox, S. (1997). *Play and play styles of preschool children* (Unpublished doctoral dissertation). University of Southern California, Los Angeles, Amerika.
- Knox, S. (2008). Development and current use of the revised Knox Preschool Play Scale. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children* (pp. 55-70). Missouri, MO: Mosby.
- Knox, S. (2010). Play. In J. Case-Smith & J. C. O'Brien (Eds.), *Occupational Therapy for Children* (pp. 540-554). Maryland Heights, MO: Mosby/Elsevier.
- Kranowitz, C. (2006). *The Out-of-Sync Child Has Fun, Revised Edition: Activities for Kids with Sensory Processing Disorder*. New York: Penguin.
- Largo, R. H., & Howard, J. A. (1979). Developmental progression in play behavior of children between nine and thirty months. I: Spontaneous play and imitation. *Dev Med Child Neurol*, 21(3), 299-310. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8749.1979.tb01622.x>
- Libby, S., Powell, S., Messer, D., & Jordan, R. (1998). Spontaneous play in children with autism: A reappraisal. *J Autism Dev Disord*, 28(6), 487-497. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1023%2FA%3A1026095910558.pdf>
- Long, D., Bergeron, J., Doyle, S. L., & Gordon, C. Y. (2005). The relationship between frequency of participation in play activities and kindergarten readiness. *Occup Ther Health Care*, 19(4), 23-42. https://doi.org/10.1080/J003v19n04_03
- Mui Lim, S. & Jones, F. (2017). Occupational transitions for children and young people. In Sylvia Rodger & Ann Kennedy-Behr (Eds), *Occupation-Centred Practice with Children: A Practical Guide for Occupational Therapists* (pp. 111-132). Chichester, UK: Wiley-Blackwell.
- Mulligan, S. (2015). Case study analyses of play behaviors of 12-month-old infants later diagnosed with autism. *J Occup Ther Sch Early Interv*, 8(1), 1-16. <https://doi.org/10.1080/19411243.2015.1024561>
- Munier, V., Myers, C. T., & Pierce, D. (2008). Power of object play for infants and toddlers. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children* (pp. 219-249). Missouri, MO: Mosby.
- Myers, C. T. (2006). Exploring occupational therapy and transitions for young children with special needs. *Phys Occup Ther Pediatr*, 26(3), 73-88. https://doi.org/10.1080/J006v26n03_06
- Öztürk, M. A. (2012). TEACCH otizm programı unsurlarının beden eğitimi ve sporda kullanımı. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2012), 259-268. http://www.zgefdergi.com/Makaleler/907175071_19_18_I_D_xxx.pdf
- Özürlülük Ölçütü, Sınıflandırması ve Özürlülere Verilecek Sağlık Kurulu Raporları Hakkında Yönetmelik. (2013, 30 Mart). *Resmî Gazete* (Sayı: 28603). *Erişim tarihi 8 Nisan 2020*, <http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2013/03/20130330-4.htm>
- Parham, L. D. (2008). Play and occupational therapy. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children* (pp. 3-39). Missouri, MO: Mosby.
- Power, T. G. (1999). *Play and Exploration in Children and Animals*. New York: Psychology Press.
- Robinson, A. L. (1977). Play: The arena for acquisition of rules for competent behavior. *Am J Occup Ther*, 31(4), 248-253.
- Rodger, S., & Ziviani, J. (1999). Play-based occupational therapy. *Int J Disabil Dev Ed*, 46(3), 337-365. <https://doi.org/10.1080/103491299100542>
- Schaaf, R. C. & Mailloux, Z. (2015). *Clinician's guide for implementing Ayres Sensory Integration: Promoting participation for children with autism*. Maryland: AOTA Press.
- Selimoğlu, Ö. G., & Özdemir, S. (2018). Etkileşim Temelli Erken Çocuklukta Müdahale Programı'nın (ETEÇOM) Otizm Spektrum Bozukluğu sergileyen çocukların sosyal etkileşim becerileri üzerindeki etkililiği. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 2(3), 514-555. <http://dx.doi.org/10.24130/eccdd-jecs.196720182399>
- Sicim, B., & Erden Tantekin, F. (2015, July). *Assessment of*

- playfulness in preschool children: Test of Playfulness*. Paper presented at 2015 OMEP World Assembly and Congress, Washington, America.
- Skard, G., & Bundy, A. C. (2008). Test of playfulness. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children* (pp. 71-93). Missouri, MO: Mosby.
- Spitzer, S. L. (2008). Play in children with autism: Structure and experience. In L. D. Parham & L. S. Fazio (Eds.), *Play in Occupational Therapy for Children* (pp. 351-374). Missouri, MO: Mosby.
- Stagnitti, K. (2004). Understanding play: The implications for play assessment. *Aust Occup Ther J*, 51(1), 3-12. <https://doi.org/10.1046/j.1440-1630.2003.00387.x>
- Takata, N. (1974). Play as a prescription. In Mary Reilly (Ed.), *Play as Exploratory Learning: Studies of Curiosity Behavior* (pp. 209-246). London: Sage Publications, Inc.
- Toper-Korkmaz, Ö. (2017). Etkili pekiştireçlerin değerlendirilmesinde kullanılan sistematik yöntemler. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 18(1), 149-164. <https://doi.org/10.21565/ozelegitimdergisi.286679>
- Töret, G., Özdemir, S., Selimoğlu, Ö. G., & Özkubat, U. (2014). Otizmlı çocuğa sahip olan ebeveynlerin çocuklarının günlük yaşam özellikleri, günlük oyun etkileşimleri, problem davranışlar ve iletişim stillerine ilişkin görüşleri. *Ege Eğitim Dergisi*, 15(1), 1-44. <https://doi.org/10.12984/eed.12243>
- Ungerer, J. A., & Sigman, M. (1981). Symbolic play and language comprehension in autistic children. *J Am Acad Child Psy*, 20(2), 318-337. [https://doi.org/10.1016/S0002-7138\(09\)60992-4](https://doi.org/10.1016/S0002-7138(09)60992-4)
- Williams, E. (2003). A comparative review of early forms of object-directed play and parent-infant play in typical infants and young children with autism. *Autism*, 7(4), 361-374. <https://doi.org/10.1177/1362361303007004003>