

# KaRAM

EĐİTİM DERGİSİ  
KASIM 2021 · SAYI 8

**20 KASIM DÜNYA  
ÇOCUK HAKLARI  
GÜNÜ**

**BİR AİLE ETKİNLİĐİ  
OLARAK FİLM İZLEME**

**SANAL GERÇEKLIK  
TEKNOLOJİSİ VE  
ÖZEL EĐİTİM**

# KADIKÖY REHBERLİK VE ARAŞTIRMA MERKEZİ E-BÜLTENİ

SAYI 7 - EKİM 2021

İMTİYAZ SAHİBİ  
KADIKÖY REHBERLİK VE ARAŞTIRMA  
MERKEZİ ADINA  
KURUM MÜDÜRÜ  
FİGEN ŞAHİN

YAYIN EKİBİ  
BERİA TOPTAŞ  
DEMET ÖZCAN  
HALİL SELİMOĞLU  
NALAN GÜLER CEYLAN

TASARIM/DİZGİ  
NALAN GÜLER CEYLAN

ADRES  
TÜTÜNCÜ MEHMET EFENDİ CAD.  
TERCÜMAN ÇIKMAZI NO:7 GÖZTEPE  
KADIKÖY/İSTANBUL

02163023352  
<http://kadikoyram.meb.k12.tr>

## İÇİNDEKİLER

20 KASIM DÜNYA  
ÇOCUK HAKLARI  
GÜNÜ-3

BİR AİLE  
ETKİNLİĞİ  
OLARAK FİLM  
İZLEME- 6

SANAL GERÇEK LİK  
TEKNOLOJİSİ VE  
ÖZEL EĞİTİM- 12

KİTAP KÖŞESİ-23

FİLM KÖŞESİ-27



kadikoy.ram



kadikoyrehberlikvearastirmamerkezi



kadikoy.ram



Kadıköy RAM



# 20 KASIM DÜNYA ÇOCUK HAKLARI GÜNÜ



Uzm. Psk. Dan. Demet ÖZCAN GÜZGÜN

20 Kasım, 1989 yılından bu yana Birleşmiş Milletler tarafından dünya genelinde çocukların karşı karşıya kaldıkları hak ihlallerini gündeme taşımak amacıyla "Dünya Çocuk Hakları Günü" olarak kutlanmaktadır. (1)

Ayrımcılığın önlenmesi, çocukların ad ve vatandaşlığa sahip olma hakkı, sağlık ve sosyal güvence hakkı, özürlülerin ve korunmaya muhtaç çocukların özel olarak korunması, eğitim hakkı, korunmada öncelik hakkı, istismardan korunma, ayrılık yaratan baskılardan uzak tutulma ve kardeşlik ruhu içinde yetiştirilme konularında ilkeler barındıran "Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Beyannamesi" (2) 20 Kasım 1989'da imzaya açılmış, Türkiye ise 1990'da imzalamış, 1995'te onaylamıştır. Çocukların yetişkinlerden daha farklı ihtiyaçlara ve haklara sahip olması gereğinden yola çıkan BM, bu sözleşme ile çocuk haklarını güvence altına almayı hedeflemiştir. Toplam 193 ülke tarafından imzalanan sözleşme en fazla sayıda ülke tarafından imzalanan ve en kısa zamanda yürürlüğe giren uluslararası belge olma özelliğine sahiptir. Cinsiyet, din, dil, ırk ve sosyal statüye bakılmaksızın çocukların güvenli ve sağlıklı koşullarda barınması ilkeleri üzerine kurulan sözleşme, uluslararası platformda mutabakata varılmış, değiştirilmesi mümkün olmayan standartları ve yükümlülükleri içermektedir. (1)

İçinde bulunduğumuz pandemi sürecinde çocuk haklarını biraz daha farklı değerlendirmek, öncelikleri değiştirmek gerekmektedir. Pandeminin çocukların hayatına getirdiği değişikliklerle artık rahatça oyun oynayamayan, eğitimin dijitale döndüğü koşullarda çocukların ihtiyaç duyduğu hak alanları üzerinde güncellemelere ihtiyaç duyulmaktadır.

Özellikle pandemi gibi zorlu yaşam koşulları sonrası okulların çocukların ruh sağlığı üzerindeki koruyucu ve sağaltıcı etkisi dikkate alındığında çocuk hakları temelli okul iklimi yaratmak hedeflenmelidir. Okullar, çocukların eğitim haklarını gerçekleştirmenin ötesinde, çocukların haklarını öğrendiği ve uygulandığı kurumlar olmalıdır. (3) Çocuk haklarını anlamayı, çocuk haklarını aktif olarak uygulamayı ve kişisel değer ve tutumlarını geliştirmeyi öğretmelidir. (4)

Okulunda ya da sınıfında çocuk hakları temelli okul modeli oluşturmak isteyen eğitimcilere destek olabilecek etkinlikleri içeren yayınların linki aşağıda belirtilmiştir.

#### -Unicef

[https://www.unicef.org/turkey/media/9141/file/Aktivite%20Kitab%C4%B1%20\(T%C3%BCrk%C3%A7e\).pdf](https://www.unicef.org/turkey/media/9141/file/Aktivite%20Kitab%C4%B1%20(T%C3%BCrk%C3%A7e).pdf)

#### -Bilgi Üniversitesi

[http://cocuk.bilgi.edu.tr/wp-content/uploads/2020/02/Cocuk\\_Haklari\\_Sozlesmesi.pdf](http://cocuk.bilgi.edu.tr/wp-content/uploads/2020/02/Cocuk_Haklari_Sozlesmesi.pdf)

#### -Öğrenme Tasarımları

<https://drive.google.com/file/d/1dAPcQ9kAEz3iNAldTsmVWCsMuYnEd1JD/view>

### KAYNAKÇA

(1)[https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF\\_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf](https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf)

(2)[https://dhgm.meb.gov.tr/yayimlar/dergiler/Milli\\_Egitim\\_Dergisi/151/akyuz.htm](https://dhgm.meb.gov.tr/yayimlar/dergiler/Milli_Egitim_Dergisi/151/akyuz.htm)

(3)Öztürk, A., Dolunay, A. Çocuk Hakları Temelli Okul Ölçeğinin Geliştirilmesi. Trakya Üniv. Sosyal Bilimler Dergisi, Haziran 2017, Cilt 19, S.1.

(4)([http://www.edchreturkey.eu.coe.int/Source/Resources/Teachers\\_manuals/Exploringchildrenrights\\_TU.pdf](http://www.edchreturkey.eu.coe.int/Source/Resources/Teachers_manuals/Exploringchildrenrights_TU.pdf))

# BİR AİLE ETKİNLİĞİ OLARAK FİLM İZLEME

Uzm. Psk. Dan. Beria TOPTAŞ



Ailenin birlikte yapabileceği eğlenceli ve öğretici bir etkinliktir film izleme. Kendi başına kitleleri keyifli deneyimlere sürükleyen bir edim olan film izleme, ailenin ortak yapabileceği aktivitelerin başında yer alır. Bazen sadece gülmek için, bazen öğrenmek için, bazen hiç gitmediğimiz yerlerle ilgili fikrimiz olsun diye izleriz filmi. Ailenin farklı yaşlardan oluşan bireylerinin bir arada oldukları bu aktivitede herkesin mutlu olduğu ve kazanımlar elde ettiği bir ortam düzenlemek ailenin yetişkin bireylerinin sorumluluğunda olmalıdır. Ortak zaman geçirebilmek, birbirine saygı duymak, öğrenilenler, deneyimlenenler üzerine konuşabilmek, kendini sözlü olarak anlatabilmek film izlemenin aile için sağladığı yararların başında gelmektedir. Bunun yanı sıra bu etkinliği öğretici ve geliştirici bir etkinlik olarak kullanmak istersek neler yapabileceğimize odaklanacağız bu yazıda.

Bu aile etkinliğinde öncelikle izlenecek filmin seçilmesi önem taşır. Aile üyelerinin hem ilgilerini çekecek, hem de yaşlarına, zihinsel ve duygusal gelişimlerine uygun olacak filmlerin seçilmesi gerekir. Bu durumda elbette ki yaşı en küçük olan aile üyesinin durumu referans alınarak film seçimi yapılmalıdır. Ailedeki yaş dağılımı çok farklı ise ailenin yetişkin üyeleri film seçiminde her yaş grubuna uygun temaların olduğu filmler konusunda dikkatli olmalıdır. Küçük üyeye uygun olsun derken ergenleri sıkıp bir dahaki etkinliğe katılma isteğini azaltacak ya da ortadan kaldıracak bir duruma sebep olmamak gerekir. Bu nedenle film seçimi bu etkinlikte kilit noktayı oluşturur.



İzlenecek filmin seçilmesi her hafta bir aile üyesinin görevi olursa çocukların da bu sürece katılmaları sağlanmış olur. Böylece çocukların sorumluluk alma, çok yönlü düşünme, karar verme, fikrini diğerleriyle paylaşma, hatta diğerlerini ikna etme gibi becerilerinin de gelişmesi desteklenmiş olur. Film seçme olgunluğunda olmayan çocuklara yardım etmeyi bir ebeveyn ya da büyük kardeşlerden biri üstlenebilir.

## **FİLM VE DİKKAT GELİŞTİRME**

Daha çok ilkokul öğrencisi çocukların dikkatlerini geliştirmeye yönelik olarak uygulanabilecek film izleme etkinliğinde, film izlenmeden önce belirlenen belli sorular sorulup, filmde bunları aramaları istenilebilir. Aile üyeleri filmi izlerken bunları not ederek, film bittikten sonra üzerine konuşabilirler. Bu sorulara örnekler şöyle olabilir:

- Filmde kaç hayvan var? Hangi hayvanlar bunlar?



- Filmde figüranlar dışında kaç çocuk oyuncu var?
- Film kaç ülke/ şehirde geçiyor?

Ebeveyn seçilen filmi önceden izler ya da içerik hakkında fikir sahibi olursa filmin içeriğine uygun şekilde sorular belirleyerek film izlemeyi define avına çevirebilir. Filmin sonunda da herkes cevaplar üzerine konuşur. Böylece çocuklar bir sonraki etkinlikte daha dikkatli olmaya heveslenir, stratejiler geliştirebilir, birbirlerinden öğrenmiş oldukları bilgileri kullanabilirler.



## FİLM VE KENDİNİ İFADE ETME

Dikkat geliştirme amacı dışında, her yaştan aile üyesi bu etkinlik sayesinde kendini ifade etme şansı yakalar. Kendi bakış açısını diğerleri ile paylaşma, fikrini savunma, tartışma becerilerini ortaya koyacak demokratik bir aile ortamı bu sayede sağlanmış olur. Böyle bir ortam sağlamaya yönelik konuşmada sorulabilecek örnek sorular şu şekilde olabilir:

- Bu filmin ana fikri nedir?
- Bu filmde öğrendiğin en önemli şey neydi?
- Filmin kahramanı kim sence?
- Kahramanın yerinde olsan senin çözümün ne olurdu?
- Filmin bir yerinde değişiklik yapman mümkün olsaydı neresini değiştirirdin?
- Filme başka bir ad vermek istesen ne olurdu bu?

Bu tür sorularla aile üyelerinin birbirlerini daha iyi tanımaları ve birbirlerinden öğrenmeleri için keyifli bir ortam sağlanmış olacaktır.

## FİLM VE DUYGULAR

Film izlerken çocukların duyguları tanınması ve isimlendirmeyi öğrenmesi için de ortam yaratmak mümkündür. İzlenen filmde çoğu kez kahramanların yaşadıkları duygular izleyenlerin duygularının da açığa çıkmasına yardımcı olur. Filmi izlerken kahramanla birlikte korkar, heyecanlanır ya da sevince boğulur izleyici. Bu etkinlikle ailenin yakın zamanda gündemindeki bir konuyla ilgili bir film izlenmiş ise mesela taşınma varsa gündemde bu temaya uygun seçilen bir film aracılığı ile aile üyeleri bu konuda konuşmaya teşvik edilebilir. Böyle bir özel gündem olmadan izlenen filme ilişkin duyguları konuşmak çocukların kendi hayatlarında da duygularını anlamalarını ve ifade edebilmelerini sağlayacak, onların duygusal zekalarını da geliştirecektir. Filmi izledikten sonra ebeveynler öncülüğünde filmde işlenen duygular ve filmin yarattığı duygular üzerine konuşulması, çocukların duyguları adlandırma ve ifade etme becerisini geliştirir. Bu da çocukların kendi içlerinde hissettiklerini vurup kırma ya da ağlama gibi eylemsel olarak dışarı vurma yolları yerine sözel olarak anlamlandırıp, ifade edebilmesine olanak sağlar. Filmin izlenmesinden sonra konuşmayı başlatmak için ebeveyn şu sorulardan yararlanabilir:

- Film senin hangi duygularını harekete geçirdi?
- Filmde seni en çok etkileyen duygu hangisiydi?
- Filmde hangi duyguları, kim, nasıl yaşadı?
- Filmdeki zor duygular nelerdi? Keyifli duygular nelerdi?
- Filmde sevindiğin neler vardı?
- Filmde en çok şaşırdığın şey neydi?
- Üzüldüğün neler oldu filmde?
- Filmde seni korkutan bir şey var mıydı?
- Filmde geçen ve merakını uyandıran, daha sonra araştırıp öğrenmek istediğin ne oldu?

- Bu filmi kimlere neden tavsiye edersin?
- Bu filmi tekrar izlemek ister misin? Neden?
- Filmin en mutlu sahnesi hangisiydi?
- Filmde utanç duygusu hisseden bir kahraman oldu mu? Kim, hangi durumda?
- Filmde suçluluk hisseden oldu mu? Kim, hangi durumda?
- Filmde iğrenç bir sahne var mıydı?

Filmin sonunda bu tür sorularla konuşma yönetilerek aile üyelerinin birbirlerinin duygularından haberdar olmaları sağlanmış olur. Ayrıca yetişkinler çocuklara model olup, duyguların konuşulması, paylaşılması için ortam sağladıklarından evde duygusal rahatlama ortamı oluşmuş olur.

Tüm bu etkinlik önerilerini organize edecek yetişkinlerin dikkat etmesi gerekenlerden bazıları şunlardır:

- Buna bir görev gibi değil, keyifli bir maceranın parçası olarak düşünmek,
- Tüm aile üyelerinin birbirlerini saygılı bir şekilde dinlemesine ortam yaratmak,
- Aile üyeleri konuşmalara ve oyuna katılmaya teşvik edilseler de, buna zorlanmadıkları güvenli bir alan sağlamak.

Basit ve edilgen bir durum olarak değerlendirilebilecek film izleme etkinliğini tüm aile üyelerinin birbirleri ile etkileşim ve paylaşımının arttığı ve herkesin kendi hanesine kazanımlar yaşadığı bir etkinliğe dönüştürmek mümkündür. Unutmayalım ki; eğlenirken öğrenme en kalıcı öğrenmelerden biridir.



# SANAL GERÇEKLIK TEKNOLOJİSİ VE ÖZEL EĞİTİM



**Öz. Eğt. Uzm. Halil SELİMOĞLU**

## Sanal Gerçeklik (Virtual Reality) Nedir?

Sanal gerçeklik bilgisayar donanım ve yazılımlarıyla yaratılan ve kullanıcılara sanki gerçek bir ortamdaymış gibi hissetmelerini sağlayacak şekilde sunulan yapay bir çevredir. Bu teknoloji hayatın her alanında ve özellikle öğrenme ortamlarının simüle edilmesinde kullanılmaktadır (Onyesolu, 2009). Kullanıcılar bu teknoloji sayesinde üç boyutlu çevreye girebilirler ve gerçek dünyadaymış gibi hareket edebilirler (Bashiri, Ghazisaeedi, Shahmoradi, 2017).

Aslında, sanal gerçeklik (VR) tümüyle yeni bir kavram olmamakla birlikte 1960'lardan günümüze çeşitli biçimlerde var olmuştur. "Sanal gerçeklik" bu kavramının kabul edilmesinden önce yapay zeka, yapay gerçeklik, simülatör teknolojisi vb. isimler olarak biliniyordu (Onyesolu, 2006). 1990'ların başında sanal gerçeklik alanındaki gelişmelerin çok daha hızlı hale gelmesinden sonra sanal gerçeklik terimi son derece popüler oldu. Bugünlerde sanal gerçekliği neredeyse her yerde duyabiliyoruz ve insanlar bu terimi çok sık kullanıyor. Bunun nedeni, bu yeni, umut verici ve büyüleyici teknolojinin, insanın ilgisini bilgisayar grafiğinden daha fazla çekiyor olmasıdır (Mazuryk ve Michael, 1996).



Sanal gerçekliğin tanımında dört anahtar bileşen bulunmaktadır (La Valle, 2017:3).

1. **Targeted behavior (Hedef Davranış):** Burada organizma, yaratıcı tarafından tasarlanan bir “deneyim”e sahiptir. Bu deneyimler uçmayı, yürümeyi, keşfetmeyi, bir film izlemeyi ve diğer canlılarla sosyalleşmeyi veya farklı pek çok beceriyi içerebilir.
  2. **Organism (Organizma veya canlı):** Bu sizin ya da bir başkasının olabileceği gibi bir meyve sineği, hamamböceği, balık, kemirgen veya bir maymun olabilir.
  3. **Artificial sensory stimulation (Yapay Duyusal Uyarım):** Organizmanın bir veya daha fazla duyusu kandırılır ve sıradan girdilerin yapay uyarımlarla değiştirilmesidir.
  4. **Awareness (Farkındalık):** Organizma sanal gerçeklik deneyimini yaşarken sanal dünyada kandırılır fakat bu müdahalenin farkında değildir. Bu farkında olmayış hali bir başka bir dünyada olma hissi yaratır.
- Görüldüğü üzere; sanal gerçeklik deneyiminde hedef davranış doğrultusunda organizmaya duysal uyarım sağlanarak, onların yaratılan yeni (sanal) gerçeklik ortamında hissetmeleri sağlanmaktadır.

### **Sanal Gerçeklik Hangi alanlarda kullanılır?**

Günümüzde sanal gerçeklik uygulamalarını neredeyse her alanda görmek mümkündür. Sanal gerçeklik teknolojisinin hali hazırda uygulandığı veya uygulanabileceği alanları özetlemek gerekirse; eğitim, sağlık, mimarlık, eğlence, pazarlama, mühendislik, askeri sektörlerindeki uygulamalardan söz edilebilir (Kurbanoglu, 1996; Komşul, 2012). Sanal gerçekliğin eğitimdeki kullanımı çok yaygın bir biçimde gözlenmektedir.



Özel eğitim, mimarlık, tarih, fen ve matematik, tıp ve uçuş eğitimi alanlarında sanal gerçeklik teknolojisi kullanılmaktadır (Bayraktar ve Kaleli, 2007).

### **Özel Eğitim Alanında Sanal Gerçeklik**

Sanal gerçeklik, öğrenme süreçlerine önemli katkılar yapabilmektedir. Eğitim, gelişen bir toplumun temelidir ve bilginin transfer edilmesi, en başından bu yana medeniyetler için öncelikli olmuştur. İnsanlar sürekli olarak bilgi transferini daha kolay, daha hızlı ve daha etkili hale getirmenin yollarını aramaktadırlar. Bizler dijital cihazların çağında, teknoloji ile daha iyi öğrenme fırsatına sahibiz. Bu noktada sanal gerçeklik, eğitimin evrimi için bir sonraki doğal adım gibi görünmektedir (Babich,2018).

Özel eğitim alanında sanal gerçeklik uygulamalarının kullanımının pek çok fayda sağlayacağı söylenilebilir. Özel gereksinimli bireyler için sanal gerçekliğin kullanımı özel eğitim alanı ve hizmet edilen bireyler kadar birbirinde farklılaşabilir. Sanal gerçeklik teknolojisi sayesinde özel gereksinimli bireyler, kendi güçlü yanlarına ve yeterliliklerine dikkatle bakabilirler ve öğrenme tercihlerini, öğrenme için gerekli becerileri ve sonuçları karşılaştırabilirler (Jeffs, 253).

Jeffs'e göre özel eğitimdeki sanal gerçeklik çalışmaları

- 1.orta / şiddetli bilişsel engeller,
- 2.otizm,
- 3.öğrenme güçlüğü,
- 4.dikkat eksikliği/ hiperaktivite bozukluğu gibi alanları kapsamaktadır.



### Sanal Gerçeklik Ve Otizm

Otizm spektrum bozukluğu (OSB) Amerikan Psikiyatri Birliği'nin 2013 yılında yayımladığı Ruhsal Bozukluklara İlişkin Tanı ve İstatistik El Kitabı DSM V'te (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders ) nöro-gelişimsel bozukluklar başlığı altında; sözel ve sözel olmayan iletişim ve sosyal etkileşimde eksikliklerle karakterize olan bozukluk şeklinde tanımlanmıştır (DSM-V 2013).

Günümüzde otistik spektrum bozukluğu gösteren bireylerin eğitimlerine yönelik yürütülen birçok uygulamadan söz edilebilir (Diken ve Acar, 2012). Otistik spektrum bozukluğu tanısı alan bireylerin görsel uyarınları işitsel ve sosyal uyarınlara kıyasla daha kolay algıladıkları ve işlediklerini ifade eden görüşler ve araştırma bulguları bulunmaktadır. Görsel uyarınlara, otizmlili bireylerin çevrelerini algılama, iletişim kurma, günlük rutinleri gerçekleştirme, yeni beceri öğrenme ve bağımsız yaşamlarını destekleme gibi durumlarda etkili olduğu ifade edilmektedir. Bu nedenle, OSB tanısı alan bireylerin eğitiminde işitsel uyarınlara yanı sıra görsel uyarınlara içeren yapılandırılmış öğretim programlarının kullanılması önerilmektedir (Aktaran; Tosun ve Kurt, 2014).

Arařtırmalar bilgisayar tabanlı uygulamaların otizimli bireyleri öğrenme konusunda desteklediđini (Parsons, Mitchell, Leonard, 2003) ve son yıllarda otizimli bireylerin eğitimlerinde sanal ortamların potansiyelinin giderek güçlenmekte olduđunu göstermektedir. Bilgisayar tabanlı bir ortam olarak, sanal ortamlar, otistik spektrum bozukluđu olan kişilerin eğitimi için potansiyel olarak yararlı bir araçlar sunmaktadır(Parsons, Mitchell, Leonard, 2004). Tam da bu noktada sanal gerçeklik kavramı öne çıkmaktadır.

Bilgisayarlar bir süredir, otizmde bir terapi biçimi olarak kullanılmaktadır, ancak sanal gerçeklik, teknoloji tabanlı tedavide oldukça yeni bir adımdır. Otistik çocuklara ve yetişkinlere, verilen bağımsızlık için gerekli beceri eğitimlerine yardımcı olmak için sanal gerçeklik uygulamaları kullanılmaktadır. Sanal bir ortam, otizimli bireyi beceriyi gerçek dünyada uygulamaya teşvik etmeden önce bu becerileri öğretmenin en iyi yoludur.





Strickland (1998)'e sanal gerçekliğin güçlü yanlarıyla otizmliler çocukların öğrenme araçlarına ilişkin ihtiyaçları mükemmel bir şekilde eşleşmektedir. Bunlar şu şekilde sıralanabilir.

- 1.Kontrol edilebilir uyaran girişi:** Sanal ortamlar otizmliler bireylerin tolere edebilecekleri düzeyde basitleştirilebilir. Görsel karmaşa, sesler ve dokunma dikkatli şekilde kaldırılabilir. Dikkat ve sıkılma probleminde simülasyon ve etkileşim seviyesi yükseltilebilir.
- 2.Genelleme:** Uyarlaması benzer sahneler süresince yapılan minimum düzeydeki değişiklikler genellemeye ve bunun yanı sıra daha fazla esnekliğe izin verir. Bu otizmliler bireyler için oldukça önemlidir.
- 3.Daha güvenli ortam:** Sanal çevre, özellikle günlük yaşam aktiviteleriyle ilişkili becerilerin geliştirilmesinde daha az tehlikeli bir ortam sağlar.
- 4.Soyutlama:** Sağlanan görsel- işitsel dünya otizmliler bireylerin, soyut kavramları öğrenmesine katkı yapmaktadır.
- 5.Bireyselleştirme:** Otizmliler bireyler güçlü ve zayıf yönleri bakımından büyük farklılıklar göstermektedir. Bu homojen olmayan yetenekler göz önüne alındığında kişiselleştirilmiş değerlendirme ve eğitim yaklaşımı oldukça önemlidir. Bu teknoloji bunu mümkün kılmaktadır.
- 6.Bilgisayar etkileşiminin tercih edilebilirliği:** Sosyal etkileşimin karmaşıklığı, sosyal sorunları olan bireyleri öğrenirken rahatsız edebilir. İnsan etkileşimi öğrenme sürecinde bozucu bir etki yapabilir. Bu çocuklar bilgisayarların sağladığı yapıya daha açık ve tutarlı yanıtlar vermektedirler.
- 7.İzleyiciler:** Vücut ve kafa izleyicileri kullanılması çeşitli avantajları sağlamaktadır. Bir bireyin vücut aktiviteleri izlenebilir ve bu da bireyin eylemlerine uyum sağlamayı kolaylaştırır.

Sanal gerçeklik ortamına katılmak, otizmliler için öğrenmeye gerçekçi görünen ve etkileyici bilgisayar grafikleri içeren üç boyutlu bir dünyada etkileşime geçme olanağı sağlar. Bu öğrencilere, sosyal bir durumu öğrenirken ve yanıtlarken bunu nasıl kontrol edeceklerine ilişkin beceri kazandırır. Daha spesifik olarak, bu teknolojinin bir avantajı, “**gerçek dünya**” ile sosyal etkileşimin en aza indirilmesi ve böylece otizmliler için kaygı kaynağının azaltılmasıdır (Fargo, 2013).

Aşağıdaki tabloda otistik spektrum bozukluğunda sanal gerçeklik teknolojisi ile yapılan çalışmaların özetlerine yer verilmiştir. Tablodan anlaşılacağı üzere sanal gerçeklik teknolojisi güvenlik becerilerinin öğretimi, karşıdan karşıya geçme, sembolik oyun, empati öğretimi, sosyal etkileşim, iş görüşmesi, duygusal beceriler, sosyal beceriler, sosyal biliş, sürüş becerileri, duygusal-sosyal uyum becerileri alanlarında öğretimi hedeflerken farklı yaş ve cinsiyet gruplarından çok sayıda otizmliler için çalışma gruplarına dahil edilmiştir. Tüm araştırma sonuçlarından elde edilen veriler sanal gerçeklik teknolojisinin öğretimde kullanıldığı modellerin başarılı olduğunu göstermektedir.



Tablo 1. Sanal gerçeklik teknolojisi kullanılarak yapılan arařtırmalar.

Yazarlar	Tanı	Grup-Cinsiyet-Yař	Amaç	Sonuç
1. Self, Scudder, Weheba ve Crumrine (2007)	OSB	2 K-3 E ( 6-12)	Güvenlik becerilerinin öğretilimi (yangın ve tornado).	Model etkili olmuřtur.
2. Josman, Ben-Chaim, Friedrich, Weiss (2008)	OSB	2 K-10 E (8-16)	Caddede karřıdan karřıya geçiř becerilerinin öğretilimi.	Model etkili olmuřtur.
3. Herrera ve ark. (2008)	OSB	2 E	Sembolik oyun öğretilimi.	Model etkili olmuřtur.
4. Cheng, Chiang, Ye, Li-hung, Cheng (2010)	OSB	3E (8-10)	Empati öğretilimi.	Model etkili olmuřtur.
5. Ke ve Im (2013)	OSB	2 K-2 E (9-10)	Sosyal etkileřim.	Model etkili olmuřtur.
6. Smith ve ark. (2014)	OSB	26 (18-31)	İř görüşmesi eğitimi.	Model etkili olmuřtur.
7. Cheng, MA, ve Yang (2015)	OSB	3 E (10-13)	Sosyal anlayıř, sosyal beceri.	Model etkili olmuřtur.
8. Lorenzo, Lledo, Pomares, Roig (2016)	OSB	29E-11K (7-12)	Emosyonel beceriler.	Model etkili olmuřtur.
9. Kandalaf, Didehbani, Krawczyk, Allen, Chapman (2016)	OSB	2K-6E (18-26)	Sosyal biliř.	Model etkili olmuřtur.
10. Cox, ve ark. (2017)	OSB	51	Sürüř becerileri	Model etkili olmuřtur.
11. Ip ve ark. (2018)	OSB	94 (6-12)	Duygusal-sosyal uyum becerileri.	Model etkili olmuřtur.





## KAYNAKÇA

- Acar, Ç. ve Diken H. (2012) Otizm Spektrum Bozukluğu ve Video Modelle Öğretim. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi 2014, 15(3) 37-49
- Cheng, Y., Chiang, H.-C., Ye, J., & Cheng, L. (2010). Enhancing empathy instruction using a collaborative virtual learning environment for children with autistic spectrum conditions. *Computers & Education*, 55(4), 1449–1458.
- Cheng Y., Huang C.L., Yang C.S. (2015) Using a 3D Immersive Virtual Environment System to Enhance Social Understanding and Social Skills for Children with Autism Spectrum Disorders. *Focus Autism Other Dev. Disabl.* 30:222–236.
- Cox, D.J. T. Brown, V. Ross et al. (2017) “Can youth with autism spectrum disorder use virtual reality driving simulation training to evaluate and improve driving performance? An exploratory study,” *Journal of Autism and Developmental Disorders*, vol. 47, 8, 2544–2555.
- Fargo, C. (2013) The use of virtual reality for teaching social skills to middle school students with autism. Masters of Arts at Rowan University. <https://rdw.rowan.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1207&context=etd> 10.11.2018 tarihinde alınmıştır.
- Herrera G, Alcantud F, Jordan R, Blanquer A, Labajo G, De Pablo C (2008). Development of symbolic play through the use of virtual reality tools in children with autistic.spectrum disorders: Two case studies. *Autism*; 12(2):143-157.
- Ip HHS, Wong SWL, Chan DFY, et al. (2018) Enhance emotional and social adaptation skills for children with autism spectrum disorder: a virtual reality enabled approach. *Comput Educ.* 117:1–15
- Josman, N., Ben-Chaim, H. M., Friedrich, S., & Weiss, P. L. (2008, 01). Effectiveness of virtual reality for teaching street-crossing skills to children and adolescents with autism. *International Journal on Disability and Human Development*, 7 (1) 49-56
- Kandalajt,M.R., Didehbani, N., Krawczyk, D.C., Allen, T.T., Chapman, S.B. (2013) Virtual Reality Social Cognition Training for young adults with high-functioning autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 43 , pp. 34-44,
- Ke, F., Im, T., (2013) Virtual-Reality-Based Social Interaction Training for Children with High-Functioning Autism. *The Journal of Educational Research*, 106:441–461, 2013
- Ke F., Lee S.(2013) Virtual reality based collaborative design by children with high-functioning autism: Design-based flexibility, identity, and norm construction. *Interact. Learn. Environ.* *The Journal of Educational Research*, 106:441–461
- Lorenzo G., Lledó A., Pomares J., Roig R. (2016) Design and application of an immersive virtual reality system to enhance emotional skills for children with autism spectrum disorders. *Computers & Education* 98 192-205

Mazuryk, T. Ve Gervautz, M. (1999) Virtual Reality - History, Applications, Technology and Future. <https://www.cg.tuwien.ac.at/research/publications/1996/mazuryk-1996-VRH/TR-186-2-96-06Paper.pdf> 10.11.2018 tarihinde alınmıştır.

Onyesolu, M.O. (2006). Virtual reality: An emerging computer technology of the 21st century. International Journal of Electrical and Telecommunication Systems Research, Vol. 1(1) 36-40,

Parsons, S., Mitchell, P., ve Leonard, A. (2004) The Use and Understanding of Virtual Environments by Adolescents with Autistic Spectrum Disorders. Journal of Autism and Developmental Disorders. 34(4) 449-466

Self, T., Scudder, R., Weheba, G., Crumrine, D. (2207) A Virtual Approach to Teaching Safety Skills to Children With Autism Spectrum Disorder. Topics in Language Disorders 27(3) 242-253

Strickland, D. (1998) Virtual Reality for the Treatment of Autism. GIUSEPPE RIVA (Ed.) Virtual Reality in Neuro-Psycho-Physiology. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.217.4122&rep=rep1&type=pdf> 10.11.2018 tarihinde alınmıştır.

Yüksel, G. (1999). Sosyal Beceri Eğitiminin Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeylerine Etkisi. Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi. (2) 11 37-47

[https://pdfs.semanticscholar.org/6ceb/ef400df6c387852b6c76570f226a86965104.pdf?\\_ga=2.157625914.1088293416.1539548969-547757420.1539548969](https://pdfs.semanticscholar.org/6ceb/ef400df6c387852b6c76570f226a86965104.pdf?_ga=2.157625914.1088293416.1539548969-547757420.1539548969)

(Babich, N. (2018). <https://theblog.adobe.com/virtual-reality-will-change-learn-teach/>

<http://www.parenthelpline.org/Global-PDFs/Skill-Time-Booklet>).  
<http://psychologydictionary.org/social-skills/>).



# KİTAP KÖŞESİ

## Kasım sayısı kitap önerileri ve tanıtımları:

-ÇOCUK OLMAYA HAKKIM VAR

-Taştan Adımlar

Bir Mülteci Ailenin Yolculuğu

- ÖFKE DANSI



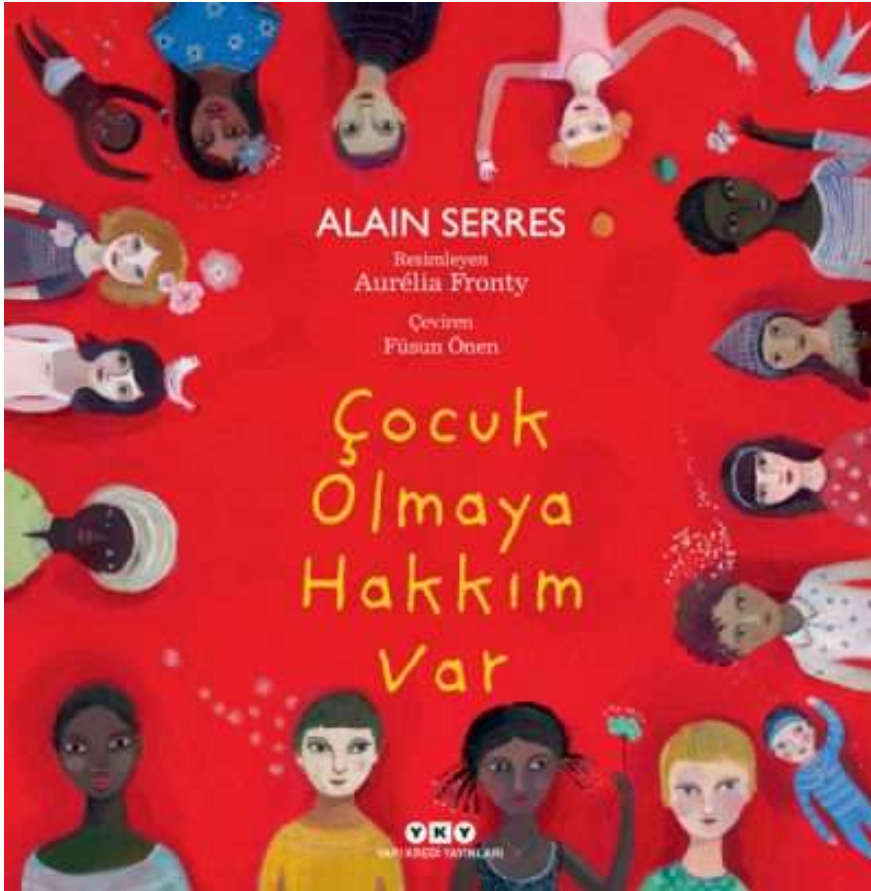
# Çocuk Olmaya Hakkım Var

**Yazan:** Alain Serres

**Resimleyen:** Aurélia Fronty

Alain Serres'in kaleme aldığı, Aurélia Fronty'nin olağanüstü çizimleriyle süslediği Çocuk Olmaya Hakkım Var, çoğu zaman önemsemediğimiz, görmezden geldiğimiz ve kulak tıkadığımız bir soruna, "çocuk hakları" sorununa yine çocukların gözünden ve dilinden yaklaşan bir kitap. Daha önce hep siyasetçilerin, eğitimcilerin, kısacası büyüklerin söyleminden tanımlanan çocuklar ve onların hakları, bu defa daha çocuksu, daha masum ve daha renkli bir şekilde dile getiriliyor.

**Çocuk hakları: Hemen. Şimdi.**  
**Çünkü dünya çocuklarla daha güzel.**



**3-8 YAŞ**

Çeviren: Füsün Önen  
Yapı Kredi Yayınları; Doğan Kardeş



# Taştan Adımlar

## Bir Mülteci Ailenin Yolculuğu

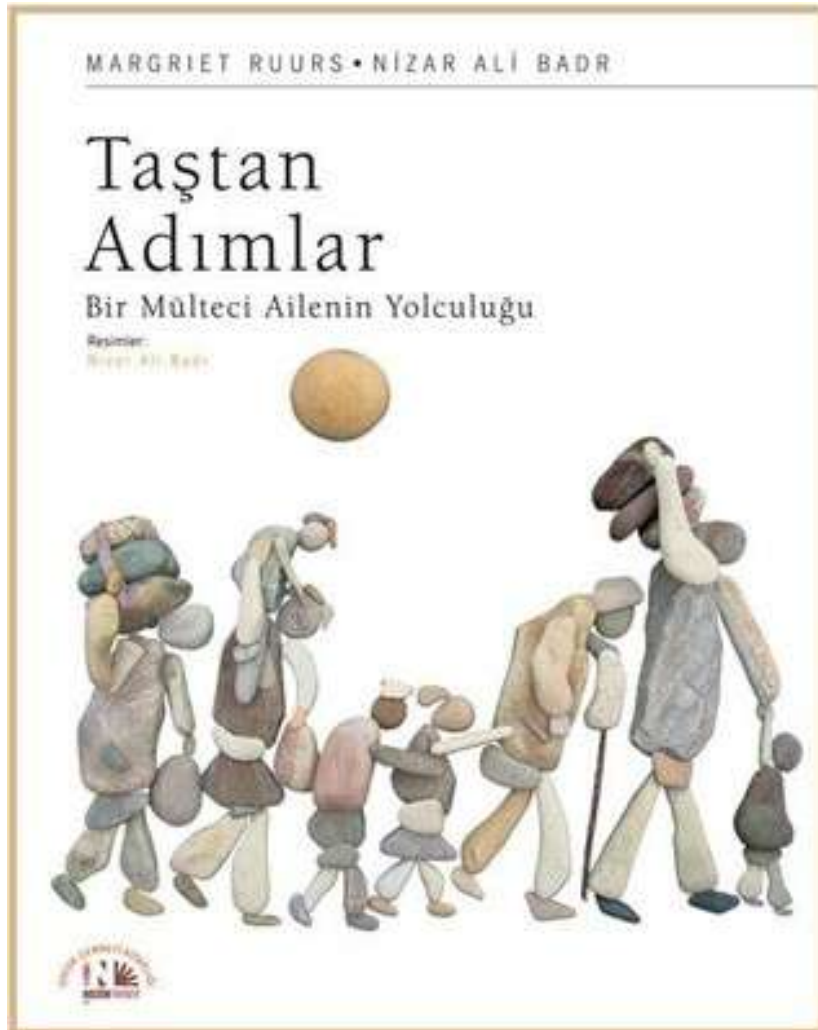
**Yazan:** Margriet Ruurs

**Resimleyen:** Nizar Ali Badr

Kim evini, doğup büyüdüğü yerleri bırakıp gitmek ister ki? Ama savaş kapınıza dayandıysa, bazen başka yol kalmaz.

Suriyeli sanatçı Nizar Ali Badr'ın çakıl taşlarıyla yarattığı güçlü imgelerden esinlenen Margriet Ruurs, küçük Rama'nın dilinden bir göç yolculuğu anlatıyor.

Umuda yol alan bu öykü bizi barışa, anlayışa, yardımlaşmaya çağırıyor.



**8-12 YAŞ**

Çeviren: Sanem Öge  
NESİN YAYINEVİ

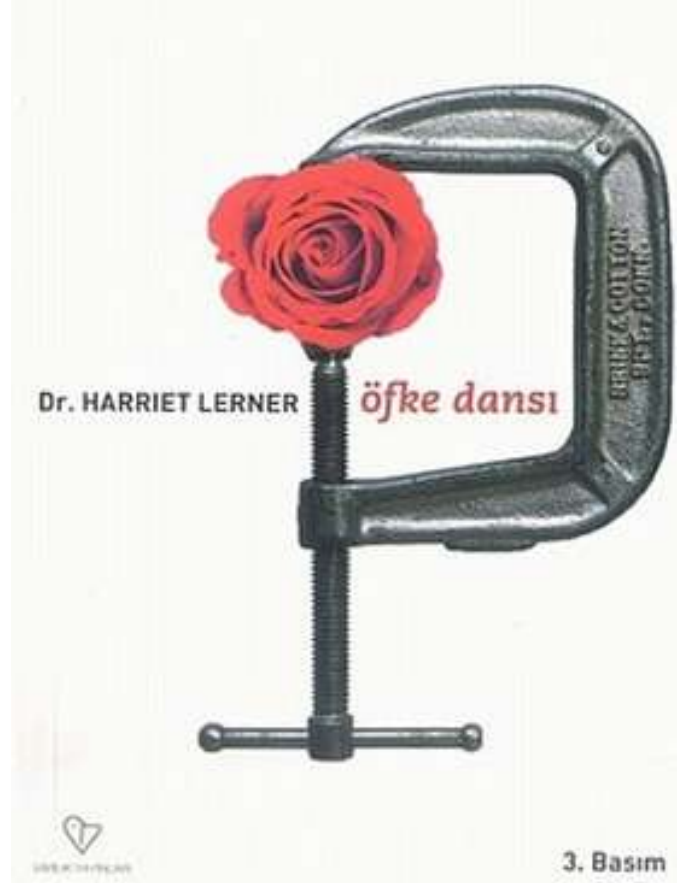
# ÖFKE DANSI

**Yazan:** Dr. Harriet Lerner

Öfke duygusunun temel nedenlerini ve çeşitlerini irdeleyen Öfke Dansı, uzun vadeli ilişkilerde öfke ile başa çıkmak adına neler yapılabileceği üzerinde duruyor. Kitabın başarıya ulaşmasının ardında; öfkeden uzak durulmasını öğütlemesinden çok, bu duygunun doğru dışavurumunun ilişkilerde nasıl koruyucu ve değiştirici bir rol üstlendiğini ele alması yatıyor. Lerner, kitabında vardığı sonuçları 10 yıllık mesleki tecrübesine dayandırarak aile yapısı ve psikanalitik sistemler özelinde ele alıyor.

## Öfke ile Kalkmanın Zararlarını Faydaya Dönüştüren Bir Öğreti

Bireye sosyal ilişkilerin yanı sıra fiziksel anlamda da zarar veren öfke, yüzyıllardır uzak durulması ve yenilmesi gereken bir duygu olarak öğretilmiştir. Ancak buna rağmen öfke, hakimiyetini en küçük toplum birimlerinden geniş halk kitlelerine kadar her alanda sürdürüyor. Bunun yanı sıra birçok toplumda erkek egemenliğinin devam etmesi, kadınların bu duygu karşısında daha fazla davranışsal tıkanma yaşamasına yol açıyor.



Oysa öfke, kişi tarafından sindirilmeden yönetilebildiğinde, ayakların yere daha sağlam basması ve benliğin özgürleşmesi adına kişiye fayda olarak geri dönüyor. Öfke Dansı; özellikle kadınların çoğunlukta bulunduğu öfkeli ve suçlayıcı konumun, nasıl yapıcı bir tutuma dönüştürülebileceğini anlatıyor. Öfkeyi alışılmadık yönleriyle ele alan bu kitap, modern insanın yaşamına yeniden ve sağlıklı bir yön vermesi adına rehber niteliği taşıyor.

Çeviren: Sinem GÜL  
Varlık Yayınları

# FİLM KÖŞESİ

## KASIM SAYISI FİLM ÖNERİLERİ VE TANITIMLARI:

**-IZZY'NİN KOALA DÜNYASI**

**-KATWE KRALIÇESİ**



# IZZY'NİN KOALA DÜNYASI

Ülke: Avustralya  
Kategori: Dizi, Aile  
Vizyon Tarihi: 2019  
Yönetmen: Marc Femenella  
Yaş sınırı:4+



Avustralya yapımı yarı belgesel niteliği de taşıyan faydalı bir çocuk dizisi.

11 yaşında bir kız çocuğu olan Izzy veteriner annesine yardımcı olmaktan büyük keyif alır. Çünkü hayvanları çok sevmektedir. Izzy'nin annesi özellikle de 'koala'ların bakımıyla çok ilgilenmekte. Hatta evlerinde yardıma muhtaç koalalara özel bir yer ayırmışlardır. Izzy hepsine isim takar ve ihtiyaçlarını kendi elleriyle sağlar. Dolayısıyla Izzy koalalar hakkında çok şey bilir.

<https://www.cocuklasinema.com/film-detay/izzynin-koala-dunyasi-550>



# KATWE KRALIÇESİ

Ülke: ABD

Kategori: Dram, Biyografi

Vizyon Tarihi: 2016

Yönetmen: Mira Nair

Yaş sınırı: 10+



Afrika'da yoksulluk içinde yaşayan bir kız çocuğunun satrança tutunarak direnmesi...

Uganda'nın fakir bir kasabasında, kardeşleri ve annesiyle yoksulluk içinde yaşamaya çalışan kız çocuğu Phiona satranç oyununda özel bir yeteneği olduğunu keşfeder. Bir satranç kulübü yürüten iyi kalpli bir öğretmen sayesinde kendisini geliştirir. Ama bir yandan da mücadele etmesi gereken çok şey vardır. Fakirlik, içinde bulunduğu coğrafyanın getirdiği zorluklar, kendi egosu ve diğer rakipler...

<https://www.cocuklasinema.com/film-detay/katwe-kralicesi-56>