



International
**SOCIAL SCIENCES
STUDIES JOURNAL**



SSSjournal (ISSN:2587-1587)

Economics and Administration, Tourism and Tourism Management, History, Culture, Religion, Psychology, Sociology, Fine Arts, Engineering, Architecture, Language, Literature, Educational Sciences, Pedagogy & Other Disciplines in Social Sciences

Vol:5, Issue:39
sssjournal.com

pp.3577-3583
ISSN:2587-1587

2019
sssjournal.info@gmail.com

Article Arrival Date (Makale Geliş Tarihi) 06/05/2019 | The Published Rel. Date (Makale Yayın Kabul Tarihi) 23/07/2019
Published Date (Makale Yayın Tarihi) 23.07.2019

DİKKAT EKSİKLİĞİ VE HİPERAKTİVİTE BOZUKLUĞU OLAN ÇOCUKLARIN GÖRSEL ALGILARINA BAZI OYUNLARIN ETKİSİ

THE EFFECTS OF SOME GAMES ON THE VISUAL PERCEPTIONS OF CHILDREN WITH ATTENTION DEFICIT VE HYPERACTIVITY DISORDER

Dr. Arzu ÇAKICI

Yarbay Refik Cesur İlkokulu, Kocaeli/TÜRKİYE
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4227-9727>

Doç. Dr. Mehmet KÖK

Alaaddin Keykubat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık ABD Başkanı, Antalya/TÜRKİYE
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5285-4513>



Article Type : Research Article/ Araştırma Makalesi

Doi Number : <http://dx.doi.org/10.26449/sss.1604>

Reference : Çakıcı, A. & Kök, M. (2019). "Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu Olan Çocukların Görsel Algılarına Bazı Oyunların Etkisi", International Social Sciences Studies Journal, 5(39): 3577-3583.

ÖZ

Amaç: Bu çalışmanın amacı; 8-11 yaş arası DEHB'li çocukların görsel motor algılama düzeylerine akıl oyunları, mikado oyunu ve bilgisayar oyunlarının etkisini araştırmak; yapılacak ön test, son test ve izlem testlerinin değerlendirmesini yapmaktır.

Yöntem: Bu çalışma, 3 ayrı deney-kontrol gruplarının oluşturduğu ve ön test-son test ve izlem testlerinin uygulandığı yarı deneysel bir çalışmadır. Araştırmaya Kocaeli- İzmit'de 5 farklı devlet ilkokulunda öğrenim gören ve 2., 3. ve 4.sınıf öğrencilerinden katılan DEHB'li öğrencilerin toplam sayısı 96'dır. Araştırmada 16'şar kişilik deney ve 3 kontrol grubu bulunmaktadır. Deneysel uygulama 10 haftada gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler gruplara ilk aşamada amaçlı örnekleme yöntemiyle, ikinci aşamada ise basit tesadüfi yöntemle atanmıştır. Veri toplama araçları olarak Bender-Gestalt Görsel Motor Algılama Testi ile Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Veriler iki faktörlü ANOVA, bağımlı örneklem için t testi ve Bonferroni çoklu karşılaştırma testiyle analiz edilmiştir.

Bulgular: Araştırmada uygulanan her üç oyunun DEHB'li öğrencilerin görsel algılama bozukluğu belirtilerini azalttığı görülmüştür.

Sonuç: Araştırmada üç oyunun DEHB'li çocukların görsel algılama bozukluklarını düzeltmeye önemli bir katkı sağladığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: DEHB, görsel algılama, akıl oyunları, mikado, bilgisayar oyunları.

ABSTRACT

Objective: The purpose of this study is to investigate the effects of mind games, mikado games and computer games on the levels of visual motor perception of children with ADHD between the ages of 8 and 11, to compare pre- and post-implementation assessments of to evaluate the pre-tests, post-tests and follow-up tests to be performed.

Method: This research is a quasi-experimental research formed of 3 separate experiments and control groups, in which pretest, posttest and control group test are applied. The total number of students with ADHD who are studying in 2nd, 3rd and 4th grades of 5 different public elementary schools in Kocaeli-İzmit and who are participating in this research is 96. In the research there are 3 experimental groups and 3 control groups. Experimental application was carried out for a total of 10 weeks. The students were assigned to the groups with the purposive sampling method in the first stage and with the simple random method in the second stage. The data collection tools used were Bender-

Gestalt Visual Motor Test, and Personal Information Form. The collected data were analyzed with two-way ANOVA, t-test for dependent samples and Bonferroni multiple comparison test.

Results: In the research, it is determined that three games applied have positive effects on the defect of visual perception.

Conclusion: It has been observed in the research that all three games applied have a significant contribution the treatment of the defects of the visual perception of the children with ADHD.

Keywords: ADHD, visual perception, mind games, mikado, computer games.

1.GİRİŞ

Dikkat Eksikliği/Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB), geçmiş 18. yüzyıla kadar dayanan ve günümüze kadar farklı isimlerle adlandırılarak gelen ve sonuçta DSM-III, DSM-IV ve ICD-10'da tanısı yapılarak alanyazında yerini alan, sıklıkla anılan ve araştırılan aynı zamanda sosyal yaşamı da büyük ölçüde etkileyen bir bozukluktur.

Dikkat Eksikliği/Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) çok sık rastlanan ve küçük yaşlarda ortaya çıkan nöropsikolojik/gelişimsel bir davranış bozukluğudur (Zorlu, 2012). Genellikle okul öncesi dönemde ya da ilkököl yıllarında tanısı konulur ve farklı bozukluklarla binişiklik gösterebilir.

Alanyazın incelendiğinde DEHB'nin oluşumunda genetik, çevresel, biyolojik etkenler ile doğumsal sorunlar, toksinler, aile tutumları gibi pekçok bileşenin rolünün bulunduğu görülmektedir. Bu bileşenlerin ortak etkileşimi sonucu; başladığı işi bitirememe, aynı anda birden fazla işle meşgul olma, doyumsuzluk, engellenme eşiğinin düşük olması, tutarsızlık, kararsızlık, yetersiz sosyal yargılama, kaba motor aktivite düzeyinde aşırı hareketliliğe karşın ince motor becerilerin yaş grubu altında olması, dikkatini toplayabilme ve duruma odaklanma becerilerinin düşük olması gibi birçok önemli belirti görülmektedir (Soysal ve Özdemir, 2004).

Kılıç ve Şener (2003), araştırmalarında DEHB'nin bu problemlere bağlı olarak okul çağı çocuklarının % 3-5'inde saptandığını ve ayrıca dikkat eksikliği ve dürtüsellik/hiperaktivite boyutlarının DSM-IV'te birbirinden ayrıldığını belirtmişlerdir. Amerikan Psikiyatri Birliği (1994) ise DEHB'yi Dikkat eksikliğinin ön planda olduğu tip (DE), Hiperaktivite/dürtüsellik (HA) ön planda olduğu tip ve Bileşik tip olmak üzere üç alt grupta tanımlamıştır.

Bu bozukluk birçok ülkede yaygın olmasına karşılık her ülkedeki epidemiyolojisi farklılık gösterebilmektedir. Yapılan çalışmalarda dünya genelindeki oranının %1 ile %20 arasında değiştiği saptanmıştır (Öztürk, Özyurt, Tufan ve Pekcanlar, 2018). Bazı araştırmacılar tarafından sözkonusu bozukluğun bir Amerikan hastalığı olduğu, Amerikan toplumunda çok sık olan sosyal ve kültürel özelliklerin neden olduğu ve dünyanın diğer bölgelerinde çok da az sıklıkla görüldüğü ileri sürülmüştür (Özaslan Uysal ve Bilaç, 2015). Bu durum, çocuk eğitim biçimlerine, anne-baba tutumlarına, disiplinler eğitim anlayışına bağlanabilir.

DEHB olan çocuklarda görülen diğer bir sorun da araştırmacının hipotezi olarak ele alınan görsel algılama bozukluğudur. Bu çocukların görsel algılamada bozukluk nedeniyle okuma ve yazmada güçlükler yaşadıkları görülmektedir. DEHB'li çocuklar öğrenme güçlükleri olan çocuklarla benzer olarak algıladıklarını hatırlama ve örgütleme güçlüğü yaşayabilmektedirler (Merrel ve Tymms, 2001). Harfleri ters dönmüş olarak da algıladıkları görülür (b-d-p, m-n, z-s, 6-9 vb.). DEHB'li çocuk "yap" kelimesini görmesine karşılık bunu "pay" olarak okumakta veya yazmaktadır (çok-koç, 12-21, roman-orman, için-çini vs.) (MEB, 2017).

Bu çocuklar harfleri tek tek tanıdıkları halde kelimeleri okumakta zorlandıkları görülür ve bu belirtilerden dolayı öğrenme bozukluğu görülen çocuklarla karıştırılabilir (Kiriş ve Karakaş, 2004). Ayrıca bu çocukların bilişsel incelemelerinde okumada sık hatalar ve görsel diskriminasyonda bozulmalar görülmüştür (Mukaddes, 1996).

Yukarıda verilen bilgiler doğrultusunda bu çalışmanın genel amacı; 8-11 yaş arası DEHB'li çocukların görsel motor algılama düzeylerine akıl oyunları, mikado oyunu ve bilgisayar oyunlarının etkisini araştırmak yapılacak ön test, son test ve izlem testlerinin değerlendirmesini ve karşılaştırmasını yapmaktır.

Görsel motor algılamayı ölçen Bender Gestalt Görsel Motor Algılama testi, deney ve kontrol grubuna uygulanarak her üç grup için ön test, son test ve izlem testleri puanları hesaplanacak ve uygulanan test sonuçları değerlendirilecektir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Araştırmada Kullanılan Oyun Türleri

Bu başlık altında araştırmanın uygulamasında yer alan akıl oyunları, mikado oyunu ve bilgisayar oyunlarının işlev türleri, çeşitleri ve açıklamalarına yer verilmiştir. Araştırmanın uygulamasında 16 adet akıl oyunu ve 4 adet bilgisayar oyunu kullanılmıştır. Mikado oyunu ise tek oyun olarak oynatılmıştır.

2.1.1. Akıl Oyunları

Günümüzde çabuk öğrenmede geleceğin metodu olarak dikkati çeken Akıl Oyunları'nın 2004 yılından beri Türkiye'de anaokullarında, ilkö, orta ve lise türü okullarda, üniversitelerde, AVM'ler, fuarlar ve çeşitli ortamlarda tanıtılmaktadır. Akıl oyunları zihni açan, akli çalıştıran, öğrenmeyi kolaylaştıran, çabuk öğrenmeyi sağlayan bir eğitim metodu olup yıllar öncesinde ileri dünya ülkelerinde bir öğreti metot 'u olarak okullarda her seviyede öğretilmektedir (Kariyer Kolej, 2015). Ülkemizde ise önemi yeni yeni kavranmaya başlanmıştır. Bu nedenle Akıl Oyunlarının önemini kavrayan Milli Eğitim Bakanlığı 2012-2013 öğretim yılında 5.sınıflardan başlamak üzere 5., 6., 7. ve 8. sınıflarda eğitim öğretim müfredatına koyarak uygulamaya başlamıştır. Akıl oyunları olarak da bilinen Zekâ Oyunları Dersi, öğrencilerin sahip oldukları zekâ potansiyellerini tanımalarını ve geliştirmesini sağlayarak karşılaştıkları problemler karşısında özgün ve yeni çözüm yolları geliştirmelerini destekler (Devecioğlu ve Karadağ, 2016).

2.1.1.1. Araştırmada Kullanılan Akıl Oyunlarının Tanıtımı

Araştırmada kullanılan 16 adet birbirinden farklı akıl oyunlarının isimleri aşağıdaki gibidir: T-Tangram, Resim Ormanı, Kurt Kapanı, Saklanbul, Taş-Kâğıt-Makas, Kubiko, Cobble, Dört Hazine, Hızlı Hesap, Jenga, Cami-Mani, Kral Aslan, Zekâ Futbolu, Uzayyolu, Zooma ve Mantık Taşları.

2.1.2. Mikado Oyunu

Efsaneye göre Eski Çin'de yaşayan bir prens orada yaşayan ejderhayı eğlendirmek için bütün oyunları denemiş, bu yeterli olmayınca yanındaki kürdanları yere atmış ve 41 çubuk oyunu olarak bilinen mikado bu şekilde ortaya çıkmıştır. Diğer bir görüş ise bu oyunun adının üretici firmanın adından geldiği ve yirminci yüzyılda Avrupa'dan dünyaya yayıldığı yönündedir. Mikado 41 çubukla ve en az iki kişi ile oynanır. Oyuncu sayısında kısıtlama yoktur. Çubukların puan değeri birbirinden farklıdır. Mikado denen çubuk, bu oyunun şahıdır, oyunda bir tane Mikado çubuğu bulunur ve bu çubuk 20 puan değerindedir (Mikado Oyunu, 2015).

2.1.3. Bilgisayar Oyunları

Bilgisayar oyunları ile ilgili olarak araştırmada toplam 4 adet oyuna yer verilmiştir. Bu oyunlar dikkati bir noktaya toplamaya yönelik olup aynı zamanda derin düşünmeye ve hızlı analiz etmeye odaklanmıştır. Araştırmada uygulanmış olan bilgisayar oyunları bloxorz oyunu, zeka cini oyunu, tangram HD oyunu ve zigzag oyunudur.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli (desen), çalışma grubu ile veri toplama araçlarına yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli (Deseni)

Bu çalışma, 3 ayrı deney-kontrol gruplarının oluşturduğu ve ön test-son test ve izlem testlerinin uygulandığı yarı deneysel bir çalışmadır. Araştırmaya, Kocaeli- İzmit'de 5 farklı devlet ilkokulunun 2., 3. ve 4.sınıflarında öğrenim gören toplam 96 DEHB'li öğrenci katılmıştır. Araştırmada 16'şar kişilik deney ve 3 kontrol grubu bulunmaktadır. Deneysel uygulama 10 haftada gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler gruplara ilk aşamada amaçlı örnekleme yöntemiyle, ikinci aşamada ise basit tesadüfi yöntemle atanmıştır. Veri toplama araçları olarak Bender-Gestalt Görsel Motor Algılama Testi ile Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Veriler iki faktörlü ANOVA, bağımlı örneklemler için t testi ve Bonferroni çoklu karşılaştırma testiyle analiz edilmiştir.

DEHB görülen çocuklar üzerinde uygulanan tedavi yöntemlerinin görsel motor algılama düzeyleri üzerinde ne kadar etkili olacağını yordayan ve sosyo-demografik değişkenleri incelemeyi amaçlayan bu araştırma, ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenli bir çalışma niteliğindedir.

Araştırmada tüm katılımcılara sağlık personeli tarafından DEHB tanısı konmuş olmasına titizlikle uyulmuştur. Katılımcıların hiçbiri daha önce adı geçen oyun gruplarına katılmamıştır. MEB'den alınan izin

doğrultusunda öğretmenler, veliler ve öğrencilerle görüşülmüş araştırmanın amacı, içeriği ve eğitimin uygulama şekli hakkında bilgi verilmiştir.

Yukarıda da değinildiği gibi etkinlikler oyun gruplarına 10 hafta boyunca haftada 40'ar dakikadan oluşan 3 ders saati olarak uygulanmıştır. Kontrol grubunda (KG) bulunan öğrenciler ise öntest ve sontest uygulamaları dışında herhangi bir uygulamaya katılmamışlardır.

Çocuklara, BG testi tek oturumda uygulanmıştır. Anne ve babalara Kişisel Bilgi Formu verilmiştir.

3.2. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak; deney ve kontrol gruplarının görsel algılama düzeylerini belirlemek için Bender-Gestalt Görsel Motor Algılama Testi ve Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır.

3.2.1. Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi

Bender-Gestalt testi 1936'da Lauretta Bender tarafından 4 ila 11 yaşları arasındaki çocukların algısal ve motor gelişimlerini değerlendirmek için test edilmiştir (Miyake vd., 2000). Daha sonra testin şekilleri, Bender (1938) tarafından, Wertheimer (1923)'in 9 adet figüründen esinlenerek ve gestalt psikolojisinin algılamaya ilişkin prensipleri de dahil edilerek geliştirilmiştir. Görsel motor algılamayı ölçen bu test, nöropsikolojik bozuklukları, çeşitli patolojik durumları, zekayı ve kişiliği değerlendirmede kullanılmıştır (Brannigan ve Brunner, 2002). BG Testi görsel motor gelişim ve bununla ilişkili olarak bellek, zaman ve yer kavramı, organizasyon yeteneğini yordamanın yanı sıra okul başarısı, beyin hasarı, mental retardasyon ve duygusal rahatsızlıkları değerlendirmede tanısalsal bir araç olarak kullanılmaktadır (Koppitz, 1964). Daha sonra Lacks (1984) yetişkinleri test etmek için normatif verilere katkıda bulunmuştur ve yetişkinlere yönelik araştırmalar devam etmiştir (Murray, 2001).

BG Testinde, üzerinde geometrik şekil bulunan 9 kart bulunmaktadır. İlk kart A kartıdır. Diğer kartlara ise 1'den 8'e kadar numaralar verilmiştir. BG Testinin farklı puanlamaları bulunmasına rağmen, yazında daha çok Koppitz puanlama sistemi kullanılmıştır. 5-10 yaş arası çocukların görsel motor algılamasını değerlendirmek için tasarlanan Koppitz puanlama sisteminde her hata 1 puandır ve testten alınacak en yüksek puan 30'dur (Mazzeschi ve Liss, 2000).

3.2.2. Kişisel Bilgi Formu

Geliştirilen formda DEHB tipi, IQ puanı, cinsiyet, yaş, anne ve baba eğitim düzeyi ile sosyo-ekonomik düzey olmak üzere toplam 7 soru bulunmaktadır. Öğrenci velilerinden DEHB tipi ve IQ puanlarının çocukların tanı raporlarına uygun olarak doldurulması istenmiştir. Ayrıca tanı raporlarının bir örneğine ulaşılmıştır.

4. BULGU VE TARTIŞMALAR

Araştırmanın bulgular bölümünde çalışma grubunun görsel algılamalarına ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Bu başlık altında araştırmada uygulanan her üç oyun etkinliğinin deneysel uygulamaya katılan DEHB'li öğrencilerin görsel motor algılamaları üzerinde anlamlı bir farklılaşma sağlayıp sağlamadığını belirlemek için Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi uygulanmış, tekrarlı ölçümler için iki yönlü ANOVA kullanılmış ve elde edilen bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 1. Bender Gestalt Motor Algılama Testi Ön Test, Son Test ve İzlem Testi Puanlarının Grup Faktörüne Göre Karşılaştırılması

Ölçüm	Grup	N	X	Ss
Ön test	Deney grubu	48	15.81	2.49
	Kontrol grubu	48	18.14	2.64
Son test	Deney grubu	48	13.04	2.62
	Kontrol grubu	48	19.04	2.97

Tablo 1'de deneysel uygulamaya katılan deney grubu ve deneysel uygulamaya alınmamış olan kontrol grubuna ilişkin değerleri gözlenmektedir. Söz konusu puan ortalamaları karşılaştırmalarındaki farklılaşmayı açığa çıkarmayı hedefleyen tekrarlanan ölçüm bulguları Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2. Grupların Ön Test ve Son Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	P
Denekler arası					
Grup	833.33	1	833.33	67.02	.000
Hata	1168.64	94	12.43		
Denekleriçi					
Ölçüm(öntest-sontest)	42.18	1	42.18	20.60	.000
Grup*Ölçüm	161.33	1	161.33	78.78	.000
Hata	192.47	94	2.04		
Toplam					

Tablo 2 incelendiğinde iki farklı grupta yer alan DEHB'li öğrencilerin bender gestalt görsel motor algılama testine ilişkin olarak deneysel işlem öncesinden deneysel işlem sonrasında elde ettikleri puan ortalamaları arasında (ön test-son test) ($F(1,94)= 20,60, p<.05$) ve gruplara göre (deney-kontrol) aralarında anlamlı farklılaşma olduğu bulunmuştur ($F(1,94)= 78,78, p<.05$). Elde edilen bu bulgu grup farkı gözetilmeksizin ele alındığında oluşan farklılaşma kayda değerdir. Gruplar arasındaki farkın kaynağını belirlemek için Bonferroni çoklu karşılaştırma testi yapılmış ve farkın deney grubunda yer alan öğrencilerin lehine olduğu bulunmuştur. Elde edilen bu bulgular doğrultusunda deney grubunda uygulanmakta olan işlemin DEHB'li öğrencilerin Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi puanları üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

Araştırmada, belirlenmiş olan anlamlı farklılaşmaya bağlı olarak ortaya çıkmış olan etkinin deneysel uygulama bittikten belli bir süre boyunca daha devam edip etmediğini belirlemek için izlem testi yapılmış ve bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo3. Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi Son Test ve İzlem Testi Puanlarının Karşılaştırılması

Ölçüm	N	X	Ss	T	P
Son test	48	2.62	.37	1.31	.45
İzlem testi	48	2.86	.41		

Tablo 3 incelendiğinde ve deney grubuna ilişkin olarak elde edilen son test ve izlem testi değerleri karşılaştırıldığında görülen farklılaşma anlamsızdır. Kısacası, uygulamaların yapıldığı grupta elde edilen etki kalıcılık göstermiştir.

Deney grubunda bağımsız değişken olarak uygulanan üç farklı oyun türünün bağımlı değişken olan Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi puanı üzerinde anlamlı bir farklılaşma gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan işlem bulguları aşağıda verilmiştir.

Tablo 4. Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi Ön Test, Son Test ve İzlem Testi Puanlarının Oyun Türüne Göre Karşılaştırılması

Ölçüm	Grup	N	x	Ss
Ön test	Akl Oyunu	36	16.68	3.23
	Mikado oyunu	36	17.28	2.61
	Bilgisayar Oyunu	36	16.96	2.59
Son test	Akl Oyunu	36	15.93	4.87
	Mikado oyunu	36	16.09	3.79
	Bilgisayar Oyunu	36	16.09	3.68

Tablo 4'te deneysel uygulamaya katılan deney grubu ve deneysel uygulamaya alınmamış olan kontrol grubuna ilişkin olarak uygulanan oyun türüne göre bulunan değerler gözlenmektedir. Gruplara ait puan ortalamalarındaki farklılaşmayı belirleyen ölçüm sonuçları Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Grupların Ön Test ve Son Test Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Varyansın kaynağı	Kareler toplamı	Sd	Kareler ortalaması	F	P
Denekler arası					
Grup	4.542	2	2.27	.10	.90
Hata	1997.43	93	21.47		
Denekleriçi					
Ölçüm(öntest-sontest)	42.18	1	42.18	11.140	.001
Oyuntürü*Ölçüm	1.62	2	.81	.215	.807
Hata	352.18	93	3.78		
Toplam					

Tablo 5 incelendiğinde iki farklı grupta yer alan DEHB'li öğrencilere uygulanan oyun türü bakımından bender gestalt görsel motor algılama testinin değerlerine ($F(1,93)= .10, p>.05$) ve oyun türüne göre anlamlı farklılaşma görülemediği (F(1,93)= .21, $p>.05$). Elde edilen sonucun doğrultusunda uygulanan oyun türünün öğrencilerin Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi puan ortalamaları üzerinde anlamlı bir etki oluşturmadığı söylenebilir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, akıl oyunları, mikado oyunu ve bilgisayar oyunlarının DEHB'li çocukların görsel algı düzeylerine etkisi incelenmiştir. Bu bölümde araştırmanın görsel algıya ilişkin test bulgularına kısaca değinildikten sonra ayrıca bu bulgular ayrıntılı olarak alan yazın ışığında tartışılmış ve ilgili yorumlara yer verilmiştir.

Araştırmada görsel motor algılamayı ölçen Bender Gestalt Görsel Motor Algılama Testi sonuçları olumlu olarak saptanmıştır. Koppitz puanlama sistemiyle değerlendirilen testten alınan puanlarda, verilen oyun eğitimi sonrasında deney grubunda anlamlı olarak bir artış kaydedilmiştir. DEHB'li çocuklarda konsültasyon isteme nedenleri arasında Bender-Gestalt görsel motor algılama testinde bozukluk bulunması ilk sıralarda yer almış ve bu test, Psikiyatri ve Çocuk Psikiyatrisi kliniklerinde nöropsikiyatrik değerlendirmenin bir parçası olarak kabul edilmiştir (Öner vd., 2001). Test, bu nedenle DEHB'li çocukların teşhisinde önemli bir yer tutmaktadır. DEHB'li çocuklar özellikle şekil bozukluğu, perseverasyon ve durduramama puanlarında çok sık hata yaparlar. Araştırmada oyun etkinlikleri sonrasında uygulanan son test puanlarında bu hususlarda ve toplam puanda gözle görülür bir şekilde bir düşüş saptanmıştır. Yapılan izlem testleriyle de puanlardaki düşmede herhangi bir artış olmamış ve etkinliklerin etkisinin kalıcı olduğu görülmüştür.

DEHB'li çocukların görsel motor algılamalarında yetersizlikler vardır. Gördüklerini gerektiği gibi algılayamazlar ve kopya edemezler. El becerileri zayıftır. Yapılan bir araştırmada (Risser ve Bowers 1993), DEHB için uyarıcı ilaç alan 10 çocuğun, pilot çalışmada bilişsel ve nöropsikolojik boyutlardaki normal çocuklarla karşılaştırıldığında Bender Gestalt Görsel Motor Testi'ndeki bozukluklarının devam ettiği bildirilmiştir. Bir araştırmada (Raggio, 1999), DEHB-Bileşik Tip görülen çocukların ince motor koordinasyonunda zayıflıklar, zayıf motor inhibisyonu ve sıklıkla zayıf el yazısı sergiledikleri belirtilmiştir. Araştırmada, bu bozuklukla tanılanan çocukların görsel motor görevlerindeki performansıyla ilgili olarak Bender-Gestalt testindeki puanları Koppitz normatif verilerine göre anlamlı derecede düşük bulunmuştur. Ancak DEHB'li bir grup çocuğun motor ve bilişsel becerileri üzerinde Interactive Metronome®'un etkilerini belirlemek isteyen bir araştırmada dikkat ve motor kontrol bakımından deney grubunda olumlu yönde farklılaşmalar bulunmuştur (Shaffer vd., 2001). Bu araştırmada oyun etkinlikleri öncesinde deney ve kontrol grubunun her ikisinde düşük performans görülmektedir. Ancak oyun etkinlikleri sonucunda uygulanan son testlerde deney grubunda anlamlı bir artış görülmektedir. Bu durum; akıl oyunları, mikado ve bilgisayar oyunlarının çocuklarda görsel motor algılamayı ve ince motor becerilerini geliştirdiğine bağlanabilir. Zaten araştırmadaki oyunların birçoğu içerik olarak görsel motor algılamayı ve ince motor becerileri geliştirmeye yönelik tasarlanmıştır.

Bu sonuçlar, yapılan oyun etkinliklerinin doğru uygulamalar olduğu konusunda ışık tutmaktadır. Akıl oyunları, mikado oyunu ve bilgisayar oyunlarının DEHB'li çocukların görsel algılamalarındaki bozukluklar üzerinde etkili olması nedeniyle sözkonusu oyun programlarının ilaç tedavisini destekleyen alternatif bir tedavi yöntemi olarak kullanılması önerilmektedir.

Gelecekte DEHB'nin ilaç tedavisi dışında tam ve etkin bir tedavi yönteminin mümkün olabileceği düşünülmektedir. Ancak bunun için, yurt içi ve yurt dışında bu alanda yapılan yüzlerce araştırmaya yeni araştırmaların da ekleneceği öngörülmektedir.

Sonuç olarak yapılan bu araştırmanın gelecek yıllarda özellikle yurt içinde yapılacak olan benzer araştırmalara ışık tutacağı ümit edilmektedir. Ancak bu alanda yapılacak araştırmaların daha büyük bir çalışma grubu ile ve daha uzun bir sürede yapılması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

Brannigan G.G. & Brunner N.A. (2002). Guide to the Qualitative Scoring System for the Modified Version of the Bender-Gestalt Test, Charles C Thomas Publisher, USA.

Büyüköztürk , S. (2001). Deneysel Desenler, Pegema. Ankara.

- Devecioğlu, Y. & Karadağ, Z. (2016). "Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zeka Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi", Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 9(1): 41-61.
- Kariyer Koleji (2015, Temmuz 26). Akıl Oyunları dersi. 26 Temmuz 2015'te http://kariyerkoleji.com/ilkokul/?page_id=4943 adresinden indirildi.
- Kılıç, B.G. & Şener, Ş. (2003). "Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Alt Gruplarında Conners Öğretmen ve Anababa Ölçeklerinin Ayırıcı Özellikleri", Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi, 10(2): 50-1.,
- Kiriş, N. & Karakaş, S. (2004). "Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğunun Zeka Testlerinden ve İlgili Diğer Nöropsikolojik Araçlardan Yordanabilirliği", Klinik Psikiyatri, 7:139-152.
- Koppitz EM (2016, Eylül 18). *The Bender Gestalt Test for young children* [e-kitap sürümü]. 18 Eylül 2016'da <http://psycnet.apa.org/psycinfo/1965-01740-000> adresinden indirildi.
- Mazzeschi, C. & Liss, A. (2000). "The Bender-Gestalt Test in an Italian Sample: a Analysis of Koppitz's Developmental Bender Scoring System Deviations", Perceptual and Motor Skills, 90:373-385.
- Merrel, C.& Tymms, P.B. (2001). "Inattention, Hyperactivity and İmpulsiveness: Their Impact on Academic Achievement and Progress", British Journall of Educational Psychology, 71: 43-56.
- Mikado Oyunu (2015, Kasım 12). Mikado çubuk oyunu.12 Kasım 2015'te <http://tecrubelerimiz.com/q/mikado-oyunu/> adresinden indirildi.
- MEB, Milli Eğitim Bakanlığı, http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller/DEHB%20ve%20E%C4%9Fitim%20Plan%C4%B1.pdf.
- Miyake, A.; Friedman, N.P.; Emerson, M.J.; Witzki, A.H.; Howerter, A. & Wager, T. (2000). "The Unity and Diversity of Executive Functions and Their Contributions to Complex "Frontal Tobe" Tasks: a Latent Variable Analysis", Cognitive Psychology, 41:49-100.
- Mukaddes, N.M. (1996). "Çocuk ve Ergenlerde Bilişsel-Davranışçı Psikoterapilerin Etkinlik Düzeyleri ve Kısıtlılıkları", Düşünen Adam, 9(4): 36-9.
- Murray, J.B. (2001). "New Studies of Adults' Responses to the Bender Gestalt", Psychological Reports, 88: 68-74.
- Öner, P.; Aysev, A.; İçağasioğlu, D& Deda, G. (2001). "Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Olan Çocukların Nörolojik Açıdan Değerlendirilmesi". Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Mecmuası 54(4):301-6.
- Özaslan Uysal, T. & Bilaç, Ö. (2015). "Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Epidemiyolojisi", Türkiye Klinikleri J Child Psychiatry-Special Topics, 1(1): 1-5.
- ,Öztürk, Y.; Özyurt, G. ; Tufan, A.E. & Pekcanlar Akay, A. (2018). "Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğunda Duygu Düzenleme Güçlükleri ve Tedavisi", Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 10(2):188-201.
- Raggio, D.J. (1999). "Visuomotor Perception in Children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder-Combined Type", Perceptual and Motor Skills, 88(2): 448-0.
- Risser, M.G. & Bowers, T.G. (1993). "Cognitive and Neuropsychological Characteristics of Attention Deficit Hyperactivity Disorder Children Receiving Stimulant Medications", Perceptual and Motor Skills, 77(3): 1023-1.
- Shaffer R.J.; Jacokes, L.E.; Cassily JF Stanley I. Greenspan, S,I,; , Robert F. Tuchman, R.F. & Stemmer, P.J. (2001). "Effect of İnteractive Metronome® Training on Children with ADHD". American Journal of Occupational Therapy, 55(2): 155-2.
- Soysal, A.Ş. & Özdemir, B. (2004). "Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğuna Genel Bir Bakış", STED, 13(3): 89-0.
- Zorlu, A. (2012). "Denizli Kent Merkezinde İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğunun Prevalansı", Tıpta Uzmanlık Tezi, Pamukkale Üniversitesi, Denizli.