



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



# OYUNLA MÜDAHALE YÖNTEM VE TEKNİKLERİ



WEglobal





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER .....	1
GİRİŞ .....	3
OYUN ÇEŞİTLERİ.....	4
OYUNUN TERAPÖTİK GÜCÜ .....	5
OYUN TERAPİSİNDE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR.....	6
İLK GÖRÜŞME.....	7
OYUN YOLU İLE ÇOCUK DEĞERLENDİRME TEKNİKLERİ .....	9
Hayvan Ailesi Çiz Testi .....	9
Süpermen ile Görüşme .....	10
Çocuk ile Röportaj.....	13
“Ne Yapardın?” Çocuk ile Görüşme Tekniđi.....	14
“Merdiven” Deđerlendirme Oyunu .....	14
“İyi Kalpliler Evi” Deđerlendirme Oyunu .....	15
“Kendini Çiz” Resim Testi.....	15
“De Greef Denemesi” Deđerlendirme Tekniđi .....	18
Terapötik Oyun Geliştirme .....	19
Model Alarak Öğrenme Tekniđine Göre Oyun Geliştirme .....	19
Sistemik Duyarsızlaştırma Tekniđine Göre Oyun Geliştirme .....	20
Taşırma Tekniđi Kullanarak Oyun Geliştirme.....	20
Yönlendirilmiş Keşif Tekniđi Kullanarak Oyun Geliştirme.....	21
Aşamalı Görevler Oluşturma Tekniđi Kullanarak Oyun Geliştirme.....	21
NELER ÖĞRENDİK?.....	22
SORULAR.....	23
KAYNAKLAR .....	27





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## OYUNLA MÜDAHALE YÖNTEM VE TEKNİKLERİ

### Öğrenme Çıktıları:

- Oyun tanımını yapabilir.
- Oyunun ne işe yaradığını sıralayabilir.
- Oyun türlerini bilir ve gelişim dönemlerine göre açıklayabilir.
- Oyun terapisinin tanımı ve oyun terapisi üzerinde yapılmış çalışmaları öğrenir.
- Çocuklarda gözlemlenen gelişimsel ve davranışsal sorunlarda oyunun kullanımını öğrenir.
- Oyun terapisi sürecinde gerekli olan şeyleri sıralayarak bir oyun terapisti için aranan özelliklerin neler olduğunu açıklayabilir.
- İdeal oyun odası ve oyun terapisi malzemelerini açıklayarak örnek verir.
- Oyun terapisi sürecindeki çocuk ve ebeveyninin uyması gereken kuralları öğrenir.
- Çocuk merkezli oyun terapisinin tanımını ve kuramının içeriğini tarif edebilir.
- Çocuk merkezli oyun terapisi uygulayan terapistlere özgü nitelikleri sıralayarak, çocuk merkezli oyun terapisinde dikkat edilecek noktaları öğrenir.
- Bilişsel davranışçı oyun terapisi hakkında bilgi sahibi olur.

**Anahtar Sözcükler:** oyun, oyuncak, çocuk, oyun terapisi, oyunla müdahale



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## GIRIŞ

Oyunun insanlık tarihi kadar eski olduđu yönünde görüşler vardır. Oyunun bilimsel olarak ele alınması da oldukça eskilere dayanır. Kaynaklar, Aristo, Plato gibi Antik Yunan düşünürlerinin, çocuk oyunları ile ilgili görüşlerinin olduğunu göstermektedir. Plato çocukların gelişimlerini dönemlere ayırmış ve özellikle 3-6 yaş çocukları için oyunun önemine değinmiştir. Aristo da çocuđun gelişimini dönemsel olarak ele almış olup çocuk eğitiminde oyun ve fiziksel alıştırmanın öneminden bahsetmiştir.

Antik Yunan'dan günümüze kadar, çocuk oyunlarına olan ilgi artarak gelmiştir. İlk dönemlerde oyunun ne olduđu merak konusu iken ve çalışmalar bu yönde ilerlemişken, modern zamanda oyunun insan hayatındaki önemi ve etkisi merak konusu olmuştur. Günümüze kadar oyun hakkında yapılan çalışmalar ışığında, oyunu çok farklı açılardan tanımlamak mümkündür.

Oyun; çocuđun yaşamının merkezinde yer alır ve çocuk için vazgeçilmezdir. Çocuk oyun oynayarak kendi kendini eğitir. Çocuklar oyunlar ile öğrenir, oyunlar ile olgunlaşırlar. Bu açıdan bakınca oyunu eğitim aracı olarak tanımlamak da mümkündür. Gelişimin bir parçası olan oyun, aynı zamanda gelişimin bir göstergesidir. Çocuđun fiziksel, zihinsel, sosyal ve kişilik gelişimi için önemli bir ihtiyaçtır. Çocuklar oyunlar oynayarak gelişirler, öğrenirler ve yetişkin hayatına hazırlanırlar.

Freud'a göre çocuklar gerçek yaşamda kabul edilmeyen saldırganlık, cinsellik gibi duygu ve davranışları oyun yolu ile dışa vurmaktadırlar. Freud, oyunun yeni şeyler öğrenme, beceri kazanma üzerinde olumlu etkilerinin olduğundan da bahsetmiştir (Elkonin, 1999).

Erikson (1963) çocukların gelişimine paralel olarak, oyunlarının da karmaşıklaştığından söz etmiştir. Ona göre oyun, çocuđun psikososyal gelişiminin bir yansımasıdır ve çocuđun benlik gelişiminde çok etkilidir.

Vygotsky (1930)'e göre oyun yeni şeylerin keşfidir. Oyun, çocukların içsel çatışma ve çelişkilerinin sonuçlarını yansıtabilir. Çocuklar oyunlarında, gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladıkları unsurları, yaşanmış olaylardaki ilişkileri kullanırlar.

Piaget (1969)'ye göre oyun, çocuđun deneyimlerini, bilgilerini ve anlayışını birleştirir. Çocuklar oyun oynayarak, bilinen şemalarının küçük değişikliklerle tekrar uygulanmasını sağlayarak mevcut becerilerini pekiştirirler. Ayrıca oyun çocuđa güven ve ustalık duygusu yani ego devamlılığı hissi verir.

3





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## ÖYUN ÇEŞİTLERİ



Oyunun her bir çeşidi kendi çapında çocuđun gelişimini etkiler. Gelişim çađındaki bir çocuk bu oyun çeşitlerinin hepsini oynamalıdır. Her çeşit oyun çocuđun farklı gelişim alanını desteklediđinden bu oyunların herhangi biri çocuk tarafından hiç (yeterince) oynanmazsa, duygusal veya fiziksel gelişimi açısından bazı eksiklere yol açabilir. **Genel olarak oyunu üç alt grupta toplamak mümkündür. Bunlar hareketli oyunlar, masa başı oyunlar ve sözel oyunlardır.**

Hareketli oyunlara; ebeleme, yakar top, yerden yüksek gibi oyunlar örnek verilebilir. Bu gibi oyunlar yalnız oynanan oyunlar değildir. Kolektif oyunların ortak yönü, bir kuralın ve belirli bir sıralamanın olmasıdır. Hareketli oyunlar için daha geniş alanlara ihtiyaç vardır.

Masa başı oyunlar, belli kuralları olan ve oynamak için özel malzemelere ihtiyaç duyulan oyunlardır. Masa başı oyunlar için geniş bir alana ihtiyaç yoktur. Evde masada, zeminde oynanabilir. Satranç, domino, eşini bul kartları, tavla gibi oyunlar masa başı oyunlara örnek olarak verilebilir.

Sözel oyunlar, fazla hareket gerektirmeyen, daha çok sözel içerikli oyunlardır. Parmak oyunları, tekerleme söylemeler, bilmece, şarkılı oyunlar sözel oyunlara örnek verilebilir. Bu tür oyunlar için de geniş bir alana ihtiyaç olmayabilir. Daha çok oturarak oynanan sözel oyunlar, yorulmuş veya fazla hareket etmemesi gereken çocuklar için daha uygundur.

**Çocuk oyunları yapılarına göre iki grupta sınıflandırılabilir. Bunlar kurallı oyunlar ve hayali oyunlardır.**

Kurallı oyunlar; en az iki kişi ile oynanan ve belirli kuralları olan oyunlardır. Kurallı oyunların içeriđi ve sıralı bir şekilde yapılması gereken davranışları vardır. Bu tür oyunlar bir iki basit kuralı olan oyunlar olabileceđi gibi kesin ve sistematik kuralları olan karmaşık oyunlar da olabilir. Oyun süresince oyunun kuralları ihlal edilirse oyuncu oyundan elenir veya sırasını kaybeder. Kurallı oyunlarda oyunun esas amacı kuralları bozmamaktır. Oyunu eğlenceli ve heyecanlı kılan da kurallara uymak veya uymamaktır.

Hayali oyunlar ise, çocuđun hayal gücü ile oynanan oyunlardır. Hayali oyunlar, "mış" gibi yapılan oyunlardır. Yani herhangi bir nesne veya olguya, başka bir nesne veya olgu gibi davranılmasıdır. Hayali oyunlar özellikle küçük yaştaki (okul öncesi) çocukların en sık oynadıkları oyun türüdür. Hayali oyunlar çocukların hayal güçleri ile zenginleşir. Oyun terapisinde yukarıda değinilen tüm oyun türlerinden yararlanılmakla birlikte en çok kullanılan oyunlar hayali oyunlardır.





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## | OYUNUN TERAPÖTİK GÜCÜ

**Kendini ifade etme:** Çocuklar belirli yaşlarda duygu ve düşüncelerini ifade etme konusunda yetersizdirler. Gelişimsel sınırlılıklar, kelime dağarcıklarının yetersiz olması, soyut düşünme becerilerindeki sınırlılıklar çocukların iletişim becerilerini kısıtlamaktadır. Bu açıdan bakıldığında oyun, çocuklar için düşünce ve duygularını "dışa vurmaya" kolaylaştıran en etkin araçtır.



**Bilinç dışına erişim:** Çocuklar oyuncaklar, oyunlar ve diğer malzemeler aracılığıyla, bilinç dışı arzu ve dürtülerini bilinç düzeyine getirebilmektedirler. Yansıtma, yer değiştirme ve sembolizasyon savunma mekanizmaları ile bilinç dışı malzemeleri eyleme dönüştürebilirler.

**Doğrudan ve dolaylı öğrenim:** Çocuklar, yeni bilgi ve becerileri oyun yolu ile daha kolay öğrenebilmektedirler. Ayrıca psikolojik ve davranım bozuklukları olan çocuklar, oyun yolu ile tedavi edildiğinde baskı ve kaygı yaşamadan probleminin üstesinden gelebilmektedirler.

**Duygusal boşalma:** Çocuklar, herhangi bir sebepten dolayı içe atılan "gerilim kalıntılarını" oyun yolu ile daha kolay dışa vurabilirler. Çocuklar stres ve travma yaşatan yaşam deneyimlerini oyun aracılığıyla yeniden canlandırarak onlarla baş etmeyi öğrenebilirler.

**Stres aşılama:** Gelecekte olması beklenen stres verici olay ve yaşantılar, oyun yolu ile canlandırılarak stres azaltılabilmektedir. Okula başlama, doktora veya dışıye gitme, taşınma gibi çocuklar için kaygı uyandıracak yaşantılar oyun yolu ile "prova" edilerek çocuğun yeni duruma uyumu kolaylaştırılabilir.

**Empati:** Canlandırma veya evcilik oyunları sayesinde çocuklar farklı karakterlere bürünebilmektedirler. Çocuklar oyunda canlandırdıkları karakterleri sadece oynamakla kalmaz aynı zamanda olaylara onların bakış açısından bakmayı öğrenirler. Böylece çocukların empati yetenekleri gelişebilir.

**Yeterlilik ve öz denetim:** Çocuklar gerçekte yapamayacakları, başaramayacakları ama hep arzuladıkları yetkinlikleri oyun yolu ile elde edebilirler. Bu şekilde çocukların saygınlıkları ve yeterlilik duyguları artabilir. Diğer çocuklar ile oynanan kurallı oyunlar sayesinde de çocuklar, dürtülerini kontrol edebilmeyi öğrenirler.

5





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## YOYUN TERAPISINDE KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

Çocuđun oynadıđı “mıř” gibi yapma oyunundaki “gerçekleri” ortaya çıkarmayı amaçlayan ilk denemelerden günümüze oyun terapisi, birçok aşamalar ve deđişimlerden geçerek sistematik bir terapi tekniđi haline gelmiştir (Panfilova, 2013).

Virgina Axline tarafından geliştirilen çocuk merkezli oyun terapisi, Margeret Lowenfeld ve Dora Kalfı tarafından Jung teorisinden etkilenecek geliştirilen kum oyunu terapisi ve Susan Knell tarafından üyarlanan bilişsel davranışçı oyun terapisi günümüzde kullanılan oyun terapilerinden en önemlileridir.



Oyun terapisinde bazı yönleri ile birbirine benzer nitelikler taşıyan çok farklı kuramsal yaklaşımlar vardır. Bu yaklaşımları aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür;

- Psikoanalitik kuramdan esinlenerek geliştirilen teknikler: Psikoanalitik Yaklaşım, Jungian Analitik Oyun Terapisi, Adlerian Oyun Terapisi.
- Hümanist yaklaşımdan etkilenen teknikler: Çocuk Merkezli Oyun Terapisi, Filial Terapi, Gestalt Oyun Terapisi, Deneyimsel Oyun Terapisi.
- Sistematik modeller kapsamında geliştirilen teknikler: Grup Oyun Terapisi, Ekosistemik Oyun Terapisi.
- Gelişmekte olan modeller: Theraplay, Bağlanmayı Geliştirici Oyun Terapisi, Çözüm Odaklı Oyun Terapisi, Bilişsel Davranışçı Oyun Terapisi, Anlatısal Oyun Terapisi, Bütüncül Oyun Terapisi, Vakaya Özgü Oyun Terapisi (Schafer, 2013).



6





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



## İLK GÖRÜŞME



**Oyun terapisine başlamadan önce çocuk değerlendirilir. Değerlendirme sırasında uzman, çeşitli görüşme teknikleri, testler veya oyun teknikleri kullanarak çocuğu (objektif olarak) tanımaya çalışır.** Çocuğun uzmana hangi sebeple geldiği (getirildiği) göz önünde bulundurularak anne-baba ile görüşme yapılır. Bazen

uzman, çocuğun getirilme sebebinden çok daha önemli "sorunlar" görebilir. Değerlendirme sonrasında anne-baba ile görüşülür ve değerlendirme sonucu onlarla paylaşılır. Uygun görüldüğünde oyun terapisine başlanır. Çocuk ile oyun terapisi uygulamaları devam ederken bir yandan da anne-baba ile çalışmalar yürütülmelidir. Ebeveynin desteği olmadan çocuktaki sorunların çözülmesi mümkün değildir. Bu bakımdan anne-baba ile ön görüşme sırasında ileriki aşamada neler olacağı ve onların neler yapmaları gerektiği konuşulur. Bu konuşma sırasında çocuğa oyun terapisi uygulanacağı ve uygulama sürecinde iş birliği yapılacağı konusunda anlaşmaya varılır.

Bilişsel davranışçı oyun terapisinde seansların yapısı hemen hemen birbirinin aynısıdır. Terapi süreci sorun odaklı, aktif ve hedef yönelimlidir. İşbirliğine dayalı araştırma, yönlendirilmiş keşif gibi yetişkinlerde uygulanan teknikler oyunlaştırılarak çocuklarda da kullanılır. Ev ödevleri, öğrenilen becerilerin gerçek hayatta kullanılmasını sağlamada önemli rol oynar.

**Genellikle çocuklar terapiye kendi istekleriyle gelmezler. Terapiye neden geldiklerini de bilmedikleri için terapi sürecinden hoşlanmazlar.** Eğer çocuk, aile ya da okulun baskısıyla terapiye devam ediyorsa bu süreci ceza olarak algılayabilir. Bundan dolayı başlangıçta gönülsüz ve öfkeli olabilir. Çocuklar otorite figürü olarak gördükleri bir yabancıyla psikolojik sorunları üzerine konuşmayı kaygı verici bulabilirler. Bu anlamda çocuk ile ilk görüşme dikkat gerektirir. Çocuk ile güvenli bir ilişki kurmak hem çocuk hem uzman adına önemlidir.

**Çocuğa uygun program geliştirmek için çocuğu doğru tanımak ve değerlendirmek gereklidir. Tedavi sırasında kullanılacak teknikleri seçerken çocuğun yaşı ve zihinsel gelişim düzeyi göz önünde bulundurulmalı ve müdahale çocuğun anlayabileceği şekilde uyarlanmalıdır. Çocuğun dikkat süresi, belirsizliğe toleransı, dürtüsellik düzeyi, dil gelişimi, farklı bakış açılarını anlama, muhakeme ve soyutlama yeteneği gibi bilişsel ve sosyal gelişimsel özelliği de hesaba katılmalıdır. Zihinsel ve sözel yetenekleri çok gelişmemiş küçük çocuklar "kendine yönerge verme" gibi basit bilişsel tekniklerden daha iyi yararlanırken "kanıt inceleme" gibi daha mantıksal analize dayanan bilişsel tekniklerden hemen sıkılabirler.**

Çocuğu doğru tanımak ve ona uygun bir program geliştirmek önemlidir, fakat daha önemlisi uzmanın bu programı uygulayabilecek tecrübe ve beceriye sahip olmasıdır. Çocuklar ile oynayabilmek bazı durumlarda "yetişkin" biri için "komik" duruma düşmek olarak algılanabilir. Bu anlamda uzman, öncelikle çocuklar ile çalışmayı seven birisi olmalıdır. Yeri geldiğinde atlamak, zıplamak, yeri geldiğine çömelmek ve emeklemek gerekebilir.







Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



Ayrıca uzman konuşma hızını ve ses tonunu çocuğun durumuna ve oynanan oyunun akışına uygun olarak değiştirebilmelidir. Çocuk hızlı konuştuğunda, terapistin de benzer biçimde karşılık vermesi ya da çocuk yavaşladığında terapistin de acele etmemesi aradaki ilişkinin güçlendirilmesi için önem taşımaktadır. Sözel yetenekleri çok gelişmemiş çocuklarla görüşme yaparken resim çizme, kuklalarla oyun oynama, oyuncaklarla oynama, karşılıklı hikâye anlatma gibi eğlenceli aktivitelerin kullanılması önemlidir. Çocuğun eğlenirken bir yandan duygularını adlandırma, aklından geçen düşünceleri bulma, duygu ve düşüncelerini birbirinden ayırma, düşünceyi sorgulama gibi pek çok yeni beceriyi öğrenmesini sağlar. Etkinlik süresince çocuğun terapötik çalışmaya ilgisinin canlı kalabilmesini sağlar ve odaklanabilmesini kolaylaştırır. Çocukların duyguları ile temas kurabilmesine ve bu duyguları davranışlarına yansıtabilmesine olanak sağlar. Oyunlar ve eğlenceli aktiviteler, çocuğun süreçten keyif almasını sağlayarak terapi motivasyonunu artırır.

Oyun terapisi duruma göre bireysel ve grup halinde uygulanır. Çoğunlukla bireysel başlayan oyun terapisi grupla sonuçlanabilir. **Grup oyun terapisinin önemi, çocuğun başka çocuklar ile bir arada olması ve yeni kazandığı becerilerini grup içinde uygulayabilme imkânının olmasıdır. Ayrıca grup içerisinde "hedef" çocuk daha iyi gözlemlenebilir.**

Oyun terapisinde çocuk kesinlikle oynamaya zorlanmaz. Eğer çocuk oynamak istemiyorsa oyun terapisi uygulanmaz. Uzman, çocuğu oyuna teşvik edici davranışlarda bulunarak çocuğu oyuna katabilir. Oyun terapisinin süresi çocuğun yaşına ve durumuna göre değişebilir. Bireysel uygulamalarda bir seans 45 dakika iken grup uygulamalarında bu süre grubun durumuna göre iki saat kadar sürebilir.

Grup çalışması, çocuk ile görüşmenin son seanslarına doğru olmalıdır. Fakat çocuk gruba alınmadan önce gruba hazır olup olmadığına bakılmalıdır. Çocuğun sosyal yeterlilik durumu gözden geçirilmelidir. Çocukta sosyal ortama girme konusunda çekingenlik görülüyorsa çocuk ile belli bir süre daha bireysel olarak çalışılmalıdır. Aşırı hareketli çocuklar da gruba uyum sağlamakta zorlanabilirler. Çocuğu gruba katarken yaş yakınlığı ve problem benzerliğine dikkat edilmesi gerekmektedir. Aynı grupta olabilecek çocukların yaş yakınlığı; 4–7 yaş (en fazla 4 çocuk), 7–10 yaş (en fazla 6 çocuk), 11–13 yaş (en fazla 8 çocuk) ve 14–16 yaş (en fazla 8 çocuk) olabilir.



Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



## OYUN YOLU İLE ÇOCUK DEĞERLENDİRME TEKNİKLERİ

Oyun yolu ile çocuk değerlendirme tekniklerine konuyla ilgili temel kitaplarda genişçe yer verilmiş olup çeşitli teknik ve testler mevcuttur. Çocuk korkuları, çocuğun benlik algısı, çocuğun aile algısı, çocuğun kaygı düzeyi hakkında bilgi almak için ilgili kitaplardan yararlanabilirsiniz. Aşağıda çocuk hakkında bilgi almak için kullanılan farklı test ve oyunlara yer verilmiştir.

### Hayvan Ailesi Çiz Testi



Bu test çocuğun aile algısını değerlendirmek amaçlı uygulanır. Bu test bize çocuğun ailesindeki bireyleri nasıl algıladığı hakkında ipucu verir. Bu testte çocuk çizdiği resme, aile bireylerinin aile içerisindeki rolü, aralarındaki duygusal yakınlığı, aile içindeki çatışmaları yansıtabilir. Bu test anne-babaya da uygulanabilir. Özellikle yetişkinlere uygulandığında diğer aile çiz testlerinden daha etkili sonuçlar alınabilir. Test 4 yaş üstü çocuklara uygulanabilir.

**Test için gereken materyaller:** A4 formatında kâğıt ve kurşun kalem. İsteğe göre renkli kuru boya da verilebilir.

**Uygulama:** Kâğıt çocuğun önüne yatay bir şekilde konulur ve çocuktan resim çizmesi istenir.

**Yönerge:** “Farklı hayvanlardan oluşan hayali bir aile resmi çizmeni istiyorum”, “Öyle bir aile çiz ki ailedeki her bir aile üyesi farklı hayvan şeklinde olsun” denir. Çocuk kendi ailesini mi yoksa herhangi bir hayali aile mi çizmesi gerektiğini sorabilir. Bu durumda çocuktan hayali bir hayvan ailesi çizmesi istenir. Yetişkinlere uygularken resim yeteneği olmadığı için çizmek istemeyen bireyler olabilir. Bu gibi durumda kesinlikle resmin benzeyip benzemediğine bakılmayacağı vurgulanmalıdır. Bireyden, elinden geldiği kadar resim çizmesi ve çizdiği resmin üzerine hangi hayvan olduğu ve o hayvanın aile üyelerinden kim olduğu (anne, baba, kardeş vs.) yazması istenir. Resim bittikten sonra uzman, bireyden resimdekilerin kim olduklarını tekrar sorarak netleştirir. Resim çizen çocuk yazma bilmiyorsa, uzman resim bittikten sonra hangi hayvanın kim olduğunu çocuğa sorarak gerekli notları almalıdır. **Uzman, resim hakkında soru sorarken “annen”, “babam” veya “kardeşim” gibi aile bireylerini işaret eden sorulardan kaçınmalıdır.** Çizilen “hayvan ailesi resmi” hayali olduğundan dolayı çizen bireyin ailesi ile uyuşmayabilir. Yani ailedeki birey sayısı ile çizdiği hayvan ailesinin aile üyeleri aynı olmayabilir. Burada önemli olan bu değildir. Burada önemli olan aile bireylerinin hangi hayvan ile özdeşleştirildiğidir.

Genellikle aile bireyleri içerisinde önem vermediği kişileri sinek, kurtçuk gibi böcek şeklinde çizerler. Yılan, kurbağa, timsah, kertenkele gibi sürüngen hayvanlar ise duygusal uzaklığa ve olumsuz duyguya işaret eder. Aslan, leopar, kurt gibi vahşi hayvanlar ise gücün ve otoritenin sembolü olarak kabul edilir. Eğer çizilen vahşi hayvanın dişleri ve tırnakları özellikle vurgulanmış ise saldırganlıktan söz etmek mümkündür.





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



Eğer çocuk anne ve baba hayvanı fil, su aygırı gibi büyük hayvan olarak çizmiş ise anne-baba tarafından aşırı korunan ve baskı hisseden biri olabilir. Nadir rastlanan egzotik hayvanlar ise gösterişi seven birine işaret eder. Çocuklar sevdiği ve kendine yakın gördükleri kişileri köpek, kedi, tavşan gibi evcil hayvanlar ile özdeşleştirir. Çocuk tarafından çizilen resimlerde, çizilen hayvan ailesindeki "çocuk hayvanın" ne olarak çizildiği önemlidir. Kirpi inatçılığı, solucan değersizliği, kaplan, aslan gibi vahşi hayvanlar saldırganlığı sembolize eder.

## Süpermen ile Görüşme



**Bu yöntem oyun yolu ile çocuğun iç dünyası hakkında bilgi almak için uygulanır. Çocuğun ifade edemediği korku ve kaygıları, istek ve arzuları, baş etmekte zorlandığı yaşam öyküleri, kafasını karıştıran sorular gibi bilgiler bu oyun yolu ile alınabilir.** Rol yapma oyunu şeklinde projektif bir tekniktir. 4-8 yaş arasındaki çocuklara bireysel uygulanır. İlk

önce çocukla güvenli bir iletişim kurulmalıdır. Çocuk uygun bir yere alındıktan sonra çocuğa gazeteciliğin ne olduğunu bilip bilmediği sorulur. Gazetecilerin yaptığı görüşme hakkında çocuğa bilgi verilir.

**"Gazeteciler ünlü insanlara merak ettikleri sorular sorarak onlar hakkında bilgi almaya çalışır. Şimdi seninle oyun oynayalım. Oyunumuz şöyle; sen sihirli güçleri olan bir Süpermen'sin. Yapamadığın hiçbir şey yoktur. İstedikğin her şeye dönüşebiliyorsun. İstersen yetişkin, istersen bebek, istersen kız, erkek, yaşlı biri olabilirsin. İstersen herhangi birini veya kendini, istediğin hayvan veya eşyaya dönüştürebilirsin. Anladın mı?" (Kız çocuklar Süpermen olmak istemeyebilir. Bu gibi durumlarda çocuğun istediği herhangi bir sihirli gücü olan kahraman seçilebilir. Seçilen kahraman bir masalın veya çizgi filmin kahramanı olmak zorunda değildir. Hayali bir kahraman da yaratılabilir.)**

Çocuğun yönergeyi anlayıp anlamadığı kontrol edilir. Eğer çocuk anlamadıysa bir kez daha anlatılır. Çocuk yönergeyi anladıktan sonra mikrofon (oyuncak) hazırlanır ve röportaja başlanır. Uzman sorular sorar ve "Süpermen'in" verdiği cevaplar not alınır. Direnç oluşmaması ve dikkat dağılmaması için ses ve görüntü kaydı yapılması önerilmez. "Süpermen'in" verdiği her cevaptan sonra "Neden?" sorusu sorulur ve verdiği cevap not edilir. Uzman sadece cevaplara değil çocuğun tutumuna da dikkat etmelidir. Çocuğun hazırcevaplığı, girişkenliği, akıl yürütmesi, utangaç veya çekingenliğinin ne durumda olduğuna da bakılır. Ayrıca çocuğun hangi soruya nasıl cevap verdiği, hangi soruya cevap verirken duraksadığı veya cevap vermediği, ses tonu, göz teması vs. gibi ipuçlarına da dikkat edilir. Bu oyun çocuk hakkında bilgi almanın dışında bir terapötik ilişki niteliğini de taşır.

## Uygulama

**Uzman:** Merhaba Süpermen. Öncelikle bizi kırmayıp programımıza katıldığınız için size çok teşekkür ederiz. Hayranlarınız sizinle ilgili birçok şeyi merak ediyor. İzin verirseniz size hayranlarınızın merak ettiği soruları sormak istiyorum. Başlayabilir miyim?





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



**1. Soru:**

- Sihirli uçan halınız ile bir masal dünyasına giderseniz, hangi masal dünyasına giderdiniz? Neden?
- Gittiđiniz o masalda hangi kahraman olurdunuz? Neden?
- Hangi kahraman olmak istemezsiniz? Neden?
- Gittiđiniz bu masal dünyasında hangi kahramanı veya masaldaki hangi olayı deđiřtirmek isterdiniz? Neden?

(Çocuk cevap verdikten sonra; "çok teřekkür ederim. İzin verirseniz řimdi sonraki soruya geçeceđim.")

**2. Soru:**

řimdiki sorum aileniz ile ilgili.

- Sihirli gücünüzü kullanarak evinizde neleri yok etmek veya deđiřtirmek isterdiniz? Neden?
- Sihirli gücünüzü kullanarak anneniz için neler yapardınız? Neden?
- Sihirli gücünüzü kullanarak babanız için neler yapardınız? Neden?
- Sihirli gücünüzü kullanarak kardeřleriniz için neler yapardınız? Neden?

"Teřekkür ederim. řimdi sonraki soruya geçmek istiyorum" (Sorular deđiřtirilebilir)

**3. Soru:**

Sihirli gücünüz ile okula gittiđinizi düşünün.

- Okulunuzda neleri deđiřtirmek veya tamamen yok etmek isterdiniz? Neden?
- Hangi öğretmeniniz için ne (öğretmenler tek tek sorulabilir) yapmak isterdiniz? Neden?
- Hangi sınıf arkadaşınız için (sınıf arkadaşları tek tek sorulabilir) neler yapmak isterdiniz? Neden?

**4. Soru:**

Sokakta diđer çocuklar ile oynuyorsunuz. Sihirli gücünüzü kullanarak neleri yok etmek veya deđiřtirmek isterdiniz? Neden?

**5. Soru:**

- Sihirli gücünüzü kullanarak kendiniz için neler yapmak isterdiniz? Neden?
- Kendinizde neleri deđiřtirmek isterdiniz? Neden?
- Hangi hayvana dönüşmek isterdiniz? Neden?
- Canlı, cansız fark etmez, nelere veya neye (eřya) dönüşmek isterdiniz? Neden?
- Canlı, cansız fark etmez, neye veya nelere kesinlikle dönüşmek istemezsiniz? Neden?

**6. Soru:**

řimdi soracađım soru hayvanlar ile ilgili. Hangi hayvanlara dönüşmek isterdiniz, hangilerine kesinlikle dönüşmek istemezsiniz?

- Kedi? Neden?
- Aslan? Neden?
- Kuzu? Neden?
- Yılan? Neden?





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



- e. Kartal? Neden?
- f. Fare? Neden?
- g. Maymun? Neden?
- h. Kaplan? Neden?
- i. Tavşan? Neden?
- j. Köpek? Neden?
- k. Kuş? Neden?

#### 7. Soru:

Sihirli gücünüzü kullanarak istediğiniz gibi değişebilirsiniz. İsterseniz bebek, yetişkin, yaşlı olabilirsiniz.

- a. Hangi yaşa dönüşmek isterdiniz? Bebek mi, yetişkin mi? Yaşlı mı? Veya şimdiki yaşınızda kalmak mı istersiniz? Neden?
- b. Neden ..... olmak istemiyorsunuz? (olmak istemediği yaş için ayrı ayrı sorulur)
- c. Kız (Erkek) olmak ister miydiniz? Neden?

Tüm sorulara çok güzel cevap verdiniz. Programımıza katıldığınız için bir kez daha teşekkür ederim.

Çocuğa oyunun bittiği ve tekrar kendi haline dönüştüğü söylenir. "Şimdi sana kendin olarak birkaç soru sormak istiyorum. Sorabilir miyim?"

#### 1. Soru:

- a. Adını seviyor musun? Neden? (Sevmiyorsa da neden?)
- b. Farklı bir adın olsun ister miydin? Neden?

#### 2. Soru:

- a. Gerçekleşmesini istediğin üç dileğin nedir? Neden?
- b. Sence çocuklar en çok nelerden korkarlar? Neden?
- c. Sence çocuklar hangi durumlarda çok mutlu olurlar? Neden?
- d. Sence çocuklar en çok nelere üzülürler? Neden?

#### Yorumlama

Çocuklar onlara direkt sorulan sorulara cevap vermek istemeyebilirler. Bu şekilde oyunlaştırarak veya soruyu genelleştirerek ("sen" yerine "çocuklar" gibi) sorulan sorulara daha kolay cevap verirler. Çocukların bu sorulara verdikleri cevaplar çoğunlukla kendi iç dünyaları ile ilgilidir. Bu şekilde çocuk için önem arz eden "şeyler" hakkında bilgi alınabilir. Çocuğun verdiği her bir cevap ve çocuğun cevap verirken sergilediği tutumu dikkatle analiz edilmelidir.





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



## Çocuk ile Röportaj



**Amaç:** Çocuğun aile algısı hakkında bilgi almak. Bu oyun sayesinde aile bireyleri arasındaki duygusal bağın düzeyi, çocuğun aile içerisinde kendini nasıl algıladığı ile ilgili bilgiler alınabilir.

**Uygulama:** Çocuğa gazetecilik ve röportajın ne olduğu ile ilgili bilgiler verilir. Çocuk anladıktan sonra uzman, çocuğa bir gazeteci olarak soru sormak istediğini söyler. Çocuk kabul

ettikten sonra aşağıdaki sorular sorulur ve not alınır. Oyun çocuk ile bireysel oynanır ve video ses kayıt yapılmamalıdır.

### 1. Soru:

**“Evinizde kimler ile oturuyorsun?”**

Çocuk genellikle ona en yakın olan kişiyi ilk olarak söyleyecektir. İlk söylediği kişi çocuk için en önemli kişidir. Çocuğun o kişi ile duygusal bağı daha güçlüdür. En son söylediği kişi ise çocuk için duygusal bağ anlamında en sonda olan kişidir.

### 2. Soru:

**“Arkadaşlarınla evcilik oynasaydın oyunda kim olmak isterdin? Anne mi, baba mı yoksa kendin mi?”**

Okul öncesi çocuklar genellikle kendi cinsiyetinden olan velisi olmak isteyecektir. Eğer çocuk karşı cinsten velisi olmak ister ise çocuğun o velisine kendini daha yakın hissettiği ve kendisini onunla özdeşirdiği söylenebilir.

### 3. Soru:

**“Eğer evde yalnız isen ilk önce kimin gelmesini beklerdin? Anneni mi? Babanı mı?”**

İlk gelmesini beklediği velisi duygusal anlamda en yakın olan ve en çok güvendiği kişidir.

### 4. Soru:

**“Eğer okulda veya başka bir yerde bir sorunun olursa, örneğin birileri seni üzerse, her zaman annen ile paylaşırsın mı? Yoksa bazen kimseye bir şey demez misin?” (Aynı soru baba için de tekrarlanır)**

Çocuğun anne babası ile ne düzeyde güvenli bağ kurduğu hakkında ipucu verir.

### 5. Soru:

**“Tüm anne babalar bazen kızabilirler. Senin annen kızdığında ne yapar? Baban kızdığında ne yapar? Anneni kızdırdığında nasıl ceza verir? Baban nasıl ceza verir?”**





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



#### 6. Soru:

**“Büyüdüğün zaman çocuğun olunca ona nasıl bakacaksın? Tıpkı annenin ve babanın sana baktıkları gibi mi? Yoksa farklı bir şekilde mi? Nasıl?”**

Genel olarak çocuklar anne-baba olduklarında çocuklarına kendi anne babası gibi bakmak isteyeceklerini söylerler. Eğer anne babası gibi olmak istemiyorsa nedeni sorulmalıdır.

#### 7. Soru:

**“Büyüdüğün zaman annenin (babanın) işi gibi işin olsun ister misin?”**

Anne veya babası ile aynı mesleğinin olmasını istemek onları bir model olarak görmesine işaret eder.

## “Ne Yapardın?” Çocuk ile Görüşme Tekniği

**Amaç:** Çocuğun yakınları ile olan ilişkisi ve iletişimi hakkında bilgi almak.

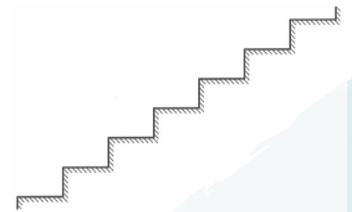
**Uygulama:** Çocuktan günlük hayatta karşılaşılabileceği 6 farklı olay hakkında görüşü istenir. Olaylar çocuğu ikilemede bırakan olaylardır.

1. Güzel bir film için iki biletin olduğunu düşün. Kiminle gitmek isterdin?
2. Ailecek çok eğleneceğiniz bir yere gittiğinizi düşün. Ama evde biri kalmak zorunda. Kim kalsın isterdin?
3. Evde legolar ile bir şey yapmaya çalışıyorsun. Bir konuda yardıma ihtiyacın var. Kimi çağırırsın?
4. Güzel bir film için .... biletin var. (Bilet sayısı aile sayısından bir eksik olacak). Biriniz evde kalmak zorunda. Kim kalacak?
5. İssiz bir adada kalsaydın yanında kim olsun isterdin? Neden?
6. Çok eğlenceli bir oyun oynayacaksınız. Ama oyun oynamak için bir kişi fazla. Kim oynamayacak? Neden?

## “Merdiven” Değerlendirme Oyunu

**Yönerge:** “Bu merdiven ‘iyi kalplilik’ merdiveni. En alt merdivende ‘iyi kalpli’ olmayanlar durur. Merdiven yükseldikçe iyi kalpli olanlar durur. En üst merdivende de en iyi kalpliler durur. Şimdi bir düşün ve arkadaşlarını (aileni, öğretmenlerini vs.) bu merdivene yerleştir. Sana göre kim hangi merdivende olmalı?”

Merdiven çocuk hakkında merak edilen duruma göre değişebilir. Çalışkanlar merdiveni, başarılılar merdiveni, en iyi arkadaşlar merdiveni, en iyi öğretmenler merdiveni vs.



Şekil 1: Benim Merdivenim



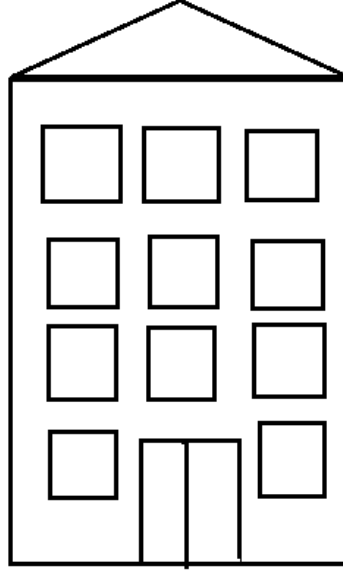


Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## “İyi Kalpliler Evi” Deđerlendirme Oyunu

**Yönerge:** “Bu ev iyi kalpliler evi. En üst katta en iyi kalpli insanlar yaşar. En altta ise daha az iyi kalpli olanlar yaşarmış. Şimdi senden ailendekileri bu eve yerleştirmeni istiyorum. Bunun için her bir pencereye birinin resmini çizebilirsin. Unutma en üst tarafta en iyi kalpliler, en alt tarafta ise daha az iyi kalpli olanlar olacak.” Ev resmi deđişebilir. Örneđin: “başarılılar evi”, “mutlular evi”, “çalışkanlar evi” vs.



Şekil 2: İyi Kalpler Evi

## “Kendini Çiz” Resim Testi

“Kendini çiz” projektif resim testi, 5–7 yaş arası çocukların benlik algılarını ve özdeđer düzeylerini belirleme amacıyla geliştirilmiştir.



**Materyaller:** Mavi, kırmızı, sarı, yeşil, siyah ve kahverengi olmak üzere 6 farklı renkli kalem. Tam ortasından ikiye katlanmış A4 kâğıdı. A4 kâğıdı kitapçık şeklinde katlandıktan sonra ilk sayfası (kapak) boş bırakılır. Kapak kısmına uygulama bittikten sonra çocuđun adı, soyadı, yaşı gibi bilgileri yazılır. İkinci sayfanın üst tarafına “Kötü çocuk”, üçüncü sayfanın üst tarafına “İyi çocuk” ve son (dördüncü) sayfanın üst tarafına ise “Ben” yazılır.

**Uygulama:** Test, grup ve bireysel olarak uygulanabilir. Grup halinde uygulanırken çocukların birbirlerinden etkilenmelerini önlemek için uygun mesafede oturtmak gereklidir. Grup uygulamasında, ilk resmi tüm çocuklar bitirince sonraki resme geçmeleri gerekmektedir. Böylelikle tüm çocukların aynı anda aynı resmi çizmeleri sağlanmalıdır.





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



**Yönerge: "Önce ilk sayfaya bakalım. Bak burada 'kötü çocuk' yazıyor. Şimdi senden bu sayfaya kötü bir çocuk resmi çizmeni istiyorum. Bunun için şu kalemlerden sadece üç tanesini seçmen gerekir. Şimdi kalemlere bak ve 'kötü çocuk' resmini hangi üç kalemle çezeceğine karar ver."** Çocuk üç farklı renkte kalem seçmelidir. Uzman çocuğun hangi renkte kalemleri seçtiğini kontrol ederek çocuğun doğru anlayıp anlamadığına bakar. Çocuk kalemleri seçtikten sonra uzman, "-kötü çocuk-resmini hangi renkteki kalemlerle çezeceğine karar verdin mi? Bana gösterir misin?" der. Daha sonra çocuktan seçmediği kalemleri bir kenara koymasını ister ve çocuktan "kötü çocuk" resmi çizmesini ister.

Çocuk(lar) "kötü çocuk" resmini bitirdikten sonra uzman, "Şimdi 'kötü çocuk' çizmek için kullandığın kalemleri bir kenara koy ve daha önce kullanmadığın diğer kalemler ile 'iyi çocuk' resmini çizmeni istiyorum" der ve çocuğa "iyi çocuk" sayfasını gösterir. Çocuk resmi bitirene kadar beklenir. Süre sınırlaması yoktur. Çocuk "bitirdim" dedikten sonra sonraki resme geçilir. Çocuktan, "iyi çocuk" resmini bitirdikten sonra dördüncü sayfaya kendi resmini çizmesi istenir.

Uzman, "Bana tüm kalemlerini gösterir misin? Evet, altı farklı renkte kalem var değil mi? Bunlardan üç farklı renkle "Kötü çocuğu", diğer üç farklı renkle de "İyi çocuğu" çizdin değil mi? Şimdi son sayfaya kendi resmini çizmeni istiyorum. Ama kendini çizmek için tüm kalemleri kullanmalısın. Eğer kendini kötü çocuk gibi çizmek istiyorsan "kötü çocuğu" çizdiğin kalemleri daha çok kullan. Eğer kendini "iyi çocuk" gibi çizmek istiyorsan "iyi çocuğu" çizdiğin kalemleri daha çok kullan. Ama kendi resmini çizerken tüm kalemleri kullan" diye tekrarlanır. Daha sonra çocuğun yönergeyi anlayıp anlamadığı çocuğa sorular sorularak kontrol edilir. Çocuğun yönergeyi anladığından emin olduktan sonra çocuktan kendi resmini çizmesi istenir.



Çocuk resim çizerken uzman dikkatlice çocuğu gözlemler. Bu sırada gerekmediği müddetçe çocuğa müdahale etmez. Eğer çocuk yönergeye uymuyorsa uzman çocuğa kuralları hatırlatır. Çocuğun resim çizdiği sıradaki tutumları, mimikleri, jestleri, sorduğu sorular not edilir.

**Çocuk tüm resimleri bitirdikten sonra uzman, çocuğa aşağıdaki gibi sorular sorar:**

1. En çok hangi resmi çizmek hoşuna gitti? Neden?
2. En çok hangi resmi çizmek hoşuna gitmedi? Neden?
3. Sence bu çocuk neden kötü? (Kötü çocuk resmini göstererek sorulur)
4. Kötü çocuk hakkında neler söylersin?
5. Sence bu çocuk neden iyi? (İyi çocuk resmini göstererek sorulur)
6. İyi çocuk hakkında neler söylemek istersin?
7. Hangi çocuk daha çok hoşuna gitti? Neden?
8. Hangisi ile arkadaş olmak isterdin? Neden? (Eğer çocuk arkadaş olarak kötü çocuğu seçmiş ise bunun sebebi daha detaylı araştırılmalıdır)
9. Kendini çizdiğin resim hakkında ne düşünüyorsun?
10. Eğer bu resim konuşsaydı kendi hakkında neler anlatırdı?
11. Bu çocuk (kendi resmini göstererek) kendindeki hangi özelliğini daha çok seviyor?
12. Bu çocuk kendinde neleri değiştirmek ister sence?





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



13. Bu çocuk en çok ne yapmayı seviyor?
14. Bu çocuğun en iyi yaptığı şey nedir?
15. Bu çocuğun çok yapmak isteyip de hiç yapamadığı şey nedir?
16. Bu çocuk o yapamadığı şeyi öğrenebilir mi sence?
17. Bunun için ne yapmalı?

Yukarıdaki sorular örnek niteliğindedir. Uzman, çocuk ile ilgili merak ettiği soruları duruma göre değiştirebilir. **Burada önemli olan, çocuğa soru sorulurken, çocuğun kendisine yönelik değil, resimdeki çocuğa yönelik soru sorulmasıdır.**

**Yorumlama:** Yorumlamada insan figürleri üç farklı düzeyde analiz edilir.

Birinci düzey: Sinir sistemi sorunları hakkında bilgi veren ipuçlarına bakılır. Resimdeki insan figürü eğik ise (85 derecenin altında) çizgiler kesik kesik ise, çizgilerde titreşim görüntüsü varsa, çizgiler birbirinden kopuk ise yani çizgilerde birleşme yoksa ve en önemlisi insan figürünün organları birbiri ile alakasız ise o zaman çocukta beyin anomali durumu söz konusu olabilir. Böyle durumlarda resim yorumlama daha dikkatli ve derinlemesine olmalıdır.

İkinci düzey: İkinci düzeyde çizilen insan figürlerinin, çocuğun yaş normlarına uygun olup olmadığına bakılır. Normlara genellikle insan figüründe olması gereken detaylar açısından bakılır. Örneğin; kafa, gövde, ayaklar, kollar var mı, diğer detayların durumu nasıl? Eğer resim, çocuğun yaş grubundan beklenenin çok altında ise bunun sebebinin ne olduğu merak edilmelidir. Bazı detayların olmayışının sebebi organik sebepler de olabileceği gibi psikolojik veya duygusal sebepler de olabilir. Örneğin eller çizilmemişse, bu bir gelişim geriliği olabileceği gibi çocuğun iletişim probleminin de göstergesi olabilir.

Bu bakımdan resimdeki çizilmemiş "eksik organ" yorumlanırken oldukça dikkatli olunmalıdır. Üçüncü düzey yoruma geçmeden önce; çocukta sinir sistemi rahatsızlığı var mı, çocukta gelişim geriliği var mı gibi sorular netleştirilmelidir. Eğer çocukta bu tür problemler var ise o zaman üçüncü düzey yorumlamada daha dikkatli olunmalıdır.

Üçüncü düzey: "Kendini çiz" testinin yorumlamasının genel şeması aşağıdaki gibidir.

1. Öncelikle çocuğun kendini çizdiği "ben" resmi değerlendirilir. Resimdeki tüm detaylar gözden geçirilir. Resim ne kadar özenli çizildi, nerelerde silgi kullanıldı, düzeltmeler yapıldı mı, boyutu nasıl, kendi resmi yanına ne gibi eklentiler çizildi? Kendi resmine eklenen çiçek, balon, evcil hayvan gibi detaylar, her türlü süslemeler olumlu olarak yorumlanır. Bu durumda çocuğun kendisi hakkında olumlu duygulara sahip olduğu düşünülür. Eğer çizilen resim yarım yamalak, belirsiz ve özenilmemiş ise olumsuz yorumlanır. Resme bir hareket eklenmiş ise, örneğin, futbol oynayan, ip atlayan, ağaca veya dağa tırmanan, okula giden vs., bu durum hareketlilik, hayal gücü ve yaratıcılık olarak yorumlanır.
2. Resmin boyutu, sayfadaki yeri, çizgilerin ince veya kalın olma durumuna dair yorumlar, diğer projektif resim testlerinin yorumlarına göre yapılabilir.





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



3. Kendi resmi ile "iyi çocuk" veya "kötü çocuk" resmi arasındaki benzerliklere veya farklılıklara bakılır. İyi veya kötü çocuk ile kendi resmi arasındaki renk benzerliği nasıl? Hangi renkler daha fazla kullanılmış? Kendi resmi ile iyi ve kötü çocuk resmi arasındaki boyut farkı nasıl? Ne gibi ayrıntı farkı var? Kendi resmi ile diğer iki resim arasında ne gibi genel benzerlikler var?

## "De Greef Denemesi" Değerlendirme Tekniği



İlkokul çocuklarının benlik algısını değerlendirmek için Fransız Uzman De Greef tarafından geliştirilmiştir. Oldukça basit ama etkili bir tekniktir (Biryukevich, 2001).

**Materyaller:** Kâğıt, kalem.

**Uygulama:** A4 formatındaki kâğıda yan yana çizilmiş üç tane daire resmi çizilir. Dairelerin birbirinin aynısı olması gerekmektedir. Çocuğa daireler gösterilerek; "**Bak burada üç daire var. Birinci daire senin öğretmenin olsun, ikinci daire sensin, üçüncü daire ise senin sınıf arkadaşın (sınıf arkadaşının adı söylenir) olsun. Tamam mı?**" Çocuğun yönergeyi anladığından emin olmak için tekrarlama istenebilir. Çocuk anladıktan sonra; "**Her bir daireden aşağı doğru bir çizgi çizilmesi gerekir. Şimdi senden, her bir daireden aşağı doğru bir çizgi çizmeni isteyeceğim. Ama kural şu, aranızda en akıllı kim ise onun çizgisi daha uzun olmalıdır. Yani aranızdaki en akıllı olanın çizgisi en uzun, en az akıllı olanın çizgisi ise en kısa olmalıdır.**" Çocuğa kalem verilir ve çizgileri çizmesi beklenir. Çocuk çizgiyi çizdikten sonra nedeni sorulur.

**Değerlendirme:** De Greef'e göre zihinsel geriliği olan çocuklar en uzun çizgiyi "kendisi" olan daireye çizmektedirler. Yaşının olgunluğunu taşımayan çocuklar da en uzun çizgiyi "kendi" dairesine çizerler.

Normal şartlarda 1. sınıf öğrencileri en uzun çizgiyi öğretmenlerine çizmesi gerektiğini bilirler. Öğretmeni temsil eden daire en uzun çizgiye sahip olmalıdır. Yaşının olgunluğuna sahip olan çocuklar en uzun çizgiyi öğretmene çizerken, orta ve kısa çizgi konusunda ikilem yaşarlar. Bu durumda uygulayıcı bu iki çocuğun başarı düzeylerini bilmelidir. Eğer çocuk gerçekten diğer çocuktan başarılıysa kendine orta uzunlukta çizgi çizmesi beklenir. Uygulama sonrasında çocuğa verdiği karar hakkında sorular sorulmalıdır.

1.sınıf çocukları çoğunlukla ikinci uzun çizgiyi kendilerine çizmektedirler. Özellikle sınıfta başarılı olan öğrenciler kendilerine oldukça uzun çizgi çizerler. Kendilerini sınıfın en iyisi olarak belirtmek, 1. sınıf çocuklarının gelişim dönemleri açısından beklenen bir davranıştır. Ders başarısı düşük olan öğrenciler de (1. sınıf) kendilerine uzun çizgi çizebilirler. Bu çocukların sınıftaki diğer çocuklar tarafından alay edilme korkusu vardır. Bu yüzden uzmana kendi durumunu göstermek istemeyebilir.



Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



3 ve 4. sınıf öğrencilerinde ise kendine uzun çizgi çizme konusu olgunluk belirtisidir. Öğretmene uzun çizgi çizdikten sonra 4. sınıf öğrencisi her ne kadar kendisi diğer arkadaşından çok daha başarılı olsa da kendisi ve arkadaşına aynı uzunlukta çizgi çizebilir. Bu yaştaki çocuklar kendilerini övmenin toplum tarafından hoş karşılanmadığını bilirler. Bazen öğretmenine uzun çizgi çizdikten sonra “kendine” ve “arkadaşına” çizmek istemeyebilir. **“Bunu ben bilemem öğretmene sorun” diyebilir. Eğer çocuk 4. sınıfta olduğu halde en uzun çizgiyi öğretmene veya arkadaşına değil de kendine çiziyorsa bu durum zekâ veya olgunluk problemini akla getirir.**

## Terapötik Oyun Geliştirme

Bilişsel-davranışçı terapi teknikleri konusunda uzmanlaşmış bu alanda yeterli düzeyde bilginin alınması ve bu bilgiler ışığında kullanarak birçok terapötik oyun geliştirmek mümkündür. Oyun geliştirmek için oyuncaklara, kırtasiye malzemelerine, duyu kartlarına, davranış kartlarına, uzmanın bilgi birikimi ve hayal gücüne ihtiyaç vardır. Buradaki mantık danışma sırasında yetişkin ile kullanılan tekniklerin oyunlaştırılarak kullanılmasıdır. Aşağıda bilişsel-davranışçı terapi teknikleri kullanılarak nasıl oyun geliştirildiğine dair bazı örnekler verilmiştir.

### Model Alarak Öğrenme Tekniğine Göre Oyun Geliştirme



Çocuğun durumuna göre insan veya hayvan figürlerinden oyuncak seçilir. Burada önemli olan ayrıntı, oyundaki bir kahramanın çocuğun problemi ile aynı probleme sahip olmasıdır. Oyundaki kahraman yaşadığı bu sıkıntısından dolayı sosyal uyum veya akademik başarı sorunu yaşamaktadır. Okulda arkadaşları veya öğretmeni ile ailede anne-baba veya kardeşleri ile çatışmaları vardır. Bundan dolayı çok üzgün, kızgın veya utanç içindedir. Ne yapacağı konusunda kafası karışmıştır. Kendince bir şeyler denemektedir fakat bir türlü başarılı olamamaktadır. Bir gün karşısına başka bir kahraman çıkar. Bu kahraman aynı sorunu daha önce yaşamış ve atlatmış biri veya “bilge” biridir. Bu yeni kahraman bizim kahramana sorunundan kurtulabilmesi için neler yapması gerektiğini anlatır. Yani bilge kahraman bir nevi psikologdur. Kahraman “bilgenin” dediklerini uygular ve hayatında bazı şeyler değişmeye başlar. Elbette burada çocuğa sorununun çok basit olduğu ve üstesinden gelmenin çok kolay olduğu mesajı verilmemelidir. Yani oyundaki kahraman hemen sorunundan kurtulmamalıdır. Adım adım, bazı denemelerle, mücadele ederek olumlu sonuca ulaşmalıdır. Uzman her seansta aynı kahramanlarla yeni deneyimler yaşatarak bir dizi gibi birbirini takip eden ve birbiri ile bağlantılı olan oyunlar, hikâyeler veya resimli hikâyeler geliştirmelidir.

Oyun oynandıktan sonra uzman, çocuğa oyun ve oyundaki kahramanlar ile ilgili sorular sorarak oyunu sonlandırır. Örnek sorular;

Oyun (hikâye) nasıldı?

Hikâyede en çok neyi sevdim? Neden?

Neyi sevmedim? Neden?





Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



- Oyundaki kahraman (çocukla özdeşleştirilen kahraman) hakkında ne düşünüyorsun?  
O senin yanında olsaydı ona neler söylemek isterdin?  
Onunla arkadaş olmak ister miydin?  
Onun yerinde sen olsaydın neler yapardın?

### Sistemik Duyarsızlaştırma Tekniğine Göre Oyun Geliştirme

Sistemik duyarsızlaştırma tekniği daha çok korku ve fobi durumlarında uygulanır. Sistemik duyarsızlaştırma tekniğine göre oyun geliştirirken oyuncaklardan ve kırtasiye malzemelerinden yararlanılabilir. Çocuğun yaşadığı sorun uzak bir noktadan ele alınarak gittikçe yaklaşılır. Örneğin;

1. **Önce çocuğun korkusu ile aynı korkuya sahip olan bir hayvanın hikâyesi (veya oyunu) anlatılır,**
2. **Sonra çocuk ile aynı sorunu olan başka bir çocuğun (oyuncak çocuk) öyküsü (veya oyunu) anlatılır,**
3. **Sonra çocuğa korkuları sorulur,**
4. **Çocuğa korkularının resmi çizdirilir,**
5. **Resmi anlatılır,**
6. **Rol yapma oyunu ile çocuk oyuna katılır.**

Her oyundan sonra çocuğa oyun ile ilgili yukarıdaki örnekteki gibi sorular sorulur.

### Taşırma Tekniği Kullanarak Oyun Geliştirme

**Taşırma tekniği ile geliştirilen oyunlar özellikle hiperaktivite ve öfke sorunu olan çocuklarda oldukça etkilidir.** Bu oyunlarda çocuk bizzat oyuna katılmalıdır. Materyal olarak alan sınırlaması yapabileceğimiz bir ip, kilim veya hulahop tarzında oyuncuğa ihtiyaç vardır. Çocuğa oyunun sadece belirlenen alanın içinde olacağı kuralı anlatılmalıdır. Çocuk belirlenen alanın içinde istediği kadar yaramazlık yapabilir, atlayıp zıplayabilir. Uzman, kendisi yorulana kadar çocuğa dur demez. Tam tersi **“daha hızlı, daha fazla, daha sert”** vs. diyerek çocuğu etkilemeye çalışır. Çocuk kendisi **“tamam”** dedikten sonra oyun alanından çıkar. Oyun alanının dışında aynı hareketler yapılmaz. Oyunların ismi, **“en yükseğe zıplayan maymun”, “şampiyon karateci”, “süper boksör”, “çılginlar dansı”, “çığlık atan Tarzan”** vs. olabilir. Oyun bittikten sonra çocuğa sorular sorulur;

**Oyun nasıldı?**

**Oyun alanı içerisinde yaptığın hareketler hoşuna gitti mi? Neden?**

**Aynı hareketleri okulda yaparsan nasıl olur?**

**Aynı hareketleri evde yaparsan nasıl olur?**

**Sen derste otururken bir arkadaşın aynı hareketleri yapsaydı hoşuna gider miydi?**

**Evde aynı hareketleri yaparsan annenin hoşuna gider mi?**



Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



## Yönlendirilmiş Keşif Tekniği Kullanarak Oyun Geliştirme

Yönlendirilmiş keşif tekniği kullanarak oyun geliştirilirken farklı karakterdeki kahramanlara ihtiyaç olacaktır. Oyun, hikâye veya resimli hikâye oluştururken aynı probleme sahip birkaç farklı karakter kullanarak çocuğa en doğru davranış gösterilmeye çalışılır.

Örneğin, ilk oyunda utangaçlık sorunu olan bir tavşan yavrusu utangaç olduğu için üzgündür ama yapabileceği hiçbir şey olmadığını düşünerek utangaç olmaya devam eder. Başka bir oyunda utangaç olan bir kedi utangaçlıktan kurtulmak için kavgacı olmayı öğrenir. Başka bir oyunda ise utangaç olan bir köpek yavrusu bir bilge ile karşılaşır ve o bilgeden nasıl utangaçlıktan kurtulabileceğini öğrenir ve utangaçlıktan kurtulur. Bu üç kahraman aynı oyunda oynanabilir. Oyunun sonunda çocuğa şu sorulur;

**Oyun (hikâye) nasıldı?**

**Hikâyede en çok neyi sevdim? Neden?**

**Neyi sevmedim? Neden?**

**Oyundaki kahramanlar hakkında ne düşünüyorsun?**

**Hangi kahramanı daha çok sevdim? Neden?**

**Hangi kahraman sence daha doğru davrandı? Neden?**

**Hangi kahraman yanlış davrandı? Neden?**

**Hangisi ile arkadaş olmak isterdin? Neden?**

**Onun yerinde sen olsaydın neler yapardın?**

## Aşamalı Görevler Oluşturma Tekniği Kullanarak Oyun Geliştirme

Aşamalı görev oluşturma tekniği kullanarak hiperaktif veya korku problemi olan çocuklara yönelik oyunlar geliştirilebilir. Sistematik duyarsızlaştırma tekniğine benzer şekilde oyun içinde çocuğa daha az kaygı verici görevler verilir. Çocuk bu görevleri yerine getirdikçe daha zor görevler verilir. Çocuk her aşamada pekiştirilir. Örneğin: içine kapanık çocuğa yönelik oyun örneği şu şekilde olabilir;

1. **Çocuğa konu ile ilgili hikâye anlatılır,**
2. **Çocuğa konu ile ilgili oyun oynanır,**
3. **Oyuncaklar ile oluşturulan rol yapma oyununda çocuktan bir oyuncuğu oynatması istenilir,**
4. **Çocuktan sahnede şarkı söylediğini canlandırması istenilir,**
5. **Çocuktan üstlendiği oyuncuğun ağzından şarkı söylettirilir,**
6. **Çocuğa rol yapma oyununda rol verilir,**
7. **Çocuk oyunda sahnede şarkı söyler,**
8. **Çocuk grupta şarkı söyler.**

Oyunun her aşamasında çocuğa sorular sorulur ve çocuğun gösterdiği her atılgan davranış pekiştirilir.

Terapötik oyun geliştirmede hangi tekniğin kullanılacağı çocuğun genel durumuna göre değişebilir. Müdahale aşamasında bir seansta uzman tarafından geliştirilen oyunlar daha önceden var olan oyunlar ile birlikte de uygulanabilir.





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## NELER ÖĞRENDİK?

Oyunun, insanlık tarihindeki kökleri ve gelişimi hakkında yapılan çalışmaları inceleyerek, oyunun bilimsel bir perspektiften de ele alınabileceđi anlaşılmıştır. Çeşitli düşünürlerin oyunla ilgili görüşlerini öğrenmiş olmakla birlikte, oyunun bazıları tarafından farklı evrelere ve dönemlere ayrıldığını da öğrendik. Bu dönemlerin, farklı düşünürler tarafından çeşitli zamanlarda incelendiğini belirtebiliriz. Oyun, çocuklar için yaşamın merkezini oluşturur ve onlar, oyun sayesinde kendileriyle bütünleşirler. Çocuk, oyunlarını kendi bireysel varlığına dayanarak kurar ve bu süreçte kendi bedenini ve kimliğini tanıma fırsatı bulur. Bu çerçevede, çocuğun gelişim evresi boyunca oyun, farklı biçimlerde rol oynar. Dolayısıyla oyunun, çocuğun gelişimindeki önemini görmüş oluruz. Oyun, zaman içinde çeşitlenir ve gelişir. Oyunun gelişimle olan bađını ve bu bađın etkilerini belirlemiş oluruz. Bu sonuçlarla birlikte, oyunun çocuğun gelişimine etkisinin neler olduğunu belirtiriz. Hangi oyunların, çocukların hangi gelişim dönemlerinde tercih edildiđi ve bu oyunların türlerinin neler olduđu konusu ele alınmıştır.

Oyunun alt kategorilerinden biri olan hayali oyunların, oyun terapisindeki yeri ve bu terapiye etkileri ilgili bölümde atıflarla tartışılmıştır. Ayrıca, hayali oyunlar kapsamında seçilecek oyuncakların nitelikleri hakkında bilgi verilmiştir. Bölümün ana teması olan oyun terapisinin teorik boyutu detaylı bir şekilde ele alınmış, içerisinde psikoterapinin oyun üzerindeki etkilerine de değinilmiştir. Oyunların çocuklar üzerindeki iyileştirici etkisinin nasıl ortaya çıkacağı ve belirleneceđi ifade edilmiş, bu konudaki çocuk değerlendirmeleri pratik uygulamalarla birlikte incelenmiştir. Oyun temelli terapinin öncesinde yapılması gereken değerlendirme süreci tanımlanmış ve sürecin detayları aktarılmıştır. Çocukların doğru şekilde tanımlanması ve değerlendirme sürecinin etkin yönetilmesi gerekliliđi vurgulanmıştır. Oyun terapisinin bireysel veya grup bazında hangi durumlarda uygulanacağı belirtilmiştir. Çocukların oyun yoluyla değerlendirilmesine yönelik çeşitli teknikler ve testler tanımlanmış ve bu teknik ve testlerin uygulanış şekilleri anlatılmıştır.



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## SORULAR

1. Çocuk Merkezli Oyun Terapisi 1950'li yıllarda -----'Danışan Merkezli Terapi' yaklaşımından yola çıkarak çocuk terapilerinde çocuđun odak olduđu yaklaşım haline gelmiştir. Boşluđu doldurunuz.
  - a) Carl Rogers
  - b) Virginia Axline
  - c) Shaefer
  - d) Garry Landreth
2. Çocuk Merkezli Oyun Terapisi 1960'lı yıllarda ----- tarafından geliştirilmiştir. Boşluđu doldurunuz.
  - a) Sigmund Freud
  - b) Erik Erikson
  - c) Virginia Axline
  - d) Karl Groos
3. Çocuklarda oyun terapisi yürütülürken yönlendirmesiz olarak çocuđun kendi davranışlarını fark edip kendini yönetmesini benimseyen oyun terapisi hangisidir?
  - a) Psiko-dinamik Oyun Terapisi
  - b) Çocuk Merkezli Oyun Terapisi
  - c) Deneysel Oyun Terapisi
  - d) Filial Terapi
4. Bilişsel-Davranışçı Oyun Terapisi kim tarafından geliştirilmiştir?
  - a) Carl Rogers
  - b) Virginia Axline
  - c) Suzan Knell
  - d) Aeron Beck
5. Oyunun özellikleri ile ilgili aşağıdaki ifadelerden hangisi **yanlıştır**?
  - a) Oyun içten güdümlüdür
  - b) Oyun süreç değil, sonuç odaklı bir eylemdir
  - c) Oyun çocuklara özgür seçim yapma imkanı veren aktif bir eylemdir
  - d) Oyun keyifli bir eylemdir
  - e) Oyun içerisinde mecazi anlamlar ve doğaçlamalar barındırır





Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



6. Piaget'in "Çocuk bu dönemde nesnelere arası bağlar kurmaya, hareketlerini kontrol etmeye ve planlamaya başlar. Önceleri rastgele yapılan çalışmalar daha sonraları, çocuđun zihninde geliřtirdiđi kavramları bu oyunla somut olarak ortaya koymasıyla geliřir." ifadesi oyun geliřiminin hangi ařaması hakkındadır?
- İřlevsel oyun
  - Yapı - İnřa oyunları
  - Dramatik oyunlar
  - Kurallı oyunlar
7. Herhangi bir nesne veya olguya bařka bir nesne veya olgu gibi davranılması hangi tür oyunda daha çok karřımıza çıkar?
- Masa bařı oyunlar
  - Hareketli oyunlar
  - Hayali oyunlar
  - Kurallı oyunlar
8. Oyun terapisinde tüm oyun türlerinden yararlanılmakla birlikte en çok kullanılan oyunlar ařađıdakilerin hangisidir?
- Hayali oyunlar
  - Hareketli oyunlar
  - Sözel oyunlar
  - Kurallı oyunlar
9. Satranç, domino, eřini bul kartları, tavla gibi oyunlar hangi tür oyunlara örnek olarak verilebilir?
- Masa bařı oyunlar
  - Hareketli oyunlara
  - Sözel Oyunlar
  - Kurallı oyunlar
10. "Canlandırma veya evcilik oyunları sayesinde çocuklar farklı karakterlere bürünebilmektedirler. Çocuklar oyunda canlandırdıkları karakterleri sadece oynamakla kalmaz aynı zamanda olaylara onların bakıř ađısından bakmayı da öğrenirler". Bu ifade oyunun hangi terapötik gücünden bahsediyor olabilir?
- Kendini ifade etme
  - Dođrudan ve dolaylı öğrenim
  - Empati
  - Bilinç dıřına eriřim



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



11. Bu dönemde tekrarlanan hareketler ön plandadır. Çocuk aynı sesleri çıkarıp aynı hareketi (örneğin, elindeki oyuncuđı yere vurma hareketi) tekrar tekrar yapabilir. Bu durum ařađıdakilerden hangisine örnektir?
- Duyusal-Motor Dönemi Oyunları
  - Dramatik Oyunlar
  - Canlandırma-Rol Yapma Oyunları
12. Ebeleme, yakar top, yerden yüksek gibi oyunlar hangi oyun türüne örnek verilebilir?
- Masabařı oyunlar
  - Hareketli oyunlar
  - Sözel Oyunlar
  - Kurallı oyunlar
13. Çocukların kendi tercihleri dođrultusunda ne, nerede, nasıl ve kimlerle oynayacaklarına karar verdikleri, bireysel, eřli veya küçük gruplarla oynadıkları oyunlara ne denir?
- Aktif Oyun
  - Serbest Oyun
  - Etkileřimli Oyun
  - Karmařık Oyun
14. Ařađıdakilerden hangisi oyunun özelliklerinden biri **deđildir**?
- Oyun dođaçlamalar içerir
  - Oyun sonuç odaklıdır
  - Oyun içten güdümlüdür
  - Oyun özgürce seçim yapma řansı verir
15. Ařađıda verilenlerden hangisi oyun terapisinin iyileřtirici etkileri arasında **yer almaz**?
- Kendini ifade etme
  - Bilinç dıřına eriřim
  - Travmayı unutturma
  - Stres ařılama
16. Ařađıdakilerden hangisi çocuk merkezli oyun terapisi tekniklerinden **deđildir**?
- Filial Terapi
  - Gestalt Terapi
  - Adlerian Oyun Terapisi
  - Deneyimsel Oyun Terapisi



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



- 17.** Oyun temelli deđerlendirmede ařađıda sayılardan hangi(si)lerine ulařılabilir?
- a) Oynadıđı oyunun ocuđun geliřimine uygun olup olmadıđı
  - b) ocuđun planlama ve organize etme becerisi
  - c) Problem özme becerisi
  - d) Hepsi
- 18.** Oyunun terapötik gücünü tanımlayan ilk kiři ařađıdakilerden hangisidir?
- a) Freud
  - b) Schafer
  - c) Vygotsky
  - d) Leontev
- 19.** Ařađıdakilerden hangisi yapı-inřa oyunlarının bir özelliđidir?
- a) Mıř gibi oyunlar olarak tanımlanır
  - b) Sembolik düşünce gözlemlenir hale gelir
  - c) Kaba ve ince motor becerilerinin kullanımını gerektirir
  - d) Materyalleri ve nesneleri kullanarak bařka řeyler yaratırlar
- 20.** ocuđun diđer ocuklarla birlikte deđil, onların yanında oynadıđı oyun sınıflandırmasında yer alan sosyal oyun türü hangisidir?
- a) Yalnız oyun
  - b) İzleyici
  - c) Paralel oyun
  - d) Birlikte oyun

1A	2C	3B	4C	5B	6B	7C	8A	9A	10C	11A	12B	13B	14B	15C	16C	17D	18A	19A	20A
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



## KAYNAKLAR

- Abramova, G. (1993). Uygulamalı Psikolojiye Giriş. Brest yayınları. (Абрамова, Г.С. ( 1993). Введение В Практическую Психологию. Брест.)
- Alekseeva, E. (2006). Okulöncesi Dönemi Çocukların Korkuları. Okul Öncesi Eğitim Dergisi. (Алексеева, Е.Е. ( 2006). Страхи у детей дошкольного возраста. Дошкольная педагогика. № 2(29). – С. 58 – 61.)
- Altıntaş, E., Gültekin, M., (2014). Psikolojik Danışma Kuramları, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Baryayeva, L., Kondrateva, S. (2008). Kum ve Su ile Oynanan Oyunlar ve Etkinlikler. Ebeveyn ve Uzmanlar İçin Eğitim Materyalleri. (Баряева, Л. Б., Кондратьева С.Ю. (2008). Игры-Занятия С Песком И Водой: Пособие Для Педагогов И Родителей. - СПб.)
- Beck, A. T., Freeman, A., Davis, D. D. and Associates, 2004. Cognitive Therapy of Personality Disorders. New York: Guildford Press.
- Beck, J. S. (2001). Bilişsel Terapi Temel İlkeler ve Ötesi. Çev. Özden Yalçın-Eylem Necip Akçay. Litera Yayınları, İstanbul.
- Bogina, E. (2010). Çocuk Versiyonu: Yönlendirilmemiş Oyun Terapisinde Teori ve Pratik Bilgiler. Okulöncesi Psikolojisi Dergisi. (Богина, Е.В. (2010). Версии Ребенка: Теория И Ппрактика Недирективной Игровой Терапии. Журнал «Психолог в детском саду»
- Corey, G., (2015). Psikolojik Danışma Kuram ve Uygulamaları (T. Ergene, Çeviren). Ankara: Mentis Yayıncılık.
- Elkonin, D. (1978). Oyunun Psikolojisi. Moskova. Pedagogika Yayınları. (Эльконин, Д.Б. (1978). Психология Игры. М.: Педагогика. )
- Fedoseeva, O. ( 2003). Otizmde Oyun Terapisi. Pedagoji ve İnovasyon. II. Uluslararası Bilimsel Kongre Materyalleri. (Федосеева, О. А. ( 2012). Игровая Терапия При Аутизме. Педагогика: Традиции И Инновации. Материалы II Междунар. науч. конф.)
- Fopel, K. (2004). Psikolojik Guruplar: Gurup Lideri İçin Çalışma Materyalleri. Moskova. Genizis Yayınları. (Фопел, К. ( 2004). Психологические Группы: Рабочие Материалы Для Ведущего: Практическое Пособие . Пер. с нем. 5-е изд., стер. — М.: Генезис.)
- Galiguzova, L., Mesheryakova, S. (2007). Erken Çocukluk Pedagojisi. Vlados Yayınları. (Галигузова, Л.Н., Мещерякова, С.Ю. (2007). Педагогика Детей Раннего Возраста. М.: ВЛАДОС, 301 с.)
- Grabenko, T., Zinkeevich-Evistigneva, T. (1998). Kumdaki Harikalar. Kum Oyunterapişi. Sosyal Pedagoji ve Psikoloji Enstitü. (Грабенко Т.М., Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. ( 1998). Чудеса На Песке. Песочная Игротерапия. СПб.: Институт специальной педагогики и психологии.)
- Halmatov, S. (2016). Oyun Terapisinde Pratik Teknikler-Çocuklar İçin Psiko Egzersiz Eğitim Programları. Ankara: Pegem Yayınları.
- İvankova, R. ( 2002). Okulöncesi Çocuklarının Canlandırma ve Rol Yapma Oyunlarının Gelişimleri Hakkında Pedagojik Çalışma Planı Oluşturma. (Иванкова, Р. А. ( 2002). Планирование Педагогической Работы По Формированию Сюжетно-Ролевой Игры у Детей Раннего и Дошкольного Возраста. Дошкольное воспитание: Традиции и современность. - № 4.с.53-56.)



Bu proje Avrupa Birliği tarafından finanse edilmektedir.



- Kalinina, R. (2003). Anaokullarında Psiko-Pedagojik Değerlendirme. Rech Rech aylıkları. (Калинина, Р.Р. (2003). Психолого-Педагогическая Диагностика В Детском Саду. СПб.: Речь.)
- Kasatkina, E. (2010). Oyunun. Okulöncesi Dönemi Çocuğunun Hayatındaki Yeri. Dofa Yayınları. (Касаткина, Е.И. (2010). Игра В Жизни Дошкольника. Дрофа,.)
- Ketrin, T. (2008). Psikolojik Testler ve Çocuklar İçin Egzersizler: Ebeveynler ve Uzmanlar İçin. Aprel Yayınları. (Кэтрин, Т. (2008). Психологические Тесты И Упражнения Для Детей: Кн. Для Родителей И Воспитателей. Апрель-Пресс.)
- Komarova, N. (1992). Çocuk Oyunlarının Değerlendirilmesi. Metodolojik Öneriler. N-Novgorod. (Комарова, Н.Ф. (1992). Диагностика Игры Детей. Методические Рекомендации. Н-Новгород: НГПИ им. Горького.)
- Kostina, L. (2003). Yönlendirmeli Oyun Terapisi İle Kaygıların İyileştirilmesi. Okulöncesi Eğitimi Dergisi. (Костина, Л. (2003). Коррекция Тревожности Методом Интегративной Игровой Терапии. Дошкольное воспитание. № 10. – С. 54 – 61.)
- Knell, S.M. (1998). Cognitive-Behavioral Play Therapy. Journal of Child Psychology. Vol. 27. X" I.P. 28-33.
- Kudrina, A. (2009). Psikolojik Danışmada Sanat Terapi Teknikleri Kullanımı. (Методы Арт-Терапии Практике психологического консультирования. Психологический журнал. Международного университета природы, общества и человека. Дубна)
- Lendert, G., Houmer, L. (2001). Çocuk Problemini Çözmede Oyun Terapisi Kullanımı. Moskova. Moskova Psikoloji-Sosyal Enstitüsü Yayınları. (Лэндрет Г., Хоумер Л. (2001). Игровая Терапия Как Способ Решения Проблем Ребенка. Москва. Московский психолого-социальный институт.)
- Lendert, G. (1994). Oyun Terapisi: İletişim Sanatı. Uluslararası Pedagoji Akademisi Yayınları. (Лэндрет, Г.Л. (1994). Игровая Терапия: Искусство Отношений: Пер. с англ./Предисл. А. Я. Варга М.: Международная педагогическая академия, 368 с.)
- Lyutova, E. (2007). Yetişkinler İçin Notlar. Hiperaktivite, saldırganlık, kaygı problemi olan ve Otizimli Çocuklarla Çalışma Teknikleri. Rech Yayınları. (Лютова Е.К., Моница Г.Б. (2007). Шпаргалка для взрослых: Психокоррекционная работа с гиперактивными, агрессивными, тревожными и аутичными детьми. Речь, 2007. — 136 с.)
- Novikova, O. (2005). Okulöncesi Çocuklar İçin Kum ve Su Oyunları. Geliştirici Oyunlar Derlemesi. (Новиковская, О. А. (2005). Сборник Развивающих Игр с водой и Песком Для Дошкольников. СПб.: «ДЕТСТВО-ПРЕСС».)
- O'Connor K. (1991). The Play Therapy Primer. New York: Wiley.
- Osipova, A. (2002). Genel Psikolojik İyileştirme. Ders Notları. Moskova. Sfera Yayınları. (Осипова, А.А. (2002). Общая Психокоррекция. Учебное Пособие. М.: Сфера.)
- Panfilova, M. A. (2006). Çocuk Kaygıları Ve Baş Etme Yolları. Okul Sağlığı Dergisi, 17-28 (Панфилова М. А. Тревожность и её коррекция у детей / М. А. Панфилова // Школа здоровья).
- Panfilova, M. A. (1999). Çocuk ve ergenlerin korkularının belirleme. Moskova: Okul Psikologu. No 8. 10-12 ss (Панфилова М. А. Страхи в домиках. Диагностика страхов у детей и подростков [Текст] / М. А. Панфилова // Школьный психолог).
- Podyakova, O. (2014). Çocuk Çağı Nöropsikolojisi. Moskova. Eğitim Materyalleri. Подьякова, О.С., Челышева М.В. (2014). Нейропсихология Детского Возраста. Учебное пособие. - Москва.
- Ponomarenko, L. (1999). Ortaokula Uyum Sorunlarının Üstesinden Gelmek: Okul Psikologlarına



Bu proje Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmektedir.



Metodolojik Öneriler. Odessa. Astra-Print. ( Пономаренко, Л.П. (1999). Психологическая Профилактика Дезадаптации Учащихся В Начале Обучения В Средней Школе. Методические Рекомендации Для Школьных Психологов. Одесса: Астра-Принт.)

"Bu yayın, Avrupa Birliđi'nin maddi desteđi ile oluřturulmuřtur ve srdrlmektedir. İerik tamamıyla WEglobal Danıřmanlık A.ř sorumluluđu altındadır ve Avrupa Birliđi'nin grřlerini yansıtmac zorunda deđildir."