



Co-funded by
the European Union



**OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĐU
OLAN ÇOCUKLARIN
SOSYAL-DUYGUSAL GELİŐİMİNDE
DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLER:
BİR AKADEMİK EL KİTABI**

EDİTÖR

JOANNA MADALIŃSKA-MICHALAK

YAYIN YILI: 2026

Editorial Bilgiler

Otizm Spektrum Bozukluęu Olan Çocukların Sosyal-Duygusal Gelişiminde Dijital Sosyal Öyküler: Bir Akademik El Kitabı

Editör

Joanna Madalińska-Michalak

Katkıda Bulunan Yazarlar

Joanna Madalińska-Michalak¹

Elena Marin², Florentina-Ionela Linca²

Laura Camas Garrido³, Ester Rodriguez Quintana³, Gonzalo Jover³

Sinan Kalkan⁴, Fatma Erdoğan⁵, Mustafa Yunus Eryaman⁴

Elif Anda⁶, Caner Anda⁶

Agnieszka Siedler⁷, Anna Odrowąż-Coates⁷, Ewa Odachowska-Rogalska⁷, Krystyna Heland-Kurzak⁷

Kurumlar

¹ Varşova Üniversitesi, Polonya

² Bükreş Üniversitesi, Romanya

³ Madrid Complutense Üniversitesi, Spain

⁴ Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye

⁵ Fırat Üniversitesi, Türkiye

⁶ Mellis Eğitim Teknoloji Ticaret Limited Şirketi, Türkiye

⁷ Maria Grzegorzewska Üniversitesi, Polonya

Proje: Dijital Sosyal Öyküler Yoluyla Otizm Spektrum Bozukluęu Olan Küçük Çocukları Desteklemek İçin Öğretmen Adaylarının Yetkinliklerinin Geliştirilmesi

Proje Numarası: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304

Proje Koordinatörü: Varşova Üniversitesi, Polonya

İş Paketi: İş Paketi 4

Proje Ortakları

Varşova Üniversitesi, Polonya

Bükreş Üniversitesi, Romanya

Madrid Complutense Üniversitesi, İspanya

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Türkiye

Mellis Eğitim Teknoloji Ticaret Limited Şirketi, Türkiye

Maria Grzegorzewska Üniversitesi, Polonya

Yayın Yılı:

2026

Bölümler ve Yazarlar

Giriş		Joanna Madalińska-Michalak
El Kitabı Kullanım Rehberi:	Quick Start	Joanna Madalińska-Michalak
Bölüm 1	OSB'li Çocuklar ve Sosyal-Duygusal Gelişim	Agnieszka Siedler, Ewa Odachowska- Rogalska, Anna Odrowąż-Coates
Bölüm 2	Sosyal Öyküler	Gonzalo Jover, Laura Camas Garrido, Ester Rodriguez Quintana, Joanna Madalińska- Michalak
Bölüm 3	Dijital Sosyal Öykülerin Tasarlanması: İlkeler, Teknolojiler ve Araçlar	Elif Anda, Caner Anda
Bölüm 4	Dijital Sosyal Öykülerin Sınıf Ortamında Kullanımı	Joanna Madalińska-Michalak, Sinan Kalkan, Mustafa Yunus Eryaman
Bölüm 5	Dijital Sosyal Öykülerin Etkililiğinin Değerlendirilmesi	Elena Marin, Fatma Erdoğan, Florentina- Ionela Linca, Sinan Kalkan
Bölüm 6	Dijital Sosyal Öykülerin Uygulamada Kullanımı: Modeller ve Yansıtıcı Gelişim	Sinan Kalkan, Joanna Madalińska-Michalak
Sonuç		Joanna Madalińska-Michalak

Lisans:

Bu eser, **Creative Commons Atıf-GayriTicari-Türetilemez 4.0 Polonya Lisansı (CC BY-NC-ND 4.0 PL)** kapsamında lisanslanmıştır.

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.20485491>

Hakemler:

- Doç. Dr. Esmehan Özer – Gazi Üniversitesi, Özel Eğitim Bölümü
- Dr. Öğr. Üyesi Mehtap Coşgun Başar – Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Özel Eğitim Bölümü
- Dr. Öğr. Üyesi Süheyla Demirkol Orak – Fırat Üniversitesi, Yabancı Diller Eğitimi Bölümü

Önerilen Atıf

Madalińska-Michalak, J. (Ed.). (2026). *Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Çocukların Sosyal-Duygusal Gelişiminde Dijital Sosyal Öyküler: Bir Akademik El Kitabı. Erasmus+ Projesi: Dijital Sosyal Öyküler Yoluyla Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Küçük Çocukları Desteklemek İçin Öğretmen Adaylarının Yetkinliklerinin Geliştirilmesi* (2024-1-PL01-KA220-HED-000246304).

Sorumluluk Reddi Beyanı

Bu çalışma Avrupa Birliđi tarafından finanse edilmiřtir. Bununla birlikte, burada ifade edilen grřler ve dřnceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliđinin veya Eđitim Sistemi Geliřtirme Vakfının (FRSE) grřlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliđi ve Eđitim Sistemi Geliřtirme Vakfı (FRSE), bu ierikten sorumlu tutulamaz.

İçindekiler

GİRİŞ	10
Eğitim Uygulamalarında Dijital Sosyal Öyküler (DSÖ).....	11
El Kitabının Yapısı ve Gerekçesi	12
El Kitabının Önemi ve Uygulamadaki Kullanımı	15
HIZLI BAŞLANGIÇ REHBERİ	17
Dijital Sosyal Öykülere Genel Bakış.....	17
Dijital Sosyal Öykülerin Adım Adım Uygulanması	17
El Kitabından Nasıl Yararlanılır?	21
Etkili DSÖ Uygulamalarının Temel İlkeleri	21
Temel Mesaj.....	21
Dijital Kaynaklardan Yararlanma	21
BÖLÜM 1. OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU OLAN ÇOCUKLAR VE SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM	23
1.1. Otizm Spektrum Bozukluğunun Temelleri.....	24
1.2. Tipik Sosyal-İletişim Gelişimi	32
1.3. OSB’li Çocukların Sosyal-Duygusal Profili	34
1.4. Okul Öncesi Eğitim Bağlamı	38
1.5. OSB Profilinin Sosyal Öykü Hedeflerine Yansımaları	40
1.6. Yansıtıcı Sorular	41
BÖLÜM 2. SOSYAL ÖYKÜLER	43
2.1. Sosyal Öykülerin Tanımı	44
2.2. Sosyal Öykülerin Bileşenleri.....	47
2.2.1. Betimleyici Bölüm.....	47
2.2.2. Bakış Açısı Bölümü.....	48
2.2.3. Yönlendirici Bölüm	48
2.2.4. Kontrol Bölümü	49
2.2.5. Cümle Dengesi ve Pedagojik Gerekçesi.....	49
2.3. Sosyal Öykülerin Kanıta Dayalı Uygulama Olarak Değerlendirilmesi.....	51
2.3.1. Eğitimde Kanıta Dayalı Uygulamaların Önemi	51
2.3.2. Kanıta Dayalı Uygulamalar Bağlamında Sosyal Öyküler	53

2.4. Sosyal Öykü Oluşturma Süreci	57
2.4.1. Açık Bir Bağlam Oluşturma, Akılda Kalıcı Karakterler Geliştirme ve Dikkat Çekici Bir Açılış Cümlesi Seçme.....	57
2.4.2. Sonu Önceden Planlama, Tutarlı Bir Dil, Ton ve Üslup Kullanma, Dönüm Noktası veya Zirve Noktasına Yer Verme	60
2.5. Geleneksel Sosyal Öykülerden Dijital Sosyal Öykülere.....	64
2.5.1. OSB'li Çocuklar İçin Dijital Sosyal Öykülerin Yararları	64
2.5.2. Etkili Dijital Sosyal Öykülerin Tasarım İlkeleri	65
2.6. Yansıtıcı Sorular	68
BÖLÜM 3. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN TASARIMI: İLKELER, TEKNOLOJİLER VE ARAÇLAR	71
3.1. Dijital Sosyal Öykü Türleri, Özellikleri ve Tasarım İlkeleri.....	72
3.1.1. Video Temelli Sosyal Öyküler	75
3.1.2. Fotoğraf Temelli Sosyal Öyküler	76
3.1.3. İllüstrasyon Temelli Sosyal Öyküler	77
3.1.4. Stop-Motion Animasyon Temelli Sosyal Öyküler	78
3.1.5. İki Boyutlu (2D) ve Üç Boyutlu (3D) Animasyon Temelli Sosyal Öyküler	79
3.1.6. Kodlama Tabanlı Platformlarda Oluşturulan Etkileşimli Sosyal Öyküler	80
3.1.7. Yapay Zekâ (YZ) Araçlarıyla Oluşturulan Etkileşimli Sosyal Öyküler	82
3.2. Uygun Çoklu Ortam Ögeleri: İlkeler ve Araçlar	82
3.2.1. Temel Araçlar	84
3.2.2. Öykü Oluşturma Platformları.....	85
3.2.3. Video Düzenleme Platformları	86
3.2.4. Karikatür ve Çizgi Roman Oluşturma Platformları	87
3.2.5. Animasyon Platformları	88
3.2.6. Yapay Zekâ Destekli Öykü Geliştirme Platformları.....	88
3.2.7. Kodlama Tabanlı Etkileşimli Öykü Geliştirme Platformları.....	89
3.2.8. Dijital Sosyal Öyküler İçin Görsel Tasarım Rehberi.....	90
3.2.9. Dijital Sosyal Öykülerin Kullanımında Etik Hususlar	93
3.3. Yansıtıcı Sorular	95
BÖLÜM 4. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN SINIF ORTAMINDA UYGULANMASI	97
4.1. Hedeflenen Sosyal-Duygusal Beceriye Göre Konu Seçimi	98
4.1.1. Adım Adım Rehber: Dijital Sosyal Öykü Oluşturma	100
4.2. Ebeveynlerin ve Bakım Verenlerin Sürece Dâhil Edilmesi	103
4.3. Dijital Sosyal Öykülerin Günlük Uygulamalara Entegrasyonu	104
4.3.1. DSÖ Sınıf Uygulama Modeli	106

4.3.2. Adım Adım DSÖ Sınıf Uygulama Modeli	107
4.3.3. Sınıf İçi Uygulama Senaryoları	112
4.3.4. Öğretmen Hızlı Kontrol Listesi	114
4.4. Yansıtıcı Sorular	115
BÖLÜM 5. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN ETKİLİLİĞİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	118
5.1. Etkililik Boyutları	119
5.2. Başlangıç Düzeyi Kontrol Listesi ve Değerlendirme Araçları.....	122
5.2.1. Dijital Sosyal Öykü Kontrol Listesi	122
5.2.2. Akran Değerlendirme Formu	124
5.2.3. Kullanılabilirlik ve Erişilebilirlik Stratejileri	127
5.3. Grafiksiz Analiz ve Gözlem	129
5.3.1. Sosyal Öykü Etki Gözlem Formu	129
5.3.2. Gözlem Verilerinin Yorumlanması ve Bulguların Uygulamayla İlişkilendirilmesi	132
5.3.3. Geliştirme Amaçlı Akran Değerlendirmesi.....	136
5.4. Yansıtıcı Sorular	138
BÖLÜM 6. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN UYGULAMADA KULLANIMI: MODELLER VE YANSITICI GELİŞİM	140
6.1. Dijital Sosyal Öykü Uygulama Döngüsü	141
6.2. Dijital Sosyal Öykülerin Kullanımının Planlanması.....	144
6.3. Erken Çocukluk Eğitim Ortamlarında Uygulama Stratejileri	144
6.3.1. Yaygın Uygulama Güçlükleri ve Olası Çözüm Önerileri	145
6.4. Vaka Temelli Öğrenme ve Uygulama Şablonları	146
6.4.1. Vaka Örneği: Sıra Bekleme Becerisinin Desteklenmesi	146
6.4.2. Vaka Örneği: Akran Oyununa Katılma.....	148
6.4.3. Vaka Örneği: Yardım İsteme	149
6.4.4. Vaka Örneği: Sınıftaki Gürültüyle Başa Çıkma	149
6.4.5. Vaka Örneği: Sınıf Rutinlerindeki Değişikliklerle Başa Çıkma	150
6.4.6. Vaka Örneği: Öğle Arasında Sosyal Kuralları Yönetme (8-9 Yaş, İlkokul)	151
6.4.7. Vaka Örneği: Ortaokul Ortamında Beklenmedik Değişikliklerle Başa Çıkma (12-13 Yaş, Erken Ergenlik).....	153
6.4.8. Vaka Örneği: Özel Eğitim Sınıfında Mola İsteme Becerisinin Desteklenmesi (6-7 Yaş, Sınırlı Sözel İletişim Profili)	155
6.5. Dijital Sosyal Öykülerin Kapsayıcı Öğretim Uygulamalarıyla Bütünleştirilmesi.....	157
6.5.1. Dijital Pedagojik Tasarım İlkeleri	157
6.5.2. Avrupa Bağlamlarında Dijital Sosyal Öykülerin Kültürlerarası Uyarlanması	159

6.6. İlerlemeyi İzleme ve Değişimi Gözlemeleme	161
6.7. Yapılandırılmış Yansıtma ve Mesleki Gelişim	162
6.8. Sürekli Gelişim ve Uyarılama	163
6.9. Yansıtma Soruları	163
SONUÇ	166
KAYNAKÇA	169
EKLER	177
EK 1 – Örnek Dijital Sosyal Öyküler	178
EK 2 – Pilot Temel Ders Tanımı (28 Saat)	181
EK 3 – Mikro-Yeterlik Sertifikası Şablonu	186
EK 4 – Bölüm 5 Değerlendirme Araçları	187
EK 4.1. – Dijital Sosyal Öykü Kontrol Listesi	187
EK 4.2. – Geliştirilen Dijital Sosyal Öyküler İçin Akran Değerlendirme Formu	188
EK 4.3. – Kullanılabilirlik ve Erişilebilirlik İndeksi	190
EK 4.4. – Sosyal Öykü Etki Gözlem Formu	191
EK 4.5. – Gelişim Amaçlı Akran Değerlendirme Formu	192
EK 5 – Yansıtma Sorularının Kullanımına Yönelik Rehber	193
EK 6 – Mikro-Yeterlik Uygulama ve Kalite Güvence Çerçevesi	196
EK 7 – Katılımcı Görevleri İçin Çalışma Yaprakları (Pilot Kurs)	198
EK 7.1. – Çalışma Yaprağı: Vaka Analizi	199
EK 7.2. – Çalışma Yaprağı: Başarı Öyküsü	201

GİRİŞ

Bu el kitabı, Erasmus+ projesi EARLY-ASD: “*Dijital Sosyal Öyküler Yoluyla Otizm Spektrum Bozukluğu Olan Küçük Çocukları Desteklemek İçin Öğretmen Adaylarının Yeterliklerinin Geliştirilmesi*” (Proje No: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304) kapsamında hazırlanmıştır. Yayın, proje ortaklarının iş birliği sonucunda ortaya çıkmış olup temel amacı, öğretmen eğitiminde yenilikçi, kapsayıcı ve dijital olarak desteklenen uygulamaları teşvik etmek; özellikle farklı eğitim bağlamlarında Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarla çalışmak için gerekli yeterliklerin geliştirilmesine katkı sağlamaktır.

Bilimsel ve pedagojik nitelik taşıyan bu el kitabı, hem öğretmen adaylarını hem de görev yapmakta olan öğretmenleri, OSB’li çocuklar için Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi süreçlerinde desteklemeyi amaçlamaktadır.

Yayın; öncelikle öğretmen yetiştirme programlarında öğrenim gören öğrenciler, okul öncesi ve ilkokul öğretmenleri, özel eğitim öğretmenleri ve üniversite öğretim elemanları için hazırlanmıştır.

Kuramsal açıdan el kitabı, sosyal öykülerin kuramsal ve ampirik temellerini ele almakta; özellikle OSB’li çocukların sosyal-duygusal gelişimi ile etkili Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) tasarlanmasına ilişkin ilkelere odaklanmaktadır. Bu kapsamda anlatı yapısı, görsel desteklerin kullanımı ve içeriğin bireysel öğrenen gereksinimlerine uyarlanması gibi konulara yer verilmektedir.

Uygulama boyutunda ise el kitabı; öğrenenlerin sosyal-duygusal güçlüklerine ilişkin gereksinimlerinin analiz edilmesi, eğitim hedefleriyle uyumlu Dijital Sosyal Öykülerin tasarlanması ve uygulanması, çoklu ortam öğelerinin eğitim uygulamalarına entegre edilmesi ve bunların uygulanması ile değerlendirilmesinin planlanmasına yönelik yeterliklerin geliştirilmesine odaklanmaktadır.

El kitabının önemli bileşenlerinden biri de, gözlemlenen eğitimsel çıktılar ve bağlamsal gereksinimler doğrultusunda Dijital Sosyal Öykülerin değerlendirilmesi ve

geliştirilmesini içeren yansıtıcı eğitim uygulamalarıdır. Ayrıca kapsayıcı eğitim bağlamında dijital araçların tasarımı ve kullanımında etik ilkelerin uygulanmasına da özel önem verilmektedir.

El kitabı; öğretimsel işlevinin ötesinde, çocukların sosyal-duygusal gelişimini desteklemeyi amaçlayan kapsayıcı, kanıta dayalı ve dijital olarak desteklenen pedagojik uygulamalarla ilgilenen bireyler için de önemli bir bilgi kaynağı niteliği taşımaktadır. Kitap, özellikle OSB'li çocukların sosyal-duygusal gelişiminin desteklenmesine yönelik güncel kuramsal ve uygulamalı bilgiler sunmaktadır.

Eğitim Uygulamalarında Dijital Sosyal Öyküler (DSÖ)

Dijital Sosyal Öyküler (DSÖ), Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarda sosyal anlayışın geliştirilmesini, duyguların düzenlenmesini ve uyum sağlayıcı davranışların desteklenmesini amaçlayan; yapılandırılmış, görsel desteklerle zenginleştirilmiş ve pedagojik temellere dayanan bir eğitim yaklaşımıdır. DSÖ'ler, Carol Gray tarafından 1990'lı yıllarda geliştirilen geleneksel Sosyal Öykülere dayanmaktadır. Geleneksel Sosyal Öyküler, OSB'li çocuk ve ergenlerin sosyal durumları, sosyal beklentileri ve diğer bireylerin bakış açılarını anlamalarını desteklemek amacıyla geliştirilmiş anlatı temelli bir müdahale yöntemidir. Bu öykülerin amacı, sosyal bağlamlara ilişkin yapılandırılmış ve betimleyici açıklamalar sunarken etkileşimde yer alan bireylerin bakış açılarını dikkate almak ve doğrudan davranış düzeltmesine yönelmemektir.

Dijital Sosyal Öyküler, bu yaklaşımı çoklu ortam öğeleri ve teknoloji destekli uygulamalar aracılığıyla daha da geliştirmektedir. Sosyal öğrenme kuramı ve kanıta dayalı eğitim uygulamalarına dayanan DSÖ'ler, çocukların sosyal durumları önceden öngörebilmelerine, bağlamsal ipuçlarını yorumlayabilmelerine ve günlük eğitim ile sosyal yaşam içinde uygun tepkiler geliştirebilmelerine yardımcı olan kişiselleştirilmiş anlatılar kullanmaktadır. Öngörülebilirlik sağlayarak ve açık bilişsel ile bağlamsal destekler sunarak DSÖ'ler, okul öncesi eğitim ve ilkokulun ilk yıllarında çocukların bağımsızlıklarını, katılımlarını ve kapsayıcı eğitim ortamlarına etkin biçimde dâhil olmalarını desteklemektedir.

Dijital teknolojilerin eğitim uygulamalarına entegrasyonu, Sosyal Öykülerin kullanım olanaklarını önemli ölçüde genişletmiş ve onları çoklu ortam temelli eğitim araçlarına dönüştürmüştür. Dijital Sosyal Öyküler; görselleri, sesli anlatımları ve etkileşimli öğeleri bir araya getirerek erişilebilirliği, öğrenen katılımını ve öğretimsel etkililiği artırabilmektedir. Pedagojik amaçlar ve çocukların gelişimsel gereksinimleriyle uyumunu koruyan bu dijital formatlar, geleneksel Sosyal Öykülerin temel özelliklerini muhafaza ederken aynı zamanda onların esnekliğini, kapsayıcılığını ve günümüz eğitim ortamlarına uygunluğunu artırmaktadır.

El Kitabının Yapısı ve Gerekçesi

Bu el kitabı; kuramsal temelleri, yöntemsel ilkeleri, Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) tasarımını, eğitim uygulamalarındaki kullanımını, izlenmesini ve yansıtılmasını bütüncül bir öğretim çerçevesi içerisinde ele almaktadır. El kitabının yapısı, açık biçimde tanımlanmış öğrenme çıktıları, yansıtıcı uygulamalar ve bilgi, beceri ile mesleki muhakeme geliştirmeye yönelik hedefler doğrultusunda kurgulanmıştır. Böylece okuyucuların yalnızca bilgi edinmeleri değil, aynı zamanda Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarla çalışırken Dijital Sosyal Öyküleri sorumlu ve etkili bir biçimde kullanabilmeleri için gerekli yeterlikleri geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

El kitabı, aşamalı bir öğrenme süreci oluşturacak şekilde yapılandırılmış altı bölümden oluşmaktadır. Bu süreç; OSB'li çocukların gelişimsel özellikleri ile sosyal-duygusal işleyişlerinin anlaşılmasından başlayarak Dijital Sosyal Öykülerin tasarlanması ve hazırlanmasına, ardından bunların uygulanması, değerlendirilmesi ve yansıtıcı mesleki gelişim süreçlerine kadar uzanmaktadır. Bu sıralama, kuram ile uygulamanın ve kanıt dayalı müdahale stratejilerinin bütünleştirilmesine olanak sağlayarak kademeli ve bütüncül öğrenmeyi desteklemektedir.

Her bölüm aşağıdaki unsurları içermektedir:

- Bölüm tanıtımı – Bölümün temel varsayımlarını, amaçlarını ve eğitim uygulamaları açısından önemini özetleyen kısa bir giriş.
- Bölüm amaçları – Kazandırılması hedeflenen bilgi, beceri ve mesleki muhakeme çıktılarının açık biçimde tanımlanması.
- Yansıtıcı sorular – Kuram ile uygulama arasındaki ilişkinin kurulmasını destekleyen ve mesleki muhakemenin gelişimini teşvik eden sorular.

El kitabı, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların sosyal-duygusal gelişimleri bağlamında nasıl işlev gösterdiklerinin incelenmesiyle başlamaktadır. İlk bölümde, OSB'li çocukların gelişimsel özellikleri, sosyal-duygusal profilleri ve tipik iletişim örüntüleri ele alınmakta; Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) okul öncesi eğitim ve ilkokulun ilk yıllarındaki yeri açıklanmaktadır. Ayrıca öğrenme hedeflerinin planlanması, sınıf içi stratejilerin geliştirilmesi ve kapsayıcı eğitim uygulamalarının hayata geçirilmesi açısından DSÖ'lerin önemi vurgulanmaktadır.

İkinci bölümde, Sosyal Öykülerin kuramsal ve yöntemsel temelleri ele alınmaktadır. Bu bölümde Sosyal Öykülerin tanımı, temel bileşenleri ve kanıt temeli açıklanmakta; aynı zamanda geliştirilmesi ve eğitim ortamlarında kullanılması sürecine yön veren ilkeler tartışılmaktadır. Geleneksel anlatı biçimlerinden dijital uygulamalara geçiş üzerinde özellikle durulmakta; çoklu ortam temelli anlatıların, öğrenen katılımını, anlamayı ve erişilebilirliği artırma açısından sunduğu pedagojik katkılar ortaya konulmaktadır.

Üçüncü bölüm, Dijital Sosyal Öykülerin tasarım sürecine odaklanmaktadır. Bu kapsamda çoklu ortam formatlarının, dijital platformların ve teknolojik araçların seçimi ele alınmaktadır. Bölümde; video, görsel, animasyon, etkileşimli özellikler ve yapay zekâ temelli araçlarla desteklenen anlatı unsurlarının nasıl bütünleştirilebileceğine ilişkin rehberlik sunulmaktadır. Ayrıca bilişsel erişilebilirliği, öğrenen katılımını ve öğretimsel bütünlüğü en üst düzeye çıkarmayı amaçlayan tasarım ilkelerine yer verilmektedir.

Dördüncü bölüm, Dijital Sosyal Öykülerin eğitim uygulamalarında kullanılmasına ayrılmıştır. Bu bölümde, DSÖ'lerin günlük öğretme ve öğrenme etkinliklerine nasıl entegre edilebileceğine ilişkin stratejiler ele alınmaktadır. Sosyal-duygusal hedeflerle uyumlu konuların belirlenmesi, aileler ve bakım verenlerle iş birliği yapılması ve sürdürülebilir, kapsayıcı eğitim uygulamalarının desteklenmesi bu kapsamda değerlendirilmektedir. Bölümde, DSÖ'lerin bağımsız ve tek başına kullanılan müdahaleler olarak değil, kapsamlı ve bağlama duyarlı bir pedagojik yaklaşımın parçası olarak ele alınması gerektiği özellikle vurgulanmaktadır.

Beşinci bölümde, Dijital Sosyal Öykülerin etkililiğini değerlendirmeye yönelik yaklaşımlar tanıtılmaktadır. Uygulama sonuçlarının izlenmesine yönelik yapılandırılmış

gözlem araçları, kontrol listeleri ve akran değerlendirme araçları bu bölümde açıklanmaktadır. Ayrıca kanıta dayalı uygulamaların, sistematik veri toplamanın ve mesleki yansıtmanın; eğitimsel müdahalelerin uyarlanması ve bilinçli pedagojik kararların alınması açısından taşıdığı önem üzerinde durulmaktadır.

Altıncı ve son bölüm ise önceki bölümlerde ele alınan içerikleri uygulamaya dönük bütüncül bir çerçevede bir araya getirmektedir. Bölümde planlama, tasarım, uygulama, izleme, yansıtma ve uyarlama aşamalarını kapsayan döngüsel bir model sunulmaktadır. Bu model; yapılandırılmış şablonlar, örnek olaylar ve kapsayıcı pedagoji stratejileriyle desteklenmektedir. Ayrıca mesleki muhakemenin geliştirilmesinin, uygulamaların eğitim bağlamlarına göre uyarlanmasının ve öğretme-öğrenme süreçlerinin sürekli iyileştirilmesine yönelik çabaların önemi vurgulanmaktadır.

El kitabı ayrıca, okuyucular için kolay erişilebilir bir giriş bölümü niteliği taşıyan “Hızlı Başlangıç Rehberi” ile desteklenmiştir. Bu bölümde Dijital Sosyal Öykülere (DSÖ) genel bir bakış sunulmakta; uygulama sürecine ilişkin adım adım açıklamalara, el kitabının yapısına, etkili DSÖ uygulamalarının temel ilkelerine, kitabın ana mesajına ve dijital kaynakların kullanımına ilişkin yönlendirmelere yer verilmektedir. Bu bölüm, okuyucuların DSÖ’lerin temel ilkelerini hızlı bir şekilde kavramalarını ve bölümlerde yer alan ayrıntılı içeriklere geçmeden önce uygulamaya yönelik ilk hazırlıklarını yapmalarını desteklemek amacıyla hazırlanmıştır.

El kitabı, temel içeriğinin yanı sıra eğitim uygulamalarında kullanılabilecek pratik araçlar ve tamamlayıcı materyaller sunan çeşitli ekler de içermektedir:

- Ek 1 – Örnek Dijital Sosyal Öyküler.
- Ek 2 – Pilot temel dersin (28 saat) tanıtımı ve açıklaması.
- Ek 3 – Mikro yeterlik (micro-credential) sertifikası örneği.
- Ek 4 – Bölüm 5’e yönelik değerlendirme araçları; gözlem formları, kullanılabilirlik ve erişilebilirlik değerlendirme araçları ile akran değerlendirme formlarını içermektedir.
- Ek 5 – Eleştirel düşünmeyi, mesleki muhakemeyi ve sınıf uygulamalarında Sosyal Öykülerin planlanması, değerlendirilmesi ve uyarlanmasına yönelik yansıtmayı desteklemek amacıyla yansıtıcı soruların kullanımına ilişkin rehber.

- Ek 6 – Ortak kurumlar arasında dersin uygulanması, değerlendirme süreçleri ve sertifikasyon standartlarında tutarlılığı sağlamak amacıyla mikro yeterliklerin uygulanması ve kalite güvencesine yönelik bütüncül çerçeve.
- Ek 7 – Dijital Sosyal Öykülerin uygulamaya aktarılmasını destekleyen katılımcı çalışma sayfaları; örnek olay analizleri ve yansıtıcı başarı öykülerinin geliştirilmesine yönelik etkinlikleri içermektedir.

El kitabı, bölüm boyunca sunulan temel kavramsal, yöntemsel ve uygulamaya dönük çıkarımların senteziyle son bulmaktadır. Bu bölümde, Dijital Sosyal Öykülerin kapsayıcı ve dijital olarak desteklenen eğitime sunduğu genel katkı vurgulanmakta; uygulama, araştırma ve mesleki gelişim alanlarına yönelik gelecekteki yönelimler ortaya konulmaktadır.

Kitabın son bölümünü ise Kaynakça oluşturmaktadır. Bu bölümde, el kitabının kuramsal ve yöntemsel çerçevesini destekleyen akademik kaynakların kapsamlı bir listesine yer verilmektedir.

El Kitabının Önemi ve Uygulamadaki Kullanımı

Bu el kitabı, güncel bilgi birikimine, çağdaş araştırmalara ve eğitim uygulamalarına dayanan akademik ve pedagojik bir yayındır. Yalnızca bir başvuru kaynağı olmanın ötesinde, yükseköğretim kurumlarında kullanılabilecek bir eğitim materyali niteliği taşımakta; özel eğitim ve kapsayıcı eğitim alanlarında mesleki yeterliklerin geliştirilmesini desteklemektedir.

El kitabı, hem 60 saatlik kapsamlı bir yükseköğretim programını hem de 28 saatlik pilot mikro yeterlik (micro-credential) kursunu kapsayan farklı akademik öğrenme yollarını desteklemektedir. Her iki öğrenme yolu da Avrupa Yeterlilikler Çerçevesinin (AYÇ) 6. düzey tanımlayıcılarıyla uyumlu olup öğrenme çıktıları temelli bir yaklaşıma dayanmaktadır. Bu sayede akademik bağlamda bilgi, beceri ve uygulamaya dönük yeterlikler arasında bütünlük sağlanmaktadır.

El kitabı; öğretmen adaylarının, okul öncesi ve ilköğretim öğretmenlerinin ve özel eğitim öğretmenlerinin, Dijital Sosyal Öykülerin tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi için gerekli yeterlikleri geliştirmelerine destek olmaktadır.

Yayın ařađıdaki unsurları teřvik etmektedir:

- Kanıtı dayalı uygulamalar,
- Yansıtıcı ve kapsayıcı pedagojik yaklařımlar,
- Dijital mřdahale stratejilerine iliřkin mesleki muhakeme ve yeterliklerin geliřtirilmesi,
- Kuramsal bilginin eđitim uygulamalarıyla břtřnleřtirilmesi.

El kitabı aracılıđıyla okuyucular:

- OSB’li çocukların sosyal-duygusal geliřimini anlayabilir,
- Dijital Sosyal Öyküler (DSÖ) tasarlayabilir,
- Eđitim uygulamalarında çoklu ortam araçlarını kullanabilir,
- DSÖ’leri eđitim ortamlarında uygulayabilir,
- Mřdahale uygulamalarını izleyebilir ve uyarlayabilir,
- Öđretim uygulamalarında etik ve kapsayıcı ilkeleri hayata geçirebilirler.

El kitabı, yükseköđretimde kullanılabilir didaktik bir rehber iřlevi görmekte; kuramsal, yöntemsel ve uygulamaya dönük bakıř açılarını bir araya getirmektedir. Akademik dersler kapsamında kavramsal bilginin eđitim uygulamalarındaki kullanımıyla iliřkilendirilmesine olanak sađlayarak kuram ile uygulama arasında anlamlı bir köprü kurmaktadır.

HIZLI BAŞLANGIÇ REHBERİ

Dijital Sosyal Öykülere Genel Bakış

Bu Hızlı Başlangıç Rehberi, Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) eğitim uygulamalarında kullanımına yönelik yapılandırılmış ve uygulamaya dönük bir giriş sunmaktadır. Rehber, öğretmen adaylarının, okul öncesi öğretmenlerinin ve uygulayıcıların DSÖ ile çalışmalarına açık, yönetilebilir ve pedagojik temellere dayanan bir biçimde başlamalarını ve bu alandaki uygulamalarını geliştirmelerini desteklemek amacıyla hazırlanmıştır.

Dijital Sosyal Öyküler, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların sosyal-duygusal gelişimini ve iyi oluşunu desteklemeye yönelik, araştırma bulgularıyla desteklenen bir yaklaşımdır. Yapılandırılmış, bireyselleştirilmiş ve görsel desteklerle zenginleştirilmiş anlatılar aracılığıyla DSÖ'ler çocukların:

- Sosyal durumları anlamalarına,
- Sosyal ortamlardaki beklentileri öngörmelerine,
- Duygularını düzenlemelerine,
- Günlük etkileşimlere daha güvenli bir şekilde katılmalarına yardımcı olmaktadır.

Bu el kitabında benimsenen yaklaşıma göre Dijital Sosyal Öyküler, tek seferlik kullanılan araçlar değil; planlama → tasarım → uygulama → gözlem → yansıtma → uyarılama aşamalarını içeren döngüsel ve yansıtıcı bir pedagojik sürecin parçasıdır.

Dijital Sosyal Öykülerin Adım Adım Uygulanması

Bu rehber, Dijital Sosyal Öykülerin uygulanmasına ilişkin temel adımları sadeleştirilmiş ve uygulamaya dönük bir yaklaşımla sunmaktadır.

Adım 1: Odak noktası ve amacı belirleyin

İlk olarak, çocuğun günlük yaşamdaki işlevselliği ve katılımı açısından anlamlı olan belirli bir sosyal-duygusal durum ya da beceri belirleyin.

Örneğin:

- Sırasını bekleme,
- Yardım isteme,

- Günlük rutindeki deęişikliklerle başa çıkma,
- Akran etkileşimini başlatma veya mevcut bir etkileşime katılma.

Amacı belirlerken iyi oluşun birbiriyle ilişkili üç boyutunu göz önünde bulundurun:

- Duygusal boyut (ör. kendini güvende hissetme, kaygıyı yönetebilme),
- Sosyal boyut (ör. etkileşim, aidiyet, katılım),
- Eğitsel/ işlevsel boyut (ör. sınıf içi etkinliklere katılım).

Etkili Dijital Sosyal Öyküler, aynı anda yalnızca açık biçimde tanımlanmış tek bir durum ya da davranışa odaklanır. Bu yaklaşım, hedefe yönelik destek sağlanmasına ve ilerlemenin daha kolay gözlemlenmesine olanak tanır.

Adım 2: Uygun bir öykü formatı seçin

Deneyiminize, sahip olduğunuz kaynaklara ve çocuğun gereksinimlerine uygun bir format belirleyin:

- Fotoğraf temelli öyküler (başlangıç düzeyindeki uygulayıcılar ve somut öğrenenler için önerilir),
- Resimlendirilmiş öyküler (genelleme ve soyutlama becerilerinin desteklenmesinde yararlıdır),
- Video temelli veya çoklu ortam destekli öyküler (katılımı ve etkileşimi artırır).

Başlangıç aşamasında teknolojik karmaşıklıktan ziyade sadelik, açıklık ve erişilebilirliğe öncelik verilmelidir.

Adım 3: Anlamli ve yapılandırılmış bir öykü tasarlayın

Bir Dijital Sosyal Öykü geliştirirken:

- Açık, kısa ve somut bir dil kullanın,
- Durumu, ilgili sosyal ipuçlarını ve beklenen davranışları açıklayın,
- Uygun olduğunda bakış açısı cümlelerine (başkalarının ne düşündüğü veya hissedebileceği) yer verin,
- Destekleyici, saygılı ve yargılayıcı olmayan bir dil benimseyin,
- Anlamli olan ve bilişsel yük oluşturmeyen görsel unsurları kullanın.

Öykü aşağıdaki unsurları desteklemelidir:

- Öngörülebilirlik (Ne olacak?),
- Anlama (Neden olacak?),
- Yönlendirilmiş tepki (Çocuk ne yapabilir?).

Tasarım ilkeleri, örnek şablonlar ve kullanılabilir araçlar Bölüm 3 ve Ek 1’de ayrıntılı olarak sunulmaktadır.

Adım 4: Öyküyü tanıtın ve doğal bağlamlara yerleştirin

Dijital Sosyal Öykülerin etkililiği, öykünün nasıl sunulduğuna ve günlük uygulamalara nasıl entegre edildiğine bağlıdır. Bu doğrultuda:

- Öyküyü, hedeflenen durum gerçekleşmeden önce sunun,
- Ortak okuma, izleme ya da etkileşim yoluyla çocuğun sürece aktif katılımını sağlayın,
- Anlamayı pekiştirmek için düzenli tekrarlar yapın,
- Öyküyü günlük rutinler ve doğal yaşam bağlamları içerisinde kullanın.

Mümkün olduğunda ebeveynleri veya bakım verenleri sürece dâhil edin. Tutarlılık ve bağlamsal uygunluk, öğrenmeyi ve davranış değişikliğini destekleyen temel unsurlardır. Dijital Sosyal Öyküler, tek başına kullanılan bağımsız müdahalelerden ziyade, daha geniş kapsamlı, kapsayıcı ve ilişki temelli bir eğitim yaklaşımının parçası olarak kullanıldığında en etkili sonuçları vermektedir.

Adım 5: Gözlemleyin, kayıt altına alın ve uyarlayın

Sistematik gözlem, etkili bir DSÖ uygulamasının temel unsurlarından biridir. Çocuğun öyküye nasıl tepki verdiğini düzenli olarak izleyin:

- Katılım düzeyini, anlama becerisini ve davranışlardaki değişimleri gözlemleyin,
- Kontrol listeleri ve gözlem formları gibi yapılandırılmış araçlardan yararlanın (bkz. **Bölüm 5**),
- Hangi uygulamaların işe yaradığını ve hangi yönlerin geliştirilmesi gerektiğini belirleyin.

Kendinize şu soruları sorun:

- Çocuk öyküyle etkileşime giriyor mu?
- Davranışlarında ya da katılım düzeyinde gözlemlenebilir bir değişim var mı?

Gerektiğinde:

- Öyküyü sadeleştirin,
- Kullanılan görselleri veya dili uyarlayın,
- Öykünün kullanım zamanını ya da uygulandığı bağlamı değiştirin.

Dijital Sosyal Öyküler, çocuğun tepkileri ve gelişimsel ilerlemesi doğrultusunda sürekli gözden geçirilen ve geliştirilen **uyarlanabilir araçlar** olarak değerlendirilmelidir.

Adım 6: Yansıtıcı uygulamalara yer verin

Yansıtma, mesleki öğrenmeyi ve etkili karar vermeyi destekler. Bu nedenle, yansıtıcı düşünme süreci etkili bir DSÖ uygulamasının ayrılmaz bir parçasıdır. Aşağıdaki sorular üzerinde düşünün:

- Öykü, durumu anlamayı ne ölçüde destekledi?
- Çocuğun duygusal rahatlığını veya katılımını artırdı mı?
- Hangi uygulamalar başarılı oldu ve hangi yönler geliştirilebilir?

Bu süreçte aşağıdaki kaynaklardan yararlanabilirsiniz:

- Her bölümde yer alan yansıtıcı sorular,
- Meslektaşlarla yapılan tartışmalar,
- İş birliğine dayalı değerlendirme süreçleri.

Yansıtma, uygulamaların kanıta dayalı pedagojik yaklaşımlarla ilişkilendirilmesini sağlar. Aynı zamanda mesleki öğrenmeyi, pedagojik karar alma süreçlerini ve kanıta dayalı uygulamaların geliştirilmesini destekler.

Adım 7: Uygulamaları genişletin ve geliştirin

Deneyim ve öz güven arttıkça:

- Farklı öykü formatlarını ve dijital araçları deneyin,
- Öyküleri yeni durumlara ve farklı bağlamlara uyarlayın,
- Meslektaşlar, ebeveynler ve uzmanlarla iş birliği yapın,
- DSÖ'leri daha kapsamlı kapsayıcı eğitim ve gelişimsel destek stratejilerinin bir parçası hâline getirin.

Bu aşamada Dijital Sosyal Öyküler, daha geniş bir destek sisteminin parçasına dönüşerek kapsayıcı eğitimin ve çocuğun iyi oluşunun desteklenmesine katkı sağlar. Uygulamaların gelişmiş biçimleri ve döngüsel uygulama modelleri Bölüm 6'da ayrıntılı olarak ele alınmaktadır.

El Kitabından Nasıl Yararlanılır?

Bu Hızlı Başlangıç Rehberi, el kitabıyla çalışmaya başlamak için bir başlangıç noktası niteliğindedir ve kitabın genel yapısına ilişkin bir çerçeve sunar. Konuların daha derinlemesine anlaşılması ve sonraki tematik alanlara geçilebilmesi için aşağıdaki bölümlerin incelenmesi önerilmektedir:

- Bölüm 1 – OSB'nin ve sosyal-duygusal gelişimin anlaşılması
- Bölüm 2 – Sosyal Öykülerin kuramsal ve yöntemsel temelleri
- Bölüm 3 – Tasarım ilkeleri, teknolojiler ve araçlar
- Bölüm 4 – Sınıf içi uygulama stratejileri
- Bölüm 5 – Değerlendirme ve izleme araçları
- Bölüm 6 – Yansıtıcı modeller ve mesleki gelişim

Etkili DSÖ Uygulamalarının Temel İlkeleri

- Belirli ve amaca yönelik olmalıdır (aynı anda tek bir hedefe odaklanmalıdır).
- Açık, yapılandırılmış ve erişilebilir olmalıdır.
- Bağlama duyarlı ve bireyselleştirilmiş olmalıdır.
- Günlük eğitim uygulamalarının içine yerleştirilmelidir.
- Sürekli olarak gözlemlenmeli, değerlendirilip geliştirilmeli ve gerektiğinde uyarlanmalıdır.

Temel Mesaj

Dijital Sosyal Öyküler, bağımsız ve tek başına kullanılan araçlar olarak değil; çocukların eğitim ortamlarındaki katılımlarını, anlamalarını ve iyi oluşlarını destekleyen daha geniş **kapsamlı, yansıtıcı ve kapsayıcı bir pedagojik yaklaşımın** parçası olarak ele alındığında en etkili sonuçları vermektedir.

Dijital Kaynaklardan Yararlanma

Bu el kitabı, Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) eğitim ortamlarında uygulanmasını desteklemek amacıyla hazırlanmış çeşitli dijital kaynaklarla birlikte sunulmaktadır. Tüm materyallere EARLY-ASD proje platformu üzerinden erişilebilmektedir: <https://earlyasd.eu/web/>

Kaynaklar; temel kavramsal bilgilerin edinilmesinden yöntemsel araçların kullanılmasına, uygulamaya dönük materyallerden proje çıktılarına kadar uzanan

yapılandırılmış bir öğrenme sürecini desteklemek amacıyla üç temel tematik alan altında düzenlenmiştir.

1. Hızlı Başlangıç Kaynakları

Dijital Sosyal Öykülerle ilk tanışmayı desteklemek amacıyla hazırlanmış giriş düzeyindeki materyalleri, örnekleri ve şablonları içermektedir.

Bu bölümde:

- DSÖ uygulamalarına ilişkin temel rehberlik bilgileri,
- Uygulamaya yönelik örnekler ve şablonlar,
- Proje el kitabına ve temel proje materyallerine erişim sunulmaktadır.

2. Araçlar ve Platformlar

Dijital Sosyal Öykülerin tasarlanması ve geliştirilmesi sürecinde kullanılabilecek önerilen dijital araçları bir araya getiren bir kaynaktır.

Bu bölüm:

- Çoklu ortam temelli sosyal öykülerin oluşturulmasını,
- Uygun içerik geliştirme araçlarının seçilmesini,
- Pedagojik ve teknik uygulama süreçlerinin desteklenmesini amaçlamaktadır.

3. Dijital Sosyal Öyküler (Proje Çıktıları)

EARLY-ASD projesi kapsamında geliştirilen örnek Dijital Sosyal Öykülerin yer aldığı bir kaynak havuzudur.

Bu bölümde:

- Uygulamaya dönük örnekler,
- Eğitim bağlamlarında DSÖ kullanımına ilişkin modeller,
- Sınıf ortamına uyarlama için yararlanılabilecek referans materyaller sunulmaktadır.

BÖLÜM 1. OTİZM SPEKTRUM BOZUKLUĞU OLAN ÇOCUKLAR VE SOSYAL-DUYGUSAL GELİŞİM

Bölüme Genel Bakış

Sosyal-duygusal gelişim, küçük çocukların günlük sosyal durumlara katılımında merkezi bir role sahiptir. Bu durum; akranlarla etkileşim kurmayı, yetişkinlerle iletişim geliştirmeyi ve öğrenme ortamlarına etkin biçimde katılmayı kapsamaktadır. Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarda ise sosyal-duygusal gelişim farklı bir seyir izleyebilmektedir. Bu farklılık, çocukların sosyal ipuçlarını nasıl algıladıklarını, duygularını nasıl düzenlediklerini ve günlük yaşamın sosyal beklentilerine nasıl tepki verdiklerini etkileyebilmektedir.

Otizm, “olumsuz davranış” olarak değerlendirilmemeli; sosyal durumların anlaşılmasını, duygu düzenlemeyi, duyusal uyaranlara toleransı ve yürütücü işlevleri (örneğin bilişsel esneklik ve tepki inhibisyonu) etkileyen farklı bir nörogelişimsel yapı olarak ele alınmalıdır (APA, 2022). Spektrumda yer alan çocukların davranışlarının altında yatan nedenler çoğu zaman doğrudan gözlemlenememekte ve iletişim farklılıkları, verdikleri tepkileri açık biçimde açıklamalarını zorlaştırabilmektedir. Bu nedenle söz konusu davranışlar zaman zaman yanlış yorumlanarak “inatçılık”, “tembellik” ya da “isteksizlik” olarak değerlendirilebilmektedir.

Bu nedenle, OSB’li çocukların davranışlarını doğru biçimde anlamak, uygun ve etkili sosyal öyküler geliştirebilmenin temel koşullarından biridir. Böyle bir anlayış, uygulama sürecindeki birçok önemli aşamayı desteklemektedir. Bunlar: (a) sosyal öykünün konusunun ve amacının belirlenmesi, (b) Dijital Sosyal Öykülerin tasarlanması, (c) sosyal öykülerin uygulamaya aktarılması ve (d) etkililiklerinin değerlendirilmesi süreçleridir.

Bölümün Amaçları

Bu bölümün amaçları şunlardır:

- Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarda sosyal-duygusal gelişimin özelliklerini ve bu alanda ortaya çıkabilecek güçlükleri anlamak; özellikle sosyal iletişimde yaşanan zorluklar, artmış tepkisellik ve/veya duygu düzenleme sorunları ile

katı davranış örüntülerine ilişkin farkındalık geliştirmek (APA, 2022; Mazefsky vd., 2013).

- Sosyal iletişim güçlükleri, duygu düzenleme sorunları, duyuşal farklılıklar veya yürütücü işlevlerle ilişkili güçlükler arasında baskın olan zorluk kaynağını ön değerlendirme düzeyinde belirleyebilme becerisini geliştirmek ve bu alanların her birinin farklı hedefler ile farklı destek türleri gerektirdiğini kavramak (Demetriou vd., 2018; Robertson ve Baron-Cohen, 2017).
- Sosyal öykülerin hedeflerini belirlerken hedeflerin özgül, gözlemlenebilir ve ölçülebilir nitelikte olmasını sağlayabilme becerisini geliştirmek ve kullanılan yöntemin etkililiğinin, diğer etmenlerin yanı sıra, hedeflerin ne kadar açık ve doğru tanımlandığıyla da ilişkili olduğunu anlamak (Kokina ve Kern, 2010).
- Eğitim ortamındaki “risk alanlarını” veya “tuzakları” belirleyebilme becerisini geliştirmek. Bu kapsamda aşırı yüklenme (duyuşal ya da sosyal), maskeleye (masking), akran zorbalığı ve davranışların yanlış yorumlanması gibi durumları fark etmek; ayrıca müdahalenin amacının beceri geliştirmeye mi yoksa çevresel düzenlemelere mi yönelmesi gerektiğini belirleyebilmek için uyarı işaretlerini tanıyabilmek (Halsall vd., 2021; Hull vd., 2017; Sreckovic vd., 2014).

1.1. Otizm Spektrum Bozukluğunun Temelleri

Günümüzde giderek yaygınlaşan yaklaşımlar, Otizm Spektrum Bozukluğunu (OSB) bir yetersizlikten çok, nöroçeşitliliğin (neurodiversity) bir biçimi olarak tanımlamaktadır. Bu bakış açısına göre OSB, hem belirli güçlükleri hem de potansiyel güçlü yönleri içeren, beynin gelişimi ve işleyişine ilişkin farklı bir örüntüyü ifade etmektedir (Kapp vd., 2013; den Houting, 2019; Pellicano ve den Houting, 2022). Nöroçeşitlilik yaklaşımı, desteğe duyulan gereksinimi reddetmez; aksine odağı, çocuğu “düzeltmeye” ya da otizme özgü tüm özellikleri ortadan kaldırmaya yönelik girişimlerden uzaklaştırarak çevrenin uyarlanmasına ve uygun baş etme stratejilerinin geliştirilmesine yönelir.

Eğitim ortamlarında bu yaklaşım aşağıdaki gibi pratik sorulara karşılık gelmektedir:

- Çocuğun sosyal durumları anlamasına ne yardımcı olmaktadır? (Örneğin açık kurallar, somutlaştırma, davranış modelleri ve görsel destekler)
- Çocuk için hangi durumlar aşırı yüklenmeye neden olmaktadır? (Örneğin gürültü, karmaşa, hızlı değişimler, belirsizlik ve yoğun iletişim beklentileri)

- Çocuğun güçlü yönleri nelerdir? (Eğitsel ya da motivasyonel bağlamlarda kullanılabilir özellikler veya beceriler) (Lai vd., 2014; Baron-Cohen vd., 2009).

Tanısal açıdan bakıldığında otizm spektrumu, iki temel özellik grubunun bir arada bulunmasına dayanmaktadır: (1) sosyal iletişim ve sosyal etkileşim alanlarında süreklilik gösteren güçlükler ve (2) sınırlı ve yineleyici davranış, ilgi alanı ya da etkinlik örüntüleri. DSM-5-TR’de atipik duyuşsal tepkisellik de ikinci özellik grubunun bir parçası olarak açıkça tanımlanmıştır (APA, 2022).

Bu iki temel alanın anlaşılması, çocukların günlük davranışlarında gözlemlenen birçok durumun daha net yorumlanmasını sağlar. Bir yandan çocuğun sosyal etkileşimleri nasıl anladığı ve yürüttüğü, diğer yandan ise aşırı yüklenme, değişim ve öngörülemez durumlarla nasıl başa çıktığı daha anlaşılır hâle gelir (Hirota ve King, 2023; Lord vd., 2018).

OSB’de görülen sosyal iletişim güçlükleri yalnızca konuşma becerileriyle sınırlı değildir. Bir çocuk akıcı konuşabilir, geniş bir sözcük dağarcığına sahip olabilir ve dil bilgisi kurallarını doğru kullanabilir; buna rağmen sosyal iletişim alanında önemli güçlükler yaşayabilir. Bunun nedeni, temel zorluğun çoğu zaman edimbilimsel dil becerilerinde (pragmatik dil kullanımı) ortaya çıkmasıdır. Başka bir ifadeyle sorun, dilin ilişkiler içinde nasıl kullanıldığıyla ilgilidir: niyetleri anlayabilme, söylenenleri duruma ve dinleyiciye göre uyarlayabilme, konuşma sırasını sürdürebilme, ima edilen anlamları, şakaları ya da dolaylı mesajları kavrayabilme gibi beceriler bu kapsamda değerlendirilmektedir (Tager-Flusberg ve Caronna, 2007).

Eğitim ortamlarında bu durum zaman zaman paradoksal gibi görünen sonuçlar doğurabilmektedir. Örneğin çocuk, sakin bir birebir görüşmede sorulara doğru yanıt verebilirken hızlı ilerleyen bir grup tartışmasında konuşmanın anlam bütünlüğünü takip etmekte zorlanabilir. Sözcüklerin anlamını anlayabilir ancak söylenen ifadenin işlevini ayırt edemeyebilir; bunun bir bilgi alma sorusu, şaka, ironi ya da uyarı olup olmadığını kavrayamayabilir. Benzer şekilde, içeriği ses tonu ve bağlamla bütünleştirmekte zorlandığı için söylenenleri kelimesi kelimesine yorumlayabilir (American Psychiatric Association, 2022; Matthews vd., 2018). Dilin edimbilimsel kullanımı çoğu zaman duygu ve davranışların düzenlenmesini destekleyen önemli bir araçtır. Sosyal etkileşim içinde dil etkili biçimde kullanılmadığında çocuk, yaşadığı gerginliği konuşma yoluyla

azaltmak yerine doğrudan davranışsal tepkilere yönelme eğilimi gösterebilir. Bu durum içe çekilme, öfke gösterme ya da ortamdan uzaklaşma gibi tepkiler şeklinde ortaya çıkabilmektedir (Tager-Flusberg ve Caronna, 2007; Matthews vd., 2018).

Sosyal iletişim alanındaki güçlükler, sosyal-duygusal karşılıklılıkta (social-emotional reciprocity) yaşanan zorlukları da kapsamaktadır. Bu durum, etkileşimin akıcı bir “karşılıklı alışverişten” çok, birbirine paralel ilerleyen eylemler dizisi şeklinde görünmesine neden olabilmektedir. Çocuk, akranlarına kıyasla sosyal etkileşimi daha seyrek biçimde kendiliğinden başlatabilir; konuşma sırasını sürdürmekte ve karşısındaki kişinin katkılarına esnek biçimde yanıt vermekte daha fazla zorlanabilir. Örneğin konu değişikliklerine, sıkılma ya da rahatsızlık belirtilerine uyum sağlamakta güçlük yaşayabilir. Ayrıca ortak dikkat kurma ve duyguları paylaşma davranışları daha sınırlı, daha belirsiz ya da yalnızca belirli durumlarda ortaya çıkabilir (APA, 2022). Bununla birlikte bu durum, çocuğun sosyal ilişki kurma isteğinin olmadığı ya da bağlanma geliştiremediği anlamına gelmemektedir. Spektrumda yer alan çocuklar çoğu zaman sosyal ilişkilere ve etkileşime ihtiyaç duyarlar ancak etkileşim kurallarını, yazılı olmayan sosyal normları anlamak ve bunlara uyum sağlamak önemli ölçüde çaba gerektirebilmektedir (Cresswell vd., 2019; Cook vd., 2021). Sosyal ipuçları onlar için daha az sezgisel olabilir, daha yavaş işlenebilir ya da özellikle stres ve aşırı yüklenme durumlarında daha yüksek düzeyde düzenleme çabası gerektirebilir (Hirota ve King, 2023; Lord vd., 2018).

İletişim ve sosyal etkileşim alanında tanımlanan bu güçlükler, sosyal öğrenme süreçleriyle yakından ilişkilidir. Bu nedenle çocuğun gelişimini sürdürdüğü çevrenin özellikleri büyük önem taşımakta; aynı zamanda bu becerilerin geliştirilmesi için temel bir kaynak oluşturmaktadır. Nitekim tanısal sınıflandırmalarda, çocuğun gelişim sürecinde ilgili becerileri kazanması için yeterli fırsata sahip olmasına rağmen güçlüklerin devam edip etmediğine özellikle dikkat çekilmektedir (APA, 2022). Bu nedenle OSB tanısının doğru biçimde değerlendirilmesi ve eşlik edebilecek diğer bozuklukların belirlenmesi, destek ve müdahale süreçlerinin etkili biçimde planlanabilmesi açısından önem taşımaktadır (Odachowska-Rogalska vd., 2025).

OSB’de sosyal ilişkiler alanında görülen temel güçlükler genellikle ilişki kurmanın varlığından çok, ilişkilerin niteliği ve “işleyiş biçimi” ile ilgilidir. Bunlar arasında

davranışları bağlama göre uyarlayabilme (örneğin teneffüste geçerli olan kurallarla sınıf ortamındaki kuralları ayırt edebilme), grubun yazılı olmayan normlarını anlayabilme ve kuralların hızla değiştiği, müzakere gerektiren durumlarda akran ilişkilerini sürdürebilme yer almaktadır. Bu güçlükler, çocuğun daha sık yanlış anlaşılmasına, sosyal ilişkilerden uzaklaşmasına ya da daha öngörülebilir ilişki biçimlerini tercih etmesine yol açabilmektedir. Örneğin ortak ilgi alanları etrafında kurulan ilişkiler, çocuk için daha güvenli ve yönetilebilir olabilir. Buna rağmen aidiyet kurma gereksinimi devam etmektedir (APA, 2022; Lord vd., 2018). Uygulamada bu durum, grup baskısına karşı daha yüksek duyarlılık ve çevrenin yeterli yapı sunmadığı ya da sosyal aşırı yüklenmeye karşı koruma sağlamadığı durumlarda ikincil sonuçların ortaya çıkma riskinin artması anlamına da gelmektedir. Kaygı düzeyindeki artış bu sonuçlara örnek olarak gösterilebilir (Hirota ve King, 2023).

Otizm spektrumunun ikinci temel boyutu olan katılık/ yineleyicilik ve sınırlı ilgi alanları, çoğunlukla öngörülebilirliğe duyulan güçlü ihtiyaç, plan değişikliklerine uyum sağlamada yaşanan güçlükler ve öz düzenleme işlevi gören yineleyici davranışlarla kendini göstermektedir (APA, 2022; Lord vd., 2018). Yetişkinler bu durumu sıklıkla “inatçılık” olarak tanımlasa da uygulamada bu davranışlar çoğu zaman karmaşıklığı ve belirsizliği azaltmaya yönelik bir strateji niteliğindedir. Olayların belirli bir sıra içinde gerçekleşmesi ve kuralların açık olması, belirsizliği azaltmakta; belirsizlik ise spektrumda yer alan birçok çocukta kısa sürede yüksek düzeyde uyarılmışlığa yol açabilmektedir. Bu nedenle etkinliklerde yapılan değişiklikler veya belirsiz yönergeler sıklıkla tetikleyici durumlar hâline gelmektedir. Bunun nedeni öğrencinin isteksiz olması değil, uyum sağlamanın gerektirdiği çabanın yüksek olması ve yük arttıkça bu maliyetin hızla yükselmesidir (Hirota ve King, 2023; Lord vd., 2018).

Okul ortamında aşırı yüklenmeyi açıklayan mekanizmalardan biri de atipik duyuşal işlemdir. Robertson ve Baron-Cohen’in (2017) derleme çalışması, atipik duyuşal işlemlenin otizmin temel özelliklerinden biri olduğunu ve çocuğun davranışlarını birçok alanda etkileyebildiğini göstermektedir. Uygulamada bu durum; gürültü ve kalabalık, yoğun aydınlatma, çeşitli kokular, kalabalık ortamlarda fiziksel temas ya da grup çalışmalarında ortaya çıkan “uyaran karmaşasının”, çocuğun uyarılmışlık düzeyini önemli ölçüde artırabilmesi anlamına gelmektedir. Bu noktada çocuk, akıcı iletişim kurma, esnek davranma ve dürtülerini kontrol etme becerilerine erişmekte

zorlanabilmekte; çevre ise bu durumu problem davranış, içe çekilme ya da davranışsal yoğunlaşma olarak yorumlayabilmektedir (Robertson ve Baron-Cohen, 2017; APA, 2022). Bu nedenle sosyal-duygusal gelişimi desteklemek amaçlandığında, eş zamanlı olarak şu iki sorunun sorulması önemlidir:

1. Öğrenci, içinde bulunduğu sosyal durumun mantığını ve diğer insanların niyetlerini anlayabiliyor mu?
2. İçinde bulunduğu çevre ve yaşanan değişiklikler, öğrencinin tolere edebileceği sınırları aşmış olabilir mi? Çünkü bu iki mekanizma çoğu zaman birbirleriyle etkileşim hâlinindedir (Lord vd., 2018; Hirota ve King, 2023).

Birçok öğrenci için sosyal-duygusal işleyişin görünümü, otizme özgü özelliklerle birlikte ortaya çıkan ek gelişimsel veya duygusal güçlüklerin birleşiminden oluşmaktadır. Toplum temelli araştırmalar, spektrumda yer alan çocuklarda eşlik eden ruh sağlığı ve gelişimsel sorunların yaygın olduğunu ve bu sorunların kişiden kişiye farklı biçimlerde ortaya çıktığını göstermektedir (Simonoff vd., 2008). En sık görülen ve davranışlar üzerinde en belirgin etkisi olan güçlüklerden biri kaygıdır. Van Steensel ve arkadaşlarının meta-analizi, spektrumda yer alan çocuk ve ergenlerin önemli bir bölümünün en az bir kaygı bozukluğu tanı ölçütünü karşıladığını ve kaygının farklı biçimlerde ortaya çıkabildiğini göstermektedir (van Steensel vd., 2011). OSB’de kaygı her zaman tipik biçimde görünmez; çoğu zaman kaçınma davranışları (örneğin sessizleşme veya ortamdaki uzaklaşma), bir görev ya da etkinliğin belirli bir aşamasında takılı kalma, öfke patlamaları, yoğun mükemmeliyetçilik ya da bedensel yakınmalar şeklinde kendini gösterebilmektedir (Kerns vd., 2014).

Sık görülen bir diğer eş tanımlı durum ise dikkat ve dürtü kontrolüyle ilgili güçlüklerdir (DEHB profili). Meta-analiz bulguları, OSB’li bireylerin bir kısmının aynı zamanda Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu (DEHB) tanı ölçütlerini de karşıladığını göstermektedir (Rong vd., 2021). Bu durum, sosyal-duygusal güçlüklerin görünümünü önemli ölçüde değiştirebilmektedir. Örneğin “sırasını bekleme” gibi aynı sosyal müdahale, kısa ve net adımlar, açık başlama ve bitiş işaretleri, öngörülebilir yapı ve seçim sunma gibi mikro düzeyde yürütücü işlev destekleriyle birlikte uygulanmadığında etkili olmayabilir. Çünkü sorun çoğu zaman niyet eksikliği değil, gerçek zamanlı tepki kontrolünde yaşanan güçlüklerdir. OSB’ye sıklıkla eşlik eden diğer güçlükler arasında depresyon ve yeme bozuklukları da yer almaktadır.

Yürütücü işlevler, dürtülerin kontrol edilmesi, bilgilerin çalışma belleğinde tutulması, planlama yapılması ve görevler arasında geçiş sağlanması gibi süreçlerde davranışın düzenlenmesini mümkün kılan bilişsel süreçler bütünüdür (Diamond, 2013). OSB alanındaki araştırmalar, bireysel farklılıklar bulunmakla birlikte, bu alanda genel olarak orta düzeyde güçlüklerin görüldüğünü ortaya koymaktadır (Demetriou vd., 2018; Hill, 2004). OSB’li çocuklarda aşağıdaki yürütücü işlev alanlarında güçlükler gözlemlenebilmektedir:

- Çalışma belleği – Örneğin çocuk, birden fazla adımdan oluşan yönergeleri takip etmekte zorlanabilir, bir görevin ortasında dikkatini kaybedebilir ya da tüm süreci zihninde tutamadığı için yalnızca bir aşamaya takılıp kalabilir. Bu durum dışarıdan iş birliği yapmama gibi görünebilse de gerçekte bilişsel aşırı yüklenmenin bir sonucu olabilir (Diamond, 2013).
- İnhibitör kontrol (ketleyici denetim) – Bir davranışı durdurma, sırasını bekleme, söz kesmeme veya çatışma anında anlık tepki vermeme gibi becerilerde güçlük yaşanabilir. Uyarılmışlık düzeyi arttıkça bu alandaki zorluklar da belirginleşebilmektedir (Diamond, 2013).
- Geçiş yapabilme/ bilişsel esneklik – Plan değişiklikleri, oyun kurallarının değiştirilmesi ya da bir etkinlikten diğerine ani geçişler direnç veya yoğun duygusal tepkilere neden olabilmektedir (Lage vd., 2024).
- Planlama ve izleme – Grup çalışmalarında çocuk görevi bağımsız biçimde aşamalara ayırmakta, ilerlemeyi değerlendirmekte veya strateji değiştirmekte zorlanabilir. Bu durum ya dağınık ve plansız davranışlara ya da aşırı kontrolcü tutumlara yol açabilmektedir.

Yürütücü işlevler yoğun biçimde zorlandığında, rutinler ve sabit kurallar bilişsel yükü azaltan önemli destekler hâline gelir. Bu nedenle yetişkinlerin “inatçılık” olarak yorumladığı davranışlar çoğu zaman çocuğun kendisi için karmaşık, hızlı ya da belirsiz görünen bir durumda öngörülebilirliği ve kontrolü koruma çabasını yansıtmaktadır. Alan yazında bu durum, bilişsel esneklik ile davranışı başlatma ve değiştirme becerilerindeki güçlüklerin pratik bir yansıması olarak açıklanmaktadır (Hill, 2004; Demetriou vd., 2018). Bu güçlükler akran ilişkilerine de yansiyabilmektedir. Akran etkileşimlerinde birçok kural yazılı değildir ve hızla değişebilmektedir. Bu durum hem yürütücü işlevler hem de sosyal beceriler açısından yüksek düzeyde talep oluşturmaktadır. Oyun sırasında kurallar müzakere edilmekte ve sürekli değişebilmektedir; çatışmalar ise aynı anda hem tepkilerin kontrol edilmesini hem karşı tarafın bakış açısının dikkate alınmasını hem de

strateji deęiřtirilebilmesini gerektirmektedir. Benzer řekilde grup alıřmalarında etkili iř birlięi kurabilmek, durumun hızlı biimde yorumlanmasını ve deęiřen kořullara hızlı uyum saęlanması gerektirir.

Duyusal iřleme glkleri ise oęu zaman davranıřların arkasındaki grnmeyen tetikleyicilerden biridir. Bu glkler dıřarıdan kolay fark edilmese de uyarılmıřlık dzeyini nemli lde artırabilmektedir. DSM-5'te duyusal duyarlılıklar, duyusal uyarılara karřı ařırı ya da yetersiz tepki verme ve evrenin duyusal zelliklerine ynelik olaęandıřı ilgi gsterme biiminde OSB tanı ltleri arasına aıka dhil edilmiřtir (APA, 2022). Grlt, kokular, yoęun ıřık, kalabalık ortamlar, istem dıřı fiziksel temas ya da sosyal uyarıları dinlerken aynı zamanda dięer uyarıları filtreleme gereklilięi kısa srede ařırı yklenmeye neden olabilmektedir. Duyusal uyarılara yetersiz tepki verme durumunda ise ocuk belirli trde duyusal uyarıları yoęun biimde arayabilmektedir. Robertson ve Baron-Cohen'in (2017) derleme alıřması, duyusal iřleme farklılıklarının otizmin temel bileřenlerinden biri olduęunu ve davranıřlar ile sosyal tepkiler de dhil olmak zere dięer iřlev alanlarını etkileyebildięini vurgulamaktadır.

Duyusal iřleme alanında karřılařılabilecek glklerden biri de interosepsiyon ile ilgilidir. İnterosepsiyon, bedeninin iinden gelen sinyalleri (rneęin kas gerginlięi, kalp atıřlarının hızlanması ya da midede hissedilen sıkıřma duygusu) fark etme ve yorumlama becerisidir. Tipik geliřimde bu sinyaller, ykselen duygusal tepkilerin erken fark edilmesine ve z dzenleme stratejilerinin zamanında devreye sokulmasına yardımcı olur. İnteroseptif farkındalık zayıf olduęunda ocuk, uyarılmıřlık dzeyinin giderek arttıęını uzun sre fark etmeyebilir ve ancak kontroln ani biimde kaybedildięi bir noktada durum grnr hle gelebilir.

Arařtırmalar, interosepsiyonla ilgili glklerin OSB'de grlebileceęini, zellikle ocukluk dneminde daha belirgin olabildięini ve bunun duygusal durumların tanınmasında glklerle birlikte duygu dzenleme tepkilerinin gecikmesine yol aabileceęini gstermektedir (Nicholson vd., 2019; Klein vd., 2025).

OSB Hakkında Yanlış İnanışlar ve Gerçekler

YANLIŞ İNANIŞ 1: “Spektrumdaki çocukların empati duygusu yoktur.”

Gerçek: Empati, farklı bileşenlerden oluşan çok boyutlu bir yapıdır. Bunlar arasında başkasının bakış açısını anlayabilme, duyguları paylaşabilme ve yaşanan duygusal durumlara ilişkin bilgileri doğru yorumlayabilme gibi beceriler yer almaktadır. Spektrumdaki çocukların yaşadığı güçlükler çoğunlukla karşı tarafın bakış açısını anlamaya ilişkindir. Bununla birlikte bazı otistik bireyler, yakın çevreleri tarafından “son derece empatik” olarak tanımlanmaktadır. Bu kişiler başkalarının duygularını yoğun biçimde paylaşabilir, diğer insanların yaşadıkları durumlara karşı derin bir duyarlılık gösterebilir ve güçlü bir yardım etme isteğine sahip olabilirler. Ancak çoğu zaman içinde bulunulan durumu, karşı tarafın duygusal bağlamını, bakış açısını ve gereksinimlerini tam olarak kavramakta zorlanabilirler. Bu noktada “çift yönlü empati sorunu” (double empathy problem) kavramı da önemlidir. Bu yaklaşım, yanlış anlamaların tek taraflı olmadığını; nörotipik bireylerin nöroçeşitli bireyleri anlamakta zorlandıkları gibi, nöroçeşitli bireylerin de nörotipik bireyleri anlamakta güçlük yaşayabileceklerini öne sürmektedir (Bird ve Viding, 2014; Milton, 2012).

YANLIŞ İNANIŞ 2: “Arkadaş edinmek istemezler.”

Gerçek: Otistik çocukların önemli bir bölümü yalnızlık hissi yaşayabilmekte ve sosyal ilişki kurmayı istemektedir. Ancak arkadaşlık ilişkilerini başlatmak ve sürdürmek onlar için daha zor olabilmektedir (Bauminger ve Kasari, 2000; Cresswell vd., 2019).

YANLIŞ İNANIŞ 3: “Manipülasyon yapıyorlar ya da bunu kasıtlı olarak yapıyorlar.”

Gerçek: Bu tür davranışlar çoğu zaman duygusal, sosyal veya bilişsel aşırı yüklenmenin ya da kaygının bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. Davranış, bir “egemenlik kurma stratejisi” olmaktan çok, çocuğun düzenlenme durumuna ilişkin bir mesaj niteliği taşımaktadır. Bu nedenle davranışın amacını sorgulamaktan ziyade, altında yatan nedenleri anlamaya odaklanmak daha yararlı olacaktır (Robertson ve Baron-Cohen, 2017; van Steensel vd., 2011).

YANLIŞ İNANIŞ 4: “İyi konuşuyor ve bilgiliyse desteğe ihtiyacı yoktur.”

Gerçek: Geniş bir sözcük dağarcığına sahip olmak ve akıcı konuşabilmek, sosyal iletişimdeki mesajları yeterli düzeyde anlama ya da gerçek yaşam etkileşimlerinde esnek davranabilme anlamına gelmemektedir. Güçlükler ilk bakışta fark edilmeyebilir, çeşitli

stratejilerle gizlenebilir ya da yalnızca grup ortamlarında, çatışma durumlarında veya zaman baskısı altında belirgin hâle gelebilir (Tager-Flusberg ve Caronna, 2007; Boucher, 2012).

YANLIŞ İNANIŞ 5: “Değişime hızlıca alışmasını sağlarsanız sorun çözülür.”

Gerçek: Bilişsel esneklik geliştirilebilir; ancak bu, çocuğu hazırlıksız biçimde zorlayıcı durumların içine bırakmakla mümkün değildir. Öngörülebilirlik ve uygun destek sağlanmadığında kaygı düzeyi artmakta, buna karşılık öz düzenleme becerileri zayıflamaktadır (APA, 2022; van Steensel vd., 2011).

1.2. Tipik Sosyal-İletişim Gelişimi

Üç ile yedi yaş arasındaki dönemde sosyal-duygusal gelişim, büyük ölçüde çocuğun sosyal durumlarda uygun biçimde iletişim kurabilme becerisiyle ilişkilidir. Bu beceriler arasında karşılıklı konuşma sırasını sürdürebilme, başkalarının niyetlerini anlayabilme, duyguları fark edebilme, oyun kurallarını müzakere edebilme ve yardım isteme gereksinimini sosyal açıdan kabul edilebilir yollarla ifade edebilme yer almaktadır. Sosyal iletişim; dil becerileri, sosyal anlayış, duygu düzenleme ve bilişsel işlevlerin (özellikle yürütücü işlevlerin) etkileşimi sonucunda ortaya çıkan karmaşık bir yeterlik alanıdır (Hwa-Froelich, 2022).

Uygulamada iletişim güçlüklerini üç düzeyde ele almak yararlı olmaktadır:

- Sosyal-dilsel düzey (örneğin sözcük dağarcığı, sözdizimi, anlatı becerileri ve dilin pragmatik kullanımı; istek bildirme, reddetme ya da konu değiştirme gibi beceriler) (Matthews vd., 2018),
- Sosyal-bilişsel düzey (örneğin başkasının bakış açısını anlayabilme, olası tepkileri öngörebilme, bilişsel esneklik ve zihin kuramının gelişimi) (Wellman ve Liu, 2004),
- Sosyal-duygusal düzey (örneğin ortak dikkat, sosyal eşzamanlılık ve etkileşim sırasında karşılıklı duygu düzenleme süreçleri) (Jethava vd., 2022).

Bunlara ek olarak tüm bu düzeyler yürütücü işlevlerden etkilenmektedir. Çalışma belleği, ketleyici denetim ve bilişsel esneklik gibi yürütücü işlevler, çocuğun konuşma kurallarını ne ölçüde sürdürebildiğini, sırasını bekleyebildiğini ve kullandığı strateji işe yaramadığında yeni bir stratejiye geçip geçemediğini büyük ölçüde belirlemektedir (Diamond, 2013).

Tipik gelişimde çocuklar sosyal mesajları öncelikle yetişkinlerle kurdukları ilişkiler aracılığıyla anlamayı öğrenirler. Bu süreç ilk olarak göz teması, jestler, karşılıklı etkileşimin ritmi ve ortak dikkat yoluyla başlar; sözcüklerin giderek daha karmaşık biçimde kullanılması ise daha sonraki dönemlerde gelişir. Erken dönemde görülen “proto-konuşmalar” (sıra alma, sinyallere yanıt verme ve karşılıklı uyum sağlama) daha sonra gelişecek sözel iletişimin temelini oluşturmaktadır (CDC, 2025).

Daha incelikli anlamların anlaşılması ise zaman içinde kademeli olarak gelişir. Çocuklar başlangıçta ses tonunu bir ipucu olarak kullanmayı öğrenirler (örneğin bir şeyin dolaylı biçimde ifade edildiğini fark etmek gibi). Yaş ilerledikçe ses tonunu, bağlamı ve konuşanın niyetini birlikte değerlendirme becerileri gelişmektedir (Glenwright vd., 2014). Bu durum önemlidir çünkü hem yetişkinler hem de akranlar iletişim sırasında sıklıkla örtük ifadeler, şakalar ve ironiler kullanmaktadır. Çocuk, kullanılan sözcükleri bilse bile bu tür mesajların gerçek anlamını her zaman kavrayamayabilir. Aşağıda tipik sosyal-iletişim gelişim örüntülerini açıklayan bir tablo sunulmaktadır. Ancak tabloda yer alan davranışlardan herhangi birinin görülmemesi tek başına OSB göstergesi olarak değerlendirilmemelidir. Benzer bir görünüm; dil ve konuşma gelişimindeki gecikmeler, işitme güçlükleri, çekingenlik ya da sosyal kaygı, DEHB, stres tepkileri veya mizaca bağlı bireysel farklılıklar gibi birçok farklı nedenle de ortaya çıkabilmektedir.

Tablo 1.1. Tipik Sosyal-İletişimsel Gelişim (0–8 Yaş)

Yaş (Yaklaşık)	Sosyal-İletişimsel Yeterlik	Tipik Davranışlar	Güçlüklerin Tipik Göstergeleri (Gözlem İçin)
3 ay	Sosyal temas, sese ve yüze tepki verme	Sosyal gülümseme, bakım verenin sesine tepki olarak sakinleşme, yüz ifadeleri ve sesler aracılığıyla kısa “iletişimler” kurma	Sınırlı sosyal tepki, zayıf göz teması veya sese zayıf tepki verme
6 ay	Ses üretimi ve sosyal ipuçlarına tepki verme	Mırıldanma (babıldama), tonlamaya tepki verme, sosyal etkileşim sırasında neşe gösterme	Sınırlı babıldama veya etkileşime sınırlı tepki verme
9 ay	Sıra alma ve sosyal amaçlı jestler	İsme söylendiğinde tepki verme, yetişkinle ses alışverişinde bulunma, “beni kucağına al” gibi jestler kullanma	İsme tepki vermeme, sıra alma davranışının sınırlı olması
12 ay	İletişim amaçlı jestler ve ilk sözcükler	El sallayarak vedalaşma, baş hareketleriyle “evet/ hayır” ifade etme, basit yönergeleri takip etme, iletişim amacıyla ilk sözcükleri kullanma	İletişim amaçlı jestlerin (işaret etme, el sallama vb.) sınırlı olması, basit yönergeleri takip etmede güçlük
18 ay	Ortak dikkat ve gösterme davranışı	Ortak dikkat oluşturmak amacıyla işaret etme (“Bak!”), taklit etme, basit sembolik oyunlara başlama	Ortak dikkat kurmaya yönelik işaret etme davranışının olmaması veya

			çok sınırlı olması, oyunda taklit becerilerinde güçlük
24 ay	Hızlı sözcük dağarcığı gelişimi ve temel pragmatik beceriler	İki sözcüklü ifadeler kullanma, istek bildirme, reddetme, resimleri gösterme, basit soruları anlamaya başlama	Çok sınırlı sözcük dağarcığı, konuşmanın sosyal amaçlarla kullanılmaması, anlaşılmadığında yoğun hayal kırıklığı yaşama
36 ay	Kısa süreli konuşmalar ve akranlarla oyun	İki-üç karşılıklı konuşma dönüşü gerçekleştirme, oyuna katılma, temel duyguları adlandırma	Sıra alma becerilerinde güçlük, oyun sırasında sık ve beklenmedik çatışmalar yaşama
4 yaş	Olay anlatımı ve sosyal kuralları anlama	Basit hikâyeler anlatma, kuralları anlama, başkalarının tepkilerini daha iyi tahmin etmeye başlama	Hikâye anlatımında güçlük (dağınık ve tutarsız anlatım), konuşmalarda sık sık birbirini anlamama
5-6 yaş	Çok aşamalı konuşmalar ve neden-sonuç ilişkilerini anlama	Konuşma konusunu sürdürebilme, nedenlere ilişkin soruları yanıtlayabilme, rol oyunlarına katılma, özür dileme ve iltifat etme	Söylenenleri aşırı derecede kelimesi kelimesine yorumlama, konuşmalarda esneklik göstermede güçlük, şakaları veya sosyal oyunları anlamama
7-8 yaş	Dinleyiciye uyum sağlama ve grup kurallarını takip etme	Konuşmadaki yanlış anlamaları düzeltebilme, bağlamı daha iyi yorumlayabilme, tonlama desteğiyle basit alaycı ifadeleri anlamaya başlama	Grup içinde sık yanlış anlamalar yaşama, yalnızca kendi ilgi alanına odaklanma, bağlamı ve dolaylı anlamları anlamada güçlük

Kaynak: Centers for Disease Control and Prevention, 2021; Dave vd., 2018; Kliegman vd., 2020; Landry vd., 2006; Malik, Marwaha, 2022; Menyuk, Brisk, 2005; Smith, 2020b).

1.3. OSB’li Çocukların Sosyal-Duygusal Profili

OSB’de çocuğun sergilediği davranışlar çoğu zaman yalnızca belirli bir becerinin eksikliğinin sonucu değildir. Gözlemlenen davranışlar genellikle aşağıdaki etmenlerin birleşiminden oluşmaktadır:

- Sosyal durumları farklı biçimde anlamlandırma,
- Duyusal ve sosyal aşırı yüklenmeye karşı farklı bir tolerans eşiğine sahip olma,
- Duygu düzenleme ve bilişsel esneklik alanlarında yaşanan güçlükler,
- Stres altında, çocuk teorik olarak ne yapması gerektiğini bilse bile performansın düşmesi.

Sosyal-duygusal işleyiş profili; maruz kalınan yük düzeyine, günün ne kadar öngörülebilir olduğuna, yetişkin desteğine ve çocuğun grup içerisindeki deneyimlerine (örneğin dışlanma ya da alay edilme gibi yaşantılara) bağlı olarak değişiklik gösterebilmektedir. Bu nedenle çocuğun davranışları, sabit bir kişilik özelliği olarak

değil; o andaki durumuna ve içinde bulunduğu koşulların taleplerine ilişkin bilgi veren göstergeler olarak değerlendirilmelidir (Mazefsky vd., 2013; Hanley, 2012).

Uygulamada çoğu zaman bir kuralı bilmemek ile o kuralı gerçek yaşamda uygulayamamak arasındaki farkı açık biçimde ayırt etmek büyük önem taşımaktadır. Çünkü bu ayırım, çoğu durumda tamamen farklı müdahale yaklaşımlarını gerektirmektedir. Çocuk bir kuralı bilmiyor ya da yeterince anlamıyor olabilir. Örneğin kuralın altında yatan amacı kavrayamayabilir, sosyal durumun anlamını doğru yorumlayamayabilir, sosyal ipuçlarını fark etmekte zorlanabilir ya da söylenenleri kelimesi kelimesine yorumlayabilir. OSB’de pragmatik dil becerilerindeki güçlükler, geniş sözcük dağarcığına ve doğru dil bilgisi kullanımına rağmen iletişim profilinin karakteristik bir özelliği olarak tanımlanmaktadır (Tager-Flusberg ve Caronna, 2007).

Bununla birlikte çocuk kuralı açıklayabilecek durumda da olabilir. Örneğin “Sıramı beklemem gerektiğini biliyorum” diyebilir ancak gerginlik yaşadığı bir anda bu bilgiyi davranışa dönüştüremeyebilir. Bunun nedeni dürtülerini kontrol etmekte zorlanması, stres altında iletişim becerilerinin zayıflaması ya da stratejiler arasında esnek geçiş yapamaması olabilir. OSB’de duygu düzenleme becerilerinin sıklıkla zayıfladığı ve yüksek düzeyde uyarılmışlığın kolaylıkla problem davranışlara dönüşebildiği bilinmektedir (Mazefsky vd., 2013). Ayrıca kaygı da sıklıkla eşlik eden bir durumdur ve gerçek yaşam koşullarında işlevselliği daha da azaltabilmektedir (van Steensel vd., 2011). Dolayısıyla bir kuralın uygulanamaması ya da uygun davranışın sergilenememesi her zaman bilgi eksikliğinden kaynaklanmaz. Çoğu zaman çocuk tarafından stresli olarak algılanan durumlarda, yürütücü işlevler ve öz düzenleme kaynaklarının yetersiz kalmasının bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır (Mazefsky vd., 2013).

Ayrıca otizm spektrumunda yer alan çocuklar için, başkaları açısından sıradan veya nötr görünen durumların oldukça stres verici olabileceği unutulmamalıdır. Buna bir de sosyal yorgunluk eklenmektedir. Sosyal kuralları sürekli izlemek, sosyal beklentileri takip etmek ve çevreye sürekli uyum sağlamaya çalışmak, özellikle maskeleyme (masking) stratejileri kullanan çocuklar için oldukça yorucu olabilmektedir (Cook vd., 2021; Zhuang vd., 2023). Uygulamada çocuk günün belirli bir bölümünde ya da bir etkileşimin ilk aşamalarında kurallara uyabilir ve uygun tepkiler verebilir ancak zamanla huzursuzluk, iç çekilme ya da karşıt davranışlar artabilir. Ayrıca aynı davranış farklı durumlarda farklı

işlevler taşıyabilmektedir. Bu nedenle herhangi bir müdahale planlanmadan önce, davranışın altında yatan neden ve işlev hakkında bir hipotez geliştirmek sürecin en önemli adımlarından biridir (Hanley, 2012).

Bu bağlamda, çocuğun bu alanda yeni beceriler kazanma potansiyeline sahip olup olmadığını da dikkate almak önemlidir. Birçok çocukta görülen yetersizlikler, doğrudan bozukluğun sonucu olan bir beceri eksikliğinden değil; gelişim açısından yeterince destekleyici olmayan çevresel koşullar veya bağlanma ile ilişkili güçlükler nedeniyle bu becerileri edinme fırsatının bulunmamasından kaynaklanabilmektedir (Odachowska-Rogalska, 2023). Bu durum ise çocuğun duygusal işleyişine ilişkin ek güçlüklerle bağlantılı olabilmektedir.

Otizm spektrumundaki çocuklarda görülebilen önemli güçlüklerden biri de duyguları tanıma becerisidir. Sosyal yaşamda duygular, durağan değil hareket hâlinde ortaya çıkmakta; kalabalıklar, eşlik eden bilgi yükü ve sürekli değişen sosyal bağlamlar içinde deneyimlenmektedir. OSB’li çocuklar görseller üzerindeki duyguları doğru biçimde tanıyabilirken gerçek sosyal etkileşimler sırasında ortaya çıkan duyguları adlandırmakta zorlanabilmektedirler. Araştırmalar, OSB’de duygu tanıma güçlüklerinin yalnızca doğruluk düzeyiyle değil, aynı zamanda tepki süresiyle de ilişkili olabileceğini göstermektedir. Başka bir ifadeyle, çocuklar ve ergenler duyguları daha yavaş tanıyabilmektedirler (Masoomi vd., 2025).

Bu durumu karmaşıklaştıran bir diğer unsur ise duyguların doğru biçimde yorumlanabilmesi için bağlamın anlaşılması gerekliliğidir. Bağlama bağlı duygu algısına ilişkin çalışmalar, doğru yorumun yapılabilmesi için sosyal bağlamdan çıkarım yapılmasının gerektiği durumlarda farklılıkların daha belirgin hâle geldiğini göstermektedir (Ortega vd., 2023). Bu özellik, OSB’li çocuklarla Reaktif Bağlanma Bozukluğu [TBB (Tepkisel Bağlanma Bozukluğu)] olan çocuklar arasında ortak olarak görülebilen özelliklerden biridir. Bu nedenle spektrumdaki çocuklarda ayırıcı tanının ve gerektiğinde eş tanı olasılığının değerlendirilmesi önem taşımaktadır.

OSB’li çocukların duygusal tepkileri çoğu zaman duruma uygun olmayan tepkiler olarak değerlendirilmektedir. Bu uygunsuzluk bazen duygunun yönüyle, bazen de yoğunluğuyla ilişkilidir. Bu tepkiler çevredeki kişiler tarafından sıklıkla anlaşılması güç davranışlar

olarak görülmekte ve zaman zaman kasıtlı davranışlar şeklinde yorumlanabilmektedir. Oysa çoğu durumda bu tepkiler, uyarılmışlık düzeyinin kontrol edilememesinin bir sonucudur (Mazefsky vd., 2013).

Olası duygusal tepkiler arasında şunlar yer alabilir:

- Meltdown (duygusal taşma/ çökme) – Genellikle biriken gerginliğin ardından ortaya çıkan ani kontrol kaybı; bağırma, ağlama, nesnelere fırlatma ve bazen kendine zarar verme davranışlarını içerebilir.
- Shutdown (içe kapanma/ işlevsel kapanma) – Donakalma tepkisi şeklinde ortaya çıkar; geri çekilme, çevreyle bağlantının azalması, konuşmama, “kapanma”, bazen de uyusukluk veya ilgisizlik biçiminde görülebilir.
- Kaçınma davranışları – Örneğin sınıftan aniden çıkma ya da saklanma. Bu davranışlar çoğu zaman “sorumluluktan kaçma” değil, aşırı yüklenmeye karşı kendini koruma girişimidir.
- Aşırı uyum gösterme – Her şeye otomatik olarak “evet” deme veya tüm talepleri kabul etme. Bu durum daha sonra yoğun bir duygusal taşmaya yol açabilir.
- Bedensel tepkiler – Karın ağrısı, baş ağrısı, mide bulantısı, titreme veya hiperventilasyon gibi belirtiler.

Davranışların ve duyguların yorumlanmasındaki güçlükler yalnızca çocuk açısından değil, yetişkinler açısından da söz konusudur. Yetişkinler zaman zaman çocuğun davranışlarını ve duygusal tepkilerini yanlış yorumlayabilmektedir. Bir yetişkin, çocuğun davranışının arkasında belirli bir niyet olduğunu varsaydığında (örneğin “bunu bana inat yapmak için yapıyor” ya da “bir şey elde etmeye çalışıyor”), bu durum çatışmanın giderek büyüdüğü bir döngünün başlamasına neden olabilir. Okul ortamındaki risk yalnızca çocuğun yaşadığı güçlüklerden kaynaklanmamaktadır; yetişkinlerin davranışları yorumlarken yaptıkları hatalar da önemli bir risk faktörüdür. Bu nedenle destek planlanırken davranışın işlevinin doğru biçimde anlaşılması büyük önem taşımaktadır (Mazefsky vd., 2013; Hanley, 2012).

Tablo 1.2. Aynı Davranışın Altında Yatan Farklı Nedenler

Gözlemlenebilir Davranışlar	Olası Nedenler (Örnekler)
Göz teması kurmaktan kaçınma	Duyusal aşırı yüklenme (yüz uyarıcıları/ ışık), kaygı, sözel olmayan iletişim kanalı yerine içeriğe odaklanma, kültürel veya ailevi normlar; bazı durumlarda öz düzenleme stratejisi olarak kullanılması (Robertson & Baron-Cohen, 2017; van Steensel vd., 2011).

Sosyal etkileşimden çekilme, gruptan uzaklaşma, ortamdaki kaçma veya uzaklaşma davranışı gösterme	Gürültü veya kalabalıktan kaynaklanan aşırı yüklenme (duyusal nedenler), öngörülebilirlik eksikliği, düzenleyici bir molaya ihtiyaç duyma, sosyal kaygı, akran çatışmaları veya zorbalık, aşırı düzeyde yürütücü işlev gereksinimleri (geçiş yapma, ketleme vb.) (Robertson & Baron-Cohen, 2017; Mazefsky vd., 2013).
Sessizlik/ konuşmama	Kaygı, uygun bir “konuşma kalıbının” bulunmaması, yavaş bilgi işleme, aşırı yüklenme, önceki olumsuz deneyimler (Steffenburg vd., 2018; Haigh vd., 2018).
Belirgin bir neden olmaksızın öfke veya ani davranışsal patlama	Aşırı yüklenme, duygusal düzenleme güçlükleri, esneklikle ilgili zorluklar, niyetlerin veya şakaların yanlış anlaşılması, belirsiz durumlara karşı savunmacı tepki verme; kaygı (Mazefsky vd., 2013; Mashal & Lellouche, 2024; van Steensel vd., 2011).
Bir yönergeye tepki vermeme	Bilgiyi daha yavaş işleme, işitsel uyaranlarla aşırı yüklenme, çalışma belleği güçlükleri (çok uzun yönergeler), ayrıntılara aşırı odaklanma, stres altında “donup kalma” tepkisi (Haigh ve ark., 2018; Robertson & Baron-Cohen, 2017).
Başkalarını aşırı düzeltme, kurallar hakkında tartışma, değişime direnç gösterme	Öngörülebilirlik ihtiyacı, değişim korkusu, bilişsel katılık (Mazefsky vd., 2013).

Kaynak: Yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

OSB’li bir çocuğun davranışlarının altında yatan nedenler değerlendirilirken aşağıdaki olasılıkların dikkate alınması yararlı olacaktır:

- Duyusal aşırı yüklenme ve atipik duyusal işleme özellikleri (Robertson ve Baron-Cohen, 2017),
- OSB’de sıklıkla görülen kaygı ve buna eşlik eden savaşıma, kaçma ya da donakalma tepkileri (van Steensel vd., 2011),
- Duygu düzenleme alanındaki güçlükler (Mazefsky vd., 2013),
- Daha yavaş bilgi işleme hızı veya yanıt verebilmek için daha fazla zamana ihtiyaç duyulması (Haigh vd., 2018),
- Pragmatik dil kullanımındaki güçlükler ve diğer insanların niyetlerini anlamada yaşanan belirsizlikler (Tager-Flusberg ve Caronna, 2007; Mashal ve Lellouche, 2024).

Bunların yanı sıra, çocuğun davranışlarının altında yatan etmenler arasında yaşanmış kriz durumları, bağlanma sorunlarının etkileri veya eşlik eden diğer tanılar da yer alabilmektedir (Odachowska-Rogalska vd., 2025).

1.4. Okul Öncesi Eğitim Bağlamı

Okul öncesi dönemde sosyal-duygusal gelişim, sürekli değişen ve hareket hâlindeki doğal etkileşimler içinde gerçekleşir. Serbest oyunlar, akranlarla iş birliği, kurallar üzerine yaşanan anlaşmazlıklar ve aşırı yüklenme durumları bu sürecin önemli parçalarıdır.

Sosyal öykülerin bu dönemde sıklıkla ve etkili biçimde kullanılmasının temel nedenlerinden biri de budur. Sosyal öyküler, çocuğun günlük yaşam deneyimlerine yakın gerçek durumları ele almakta ve bu durumların nasıl geliştiğini anlaşılır biçimde göstermektedir.

Okul öncesi dönemde akran zorbalığı genellikle planlı ve süreklilik gösteren şiddet biçiminde ortaya çıkmaz. Bunun yerine daha çok grup içinde tekrarlayan baskınlık davranışları şeklinde görülür. Oyuna dâhil etmeme, oyun materyallerini kontrol etme, çocuklara belirli roller yükleme, alay etme ve davranışları hakkında yorum yapma bu davranışlara örnek olarak verilebilir. Gözlemsel araştırmalar, zorbalıkta görülen fail, mağdur ve izleyici gibi rollerin erken çocukluk döneminde de ortaya çıkabildiğini göstermektedir. Ayrıca cinsiyet ve grup bağlamının akran saldırganlığının biçimini etkilediği; örneğin kız çocuklarında ilişkisel saldırganlığın daha sık görülebildiği belirtilmektedir (Monks vd., 2021). Özellikle grup içindeki kuralları anlamakta zorlanan ya da “alışılmışın dışında” tepkiler veren çocuklar, akranları tarafından daha kolay hedef hâline gelebilmektedir.

Okul öncesi etkinliklerde spektrumda yer alan bir çocuk çoğu zaman oyuna belirgin bir sosyal senaryo olmadan ya da kendi oluşturduğu katı bir senaryoyla katılmaktadır. Buna karşılık akranları oyun kurallarını hızlı ve esnek biçimde müzakere edebilmektedir. Böyle bir durumda çocuk, belirsizliği azaltmak amacıyla oyunu kontrol etmeye çalışabilir ya da aşırı yüklenme nedeniyle geri çekilebilir. Sonuçta ortaya çıkan tekrar eden çatışmalar çoğu zaman şu konularla ilişkilidir:

- Gruba ait olma,
- Yazılı olmayan sosyal normları anlama,
- Değişime uyum gösterebilme.

Maskeleme (masking), çocuğun sosyal ortamlarda “daha tipik” görünmek amacıyla kullandığı stratejiler bütünüdür. Bu stratejiler arasında diğer çocukların davranışlarını taklit etme, kendini uyarıcı davranışları (stimming) bastırma, göz temasını bilinçli olarak sürdürmeye çalışma, önceden öğrenilmiş ifadeleri kullanma veya aşırı yüklenmiş olsa bile ilgileniyormuş gibi davranma yer alabilmektedir. Alan yazındaki derleme çalışmaları, maskelemenin okul öncesi dönemdeki çocuklarda da görülebildiğini göstermektedir (Cook vd., 2021). Okul öncesi dönemde maskeleme davranışlarını fark

etmek genellikle daha zordur. Çünkü bu yaş grubundaki çocuklar çoğu zaman davranışlarının nedenlerini veya kullandıkları stratejileri açıklayabilecek düzeyde değildir. Bu dönemde maskeleye; aşırı uyum gösterme, boyun eğici davranışlar sergileme ya da diğer çocukların davranışlarını yoğun biçimde taklit etme şeklinde ortaya çıkabilmektedir. Ayrıca bu stratejiler çoğu zaman yüksek bir psikolojik maliyet taşımakta ve okulda geçirilen günün ardından yoğun bir gerginlik boşaltma ihtiyacı doğurabilmektedir.

Okul ortamlarında yürütülen nitel araştırmalar, maskeleyenin hem bir tür “sosyal hayatta kalma” stratejisi hem de önemli bir çaba kaynağı olarak deneyimlendiğini göstermektedir (Halsall vd., 2021). Okul öncesi dönemde de benzer bir mekanizma söz konusudur ancak kullanılan stratejiler genellikle daha basit ve daha az karmaşıktır. Son yıllarda alan yazında, otizmin kız ve erkek çocuklarda farklı biçimlerde ortaya çıkabileceği ve özellikle bazı kız çocuklarının (daha genel olarak sosyal motivasyonu yüksek çocukların) telafi edici stratejileri daha sık kullanabildikleri üzerinde durulmaktadır. Bu durum, yaşanan güçlüklerin doğal ortamlarda fark edilmesini zorlaştırabilmektedir (Lai vd., 2015; Wood-Downie vd., 2021).

1.5. OSB Profiline Sosyal Öykü Hedeflerine Yansımaları

Çocuğun sosyal-duygusal işleyiş profili ile destek planlaması arasında bağlantı kurmanın ilk adımı, davranışları yalnızca “problem davranış” etiketiyle açıklamaktan uzaklaşmak ve belirli bir durumda hangi becerinin eksik olduğuna ya da çocuğun kısmen sahip olduğu becerileri kullanmasını hangi çevresel etmenlerin engellediğine ilişkin daha net bir hipotez geliştirmektir. Bu noktada şu soruları sormak yararlı olacaktır: Bu durumda çocuk için zor olan nedir? Aynı işlevi yerine getirebilecek, ancak sosyal açıdan daha düşük maliyetli ve öğretilebilir alternatif bir davranış ne olabilir?

Davranışsal yaklaşımlar, davranışın işlevini anlamaya dayalı müdahalelerin, yalnızca sonuçlara odaklanan müdahalelere kıyasla daha tutarlı ve etkili olduğunu vurgulamaktadır. Bunun nedeni, bu tür müdahalelerin belirtileri değil, davranışın altında yatan mekanizmayı hedef almasıdır (Hanley, 2012). Sosyal öyküler de bu bağlamda belirli becerileri, belirli bağlamlar içinde geliştirmeyi amaçlayan bir müdahale aracı olarak kullanılabilir. Araştırmalar, sosyal öykülerin etkililiğinin; hedefin türü

(istenmeyen davranışların azaltılması ya da beceri öğretimi), öykünün hazırlanma niteliği, uygulama süreci ve değerlendirme yöntemi gibi çeşitli etmenlere bağlı olarak değişebildiğini göstermektedir (Kokina ve Kern, 2010; Qi vd., 2018).

Belirli bir çocuğun sosyal-duygusal profilinden hareketle uygun bir hedef belirleyebilmek için öncelikle gözlemlerin şu başlıklar altında düzenlenmesi önerilmektedir: bağlam, durumun gerektirdiği talepler, engeller, davranış, davranışın işlevi, alternatif beceri.

Uygulamada, okul öncesi ve ilkokulun ilk yıllarında kullanılan sosyal öykülerin hedefleri çoğunlukla OSB'nin temel özelliklerinden doğan belirli alanlarda yoğunlaşmaktadır. Bunlar arasında: duyguları ve sosyal ipuçlarını tanıma, gereksinimleri uygun biçimde ifade etme, esneklik geliştirme ve değişimle başa çıkma, akran ilişkilerine yönelik sosyal beceriler, duygusal aşırı yüklenmeyle baş etme, duygu düzenleme becerileri yer almaktadır.

Sosyal öykülere ilişkin güncel derleme çalışmaları, sosyal öykülerin oldukça geniş bir hedef yelpazesinde kullanılabildiğini göstermektedir. Bu hedefler, problem davranışların azaltılmasından uyum sağlayıcı becerilerin geliştirilmesine kadar uzanmaktadır. Bununla birlikte araştırmalar, öykü içeriğinin belirlenen hedefle uyumlu olmasının, yüksek nitelikte hazırlanmasının ve uygun biçimde uygulanmasının önemini özellikle vurgulamaktadır (Como vd., 2024). Ayrıca erken çocukluk eğitimi bağlamında sosyal öykü hedeflerinin kısa, somut ve çocuğun günlük rutinleri içine yerleştirilmiş olması gerektiği belirtilmektedir (Zhou vd., 2024).

1.6. Yansıtıcı Sorular

1. Davranışları ve Altta Yatan Nedenleri Anlama

- Bazen “çocuk yapmak istemiyor” ya da “çocuk zorluk çıkarıyor” şeklinde yorumlanan davranışları düşünün. Bu davranışlar, OSB'li çocukların gelişimsel özellikleri dikkate alındığında nasıl farklı şekillerde açıklanabilir?
- Bir çocuğun davranışlarının; sosyal iletişim, duygu düzenleme, duygusal işleme ya da yürütücü işlevlerle ilgili güçlüklerden etkilenebileceği durumları düşünün. Bu etmenlerin farkında olmak, yetişkinlerin çocuğa verdikleri tepkileri nasıl değiştirebilir?

2. Çevresel ve Bağlamsal Etmenler

- Kendi eğitim ortamınızdaki günlük rutinleri gözden geçirin. Günün hangi zamanlarında OSB’li çocuklar daha fazla gerginlik, belirsizlik veya stres yaşayabilir?
- Gürültü, fiziksel düzenleme, etkinlikler arasındaki geçişler ya da akran etkileşimleri gibi sınıf ortamına ilişkin unsurların çocukların duygusal ve davranışsal tepkilerini nasıl etkileyebileceğini değerlendirin.

3. Yetişkin Etkileşimi ve Öğretim Tarzı

- Eğitim ortamlarında yetişkinlerin çocuklarla nasıl iletişim kurduklarını düşünün. Ses tonu, konuşma hızı, karmaşık yönergeler ya da dolaylı ifadeler gibi unsurlar çocukların anlamalarını ve duygusal tepkilerini nasıl etkileyebilir?
- İletişim biçiminin, verilen yönergelerin veya beklentilerin uyarlanması, OSB’li çocukların etkinliklere katılımını ve duygusal güvenlik duygusunu nasıl destekleyebileceğini değerlendirin.

4. Motivasyon ve Öğrenmeye Hazır Oluş

- Çocukların meraklarını, motivasyonlarını veya etkinliklere katılmaya hazır olduklarını hangi yollarla gösterdiklerini düşünün. Eğitimciler bu göstergeleri OSB’li çocuklarda nasıl fark edebilir?
- Çocukların öğrenmesini en etkili şekilde destekleyen koşulları değerlendirin (örneğin öngörülebilir rutinler, görsel destekler, yapılandırılmış rehberlik ve duygusal düzenlemeler). Bu koşullar öğretimle ilgili kararları nasıl etkileyebilir?

5. Güçlü Yönler ve Bireysel Profiller

- OSB’li çocukların öğrenme ortamına taşıdığı bireysel güçlü yönleri, ilgi alanlarını ve yeterlikleri düşünün.
- Bu güçlü yönlerin sosyal-duygusal öğrenmeyi, sınıf içi etkinliklere katılımı veya Sosyal Öyküler gibi müdahalelerin tasarlanmasını desteklemek amacıyla nasıl kullanılabileceğini değerlendirin.

BÖLÜM 2. SOSYAL ÖYKÜLER

Bölüme Genel Bakış

Sosyal Öyküler, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuk ve ergenlerin sosyal durumları, sosyal beklentileri ve diğer bireylerin bakış açılarını anlamalarını desteklemek amacıyla geliştirilmiş anlatı temelli müdahalelerdir. Carol Gray tarafından 1990'lı yıllarda geliştirilen Sosyal Öyküler, davranışları doğrudan düzeltmeyi hedeflemekten ziyade sosyal bağlamlara ilişkin yapılandırılmış, betimleyici ve bakış açısı temelli açıklamalar sunmayı amaçlamaktadır.

Sosyal Öyküler; empatiyi, saygıyı ve OSB'li bireylerin gereksinimlerine uyarlanmış açık iletişimi temel almaktadır. Çocuklar, aileler ve uzmanlarla iş birliği içinde geliştirilen kişiselleştirilmiş araçlar olarak, sosyal durumları daha anlaşılır hâle getirmeyi amaçlarlar. Bu öyküler; kim, ne, ne zaman, nerede, neden ve nasıl sorularına yanıt vererek sosyal beklentileri açık hâle getirir, kaygıyı azaltır ve bireyin kendine güvenini destekler.

Sosyal Öykülerin temel bileşenleri şunlardır: 1. Betimleyici bölüm (descriptive phase): Durumun ne olduğunu ve neler yaşandığını açıklar. 2. Bakış açısı bölümü (perspective phase): Diğer insanların düşünce ve duygularına yer verir. 3. Yönlendirici bölüm (directive phase): Bireyin verebileceği olası tepkileri seçenekler şeklinde sunar. 4. Kontrol bölümü (control phase): Başa çıkma stratejileri ve öz düzenleme yöntemlerini içerir. Dijital Sosyal Öyküler, bu yaklaşımın sunduğu yararları çoklu ortam öğeleri, etkileşimli özellikler ve erişilebilirlik olanaklarıyla genişletmektedir. Böylece öğrenen katılımını, anlamayı ve uygulama sürecinin tutarlılığını desteklemektedir.

Araştırma bulguları, Sosyal Öykülerin; anlatının niteliğine, bireyselleştirme düzeyine ve öğretimsel bütünlüğe dikkat edilerek hazırlandığında sosyal anlayışı, duygu düzenleme becerilerini ve uyum sağlayıcı tepkileri geliştirmede etkili olabildiğini göstermektedir.

Bölümün Amaçları

Bu bölümün sonunda okuyucuların aşağıdaki yeterlikleri kazanmaları beklenmektedir:

1. Sosyal Öykülerin tanımını, amacını ve kuramsal temellerini anlamak; ayrıca Sosyal Öykülerin yönlendirici davranışsal müdahalelerden hangi yönleriyle ayrıldığını açıklayabilmek.
2. Sosyal Öykülerin temel yapısal bileşenlerini tanımak; betimleyici, bakış açısı, yönlendirici ve kontrol bölümlerinin işlevlerini kavramak ve cümle türleri arasındaki dengenin pedagojik gerekçesini anlayabilmek.
3. Etkili Sosyal Öyküler oluşturma sürecini tanımlayabilmek; buna öykünün geçtiği ortamın planlanması, karakterlerin belirlenmesi, giriş ve sonuç bölümlerinin oluşturulması, tutarlı bir anlatım dilinin kullanılması ve öyküdeki dönüm noktalarının kurgulanması dâhildir.
4. Sosyal Öykülerin OSB eğitiminde kanıta dayalı bir uygulama olarak işlevini değerlendirebilmek; uygulama bütünlüğünün, bağlamın ve öğrenen özelliklerinin önemini açıklayabilmek.
5. Dijital Sosyal Öykülerin sunduğu olanakları ve tasarım ilkelerini incelemek; çoklu ortam kullanımı, etkileşimlilik, erişilebilirlik ve çocuklar ile ailelerin tasarım sürecine katılımının önemini kavrayabilmek.
6. Sosyal Öykülerin sosyal anlayışı, duygu düzenlemeyi ve özerkliği nasıl desteklediğini eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilmek; bunu yaparken zorlayıcı veya doğrudan yönlendirici stratejilere dayanmayan yaklaşımların önemini anlayabilmek.

2.1. Sosyal Öykülerin Tanımı

Sosyal Öyküler, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuk ve ergenlerin sosyal ve kültürel durumları anlamalarını desteklemek amacıyla geliştirilmiş, anlatı temelli müdahaleler arasında en yaygın ve en çok bilinen uygulamalardan biridir. İlk olarak Carol Gray tarafından 1990'lı yıllarda, OSB'li birçok bireyin günlük etkileşimlerde çoğu zaman kendiliğinden anlaşıldığı varsayılan örtük sosyal kuralları, diğer insanların bakış açılarını ve bağlamsal sosyal ipuçlarını yorumlamakta güçlük yaşadığının gözlemlenmesi üzerine geliştirilmiştir (Gray ve Garand, 1993). Gray'in çalışmaları, empatiyi, saygıyı ve iletişimin otistik bireylerin gereksinimlerine uygun şekilde düzenlendiğinde onların gelişebileceği inancını temel almaktadır.

Gray'e göre Sosyal Öykülerin amacı davranışı doğrudan düzeltmek değil, sosyal anlayışı geliştirmektir; bu gelişim ise daha uygun ve uyum sağlayıcı tepkilerin ortaya çıkmasına katkıda bulunabilir. Bu yönüyle Sosyal Öyküler, OSB'ye yönelik yaygın davranışsal müdahalelerden ayrılmakta ve sosyal-duygusal açıdan zorlayıcı olabilen durumların yapılandırılmış ve sistematik biçimde anlaşılmasına odaklanmaktadır. Peki, Sosyal Öyküler tam olarak nedir ve nasıl tanımlanmaktadır?

Gray (2010, s. 8), Sosyal Öyküyü “ilgili sosyal ipuçlarını, bakış açılarını ve yaygın tepkileri belirli bir biçim ve format içerisinde açıklayan kısa bir öykü” olarak tanımlamaktadır. Bu tanım, Sosyal Öykülerin iki temel özelliğini vurgulamaktadır: betimleyici yapıları ve yapılandırılmış formatları. Bu özellikler, Sosyal Öyküleri diğer anlatı ya da davranışsal müdahalelerden ayırmaktadır. Gray daha sonra bu kavramı geliştirerek Sosyal Öyküleri, “otistik bireyler, aileleri ve uzmanlar arasında güvenli ve anlamlı bilgi paylaşımını destekleyen bir sosyal öğrenme aracı” olarak tanımlamıştır (Gray, 2023).

Bu yaklaşım, Sosyal Öykülerin iş birliğine dayalı ve saygılı doğasını ön plana çıkarmakta; onları bir öğretim ya da düzeltme aracı olmaktan çok bir iletişim aracı olarak konumlandırmaktadır. Sosyal Öykülerde sunulan bilgilerin doğru, güven verici ve okuyucu açısından anlamlı olması gerekmektedir. Öğretmenler ile OSB'li bireyler arasındaki bilgi alışverişi, kişiselleştirilmiş sosyal öykülerin tasarlanması yoluyla gerçekleşmektedir. Sosyal Öyküler standart ve önceden hazırlanmış metinler değildir; OSB'li bireylerin ilgi alanları ve yaşantılarından hareketle oluşturulan anlatılardır. Bu nedenle sosyal öyküler, OSB'li bireylerin yanı sıra aile üyeleri, bakım verenler ve yakın çevrelerindeki kişilerle iş birliği içinde geliştirilmelidir.

Akademik açıdan bakıldığında Sosyal Öyküler; kim, ne, ne zaman, nerede, neden ve nasıl sorularına açık yanıtlar veren, bireyselleştirilmiş kısa anlatılar olarak tanımlanmaktadır (Kokina ve Kern, 2010). Bu anlatılar, özellikle beklentilerin örtük olduğu ya da hızla değiştiği durumlarda kaygı ve belirsizlik yaşayabilen OSB'li bireyler için sosyal dünyayı daha öngörülebilir hâle getirmeyi amaçlamaktadır. Sosyal beklentilerin açık biçimde ortaya konulması, belirsizliği azaltmakta ve bireyin kontrol duygusunu artırarak iyi oluşunu ve öz güvenini destekleyebilmektedir. Sosyal Öyküler; doktora gitmek, sırasını beklemek ya da okulda yeni bir güne başlamak gibi belirli durumlarda bireyin nelerle

karşılaşabileceğini açıklamak için basit bir dil ve açık bir yapı kullanır. Her öykü, durumu çocuğun bakış açısından ele alır, uygun tepkileri açıklar ve bilinmeyeni daha öngörülebilir hâle getirerek kaygıyı azaltmayı amaçlar. Bu öyküler çoğu zaman görseller içerir ve öğrenmeyi desteklemek için sakin, güven verici bir anlatım dili kullanır.

Sosyal Öyküler yalnızca bir öğretim yöntemi değil, aynı zamanda OSB’li bireylerin dünyayı algılama biçimlerini dikkate alan bir yaklaşımdır. Özellikle birçok araştırmacı, görsel yapılandırma, açıklık ve öngörülebilirlik tercihleri nedeniyle Sosyal Öykülerin OSB’li bireyler için oldukça uygun olduğunu belirtmektedir (Hutchins ve Prelock, 2014). Basit dil kullanımı, yapılandırılmış cümleler ve gerektiğinde görsel desteklerin eklenmesi, OSB ile ilişkilendirilen bilişsel ve öğrenme özellikleriyle uyum göstermektedir. Bu nedenle Sosyal Öyküler eğitim, klinik uygulama ve ev ortamları gibi farklı bağlamlarda yaygın olarak kullanılmaktadır.

Kapsamlı bir derleme çalışmasında Smith ve arkadaşları (2020b), Sosyal Öyküleri eğitimciler ve aileler tarafından geniş ölçüde kabul gören, düşük yoğunluklu ve kanıta dayalı bulgularla desteklenen bir müdahale olarak tanımlamaktadır. Sosyal Öykülerin gözlemlenebilir davranış değişiklikleri oluşturma konusundaki etkililiği çalışmalar arasında farklılık gösterse de sosyal anlayışı, duygu düzenlemeyi ve sosyal durumlara hazırlıklı olmayı geliştirdiği konusunda genel bir görüş birliği bulunmaktadır. Bu durum, Gray’in başlangıçta vurguladığı “uyum göstermeden önce anlama” ilkesini desteklemektedir.

Sosyal Öyküleri çizgi konuşmaları (comic strip conversations) veya sosyal senaryolar gibi benzer anlatı temelli yaklaşımlardan ayırt etmek de önemlidir. Bu yaklaşımlardan farklı olarak Sosyal Öyküler, belirli cümle türleri ve oranlarına dayanan özel yapılandırma ölçütlerine sahiptir. Bu ölçütler, yönlendirici ifadelerden çok betimleyici ve bakış açısına dayalı bilgilere öncelik verilmesini sağlamaktadır (Gray, 2015). Böylece Sosyal Öyküler destekleyici, saygılı ve zorlayıcı olmayan özelliklerini koruyabilmektedir.

Özetle Sosyal Öyküler; örtük sosyal bilgileri açık hâle getirerek sosyal anlayışı geliştirmeyi amaçlayan, yapılandırılmış ve kişiselleştirilmiş anlatılar olarak değerlendirilebilir. Carol Gray’in çalışmaları temelinde geliştirilen ve giderek genişleyen

araştırma bulgularıyla desteklenen bu yaklaşım, OSB’li bireylerin bilişsel, duygusal ve sosyal öğrenme süreçleri arasında köprü kuran pedagojik açıdan güçlü bir araç niteliği taşımaktadır.

2.2. Sosyal Öykülerin Bileşenleri

Sosyal Öykülerin ayırt edici özelliklerinden biri, belirli cümle türlerine veya bölümlere dayanan iç yapılarıdır. Bu bileşenler; anlama, duygusal güvenlik ve özerkliği ön planda tutan dengeli bir anlatı oluşturmak için birlikte çalışır. Gray’in yönergelerine göre bir Sosyal Öykü genellikle dört temel bölümden oluşmaktadır. Bunlar: betimleyici bölüm, bakış açısı bölümü, yönlendirici bölüm ve kontrol bölümüdür. Bu bölümler, anlatılan sahneleri destekleyen çeşitli görseller ve seslerle de zenginleştirilebilmektedir. Aşağıda bu bölümlerin kuramsal temelleri ve uygulamadaki kullanımları açıklanmakta, ayrıca örnekler sunulmaktadır.

2.2.1. Betimleyici Bölüm

Betimleyici bölüm, her Sosyal Öykünün temelini oluşturur. Bu bölümün temel amacı, bireyin karşılaşabileceği sosyal durumu nesnel bir şekilde açıklamaktır. Betimleyici cümleler gözlemlenebilir olgulara odaklanır ve durumun nerede gerçekleştiği, kimlerin yer aldığı, neler olduğu ve genellikle ne zaman meydana geldiği gibi bağlamsal bilgileri sunar.

Bu cümleler bilinçli olarak tarafsız ve yargılayıcı olmayan bir şekilde oluşturulur. Beklentilere, duygulara ya da yapılması gereken davranışlara vurgu yapmaz; bunun yerine durumun açık ve doğru bir zihinsel temsilinin oluşmasını amaçlar. Bu özellik özellikle OSB’li bireyler için önemlidir çünkü bu bireyler bağlamsal bilgileri çıkarsamada zorlanabilir veya belirsiz sosyal ipuçlarını yanlış yorumlayabilirler. Betimleyici bölüm için cümle oluştururken şu sorular yardımcı olabilir: “Ne oluyor?”, “Nerede oluyor?”, “Kimler var?”, “Ne zaman gerçekleşiyor?” ve “Neden gerçekleşiyor?”. Bu sorulara verilen yanıtlar durumun betimlenmesini sağlar. Örneğin; “Okulda öğrenciler genellikle öğle saatlerinde yemekhanede öğle yemeği yerler.” Bu cümle, okuyucudan herhangi bir davranış beklemeden yalnızca duruma ilişkin gerçek bilgileri sunmaktadır. Pedagojik

açından betimleyici bölüm, durumsal farkındalığı destekler ve çevresel beklentileri açık hâle getirerek bilişsel yükü azaltır.

2.2.2. Bakış Açısı Bölümü

Bakış açısı bölümü, OSB ile ilişkili temel sosyal güçlüklerden biri olan başkalarının düşüncelerini, duygularını ve niyetlerini anlamayı desteklemeyi amaçlar. Bu bölümde yer alan cümleler, belirli bir durum içerisinde diğer insanların neler hissedebileceğini, düşünebileceğini veya nasıl tepki verebileceğini açıklar. Gerekliğinde bireyin kendi duygularına da yer verilebilir.

Bu tür cümleler kesin ifadeler yerine olasılık bildiren bir dille kurulmaktadır. “Olabilir”, “bazen”, “muhtemelen” gibi ifadelerin kullanılması, sosyal durumların değişken yapısını vurgular ve katı yorumların oluşmasını önler. Böylece daha esnek ve nüanslı bir sosyal anlayışın gelişmesi desteklenir. Bakış açısı cümleleri oluştururken şu soru yol gösterici olabilir: “Bu öyküde yer alan kişiler ne hissedebilir?” Örneğin; “Bazı öğrenciler öğle yemeğinde arkadaşlarının yanında oturduklarında mutlu hissedebilirler.” Pedagojik açıdan bu bölüm, zihin kuramı becerilerinin ve empatik anlayışın gelişimini destekler. Ancak amaç, öğrenenin bu bakış açılarını otomatik olarak benimsemesini sağlamak değil; farklı bakış açılarını destekleyici bir biçimde tanıtmak ve farkındalık oluşturmaktır.

2.2.3. Yönlendirici Bölüm

Yönlendirici bölüm, bireyin karşılaştığı durumda kullanabileceği olası tepkiler ve stratejiler konusunda nazik bir rehberlik sunar. Geleneksel davranışsal yönergelerden farklı olarak bu bölümde yer alan ifadeler emir biçiminde değil, seçenek sunan bir yaklaşımla yazılır. Bu nedenle sıklıkla “Yapabilirim”, “Deneyebilirim” veya “Deneyeceğim” gibi ifadeler kullanılır.

Bu bölümün amacı uyumu zorlamak değil, bireyi durumla başa çıkabileceği pratik stratejilerle güçlendirmektir. Yönlendirici cümlelerin olumlu, saygılı ve bireyin becerileri ile tercihleriyle uyumlu olması önemlidir. Bu bölüm için şu soru kullanılabilir: “Bu durumda ne yapabilirim?” Örneğin; “Boş bir yer arayabilir ve oraya oturup oturamayacağımı sorabilirim.” Pedagojik açıdan yönlendirici bölüm, öz yeterlik

duygusunu ve karar verme becerilerini destekler. Ayrıca bireyin sosyal açıdan uygun davranışları düşük baskılı bir ortamda zihinsel olarak prova etmesine olanak tanır.

2.2.4. Kontrol Bölümü

Kontrol bölümü, öz düzenleme becerilerini ve bireyin Sosyal Öykü üzerindeki sahiplik duygusunu güçlendirmek amacıyla oluşturulur. Bu bölümde yer alan cümleler çoğu zaman bireyin kendisi tarafından yazılır ya da bir yetişkinin desteğiyle ortaklaşa geliştirilir. Kişisel hatırlatıcılar, başa çıkma stratejileri veya öğrenilenleri hatırlamayı kolaylaştıran metaforlar bu bölümde yer alabilir. Kontrol cümleleri oldukça bireyselleştirilmiştir ve öğrenenin kendi sesini yansıtır. Bu özellik, Sosyal Öykünün birey için daha anlamlı ve akılda kalıcı olmasını sağlar. Bu bölüm için çocukla birlikte tüm öykü gözden geçirilerek kişisel bir strateji belirlenebilir. Örneğin: “Kendimi gergin hissedersem, derin nefes almanın sakinleşmeme yardımcı olduğunu hatırlayabilirim.” Eğitsel açıdan kontrol bölümü, üstbilişsel farkındalığı destekler ve öyküde öğrenilenlerin gerçek yaşam durumlarına aktarılmasını kolaylaştırır.

2.2.5. Cümle Dengesi ve Pedagojik Gerekçesi

Cümle türleri arasındaki denge, Sosyal Öykülerin en temel pedagojik özelliklerinden biridir. Gray (2004), Sosyal Öykülerde betimleyici ve bakış açısı cümlelerinin ağırlıklı olması gerektiğini, yönlendirici ve kontrol cümlelerinin ise sınırlı sayıda kullanılmasını önermektedir. Böylece öykü, davranışları yönlendiren bir kurallar listesine dönüşmez. Bu yaklaşım, Sosyal Öykülerin temel amacının davranışları kontrol etmek değil, sosyal bilgi paylaşımını sağlamak olduğu düşüncesine dayanmaktadır.

Eğitim araştırmaları da bu yaklaşımı desteklemektedir. Araştırmalar, OSB’li bireylerin; kural temelli davranış yönetimi uygulamalarından ziyade, anlayışı ve öngörülebirliliği artıran müdahalelerden daha fazla yarar sağladığını göstermektedir (Crozier ve Tincani, 2007). Betimleyici ve bakış açısına dayalı cümleler, sosyal bağlamı açıklayarak belirsizliği ve kaygıyı azaltırken aşırı sayıda yönlendirici cümle kullanımı katı ve genellenmesi zor davranış örüntülerine yol açabilmektedir.

Ayrıca bu cümle dengesi, özerklik, seçim hakkı ve aktif anlamlandırmayı vurgulayan öğrenen merkezli ve kapsayıcı pedagojik yaklaşımlarla da uyumludur. Leaf ve arkadaşları

(2009), açıklamaya dayalı müdahalelerin, yönergeye dayalı müdahalelere kıyasla daha esnek sosyal tepkiler ve daha kalıcı beceri gelişimi sağlayabileceğini belirtmektedir. Bilgilendirici cümlelere daha fazla yer verilmesi, OSB’li bireylerin sosyal durumları bilişsel olarak değerlendirmelerine ve kendileri için anlamlı olan tepkileri seçmelerine olanak tanımaktadır. Bu nedenle cümle dengesi yalnızca yapısal bir ilke değil; aynı zamanda Sosyal Öykülerin temelindeki etik ve eğitsel değerlerin bir yansımasıdır. Bu yaklaşım, bireyin onurunu, özerkliğini ve sosyal katılımını desteklemektedir.

Şekil 2.1.

Etkili Bir Sosyal Öykünün Yapısı

(Betimleyici – Bakış Açısı – Yönlendirici – Kontrol Cümleleri Modeli)



Etkili bir Sosyal Öykü, sosyal durumların anlaşılmasını desteklemek amacıyla yapılandırılmış bir anlatı formatını izler ve bunu yaparken destekleyici ve saygılı bir dil kullanır. Carol Gray tarafından ortaya konulan ilkelere göre Sosyal Öyküler genellikle dört tür cümleden oluşmaktadır: betimleyici, bakış açısı, yönlendirici ve kontrol cümleleri.

Betimleyici cümleler, öykünün temelini oluşturur ve durumun bağlamını açıklar. Bu cümleler; *kim, nerede, ne zaman ve ne oluyor* gibi sorulara yanıt verir. Amaçları, sosyal çevreye ilişkin açık, doğru ve nesnel bilgiler sunmaktır.

Bakış açısı cümleleri, durumda yer alan diğer kişilerin düşüncelerini, duygularını veya tepkilerini açıklar. Bu cümleler, çocukların diğer insanların kendilerinden farklı duygu ve

düşüncelere sahip olabileceğini anlamalarına yardımcı olarak sosyal anlayışın ve empati becerilerinin gelişimini destekler.

Yönlendirici cümleler, çocuğun ilgili durumda deneyebileceği olası tepkileri veya stratejileri nazik bir şekilde önerir. Bu cümlelerin önemli bir özelliği, emir vermek yerine seçenek sunmalarıdır. Bu nedenle sıklıkla “Deneyebilirim...”, “Yapabilirim...” veya “Şunu yapmayı deneyebilirim...” gibi ifadeler kullanılır. Bu yaklaşım, Sosyal Öykülerin destekleyici ve zorlayıcı olmayan yapısını korumaktadır.

Kontrol cümleleri ise çocuğun davranışlarını ve duygularını düzenlemesine yardımcı olacak kişisel stratejiler veya hatırlatıcılar içerir. Bu cümleler, başa çıkma yöntemlerini ya da çocuğun benzer durumlarla karşılaştığında hatırlayabileceği basit kuralları içerebilir.

Bu cümle türleri arasında uygun bir denge kurulması büyük önem taşımaktadır. Sosyal Öykülerde betimleyici ve bakış açısı cümleleri, yönlendirici ve kontrol cümlelerinden daha fazla kullanılmalıdır. Böylece öykünün temel amacı davranışa uyumu zorlamak değil, sosyal durumların anlaşılmasını desteklemek olur.

2.3. Sosyal Öykülerin Kanıta Dayalı Uygulama Olarak Değerlendirilmesi

2.3.1. Eğitimde Kanıta Dayalı Uygulamaların Önemi

Kanıta dayalı uygulama (Evidence-Based Practice; EBP) yaklaşımı, özellikle otizm spektrumundaki çocuk ve ergenlere sunulan destek hizmetlerinde eğitim ve sosyal hizmetler alanında önemli bir yere sahiptir. Bu gruba yönelik olarak geliştirilen eğitim, terapi ve müdahale programlarının etkililiklerini doğrulayan güvenilir bilimsel kanıtlara dayanması gerekmektedir. Bu gereklilik, OSB’li çocukların gelişimsel gereksinimlerinin karmaşık yapısı ve ailelerin hızlı ve çarpıcı sonuçlar vaat eden uygulamalara karşı duyarlı olmaları nedeniyle daha da önem kazanmaktadır.

Siri ve Lyons’ın (2014) vurguladığı gibi, terapi hizmetleri alanında “terapi” olarak sunulan çok sayıda program bulunmaktadır. Bu programların geliştiricileri, otizmlili çocukların işlevselliklerinde önemli gelişmeler sağladıklarını ve hatta bazı durumlarda

OSB'nin "iyileştirilebileceğini" ileri sürebilmektedir. Ancak bu tür iddiaların bilimsel olarak desteklenmemesi, etkisiz hatta zarar verici müdahalelerin kullanılmasına yol açabilmekte; aileler üzerinde gereksiz duygusal ve ekonomik yükler oluşturabilmektedir. Bu bağlamda kanıta dayalı uygulamalar, bilimsel olarak desteklenen müdahalelerin seçilmesini sağlayan koruyucu bir mekanizma işlevi görmektedir.

Eğitim ve sosyal hizmetlerdeki EBP hareketi, kanıta dayalı tıbbın gelişimine paralel olarak ortaya çıkmış ve araştırma bulgularının uygulamadaki karar verme süreçlerinde sistematik biçimde kullanılmasını savunmuştur. McGrew ve arkadaşlarının (2016) belirttiği gibi, terminoloji ve yöntem konusundaki tartışmalar devam etse de bilimsel topluluk içinde, etkililiği ampirik olarak gösterilmiş müdahalelerin uygulanması gerektiği konusunda geniş bir uzlaşma bulunmaktadır.

Bununla birlikte, bir uygulamanın kanıta dayalı olarak tanımlanması sürecin sonu değil, araştırma sonuçlarının uygulamaya aktarılmasındaki ilk adımdır (Steinbrenner vd., 2020). Bu süreçte öğretmenlerin, terapistlerin ve diğer uzmanların kararları belirleyici rol oynamaktadır. Sackett ve arkadaşlarının (1996) klasik modeline göre kanıta dayalı uygulamaların etkili biçimde kullanılabilmesi üç temel unsurün bütünleştirilmesini gerektirir: mevcut en iyi bilimsel kanıtlar, uygulayıcının uzmanlığı ve mesleki deneyimi, çocuğun bireysel özellikleri ve gereksinimleri.

Odom ve arkadaşları (2013) ile National Professional Development Center on Autism Spectrum Disorder (2017), kanıta dayalı uygulamaların esnek biçimde uygulanması gerektiğini vurgulamaktadır. Müdahalenin gerçekleştiği ortam (okul, ev vb.), çocuğun özellikleri (yaş, işlevsellik düzeyi, duygusal profil gibi) ve uygulayıcının eğitimi, tercihleri ve sahip olduğu kaynaklar gibi değişkenler mutlaka dikkate alınmalıdır.

Bu açıdan bakıldığında kanıta dayalı uygulama, tek bir "en iyi yöntemin" mekanik biçimde uygulanması anlamına gelmemektedir. Aksine, bilimsel bilgiye dayanan bilinçli ve sorumlu karar verme sürecini ifade etmektedir. Kasari ve Smith'in (2016) belirttiği gibi, bazı araştırma derlemelerinin yanlış yorumlanması EBP'nin dinamik bir karar verme süreci yerine katı teknikler listesi olarak algılanmasına yol açmıştır. Oysa kanıta dayalı uygulamanın temel amacı, müdahaleleri çocuğun bireysel gereksinimlerine göre uyarlamaktır.

Kanıt dayalı uygulama yaklaşımının eğitim alanındaki önemi yalnızca bilimsel temeli olmayan uygulamaların ayıklanmasıyla sınırlı değildir. Aynı zamanda destek hizmetlerinin niteliğini artırmakta, uygulamalarda şeffaflığı güçlendirmekte ve OSB’li çocuklar ile ailelerine yönelik etik sorumluluğu pekiştirmektedir. Bu nedenle müdahalelerin açık biçimde tanımlanması ve kanıt dayalı uygulama statülerinin belirlenmesi hem bilimsel hem de uygulamaya dönük çalışmalar için temel oluşturmaktadır. Bununla birlikte, bir uygulamanın EBP olarak tanımlanmış olması, onun uygulamada doğru biçimde kullanılacağını garanti etmemektedir.

Steinbrenner ve arkadaşlarının (2020) belirttiği gibi, EBP’lerin belirlenmesi araştırma sonuçlarının günlük uygulamaya aktarılmasının yalnızca ilk aşamasıdır. Kasari ve Smith (2016), uygulamada EBP kavramının ve bilimsel bilgilerin kullanılış amacının sıklıkla yanlış anlaşıldığını vurgulamaktadır. Odom’a (2009) göre ise yalnızca bir dizi kanıt dayalı uygulamanın tanımlanmış olması, uzmanların uygulamalarını otomatik olarak değiştireceği anlamına gelmez. Bu nedenle müdahale araştırmaları ve sistematik derlemeler, bilimin uygulamaya aktarılmasında gerekli fakat tek başına yeterli olmayan adımlardır.

Otizm spektrumundaki çocuk ve ergenlerin eğitiminde Sosyal Öyküler, kanıt dayalı uygulama statüsünün çok aşamalı ve eleştirel bir bilimsel değerlendirme sürecinden geçtiğini gösteren önemli bir örnektir. Sosyal Öykülerin geliştirilmesi, yaygın biçimde kullanılmaya başlanması ve zaman içinde bilimsel olarak değerlendirilmesi; bir müdahalenin EBP olarak kabul edilme sürecinin nasıl geliştiğini açıkça ortaya koymaktadır.

2.3.2. Kanıt Dayalı Uygulamalar Bağlamında Sosyal Öyküler

Kanıt dayalı uygulama yaklaşımı kapsamında, otizm spektrumundaki çocuk ve ergenlerle çalışmada kullanılan belirli eğitimsel ve terapötik yöntemlerin incelenmesine özel önem verilmektedir. Bu müdahalelerden biri de Sosyal Öykülerdir. Sosyal Öyküler, eğitim ve terapi uygulamalarında yaygın olarak kullanılmalarına rağmen etkililiklerini destekleyen ampirik kanıtların kapsamı ve niteliği konusunda uzun yıllardır tartışmalara konu olmaktadır.

Sosyal Öyküler, OSB’li bireylerin sosyal durumları, kuralları ve beklentileri anlamalarını destekleyen; aynı zamanda uyumsal davranışların geliştirilmesine ve problem davranışların azaltılmasına yardımcı olan bir araç olarak tasarlanmıştır. Sezgisel yapıları, kolay uygulanabilir olmaları ve bireyselleştirmeye olanak tanınmaları, öğretmenler, terapistler ve ebeveynler arasında hızla yaygınlaşmalarına katkı sağlamıştır. Ancak Kanıta Dayalı Uygulama (Evidence-Based Practice, EBP) yaklaşımının ilkeleri doğrultusunda, bir yöntemin yaygın olarak kullanılması tek başına onun önerilmesi için yeterli değildir. Bir yöntemin önerilebilmesi için, etkililiğini doğrulayan sistematik ve metodolojik açıdan güçlü araştırma bulgularının bulunması gerekmektedir (McGrew ve vd., 2016).

Sosyal Öykülerin kanıta dayalı bir uygulama olarak kabul edilip edilemeyeceğine ilişkin tartışmalar, özel eğitim alanının karşı karşıya olduğu daha geniş ölçekli sorunları yansıtmaktadır. İlk dönem alan yazını incelemeleri ve meta-analizler, Sosyal Öykülerin en fazla “umut vaat eden” bir müdahale olarak değerlendirilebileceğini ileri sürmüştür; deneysel kontrolün yetersizliği, uygulama güvenilirliğine ilişkin verilerin sınırlı olması ve küçük örneklem büyüklükleri gibi metodolojik sınırlılıklara dikkat çekmiştir (Reynhout ve Carter, 2006; Kokina ve Kern, 2010; Test vd., 2011). Bu nedenle yöntem, uzun yıllar boyunca önerilen bir uygulama ile daha fazla ampirik doğrulamaya ihtiyaç duyan bir müdahale arasında bir konumda yer almıştır.

Kanıta dayalı uygulama perspektifinden bakıldığında, Sosyal Öykülerin değerlendirilmesi yalnızca yayımlanmış çalışmaların sayısı ile sınırlı tutulamaz; aynı zamanda bu çalışmaların metodolojik niteliği ve bulgularının nasıl yorumlandığı da dikkate alınmalıdır. Sackett ve arkadaşları (1996) tarafından önerilen klasik Kanıta Dayalı Uygulama (Evidence-Based Practice, EBP) çerçevesi benimsendiğinde, bu müdahalenin etkililiği uygulandığı özgül koşullar bağlamında analiz edilmelidir. Sosyal Öyküler söz konusu olduğunda bu durum, yalnızca yöntemin kendi etkililiğinin değil, aynı zamanda katılımcıların özelliklerinin, eğitimsel bağlamın ve müdahaleyi uygulayan kişilerin yeterliklerinin de dikkate alınmasını gerektirmektedir.

Sosyal Öykülerin kanıta dayalı uygulama olarak değerlendirilmesinde önemli bir dönüm noktası, Olçay, Kıyaka ve Toper (2022) tarafından gerçekleştirilen meta-analiz ve ayrıntılı betimsel inceleme çalışması olmuştur. Araştırmacılar, alan yazınında uzun

süredir devam eden ve Sosyal Öykülerin kanıta dayalı uygulama ölçütlerini karşılayıp karşılamadığı ya da yalnızca “umut vaat eden” bir müdahale olarak mı değerlendirilmesi gerektiği yönündeki tartışmaya açıklık getirmeyi amaçlamışlardır.

Araştırmada, Kratochwill ve arkadaşları (2013) tarafından önerilen tek-denekli araştırma standartları temel alınarak titiz kalite ölçütleri uygulanmış; ayrıca bu ölçütler müdahale uygulama güvenilirliğinin incelenmesini de kapsayacak şekilde genişletilmiştir. Ayrıntılı betimsel analiz ile İyileşme Oranı Farkı (Improvement Rate Difference [IRD]) etki büyüklüğü indeksine dayalı meta-analizin birlikte kullanılması, Sosyal Öykülerin etkililiğinin önceki derlemelere kıyasla daha kesin ve metodolojik açıdan daha sağlam bir biçimde değerlendirilmesine olanak sağlamıştır.

Araştırmacılar, önceki meta-analizlerdeki tutarsızlıkların büyük ölçüde yöntemsel farklılıklardan kaynaklandığını belirtmektedir. Bazı çalışmalar yeterli bilimsel kanıt bulunmadığını öne sürerken (Reynhout ve Carter, 2006; Kokina ve Kern, 2010; Sani-Bozkurt ve Vuran, 2014), National Autism Center (2009), National Professional Development Center on Autism Spectrum Disorder (2014) ve National Clearinghouse on Autism Evidence & Practice Review Team (Steinbrenner vd., 2020; Hume vd., 2021, 2023) gibi kurumlar Sosyal Öyküleri kanıta dayalı uygulama olarak sınıflandırmıştır. Araştırmacılar bu farklılığın; kalite ölçütlerini karşılamayan çalışmaların analize dâhil edilmesi, uygulama bütünlüğünün göz ardı edilmesi ve yalnızca PND (Örtüşmeyen Verilerin Yüzdesi) gibi tek bir etki büyüklüğü ölçüsüne dayanılması nedeniyle ortaya çıktığını belirtmektedir.

Bu sınırlılıkları gidermek amacıyla Olçay ve arkadaşları (2022), Kratochwill ve arkadaşları (2013) tarafından tek-denekli araştırmalar için önerilen standartlara dayalı sıkı dâhil etme ölçütleri kullanmış ve daha önce önemli bir sınırlılık olarak belirtilen uygulama bütünlüğü (intervention fidelity) değerlendirmesini de analize eklemiştir (Reynhout ve Carter, 2006). Yalnızca Sosyal Öykülerin bağımsız bir müdahale olarak uygulandığı çalışmalar incelemeye alınmış; böylece yöntemin gerçek etkililiğinin daha doğru ve güvenilir biçimde değerlendirilmesi mümkün olmuştur.

Analize toplam 32 tek-denekli çalışma dâhil edilmiş; bunlardan yalnızca dokuzu tam ya da koşullu kalite standartlarını karşılamıştır. Bu çalışmaların altısında görsel analiz

sonuçları güçlü müdahale etkileri göstermiştir. Önceki meta-analizlerden farklı olarak etki büyüklüğünün hesaplanmasında İyileşme Oranı Farkı (Improvement Rate Difference [IRD]) indeksi kullanılmıştır. Bu indeksin, PND'ye kıyasla daha kararlı olduğu ve görsel analiz sonuçlarıyla daha yüksek düzeyde uyum gösterdiği kabul edilmektedir (Parker ve ark., 2009). Güçlü etki gösterdiği belirlenen tüm çalışmalarda IRD (İyileşme Oranı Farkı) değerleri %70'in üzerinde bulunmuş; bu durum, Sosyal Öykülerin hem uyumsal davranışların artırılmasında hem de problem davranışların azaltılmasında yüksek düzeyde etkili olduğunu göstermiştir.

Araştırmanın önemli aşamalarından biri de Kratochwill ve arkadaşlarının (2013) önerdiği 5-3-20 ölçütünün değerlendirilmesidir. Olçay ve arkadaşları, Sosyal Öykülerin bu ölçütün tüm koşullarını karşıladığını göstermiştir: Orta veya güçlü etki gösteren en az beş yüksek kaliteli çalışma, en az üç bağımsız araştırma grubu tarafından yürütülmüş çalışmalar, toplamda 20'den fazla katılımcıdan oluşan örneklem. Bu bulgular doğrultusunda araştırmacılar, Sosyal Öyküleri açık biçimde kanıta dayalı bir uygulama olarak sınıflandırmıştır.

Bu yönüyle Sosyal Öyküler, kanıta dayalı uygulama hareketinin ilkeleriyle tam anlamıyla uyumlu bir müdahale örneği sunmaktadır. Yöntem; sezgisel olarak kullanılan yaygın bir eğitim aracından, eleştirel bilimsel değerlendirmelerden geçmiş ve güncel ampirik kanıtlarla desteklenen bir uygulamaya dönüşmüştür. Bu süreç, kitabın ilerleyen bölümlerinde ele alınacak olan Sosyal Öykülerin yapısı, oluşturulma ilkeleri ve etkili uygulama koşullarının anlaşılması için güçlü bir temel oluşturmaktadır.

Bununla birlikte araştırmacılar, Sosyal Öykülerin kanıta dayalı uygulama olarak kabul edilmesinin yeni araştırmalara duyulan ihtiyacı ortadan kaldırmadığını da vurgulamaktadır. Özellikle OSB dışındaki tanı gruplarında, farklı yaş düzeylerinde ve daha hassas ölçme yöntemleri kullanılarak yeni çalışmalar yapılması gerektiği belirtilmektedir.

Sonuç olarak, Olçay ve arkadaşlarının (2022) analizleri doğrultusunda Sosyal Öyküler; tekrarlanabilir etkililik göstermeleri, yüksek yöntemsel kaliteye sahip araştırmalarla desteklenmeleri ve uluslararası müdahale değerlendirme standartlarını karşılamaları nedeniyle kanıta dayalı uygulamaların temel ölçütlerini karşılamaktadır. Bu çalışma,

gelecekte yapılacak arařtırmalar için önemli bir referans noktası oluřturmakta ve Sosyal Öykülerin otizm spektrum bozukluęu olan çocuk ve ergenlere yönelik önerilen destek yöntemleri arasında yer alması için güçlü bir bilimsel gerekçe sunmaktadır.

2.4. Sosyal Öykü Oluřturma Süreci

Sosyal öykü oluřturmak rastgele gerekleřtirilen bir süreç deęildir; aksine önceden dikkatli bir planlama yapılmasını gerektirir. Bu yaklařımın öncüsü olan Carol Gray, bu konuda önemli rehberlik saęlamıřtır (Gray, 2010; 2015). Gray'e göre sosyal öyküler, "öykünün hedef kitlesi olan çocuk, ergen ya da yetiřkin için genel olarak sabırlı ve destekleyici bir nitelik ile betimleyici, anlamlı, saygılı ve fiziksel, sosyal ve duygusal açıdan güvenli bir biçim, anlatım dili, içerik ve öğrenme deneyimi saęlamak amacıyla" belirli ölçütleri ya da standartları karřılamalıdır (Gray, 2015, s. 1). Bu bölümde, sosyal öykülerin planlanması sırasında dikkate alınması gereken bazı temel kořullara odaklanılacaktır. Bu kořullar, sürecin bařlangıcına ya da gelişimine daha fazla iliřkin olmalarına göre iki bölüm altında ele alınacaktır.

2.4.1. Açık Bir Baęlam Oluřturma, Akılda Kalıcı Karakterler Geliřtirme ve Dikkat Çekici Bir Açılıř Cümlesi Seçme

Bir sosyal öykü planlamaya bařlanırken dikkate alınması gereken en önemli unsurlar a) açık bir baęlam oluřturmak, b) akılda kalıcı karakterler geliřtirmek ve c) dikkat çekici bir açılıř cümlesi seçmektir. Bu bileřenlerin her biri, öyküde anlamın oluřturulması, duygusal baę kurulması ve iletiřimsel açıklığın saęlanması açısından özel bir işleve sahiptir. Açık bir baęlam, anlamlandırmayı yönlendiren çerçeveyi sunar; akılda kalıcı karakterler, okuyucunun duygusal baę kurmasına olanak tanır; dikkat çekici bir açılıř cümlesi ise ilgi uyandırır ve dikkati öyküye çeker.

Açık Bir Baęlam Oluřturma

Baęlam (setting), öykünün getięi ortamı ifade eder. Sosyal öykülerde baęlam yalnızca fiziksel mekânı tanımlamakla kalmaz; aynı zamanda etkileřimin gerekleřtięi duygusal atmosferi ve sosyal kořulları da içerir. Açık ve net bir baęlam, okuyucunun davranıřları, beklentileri ve sonraki eylemleri anlamlandırmasına yardımcı olur.

Carol Gray'e göre, "Bir Sosyal Öykü, baęlamı açıklayan ilgili 5N1K (kim, ne, ne zaman, nerede, neden, nasıl) sorularını yanıtlar" (2015, s. 3). Bu nedenle okuyucunun, öyküde

anlatılan sosyal olaya ilişkin ne, ne zaman, nerede ve neden sorularının yanıtlarını bilmesi, durumu tam olarak anlayabilmesi için gereklidir.

Bir öyküde etkili bir bağlam aşağıdaki unsurları içermelidir:

- *Fiziksel mekânın tanımlanması*: Durum nerede gerçekleşmektedir?
Örnek: “Okul yemekhanesindeyiz. Burası masa ve sandalyelerin bulunduğu büyük bir odadır.”
- *Zaman*. Olay ne zaman gerçekleşmektedir?
Örnek: “Fen bilgisi dersinden hemen sonra öğle yemeği saatidir.”
- *Öncesindeki koşullar*: Daha önce ne olmuştur?
Örnek: “Öğrenciler bütün sabah boyunca grup hâlinde çalışmışlardır.”
- *Sosyal beklentiler*: Bu ortamda hangi kurallar veya davranışlar yaygındır?
Örnek: “Yemekhanede öğrenciler birlikte oturur ve yemek yerken arkadaşlarıyla sohbet ederler.”

Bağlam, görsel ve duyuşal öğelerin kullanılmasıyla daha da güçlendirilebilir. Bu öğeler arasında çizimler, fotoğraflar, basit haritalar veya duyuşal betimlemeler (ortamın nasıl koktuğı, hangi seslerin duyulduğı vb.) yer alabilir. Örneğın bir duyuşal betimleme Őu Őekilde olabilir: “Yemekhanede hafif kahkahalar ve masalara bırakılan tepsilerin seslerini duyabiliyorum. Hindi sandviçinin kokusu bana bunun en sevdiğim teneffüs zamanı olduğunu hatırlatıyor.”

Akılda Kalıcı Karakterler Oluşturma

Karakterler her öykünün merkezinde yer alır. Sosyal öykülerde karakterler, okuyucunun özdeşim kurmasına, empati geliştirmesine ve sosyal davranışları ile tepkileri modellemesine yardımcı olur. İyi kurgulanmış bir karakter, karmaşık bir sosyal durumu daha anlaşılır ve erişilebilir hâle getirebilir.

Akılda kalıcı bir karakter, okuyucunun zihninde açık ve ayırt edici bir kimlikle yer edinir. Başkalarıyla karıştırılmayan, kendine özgü bir iz bırakan bir karakterdir. Duygusal ilgi uyandırabilen ve okuyucuyu anlamaya davet eden özelliklere sahiptir. Davranışları, motivasyonları ve içinde bulunduğı bağlamla tutarlıdır; bu da karaktere inandırıcılık ve derinlik kazandırır. Üstlendiğı rolün ötesinde, onu benzersiz kılan özellikleriyle tanınır ve öykü sona erdikten sonra da hatırlanmasını sağlayan ayrıntılara sahiptir.

Sosyal öykülerde akılda kalıcı karakterlerin temel bileşenleri Őunlardır:

- *İsim ve ayırt edici özellikler*. Karakterlerin doğal ve gerçekçi gelen isimlere sahip olmaları ve kolayca tanımlanabilecek özelliklerle betimlenmeleri gerekir. Bu

durum, okuyucuların belirli düşünce, duygu ve davranışları bir isimle ilişkilendirmesini kolaylaştırır ve anlatının anlaşılmasını destekler.

Örnek: “Meraklı dokuz yaşındaki Lucas, üzerinde yıldız yamaları bulunan mavi sırt çantasını her zaman yanında taşırdı.”

- *Açık duygular ve motivasyonlar.* Karakterlerin öykü içindeki davranışlarına yön veren duygu ve motivasyonlarının olması gerekir. Bu motivasyonlar, anlatılan sosyal bağlam içinde anlaşılabilir olmalıdır.

Örnek: “Lucas oyunculuk yapmayı sevdiği için okul tiyatrosuna katılmak istiyordu ancak birçok kişinin önünde konuşurken zaman zaman heyecanlanıyordu.”

- *Gelişim ve değişim.* Kısa öykülerde bile bir karakter yeni bir şey öğrenebilir ya da değişim gösterebilir. Bu gelişim, öyküyü okuyucu açısından daha anlamlı hâle getirir.

Örnek: “Haftanın sonunda Lucas artık eskisi kadar heyecanlı hissetmiyordu. Arkadaşlarıyla birkaç kez prova yapmış ve ona güven veren cesaretlendirici sözler duymuştu.”

Her karakterin başkahraman olması gerekmez. Öyküde, anlatıyı zenginleştiren ve farklı sosyal bakış açıları sunan yardımcı karakterler de bulunabilir. Bu karakterlerin de öykünün geçtiği bağlam içerisinde tutarlı ve işlevsel olmaları gerekir. Yardımcı karakterler aynı zamanda duygusal veya eğitsel bir işlev de üstlenebilir. Bir yardımcı karakter betimlemesine örnek olarak şu ifade verilebilir: “Her zaman sıcak gülümsemesiyle Ana Öğretmen, öğrencileri kendilerini ifade etmeye ve sosyal becerilerini geliştirmeye teşvik ediyordu.”

Dikkat Çekici Bir Açılış Cümlesi Seçme

Açılış cümlesi, muhtemelen öykü metninin en belirleyici bölümüdür. Temel işlevi, okuyucunun dikkatini ilk andan itibaren çekmek, öykü boyunca hissedilecek duygusal tonu belirlemek ve anlatının hangi bakış açısından sunulacağını açık biçimde ortaya koymaktır. Aynı zamanda, ilerleyen bölümlerde neler yaşanacağına dair ipuçları vererek okuyucuyu bekleyen anlatı yolculuğuna hazırlamalıdır. Bu nedenle iyi bir açılış cümlesi yalnızca etkileyici değil, aynı zamanda açık ve anlamlı olmalıdır. Carol Gray, sosyal öykülerde yönlendirici ifadeler yerine betimleyici bir dil kullanılmasını önermektedir (Gray, 2015, s. 3). Bu öneri açılış cümleleri için de geçerlidir.

Açılış cümleleri, temel amaçlarını yerine getiremediklerinde etkisiz hâle gelirler. Bazen gereğinden fazla uzun ve karmaşık olabilir, bu da yaratmaları gereken etkiyi zayıflatır. Bazı durumlarda ise öykünün ana temasıyla açık bir bağlantı kuramazlar ve okuyucunun daha başlangıçta yönünü kaybetmesine neden olurlar. Ayrıca gereksiz bilgilerle yüklü olduklarında, yani anlam katmayan veya merak uyandırmayan ayrıntılar içerdiğinde de etkilerini kaybederler. Ancak en önemlisi, okuyucuyu öyküyle ilişki kurmaya davet eden o ilk duygusal ya da bilişsel bağı oluşturamadıklarında açılış cümleleri gücünü yitirir.

Etkili açılış cümleleri oluştururken değerlendirilebilecek bazı seçenekler şunlardır:

- *Merak uyandıran sorular.* Bir soruyla başlamak, okuyucunun dikkatini doğrudan çekebilir ve düşünmeye teşvik edebilir.

Örnek: “Bir grubun önünde konuşmadan önce heyecanlandığımız oldu mu hiç?”

- *Basit ve açık ifadeler.* Net bir ifade, belirsizliğe yer vermeden okuyucunun içeriğe odaklanmasını sağlayabilir.

Örnek: “Lucas, teneffüste arkadaş edinme konusunda yeni bir şey öğrenmeye hazırdı.”

- *Durumun kısa bir betimlemesi.* Belirli bir durumu betimlemek, okuyucuyu daha ilk cümleden itibaren öykünün bağlamına yerleştirebilir.

Örnek: “Öğrenciler ders çıkışında oyun oynamak için gruplar oluştururken güneş okul bahçesini aydınlatıyordu.”

2.4.2. Sonu Önceden Planlama, Tutarlı Bir Dil, Ton ve Üslup Kullanma, Dönüm Noktası veya Zirve Noktasına Yer Verme

Diğer anlatı türlerinden farklı olarak sosyal öykülerin temel amacı eğlendirmek değil; sosyal anlayışı geliştirmek, olayların öngörülmesini sağlamak ve uyum sağlayıcı tepkilerin öğrenilmesini desteklemektir. Bu amaca ulaşabilmek için sosyal öykülerin oluşturulma süreci, daha önce de belirtildiği gibi, dikkatli bir planlama gerektirir. Bu süreçte her anlatı unsuru belirli bir işlev üstlenmektedir.

Aşağıda, öykünün tutarlı, öngörülebilir, duygusal açıdan erişilebilir ve pedagojik olarak etkili olmasını sağlayan üç temel unsur ele alınacaktır. Bunlar: a) Sonu önceden planlamak, b) Tutarlı bir dil, ton ve üslup kullanmak, c) Bir dönüm noktası ya da zirve noktasına yer vermektir.

Sonu Önceden Planlama

Geleneksel anlatılarda son bölüm çoğu zaman aşamalı bir yaratıcı sürecin sonucu olarak ortaya çıkar. Ancak sosyal öykülerde son, en baştan planlanmalıdır çünkü son bölümün temel işlevi güven duygusu, öngörülebilirlik ve sosyal durumun nasıl çözümlendiğine ilişkin açık bir örnek sunmaktır.

Sosyal öykülerin temel amaçlarından biri, “belirli sosyal kuralları ele almak ve farklı sosyal bağlamlarda uygun tepki verme yollarını göstermek”tir (Sani-Bozkurt, Vuran ve Akbulut, 2017, s. 3). Bu nedenle öykü, sosyal bir olayın nasıl sonuçlanacağını öngörmeye yardımcı olmalıdır. Özellikle sosyal etkileşim alanında güçlük yaşayan bireylerde belirsizlik çoğu zaman kaygıya yol açmaktadır. Önceden planlanmış bir son, okuyucuyu öngörülebilir ve anlaşılır bir çözüme yönlendiren bir “yol haritası” işlevi görür ve karmaşık sosyal durumlarda kaygıyı azaltan bir sonuç sunar.

Sonun önceden planlanması, öykünün başlangıcı ile sonu arasında tematik bir bağlantı kurularak döngüsel bir yapı oluşturulmasına da olanak sağlar. Bu tutarlılık, öykünün vermek istediği mesajı güçlendirir ve duygusal anlamlandırmayı destekler.

Sosyal öykülerde genellikle dramatik sonlara yer verilmez ancak amaçlanan hedefe bağlı olarak farklı son türleri kullanılabilir:

- *Betimleyici son.* Durumun sonunda genellikle ne olduğunu açıklar ve rutin ile öngörülebilirliği pekiştirir.

Örnek: “Toplantı bittikten sonra öğrenciler sınıflarına dönerler.”

- *Duygusal son.* Karakterin nasıl hissettiğine odaklanır; duygular üzerinde çalışmayı ve öz değerlendirmeyi destekler.

Örnek: “Yeni bir şey denediğim için kendimle gurur duyuyorum.”

- *Öğrenmeye dayalı son.* Kazanılan bir beceriyi veya edinilen bir anlayışı vurgulayarak öykünün eğitsel amacını pekiştirir.

Örnek: “Artık yardıma ihtiyacım olduğunda yardım isteyebileceğimi biliyorum.”

Tutarlı Bir Dil, Ton ve Üslup Kullanma

Sosyal öykülerde dilsel tutarlılık büyük önem taşımaktadır çünkü tutarlı bir dil kullanımı bilişsel işlemeyi kolaylaştırmaktadır. Carol Gray (2018), sosyal öykülerde kullanılan dilin açık, somut ve doğrudan olmasını; yönlendirici olmaktan çok betimleyici bir nitelik

taşımasını, olumlu ve saygılı bir yaklaşım benimsemesini ve okuyucunun bilişsel düzeyine uygun olarak düzenlenmesini önermektedir.

Öykü boyunca kullanılan tonun da tutarlı olması gerekir. Genel olarak sosyal öykülerde tercih edilen ton; sakin, tarafsız, empatik ve güven verici bir tondur. Tonun aniden değişmesi (örneğin güven verici bir anlatımdan buyurgan bir anlatıma geçilmesi), anlatının bütünlüğünü bozabilir ve okuyucuda duygusal direnç oluşturabilir.

Anlatıcının bakış açısı açısından sosyal öyküler çoğunlukla şu biçimlerde yazılmaktadır:

- *Birinci tekil kişi anlatımı*, özdeşim kurmayı kolaylaştırmak amacıyla kullanılır.

Örnek: “Derin bir nefes almayı deneyebilirim.”

- *Üçüncü tekil kişi anlatımı*, anlatılan durumla belirli bir mesafenin korunmasının amaçlandığı durumlarda tercih edilir.

Örnek: “Carlos derin bir nefes almayı deneyebilir.”

Bu noktada da tutarlılık önemlidir. Anlatıcı bakış açısının gerekçe olmaksızın değiştirilmesi okuyucunun kafasını karıştırabilir ve öykünün anlaşılmasını zorlaştırabilir.

Dönüm Noktası veya Zirve Noktasına Yer Verme

Klasik anlatı kuramında zirve noktası (climax), öyküde gerilimin en yüksek düzeye ulaştığı ve durumun güçlüğünün doruk noktasına çıktığı andır. Çoğu zaman anlatının çözüm aşamasına yönelmesini sağlayan bir dönüm noktası ya da olay örgüsündeki önemli bir değişim bu aşamada gerçekleşir.

Sosyal öyküler yoğun dramatik unsurlardan kaçınsa da eğitsel amaçlarına uygun şekilde kurgulanmış daha yumuşak bir zirve noktası içerebilir. Geleneksel kurgu metinlerinden farklı olarak sosyal öykülerde zirve noktasının amacı şaşırtmak değil, anlamayı desteklemektir. Bu nedenle zirve noktası sakin ve tehdit edici olmayan bir nitelik taşımalı, açık ve anlaşılır olmalı ve öykünün temel hedefiyle doğrudan ilişkili olmalıdır. Sosyal öykülerde zirve noktası genellikle karakterin önemli bir karar vermesi, duygusal bir değişim yaşaması ya da belirli bir sosyal beceriyi uygulamasıyla ortaya çıkar.

Dönüm noktalarına ilişkin bazı örnekler aşağıda verilmiştir:

- *Örnek 1: Sırasını bekleme ile ilgili bir öykü*

“Konuşmak istediğimi hissettiğimde, üçe kadar sayabileceğimi ve sıramı bekleyebileceğimi hatırlıyorum.”

- *Örnek 2: Hayal kırıklığıyla baş etme ile ilgili bir öykü*
 - o “O anda derin bir nefes alıyorum ve stres topumu sıkıyorum.”

Zirve noktası, önceden planlanan son bölüm için zemin hazırlar. Karakter ilgili beceriyi kullandıktan ya da gerekli anlayışı geliştirdikten sonra, son bölüm bu davranışın olumlu sonuçlarını gösterir. Örneğin: “Derin bir nefes aldıktan sonra kendimi daha sakin hissediyorum.” Bu yapı, neden-sonuç ilişkisinin anlaşılmasını güçlendirir. Neden-sonuç ilişkilerinin açık biçimde gösterilmesi ise sosyal anlayışın geliştirilmesi açısından büyük öneme sahiptir.

Tablo 2.1. Sosyal Öykülerin Oluşturulmasında Temel Unsurlar

Öge	İşlevi	Açıklama	Örnek
Ortam	Bağlam sağlama	Fiziksel, sosyal ve duygusal bağlamı tanımlar.	Okul yemekhanesi
Karakterler	Özdeşim kurmayı destekleme	Duygusal bağ kurmayı ve model alma süreçlerini destekler.	Meraklı bir çocuk olan Lucas
Giriş Cümlesi	Dikkati çekme	Öykünün tonunu ve odağını tanıtır.	“Bir topluluğun önünde konuşmadan önce heyecanlandığım oldu mu hiç?”
Sonuç Bölümü	Öngörülebilirlik sağlama	Bir çözüm sunar ve kaygıyı azaltır.	“Yeni bir şey dendiğim için kendimle gurur duyuyorum.”
Dönüm Noktası/ Zirve Noktası	Temel anı vurgulama	Karar verme sürecini veya duygusal değişimi temsil eder.	“Derin bir nefes alıyorum.”
Dil, Ton ve Üslup	Tutarlılığı sağlama	Açıklık, tutarlılık ve erişilebilirliği sürdürür.	Sakin ve tarafsız bir ton

Kaynak: Gray (2010, 2015, 2018) temel alınarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur.

Bu bölümü özetleyecek olursak sosyal öykü oluşturma süreci yalnızca metin yazmaktan ibaret değildir; dikkatli ve sistematik bir planlama gerektirir. Bu bölümde, sosyal öykülerin anlatsal ve pedagojik etkililiğini sağlamada önemli rol oynayan bazı temel unsurlar ele alınmıştır. Bunlar; açık bir bağlam oluşturmak, akılda kalıcı karakterler geliştirmek, dikkat çekici bir açılış cümlesi seçmek, sonu önceden planlamak, tutarlı bir dil, ton ve üslup kullanmak ve bir dönüm noktası ya da zirve noktasına yer vermektir.

Jerome Bruner'in yaklaşımını izlersek anlatı yalnızca öykü anlatmanın bir yolu değil, aynı zamanda bir bilgi edinme ve dünyayı anlamlandırma biçimidir (Goldin, 2019). Bu açıdan bakıldığında sosyal öyküler, sosyal dünyayı anlamayı ve yorumlamayı destekleyen güçlü bir sosyal bilgi ve öğrenme aracı hâline gelmektedir.

2.5. Geleneksel Sosyal Öykülerden Dijital Sosyal Öykülere

2.5.1. OSB'li Çocuklar İçin Dijital Sosyal Öykülerin Yararları

Dijital formatta hazırlanan sosyal öyküler; görseller, ses kayıtları, videolar, animasyonlar ve etkileşimli öğeler içerebilmektedir. Bu nedenle erişilebilirlik, motivasyon ve öğrenme hızının kontrolü açısından çeşitli avantajlar sunmaktadır (Camilleri vd., 2024; Camilleri vd., 2022). Başlıca yararları aşağıda özetlenmiştir:

- **Değişime uyumun artması, daha iyi anlama ve kaygının azalması**

Smith ve arkadaşları (2020a), öğretmen değerlendirmelerine ve izleme çalışmalarına dayanarak okul ortamlarında ve gerçek yaşam bağlamlarında dijital araçlarla sunulan sosyal öykülerin, durumun daha iyi anlaşılmasına katkı sağladığını ve yaklaşan değişiklikler ya da olaylarla ilgili kaygıyı azalttığını belirlemiştir.

- **Hedeflenen davranışlarda gelişme ve problem davranışlarda azalma (bazı profillerde)**

Hanrahan ve arkadaşları (2020), dijital bir platform kullanılarak yürütülen randomize bir pilot çalışmada, izleme sürecinde de devam eden davranış değişiklikleri bildirmiştir. Benzer şekilde, öğretmenlerin birkaç hafta boyunca Dijital Sosyal Öyküler uyguladığı okul temelli bir pilot çalışmada; davranış, durumun anlaşılması ve kaygı düzeyi gibi hedeflenen alanlarda anlamlı gelişmeler gözlenmiş ve bazı etkilerin izleme sürecinde de sürdüğü görülmüştür (Smith vd., 2020a).

- **Sınıf etkinliklerinde dikkat süresinin ve göreve odaklanmanın artması (değişken sonuçlar)**

iPad üzerinden sunulan sosyal öykülerin, otizmlili küçük çocuklarda göreve odaklanma davranışını artırdığı bildirilmiştir ancak bu etki tüm katılımcılarda aynı düzeyde görülmemiştir (Vandermeer vd., 2015). Benzer şekilde, iPad tabanlı sosyal öykülerle gerçekleştirilen bir pilot çalışmada sınıf içi davranışlarda gelişmeler gözlenmiş; örneğin öğretmenlerin öğrencileri yeniden yönlendirme gereksiniminde azalma olduğu rapor edilmiştir (Bordoff-Gerken ve Asaro-Saddler, 2021).

- **Sosyal iletişim becerilerinde gelişme**

Sosyal öyküler dijital video modelleme ile birleştirildiğinde; selam verme, oyuna davet etme ve uygun biçimde karşılık verme gibi belirli sosyal davranışlarda gelişmeler gözlenmiştir. Ayrıca bu becerilerin farklı ortamlar, materyaller ve kişiler arasında genellenebildiği; buna eşlik eden iletişim ve sosyal katılım düzeylerinde de artış olduğu bildirilmiştir (Litras vd., 2010). Tek-denekli araştırma desenleriyle yürütülen çalışmalarda da Dijital Sosyal Öyküler aracılığıyla sosyal becerilerde gelişme ve istenmeyen davranışlarda azalma (ya da istenen davranışlarda artış) rapor edilmiştir (Safi vd., 2022).

- **Motivasyonun artması (özellikle etkileşimli formatlarda)**

Öykü içinde karar verme ve anında geri bildirim alma gibi etkileşimli tasarım özellikleri, daha yüksek motivasyon algısıyla ilişkilendirilmiştir. Bu özelliklerin kullanılabilirliği ve katılımı artırdığı; yalnızca hedeflenen davranışlarda değil, bazı hedeflenmeyen becerilerde de gelişmelere katkı sağladığı belirtilmiştir (Sani-Bozkurt vd., 2017). SOFA uygulaması aracılığıyla geniş çaplı veri toplanan bir çalışmada ise Dijital Sosyal Öykülerin özellikle sözel becerileri gelişmiş küçük yaşlardaki otizmliler için daha etkili olabildiği gözlenmiştir. Örneğin yetişkin değerlendirmelerinde hedef davranışa yakınlık düzeylerinin arttığı görülmüş; ayrıca otizmliler sosyal öyküleri diğer gruplara kıyasla daha eğlenceli bulduklarını ifade etmişlerdir (Camilleri vd., 2024).

- **Ebeveynler ve uzmanlar tarafından uygulama bütünlüğünün artmasına bağlı “dolaylı” yararlar**

Sosyal öykülerden elde edilen sonuçlardaki değişkenlik çoğu zaman öykülerin nasıl hazırlandığı ve nasıl uygulandığıyla ilişkilidir. Dijital Sosyal Öyküler, ebeveynlerin ve uzmanların sosyal öykü geliştirme konusundaki bilgi ve becerilerini artırmaya yardımcı olabilmekte (Camilleri vd., 2022) ve öğretmenleri normal okul ortamlarında sosyal öyküleri yüksek uygulama bütünlüğüyle kullanmaya teşvik edebilmektedir (Smith vd., 2020a). Bu durum önemlidir çünkü uygulamanın daha tutarlı biçimde yürütülmesi, sosyal öykülerden elde edilen yararın en üst düzeye çıkmasını sağlamaktadır (Camilleri vd., 2022; Smith vd., 2021).

2.5.2. Etkili Dijital Sosyal Öykülerin Tasarım İlkeleri

Dijital Sosyal Öyküler özellikle uygun şekilde tasarlandıklarında, açık hedeflere sahip olduklarında ve bu sistemin ayırt edici özelliklerinden yararlanacak biçimde

uygulandıklarında, otizmli çocuklar için önemli yararlar sağlayabilmektedir (Camilleri vd., 2024; Smith vd., 2020a).

“İyi uygulama” olarak kabul edilen genel özellikler hem anlatı niteliğiyle (bir sosyal öyküyü etkili kılan unsurlar) hem de dijital nitelikle (dijital formatın sunduğu katkılar; özellikle anlamayı, motivasyonu ve uygulama bütünlüğünü artırmaya yönelik özellikler) ilişkilidir.

Anlatı Niteliğine İlişkin Özellikler

Anlatı niteliğini belirleyen özellikler şunlardır:

- Her öykü için tek ve açık bir hedef belirlenmesi, birden fazla davranışsal veya sosyal hedefin aynı öykü içinde bir araya getirilmesinden kaçınılması (Hanrahan vd., 2020).
- Önceden bilgi toplanması ve çocuğun bakış açısının öğrenilmesi, böylece bağlamın çocuğun perspektifinden anlaşılması ve çerçevelendirilmesi (Hanrahan vd., 2020).
- Uygun bir yapı kullanılması, öykünün başlık, giriş, gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşması (Hanrahan vd., 2020; Pane vd., 2015).
- Kapsamlı bağlamsallaştırma yapılması, belirsizliği azaltmak ve durumu öngörülebilir hâle getirmek amacıyla mümkün olduğunca çok sayıda ilgili soruya (nerede, ne zaman, kim, ne, nasıl ve neden) yanıt verilmesi (Hanrahan vd., 2020).
- Cümle türleri arasında uygun bir denge kurulması ve önerilen oranlara uyulması, yönlendirici cümlelere kıyasla betimleyici, bakış açısı ve doğrulayıcı cümlelere öncelik verilmesi (örneğin her 0-1 yönlendirici cümleye karşılık 2-5 betimleyici/ bakış açısı/ doğrulayıcı cümle kullanılması). Böylece öykü, bir talimatlar dizisine dönüşmeden bilgilendirici ve rehberlik edici niteliğini korur (Bucholz, 2012; Pane vd., 2015; Hanrahan vd., 2020).
- Öykünün tekrar tekrar gözden geçirilmesi ve geliştirilmesi, yani belirlenen ölçütler karşılanıncaya kadar düzenleme ve iyileştirme yapılması (Hanrahan vd., 2020).

Bireyselleştirilmiş Uyarılama

Araştırmalar, bireyselleştirmenin yalnızca görsel veya estetik bir düzenleme olmadığını, aynı zamanda içerikle ilgili unsurları da etkilemesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bunlar arasında:

- Çocuğun becerilerine, öğrenme stiline ve ilgi alanlarına uygun düzenlemeler yapılması (Hanrahan vd., 2020),
- Kişiselleştirilmiş ve gerçekçi görsellerin/ fotoğrafların kullanılması (örneğin çocuğun kendisinin, sınıfının veya gerçek materyallerin fotoğrafları) ve bunların anlamlı biçimde öyküye entegre edilmesi (Hanrahan vd., 2020; Pane vd., 2015),
- Öngörülebilirliği desteklemek amacıyla tutarlı bir formatın kullanılması (aynı şablonun tercih edilmesi) ve dilsel yükün kontrol altında tutulması (Pane vd., 2015) yer almaktadır.

İşlevle Uyumlu İçerik ve Alternatif Davranış Öğretimi (Hedef Davranışları Azaltmak veya Artırmak Olduğunda)

Sosyal öyküler davranış değişikliği amacıyla kullanıldığında, öykü içeriğinin davranışın işlevi ve öğretilecek alternatif davranışlarla sistematik biçimde ilişkilendirilmesi gerekmektedir.

- Öykünün işlevsel bir hipoteze dayandırılması (işlevsel değerlendirme sonuçlarından yararlanılarak), böylece anlatılan durumun ve önerilen davranışların hedef davranışın işleviyle tutarlı olması (Pane vd., 2015),
- Uygun alternatif davranışların öyküye dâhil edilmesi (örneğin işlevsel biçimde yardım isteme davranışı) ve çocuğun öyküyü ne ölçüde anladığının sorular aracılığıyla değerlendirilmesi (Pane vd., 2015).

Öğretim Tasarımına İlişkin Kararlar

Dijital formatlarda, teknolojinin öğrenmeyi desteklemesini ve dikkat dağıtıcı bir unsur hâline gelmemesini sağlamak için ek tasarım kararlarının alınması gerekmektedir.

- Çoklu ortam öğelerinin amaçlı kullanımı, erişilebilirliği ve motivasyonu artırmak amacıyla metnin görsel (statik veya dinamik) ve işitsel desteklerle birleştirilmesi ancak öğrenme açısından anlam taşımayan süsleyici unsurlardan kaçınılması (Sani-Bozkurt vd., 2017; Hanrahan vd., 2020).
- Anlamlı etkileşimlilik, çocuğun öykü içinde bağımsız olarak ilerleyebilmesine, seçimler yapabilmesine, sistemden geri bildirim alabilmesine ve güvenli bir

ortamda deneme-yanılma yoluyla öğrenebilmesine olanak tanınması (Sani-Bozkurt vd., 2017).

- Otizmli bireylere uygun kullanıcı dostu bir arayüz tasarımı, sadelik, tutarlılık, öngörülebilirlik ve dikkat dağıtıcı unsurların azaltılması ilkelerine dayanmalıdır. Tasarım kararları, aileler ve öğretmenlerle belirlenen gereksinimler doğrultusunda alınmalı ve sürekli iyileştirme döngüleriyle geliştirilmelidir (Sani-Bozkurt vd., 2017).
- Erişilebilirlik özelliklerinin sağlanması, örneğin metinden sese dönüştürme işlevleri, farklı okuma modları, okuma hızını kontrol etme seçenekleri ve sosyal öykülerin hazırlanması ile uygulanmasında uygulama bütünlüğünü destekleyen araçların kullanılması (Camilleri vd., 2022; Camilleri vd., 2024).

Süreç Niteliği (Nasıl Geliştirildikleri ve Doğrulandıkları)

Son olarak, yüksek kaliteli Dijital Sosyal Öykülerin geliştirilmesi için sistematik geliştirme ve doğrulama süreçlerine ihtiyaç vardır. Bu süreçler, öykülerin gerçek yaşam bağlamlarında uygun, kullanışlı ve işlevsel olmasını sağlamayı amaçlamaktadır.

- Ortak tasarım (co-design) yaklaşımının benimsenmesi, ailelerin, öğretmenlerin, uzmanların ve otizmli çocukların geliştirme sürecine katılımının sağlanması; böylece öykülerin gerçek yaşam koşullarına uygun ve kullanılabilir olmasının güvence altına alınması (Sani-Bozkurt vd., 2017; Hanrahan vd., 2020).
- İçerik doğrulamasının yapılması, özellikle sosyal öykü kütüphanelerinde uzman ve kullanıcı görüş birliğine dayalı yöntemlerden (örneğin Delphi tekniği) yararlanılması ve içeriklerin ev, okul ve toplum gibi farklı bağlamları ile çeşitli duygusal durumları kapsayacak biçimde hazırlanması (Ghanouni vd., 2019).

2.6. Yansıtıcı Sorular

1. Yazım Süreci ve Anlatım Dili

- İlk Sosyal Öykünüzü yazma sürecini düşünün. Saygılı, açık ve yönlendirici olmayan bir anlatım dilini korumanın hangi yönleri sizin için daha zorlayıcı, hangileri ise daha doğal gelebilir?
- Cümlelerin farklı şekillerde ifade edilmesinin öykünün tonunu nasıl etkilediğini değerlendirin. Betimleyici veya bakış açısına dayalı cümleler, yönlendirici ifadelerle karşılaştırıldığında çocuğun durumu anlamasını nasıl etkileyebilir?

2. Betimleyici ve Bakış Açısına Dayalı Bileşenler

- Bir durumda ne olduğunu (kim, nerede, ne zaman ve neden) açıklamanın, çocuğa yalnızca ne yapması gerektiğini söylemekten farklı olarak nasıl bir değer taşıdığını düşünün. Bu yaklaşım sosyal durumların daha derinlemesine anlaşılmasını nasıl destekleyebilir?
- Öyküye diğer insanların düşünce ve duygularının dâhil edilmesinin, çocuğun kendi bakış açısından farklı perspektifleri anlamasını nasıl etkileyebileceğini değerlendirin.

3. Yapı, Planlama ve Öngörülebilirlik

- Sosyal Öykünün açık bir başlangıç, öngörülebilir bir olay dizisi ve yumuşak bir dönüm noktası içeren yapısının, çocuğun güven duygusunu ve anlama düzeyini nasıl etkileyebileceğini düşünün.
- Akılda kalıcı karakterler, tanıdık durumlar veya ilgi çekici bir açılış cümlesi gibi unsurların dikkat, motivasyon ve öyküyle duygusal bağ kurma sürecini nasıl destekleyebileceğini değerlendirin.

4. Bireyselleştirme ve İş Birliği

- Çocuğun ilgi alanlarının, deneyimlerinin ve iletişim tarzının bir Sosyal Öykünün tasarımını nasıl etkileyebileceğini düşünün. Bireyselleştirme, çocuğun katılımını ve öykünün onun için anlamlı olmasını nasıl artırabilir?
- Ebeveynler veya bakım verenlerle iş birliği yapılmasının, etik sınırlar ve mahremiyet ilkeleri korunarak öykünün içeriğini ve gerçekliğini nasıl zenginleştirebileceğini değerlendirin.

5. Dijital Tasarıma İlişkin Hususlar

- Görseller, ses öğeleri, animasyonlar veya etkileşimli özellikler gibi dijital unsurların rolünü düşünün. Bu öğeler hangi durumlarda anlamayı ve katılımı destekleyebilir, hangi durumlarda dikkat dağıtıcı hâle gelebilir?
- Dijital araçların; öğrenme hızı, görsel açıklık ve erişilebilirlik gibi özellikler açısından öykülerin bireysel öğrenme profillerine uyarlanmasına nasıl olanak sağlayabileceğini değerlendirin.

6. Pedagojik ve Yansıtıcı Uygulamalar

- Sosyal Öykülerin temel amacının yalnızca davranışı düzeltmek değil, sosyal anlayışı geliştirmek olduğu düşüncesi üzerine düşünün. Bu bakış açısı, çocuklara öğretme veya onları destekleme yaklaşımınızı nasıl etkileyebilir?

- Bir Sosyal Öykünün çocuğun gelişimini desteklediğini nasıl fark edebileceğinizi değerlendirin. Davranışlarda, katılım düzeyinde veya duygusal tepkilerde gözlenen ne tür değişiklikler olumlu bir etkiye işaret edebilir?

BÖLÜM 3. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN TASARIMI: İLKELER, TEKNOLOJİLER VE ARAÇLAR

Bölüme Genel Bakış

Bu bölüm, OSB’li çocuklar için **Dijital Sosyal Öykülerin** geliştirilmesi, tasarlanması ve uygulanmasına odaklanmaktadır. Önceki bölümlerde ele alınan kuramsal temeller ve eğitsel gerekçeler üzerine inşa edilen bu bölümde, geleneksel sosyal öykülerin pedagojik bütünlüğü korunarak dijital teknolojiler aracılığıyla nasıl zenginleştirilebileceği açıklanmaktadır.

Bu bölümde aşağıdaki konular ele alınmaktadır:

- Video temelli, fotoğraf temelli, illüstrasyon temelli, stop-motion, 2D/ 3D animasyon, kodlama tabanlı etkileşimli öyküler ve yapay zekâ destekli öyküler dâhil olmak üzere Dijital Sosyal Öykülerin temel türleri.
- Temel sunum yazılımlarından gelişmiş animasyon ve yapay zekâ destekli platformlara kadar, Dijital Sosyal Öykülerin oluşturulmasında kullanılabilecek çoklu ortam öğeleri ve araçları.
- Dijital Sosyal Öykülerde kullanılacak çoklu ortam bileşenlerinin seçimi ve bütünleştirilmesine rehberlik eden pedagojik ilkeler ve tasarım ölçütleri; böylece öykülerin gelişimsel açıdan uygun, erişilebilir ve ilgi çekici olmasının sağlanması.
- Dijital Sosyal Öykülerin uygulamalı olarak oluşturulmasını desteklemek amacıyla hazırlanan uygulama adımları, örnekler ve çevrim içi kaynaklara yönelik yönlendirmeler.

Bu bölümün sonunda okuyucular, teknolojinin sunduğu olanakları eğitsel hedefler ve bireysel öğrenen gereksinimleriyle nasıl uyumlu hâle getireceklerini anlayacak; böylece etkili ve kişiselleştirilmiş Dijital Sosyal Öyküler tasarlayabilecek bilgi ve beceriye sahip olacaklardır.

Bölümün Amaçları

Bu bölümün tamamlanmasının ardından okuyucuların aşağıdaki yeterlikleri kazanmaları beklenmektedir:

1. Dijital Sosyal Öykülerin farklı türlerini **tanımlayabilmek** ve **birbirinden ayırt edebilmek**, ayrıca her bir türün eğitimsel amaçlarını açıklayabilmek (örneğin video temelli, fotoğraf temelli, illüstrasyon temelli, animasyon temelli, kodlama tabanlı ve yapay zekâ destekli sosyal öyküler).
2. OSB’li çocuklarda anlama, motivasyon ve katılımı desteklemek amacıyla çoklu ortam öğelerini seçerken **pedagojik ilkeleri uygulayabilmek**.
3. Farklı platform ve araçları kullanarak Dijital Sosyal Öyküler **planlayabilmek, tasarlayabilmek ve üretebilmek**; aynı zamanda içeriği bireysel öğrenen özelliklerine ve farklı bağlamlara uygun biçimde uyarlayabilmek.
4. **Etkileşimlilik ve kişiselleştirme unsurlarını etkili biçimde bütünleştirebilmek**; bunu yaparken her çocuğun bilişsel, duyuşsal ve iletişimsel gereksinimlerini dikkate alabilmek.
5. Dijital Sosyal Öykülerin eğitsel niteliğini **değerlendirebilmek** ve bu konuda **yansıtıcı düşünme** becerisi geliştirebilmek; ayrıca sosyal-duyuşsal öğrenme hedefleriyle uyumunu analiz edebilmek.

3.1. Dijital Sosyal Öykü Türleri, Özellikleri ve Tasarım İlkeleri

Dijital Sosyal Öyküler, çok çeşitli dijital formatlarda oluşturulabilmekte ve sunulabilmektedir. Bu durum, eğitimcilerin ve uygulayıcıların Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların bilişsel, duyuşsal ve iletişimsel gereksinimlerine en uygun yaklaşımı seçmelerine olanak sağlamaktadır.

Bu öyküler; bağımsız uygulamalar, web tabanlı sistemler ve tablet tabanlı yazılımlar gibi farklı platformlar aracılığıyla uygulanmaktadır (Boşnak ve Turhan, 2020). Ayrıca metin, görsel, sesli anlatım, animasyon, video modelleme ve kişiselleştirilmiş fotoğraflar gibi çoklu ortam bileşenlerini bir araya getirebilmektedir (Almutlaq ve Martilla, 2018; Lau ve Win, 2018; Sansosti ve Powel-Smith, 2008; Smith vd., 2021). Pedagojik açıdan bakıldığında, her bir bileşenin **belirli öğrenme hedeflerini desteklemek** ve bireysel öğrenen özelliklerine uyum sağlamak amacıyla bilinçli bir şekilde seçilmesi gerekmektedir.

Dijital Sosyal Öyküler İçin Temel Tasarım İlkeleri

1. **Çocuk Merkezli Bakış Açısı** – Öyküler çocuğun bakış açısından yazılmalı; yalnızca davranışın nasıl olması gerektiğini söylemek yerine anlama, sosyal-duygusal farkındalık ve başa çıkma stratejilerine odaklanmalıdır (Hanrahan vd., 2020).
2. **Açıklık ve Yapılandırılmışlık** – Görsel ve metinsel bilgiler kısa, somut ve mantıksal bir sıra içinde sunulmalıdır. Böylece bilişsel yük azaltılabilir. Kullanılan çoklu ortam öğeleri ise temel adımları veya sosyal ipuçlarını destekleyici nitelikte olmalıdır.
3. **Kişiselleştirme ve İlgililik** – Öyküler, çocuğun ilgi alanlarına, gelişim düzeyine ve günlük yaşam deneyimlerine göre uyarlanmalıdır. Kişiselleştirme; tanıdık karakterlerin, ortamların veya özel olarak oluşturulmuş avatarların kullanılmasını içerebilir. Bu tür düzenlemeler çocuğun katılımını ve ilgisini artırabilmektedir (Tian Ying, Mat Sah ve Lim Abdullah, 2016).
4. **Etkileşimli ve Çok Duyulu Katılım** – Etkileşimli özellikler kullanıldığında bunlar amaçlı ve planlı biçimde tasarlanmalıdır. Amaç, çocuğun katılımını artırmak ve hedeflenen becerilerin tekrar edilmesini desteklemektir. Bu özellikler arasında dokunmatik gezinme, yanıt verme fırsatları, sesli geri bildirimler ve neden-sonuç ilişkilerine dayalı etkileşimler yer alabilir. Bu yaklaşım özellikle tablet tabanlı uygulamalarda önem taşımaktadır (Lau ve Win, 2018).
5. **Tutarlılık ve Öngörülebilirlik** – Dijital öykülerde kullanılan üslup, ton ve yapı tutarlı olmalıdır. Temel sosyal adımların veya sosyal ipuçlarının tekrar edilmesi öğrenmeyi desteklemekte ve OSB’li çocuklarda kaygının azalmasına katkı sağlamaktadır.
6. **Öğrenme Hedefleriyle Uyum** – Animasyonlar, videolar veya etkileşimli öğeler gibi çoklu ortam bileşenleri belirli bir amaca hizmet etmelidir. Bu öğeler, öykünün hedeflediği sosyal ya da duygusal beceriyi desteklemek amacıyla kullanılmalı; yalnızca teknolojik açıdan ilgi çekici görünmeleri için eklenmemelidir.
7. **İş Birliği ve Esneklik** – Web tabanlı platformlar, öğretmenlerin, ebeveynlerin ve akranların sürece katkı sunabilmesine olanak sağlamalıdır. Böylece kaynak paylaşımı kolaylaşmakta ve kapsayıcı eğitim ortamlarında esnek uygulamalar geliştirilebilmektedir (Lau ve Win, 2018).

Araştırmalar incelendiğinde, Dijital Sosyal Öykülerin çoğunlukla metin, görsel destekler ve ses bileşenlerini birlikte kullandığı görülmektedir. Bazı çalışmalar, yapılandırılmış öğretim rehberliği ile bütünleştirilmiş animasyon öğelerinin kullanımını bildirmektedir (Smith vd., 2021). Diğer çalışmalarda ise sosyal öykülerin video modelleme stratejileriyle birlikte kullanıldığı belirtilmektedir (Sansosti ve Powel-Smith, 2008). Bu örnekler, dijital formatların geleneksel kâğıt temelli sosyal öyküleri nasıl geliştirebildiğini ve onları daha **dinamik, etkileşimli ve modellemeye dayalı öğrenme deneyimlerine** dönüştürebildiğini göstermektedir.

Kişiselleştirme, dijital öykü tasarımının temel ilkelerinden biri olmaya devam etmektedir. Sosyal öykülere yönelik geliştirilen birçok uygulama; tekrar, anında geri bildirim ve kontrol edilebilir ilerleme hızı gibi özellikler sunan yapılandırılmış öğrenme ortamları sağlamakta ve bu özellikler bireysel öğrenenlerin gereksinimlerine göre uyarlanmaktadır (Smith vd., 2021). Eğitimciler, en uygun çoklu ortam bileşenlerini ve etkileşim özelliklerini seçerek OSB’li çocukların **derse katılımını, anlama düzeylerini ve sosyal-duygusal öğrenme çıktılarını en üst düzeye çıkarabilmektedirler.**

Şekil 3.1.

Geleneksel Sosyal Öykülerden Dijital Sosyal Öykülere Geçiş



Dijital teknolojilerin eğitim uygulamalarına entegrasyonu, Sosyal Öykülerin kullanım olanaklarını genişleterek onları statik anlatı araçlarından dinamik ve etkileşimli öğrenme

kaynaklarına dönüştürmüştür. Geleneksel Sosyal Öyküler genellikle basılı metinler şeklinde hazırlanmakta, basit çizimler veya fotoğraflarla desteklenmekte ve çoğu zaman bir öğretmen, terapist ya da ebeveyn tarafından sesli olarak okunmaktaydı.

Bu geleneksel formatlar günümüzde de değerini ve etkililiğini korumaktadır. Bununla birlikte, dijital teknolojilerdeki gelişmeler; çoklu ortam ve etkileşimli bileşenler içeren Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) geliştirilmesine olanak sağlamıştır. Dijital formatlar, öykülere sesli anlatım, animasyonlar, etkileşimli görseller ve çocuğun kendi sınıfına ait fotoğraflar ya da tanıdığı yetişkinlerin ses kayıtları gibi kişiselleştirilmiş içeriklerin eklenmesine imkân vermektedir.

Bu dijital özellikler, özellikle görsel desteklerden ve çoklu duyuşal öğrenme ortamlarından yararlanan çocuklarda anlamayı ve katılımı artırabilmektedir. Etkileşimli bileşenler aynı zamanda çocukların öyküye aktif olarak katılmalarını teşvik ederek öyküyü keşfetmelerine, önemli bölümleri tekrar gözden geçirmelerine ve sosyal beklentileri daha iyi anlamalarına yardımcı olabilmektedir.

Ayrıca dijital araçlar, öğretmenlerin öyküleri sınıf içindeki değişen durumlara göre kolayca uyarlamalarına ve güncellemelerine olanak tanımaktadır. Bu durum, Dijital Sosyal Öyküleri bireysel öğrenme gereksinimlerine daha duyarlı ve daha esnek bir araç hâline getirmektedir.

Bu yönüyle Dijital Sosyal Öyküler, geleneksel Sosyal Öykülerin temel pedagojik ilkelerini korurken çoklu ortamla öğrenme, erişilebilirlik ve kişiselleştirme olanakları sayesinde onların eğitimsel potansiyelini daha da genişletmektedir.

3.1.1. Video Temelli Sosyal Öyküler

En yaygın kullanılan formatlardan biri video temelli sosyal öykülerdir. Bu yaklaşımda, önceden planlanmış bir senaryoya bağlı kalınarak cep telefonu, tablet veya video kamera kullanılarak kısa videolar kaydedilir. Öykü, tek ve kesintisiz bir çekim şeklinde hazırlanabileceği gibi, ayrı sahneler hâlinde de kaydedilebilir. Ayrı sahneler kullanıldığında, bunlar daha sonra temel video düzenleme yazılımları yardımıyla birleştirilerek bütüncül bir video oluşturulabilir.

Video temelli sosyal öyküler, sosyal durumları somut ve gerçekçi bir biçimde sunmaları nedeniyle özellikle etkilidir. Ayrıca çocukların uygun davranışları, yüz ifadelerini, ses tonunu ve ilgili çevresel ipuçlarını doğrudan gözlemlerine olanak tanır. Bu durum, sosyal durumların anlaşılmasını ve öğrenilen becerilerin farklı ortamlara genellenmesini destekleyebilmektedir.

Video Temelli Bir Sosyal Öykü Hazırlamak İçin Öneriler

1. Videonun nasıl kaydedileceğine karar verin (hangi cihazın kullanılacağı ve çekimin tek seferde mi yoksa ayrı bölümler hâlinde mi yapılacağı).
2. Kayıt sürecine başlamadan önce senaryoyu ayrıntılı biçimde planlayın.
3. Sosyal öykü yazım ilkelerine uygun cümleler hazırlayın.
4. Senaryoyu katılımcılarla prova edin ve gerekirse deneme çekimleri gerçekleştirin.
5. Öyküyü kaydedin ve en uygun görüntüleri seçin.
6. Öykü ayrı bölümler hâlinde kaydedildiyse, video düzenleme yazılımı kullanarak bu bölümleri tek ve bütünlüklü bir videoda birleştirin.
7. Uygun görülmesi hâlinde düşük ses düzeyinde arka plan müziği ekleyin ve müziğin anlatımı ya da içeriğin anlaşılmasını engellemediğinden emin olun.

İnternette örnek: <https://www.youtube.com/watch?v=KiZSUcnyyzw>

Kanal: <https://www.youtube.com/@socialstories9001>

3.1.2. Fotoğraf Temelli Sosyal Öyküler

Yaygın olarak kullanılan bir diğer Dijital Sosyal Öykü türü, sesli anlatımla desteklenen fotoğraf temelli sosyal öykülerdir. Bu format, alan yazında zaman zaman *photo-voice stories* (fotoğraf-ses öyküleri) olarak da adlandırılmaktadır. Bu yaklaşımda, gerçek yaşamdan ilgili fotoğraflar çekilir veya toplanır.

Daha sonra bu fotoğraflar, basit video düzenleme ya da sunum yazılımları kullanılarak bir öykü oluşturacak şekilde sıralanır. Sosyal durumu açıklamak amacıyla sesli anlatım eklenir ve uygun görüldüğü durumlarda arka plan müziği de kullanılabilir.

Fotoğrafların, ses kayıtlarının ve arka plan müziğinin bir araya getirilmesinde hem video düzenleme yazılımları hem de sunum programları kullanılabilir. Bu yöntem uygulama açısından oldukça kolaydır ve özellikle gerçek yaşamdan alınmış görsel referanslardan

yararlanan, işitsel destekle güçlendirilmiş öğrenme ortamlarından fayda sağlayan küçük yaştaki çocuklar için oldukça uygundur.

Fotoğraf Temelli Sosyal Öykü Hazırlama Aşamalarına İlişkin Öneriler

1. Hangi konuda bir öykü hazırlayacağınıza karar verin.
2. Senaryonuzu planlayın.
3. Gerekli fotoğrafları çekin ve bir araya getirin.
4. Öyküde kullanacağınız her fotoğraf için, sosyal öykü yazım ilkelerine uygun cümleler hazırlayın.
5. Ses kayıtlarını oluşturun.
6. Fotoğrafları ve ses kayıtlarını birleştirmek için bir video düzenleme yazılımı veya sunum programı kullanın.
7. Uygun görmeniz hâlinde düşük ses düzeyinde bir arka plan müziği ekleyin.

İnternette örnek (PDF formatında fotoğraf temelli sosyal öykü şablonları da içermektedir): <https://undivided.io/resources/undivideds-school-visual-stories-library-3224>

3.1.3. İllüstrasyon Temelli Sosyal Öyküler

Yaygın olarak kullanılan bir diğer Dijital Sosyal Öykü türü illüstrasyon temelli sosyal öykülerdir. Bu formatta sosyal durumları, rutinleri veya davranışları temsil etmek amacıyla gerçek yaşam fotoğrafları yerine çizimler veya illüstratif görseller kullanılmaktadır.

Bu illüstrasyonlar öğretmen tarafından hazırlanabilir, mevcut görsel kütüphanelerden seçilebilir ya da dijital çizim araçları ve illüstrasyon yazılımları kullanılarak oluşturulabilir. Görseller hazırlandıktan sonra, basit video düzenleme veya sunum yazılımları yardımıyla anlamlı bir sıra içerisinde düzenlenerek bütünlüklü bir öykü oluşturulur. Daha sonra sosyal durumu açıklamak amacıyla sesli anlatım eklenir ve uygun görüldüğü durumlarda arka plan müziği kullanılabilir.

İllüstrasyon temelli sosyal öyküler, fotoğraf temelli öykülere kıyasla daha fazla esneklik sunmaktadır. Çünkü eğitimcilerin çevresel ayrıntıları sadeleştirmelerine, temel davranışları veya duyguları vurgulamalarına ve gereksiz görsel ayrıntıları ortadan

kaldırmalarına olanak tanımaktadır. Bu format, özellikle gerçek fotoğraflardan kolayca dikkatleri dağılan ya da sembolik ve stilize edilmiş görsellere daha olumlu tepki veren çocuklar için yararlı olabilmektedir. Fotoğraf temelli sosyal öykülerde olduğu gibi, illüstrasyon temelli sosyal öyküler de görsel ve işitsel desteği bir araya getirmektedir. Bu nedenle küçük yaştaki çocuklar ve sosyal deneyimlerin açık, yapılandırılmış temsillerinden yararlanan öğrenenler için uygun bir seçenek oluşturmaktadır.

İllüstrasyon Temelli Sosyal Öykü Hazırlamaya Yönelik Öneriler

1. Konuyu belirleyin ve senaryoyu dikkatli bir şekilde planlayın.
2. Durumun her aşamasını açık biçimde temsil edecek illüstrasyonları veya görselleri oluşturun ya da seçin.
3. Sosyal öykü yazım ilkelerine uygun, kısa ve anlaşılır cümleler hazırlayın ve bunları ilgili illüstrasyonlarla eşleştirin.
4. Seslendirme kaydını tamamladıktan sonra, görselleri ve ses dosyalarını video düzenleme ya da sunum yazılımı kullanarak birleştirin.
5. Tercih ederseniz, anlatımın önüne geçmeyecek şekilde düşük ses düzeyinde yumuşak bir arka plan müziği ekleyebilirsiniz.

İllüstrasyon temelli sosyal öykü şablonları ve görsel öykü kaynakları çevrim içi ortamda yaygın olarak bulunmaktadır. Bu kaynaklar arasında PDF formatında hazırlanmış görsel öykü kütüphanelerinin yanı sıra, sosyal anlayışı ve iletişim becerilerini desteklemek amacıyla geliştirilmiş animasyonlu veya illüstrasyon temelli öykü koleksiyonları da yer almaktadır. Bu tür kaynaklara örnek olarak şunlar verilebilir:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLOUQCTegHBlxCsZcKlDe3TLwh3ZvQ1SXF>
<https://autismlittlelearners.com/autism-little-learners-social-stories/>

3.1.4. Stop-Motion Animasyon Temelli Sosyal Öyküler

Stop-motion animasyon temelli sosyal öyküler, daha yaratıcı ancak aynı zamanda daha fazla zaman ve emek gerektiren bir alternatif sunmaktadır.

Bu tür öyküler, çizimler kullanılarak ya da oyuncaklar, oyun hamurundan yapılmış figürler veya günlük yaşamda kullanılan çeşitli nesnelere sahneler oluşturularak hazırlanabilmektedir. Stop-motion tekniğiyle sosyal öykü oluşturmak için, nesnelere her

kare arasında küçük hareketlerle yeniden konumlandırılmalı ve her hareketten sonra bir fotoğraf çekilmelidir. Daha sonra bu fotoğraflar sıralı biçimde bir araya getirilir.

Fotoğraflar ardışık olarak video şeklinde oynatıldığında nesnelere hareket ediyormuş gibi görünür. Bu nedenle tüm fotoğrafların bir video düzenleme yazılımı kullanılarak birleştirilmesi gerekmektedir. Bu teknik sabır ve dikkat gerektirse de basitleştirilmiş uygulamaları oturma, yürüme veya sıra bekleme gibi temel davranışların, duyguların ya da rutinlerin gösterilmesinde etkili olabilmektedir.

Stop-Motion Animasyon Temelli Sosyal Öykü Hazırlama Aşamalarına İlişkin Öneriler

1. Hangi konuda bir öykü hazırlayacağınıza karar verin.
2. Senaryonuzu planlayın.
3. Her küçük hareketten sonra bir fotoğraf çekin ve tüm fotoğrafları bir araya getirin.
4. Öyküde kullanacağınız her storyboard (bir dizi fotoğraftan oluşan sahne) için, sosyal öykü yazım ilkelerine uygun cümleler hazırlayın.
5. Ses kayıtlarını oluşturun.
6. Fotoğrafları ve ses dosyalarını birleştirmek için bir video düzenleme yazılımı kullanın.
7. Uygun görmeniz hâlinde düşük ses düzeyinde bir arka plan müziği ekleyin.

İnternette örnek (stop-motion animasyon kullanılarak hazırlanmış bir sosyal öykü): Video: <https://www.youtube.com/watch?v=kyLCPeHI1Ic>

Kanal: <https://www.youtube.com/@launchpodlittlelearners6384>

3.1.5. İki Boyutlu (2D) ve Üç Boyutlu (3D) Animasyon Temelli Sosyal Öyküler

2D ve 3D animasyon temelli sosyal öyküler, Dijital Sosyal Öykü oluşturmak için kullanılan bir diğer önemli kategoriyi oluşturmaktadır. Çevrim içi platformlarda en yaygın tercih edilen Dijital Sosyal Öykü türlerinden biri bu kategoride yer almaktadır.

Bu animasyonlar çoğu zaman profesyonel olarak hazırlanmakla birlikte, öğretmenler de erişilebilir dijital araçlar ve mobil uygulamalar kullanarak önceden kapsamlı bir deneyime sahip olmaksızın basit animasyonlar oluşturabilmektedir. Kullanımı kolay bazı

2D animasyon platformları ve sürükle-bırak arayüzleri sayesinde öğretmenler karakterler tasarlayabilmekte ve sosyal kuralları ile beklentileri görsel olarak temsil eden animasyonlu senaryolar aracılığıyla sosyal öyküler oluşturabilmektedir. Animasyon temelli öyküler, özellikle gerçek yaşam fotoğraflarına kıyasla stilize edilmiş görsellerle daha kolay etkileşim kurabilen küçük yaştaki çocuklar için yararlı olmaktadır.

2D ve 3D Animasyon Temelli Sosyal Öykü Hazırlama Aşamalarına İlişkin Öneriler

1. Hangi konuda bir öykü hazırlayacağınıza karar verin.
2. Senaryonuzu planlayın.
3. Öykünüzde kullanacağınız her storyboard (hikâye panosu) için, sosyal öykü yazım ilkelerine uygun cümleler hazırlayın.
4. Karakterler, duygular, arka planlar, hareketler ve diğer unsurları içerecek şekilde storyboard'larınızı yazılı veya çizim formatında tasarlayın.
5. Ses kayıtlarını oluşturun.
6. Bir animasyon yazılımı kullanarak storyboard'ları hazırlayın, ses dosyalarını ekleyin ve animasyonu oluşturun.
7. Uygun görmeniz hâlinde düşük ses düzeyinde bir arka plan müziği ekleyin.

İnternette örnek (2D/3D animasyon kullanılarak hazırlanmış sosyal öyküler):

https://www.youtube.com/playlist?list=PLCCP2Vzt_o61i-cUnOdsuB5jIetXKQLY9

Kanal: <https://www.youtube.com/@autismlearningworlds>

3.1.6. Kodlama Tabanlı Platformlarda Oluşturulan Etkileşimli Sosyal Öyküler

Dijital Sosyal Öyküler, Scratch, Scratch Junior veya Code.org gibi kodlama tabanlı platformlar kullanılarak da oluşturulabilmektedir.

Bu platformlar, blok tabanlı kodlama aracılığıyla öğretmenlerin **etkileşimli** öyküler tasarlamalarına olanak sağlamaktadır. Bu tür öykülerde karakterler hareket edebilmekte, konuşabilmekte ve kullanıcının eylemlerine tepki verebilmektedir. Eğitimcilerin bu araçları rahat bir şekilde kullanabilmeleri için başlangıçta belirli bir düzeyde uygulama yapmaları veya bireysel öğrenme süreci geçirmeleri gerekebilse de bu platformlar ilgi çekici ve kişiselleştirilmiş öyküler oluşturmak açısından önemli fırsatlar sunmaktadır.

Bu yaklaşım, özellikle teknolojiye ilgi duyan ve neden-sonuç ilişkilerini anlamaktan hoşlanan OSB'li çocuklar için oldukça uygundur. Bununla birlikte, Bölüm 3.2'de açıklandığı üzere, etkileşimli sosyal öykülerin kodlama gerektirmeden oluşturulabildiği başka platformların da bulunduğu unutulmamalıdır.

Etkileşimli Sosyal Öykü Hazırlama Aşamalarına İlişkin Öneriler

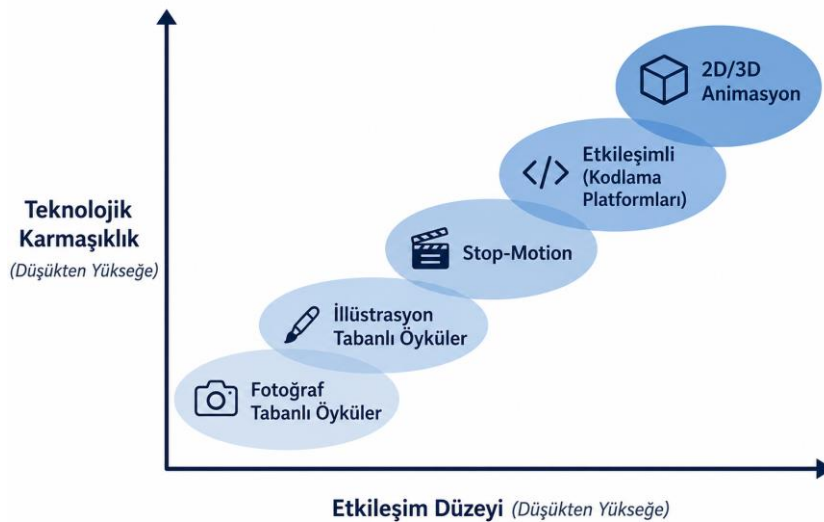
1. Hangi konuda bir öykü hazırlayacağınıza karar verin.
2. Senaryonuzu planlayın.
3. Öykünüzde kullanacağınız her storyboard (hikâye panosu) için, sosyal öykü yazım ilkelerine uygun cümleler hazırlayın.
4. Etkileşimin hangi noktalarda yer alacağına karar verin.
5. Karakterler, duygular, arka planlar, hareketler ve diğer unsurları içerecek şekilde storyboard'larınızı yazılı veya çizim formatında tasarlayın.
6. Ses kayıtlarını oluşturun. (Gerektiğinde etkileşimi artırmak amacıyla topun yere vurma sesi, zil sesi, kuş cıvıltısı gibi çeşitli ses efektleri de ekleyebilirsiniz.)
7. Bir blok tabanlı kodlama platformu kullanarak sürükle-bırak mantığıyla oluşturulan kod blokları aracılığıyla storyboard'ları hazırlayın, ses dosyalarını ekleyin ve etkileşimli sosyal öykünüzü oluşturun.

İnternette örnek (platform kullanıcıları tarafından oluşturulmuş sosyal öyküler):

<https://scratch.mit.edu/search/projects?q=social%20stories>

Şekil 3.2.

Dijital Sosyal Öykü Türleri ve Etkileşim Düzeyleri



3.1.7. Yapay Zekâ (YZ) Araçlarıyla Oluşturulan Etkileşimli Sosyal Öyküler

Son yıllarda, yapay zekâ destekli sosyal öykü geliştirme araçları giderek daha fazla ilgi görmeye başlamıştır. Bu platformlar, kullanıcı girdilerine dayanarak taslak öyküler, hikâye akışları veya görsel öneriler oluşturarak eğitimcilere destek sağlamaktadır.

Bu araçlar, özellikle öğretmenlerin bir öyküye nasıl başlayacakları, içeriği nasıl hazırlayacakları veya temel sosyal mesajların açık bir şekilde aktarılmasını nasıl sağlayacakları konusunda desteğe ihtiyaç duydukları durumlarda yararlı olabilmektedir. Yapay zekâ tarafından üretilen içerikler genellikle düzenlenebilmekte ve uyarlanabilmektedir. Böylece öğretmenler, kullanılan dilin, öykü uzunluğunun ve verilen mesajın OSB’li çocukların bireysel gereksinimlerine uygun olmasını sağlayabilmektedir.

Yapay Zekâ Destekli Sosyal Öykü Hazırlama Aşamalarına İlişkin Öneriler

1. Hangi konuda bir öykü hazırlayacağınıza karar verin.
2. Yapay zekâ aracına uygun bir komut (prompt) hazırlayın. Böylece yapay zekâ tarafından oluşturulacak öykünün amaçlarınıza uygun olması sağlanabilir.
3. Senaryo ve animasyon ya da illüstrasyon temelli sosyal öykü oluşturulduktan sonra içeriği gözden geçirin ve gerekli gördüğünüz bölümleri düzenlemek için yeni komutlar girin.

İnternette örnek (yapay zekâ ile oluşturulabilen sosyal öyküler, düzenlenebilir sürümler ve sıfırdan oluşturulabilen storyboard’lar içermektedir):

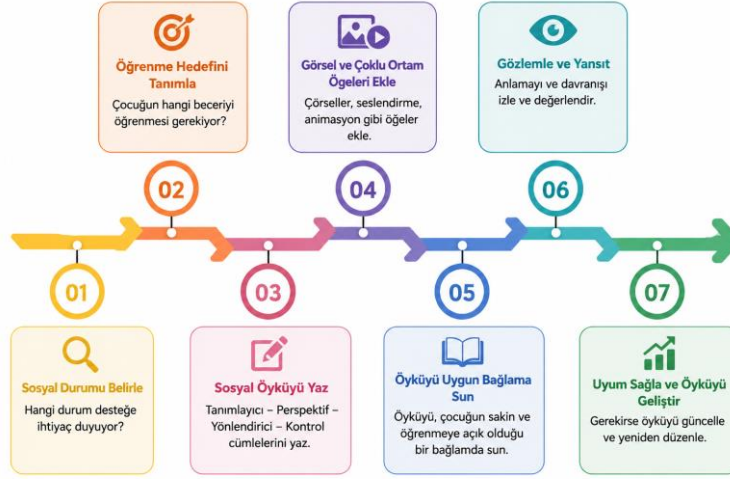
<https://ozzystory.com/>

3.2. Uygun Çoklu Ortam Öğeleri: İlkeler ve Araçlar

Dijital Sosyal Öykülerin etkili biçimde tasarlanması yalnızca öykünün içeriğine değil, aynı zamanda çoklu ortam öğelerinin dikkatli bir şekilde seçilmesine ve bütünleştirilmesine de bağlıdır. Metin, görsel, ses, video, animasyon ve etkileşimlilik gibi öğeler, amaçlı ve bilinçli bir şekilde kullanıldıklarında anlamayı, motivasyonu ve katılımı artırabilmektedir. Aşağıdaki bölümlerde, çoklu ortam araçlarının temel türleri, bunların uygulamadaki kullanım adımları ve bu araçlarla ilişkili pedagojik ilkeler ele alınacaktır.

Şekil 3.3.

Dijital Sosyal Öykü Tasarlama Adımları



Dijital Sosyal Öykülerin etkili bir şekilde tasarlanması; pedagojik planlamayı, anlatı geliştirmeyi ve dijital medya öğelerinin bilinçli kullanımını bir araya getiren yapılandırılmış bir süreci gerektirir. Süreç, çocuk için zorlayıcı olabilecek belirli bir sosyal durumun belirlenmesiyle başlar. Bu durum, çocuğun sınıf veya okul ortamındaki günlük yaşantılarından alınmış gerçek bir bağlamı yansıtmalıdır.

Durum belirlendikten sonra öğretmen, sıra bekleme, yardım isteme veya akran oyunlarına katılma gibi açık ve belirli bir öğrenme hedefi tanımlar. Hedeflerin net bir biçimde belirlenmesi, öykünün odaklı ve anlamlı kalmasına yardımcı olur.

Bir sonraki aşamada, Sosyal Öykü yazım ilkelerine uygun olarak anlatı metni hazırlanır. Bu süreç genellikle durumu açıklayan betimleyici cümleleri, başkalarının neler hissedebileceğini açıklayan bakış açısı cümlelerini, olası tepkileri öneren yönlendirici cümleleri ve öz düzenleme stratejilerini destekleyen kontrol cümlelerini içerir.

Öykü metni hazırlandıktan sonra, anlamayı ve katılımı artırmak amacıyla görsel ve çoklu ortam öğeleri eklenir. Bunlar; fotoğraflar, illüstrasyonlar, sesli anlatımlar veya durumu açık ve erişilebilir bir şekilde göstermeye yardımcı olan basit animasyonlar olabilir.

Daha sonra öykü, destekleyici bir öğrenme ortamında çocuğa sunulur. Bu sunum çoğunlukla öğretmen veya bakım veren eşliğinde gerçekleştirilen ortak okuma ya da

izleme etkinlikleri şeklinde yapılır. Bu aşamadaki temel amaç, davranışı hemen değiştirmekten ziyade çocuğun durumu anlamasını desteklemektir.

Son olarak öğretmen, çocuğun öyküye verdiği tepkileri gözlemler ve öykünün etkililiği üzerine değerlendirme yapar. Gerekliğinde öykü, çocuğun ihtiyaçlarına veya sınıf bağlamına daha uygun hâle getirilmek amacıyla yeniden düzenlenebilir ya da uyarlanabilir. Bu yapılandırılmış süreç, Dijital Sosyal Öykülerin kapsayıcı eğitim ortamlarında sosyal-duygusal öğrenmeyi destekleyen anlamlı, bireyselleştirilmiş ve pedagojik açıdan etkili araçlar olarak kullanılmasını sağlamaktadır.

3.2.1. Temel Araçlar

Sunum yazılımları gibi temel araçlar, eğitimcilerin metin, görsel ve ses öğelerini basit ve erişilebilir bir şekilde bir araya getirmelerine olanak sağlar. Bu araçlar, özellikle çocuklara Dijital Sosyal Öyküleri tanıtmak ve günlük yaşamda karşılaşılan sosyal durumları ele almak için uygundur.

Pedagojik İlkeler:

- **Sadelik:** Çocuğu aşırı yükleyebilecek yoğun görsel veya işitsel uyaranlardan kaçınılmalıdır.
- **Hedeflerle Uyum:** Her slayt veya ekran, belirli bir sosyal adımı ya da beceriyi temsil etmelidir.
- **Tutarlılık:** Öngörülebilirliği desteklemek amacıyla öykü boyunca aynı düzen, stil ve yazı tipi kullanılmalıdır.

Seçilen Araç: Google Slides

Dijital Sosyal Öyküler İçin Adım Adım Kullanım

1. Google Slides'ı açın ve yeni, boş bir sunu oluşturun.
2. Ele alacağınız sosyal duruma karar verin (örneğin, "Oyun Alanına Gitmek").
3. Sosyal durumun her aşaması için bir slayt oluşturun.
4. Her aşamayı açık bir şekilde temsil eden görselleri (fotoğraf veya illüstrasyon) ekleyin.
5. Sosyal öykü yazım ilkelerine uygun kısa ve anlaşılır cümleler yazın.
6. Gerekli durumlarda, "Ekle (Insert) → Ses (Audio)" seçeneğini kullanarak sesli anlatım ekleyin.
7. Sayfa düzenini tutarlı ve görsel açıdan sade tutun.

8. Öyküyü doğrudan ekranda sunabilir veya daha sonra kullanmak üzere PDF ya da video formatında dışa aktarabilirsiniz.

Google Slides kullanımına ilişkin ayrıntılı eğitim:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y5q-ObSGQFY>

Kanal: <https://www.youtube.com/@SimonSezIT>

3.2.2. Öykü Oluşturma Platformları

Öykü oluşturma platformları, dijital öykü anlatımını kolaylaştırmak amacıyla geliştirilmiş özel araçlardır. Bu platformlar genellikle hazır şablonlar, karakterler ve görsel öğeler sunarak eğitimcilerin teknik ayrıntılardan çok pedagojik içeriğe odaklanmalarına olanak sağlar.

Pedagojik İlkeler

- **Anlatsal Tutarlılık:** Bu platformlar, olayların mantıksal bir sıra içinde sunulmasını ve öykünün açık ve anlaşılır bir şekilde ilerlemesini destekler.
- **Katılım ve Motivasyon:** Görsel karakterler ve özelleştirilebilir düzenler, çocukların ilgisini ve motivasyonunu artırır.
- **Erişilebilirlik:** Kullanımı kolay arayüzler sayesinde, sınırlı teknik deneyime sahip eğitimciler de etkili dijital öyküler oluşturabilir.

Seçilen Araç: Book Creator

Dijital Sosyal Öyküler İçin Adım Adım Kullanım

1. Ücretsiz bir Book Creator hesabı oluşturun ve yeni bir kitap başlatın.
2. Küçük yaştaki çocuklar için uygun, sade bir kitap düzeni seçin.
3. Sosyal öykünün her aşaması için bir sayfa oluşturun.
4. Durumu açıklayan görseller, çizimler veya simgeler ekleyin.
5. Olumlu bir dil kullanarak kısa ve betimleyici cümleler yazın.
6. Her sayfaya doğrudan sesli anlatım kaydedin.
7. Öyküyü açıklık, anlaşılabilirlik ve duygusal uygunluk açısından gözden geçirin.
8. Kitabı dijital ortamda paylaşın veya video ya da PDF formatında dışa aktarın.

Book Creator kullanımına ilişkin ayrıntılı eğitim:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mlap3afudKk>

Kanal: <https://www.youtube.com/@JenJonson>

3.2.3. Video Düzenleme Platformları

Video düzenleme yazılımları; fotoğrafların, video kliplerin, sesli anlatımların ve müziğin bir araya getirilmesine olanak sağlar. Bu özellikleri nedeniyle özellikle fotoğraf temelli veya illüstrasyon temelli sosyal öyküler ile video modelleme yaklaşımlarında etkili bir şekilde kullanılmaktadır.

Pedagojik İlkeler:

- **Somut Modelleme:** Gerçek yaşam görüntüleri veya animasyonlar, sosyal davranışların açık ve anlaşılır biçimde modellenmesini sağlar.
- **Kontrol Edilmiş İlerleme Hızı:** Yavaş geçişler ve dikkatli bir sıralama, bilişsel yükün azaltılmasına yardımcı olur.
- **İşitsel-Görsel Uyum:** Sesli anlatım ile görsellerin eş zamanlı ve uyumlu kullanılması, anlamayı güçlendirir.

Seçilen Araç: Canva

Dijital Sosyal Öyküler İçin Adım Adım Kullanım

1. Canva'yı açın ve "Video" veya "Sunum (Presentation)" şablonlarından birini seçin.
2. Sade ve dikkat dağıtmayan bir tasarım tercih edin.
3. Sosyal senaryoya ilişkili fotoğrafları, görselleri veya kısa video klipleri yükleyin.
4. Uygun gördüğünüz durumlarda, Canva'nın kütüphanesinde yer alan hazır görselleri veya video klipleri de kullanabilirsiniz.
5. Görselleri mantıksal bir sıra içerisinde düzenleyin.
6. Basit ve doğrudan ifadeler kullanarak metin açıklamaları ekleyin.
7. Sesli anlatımı yükleyin veya doğrudan kaydedin.
8. Uygun olması durumunda düşük ses düzeyinde yumuşak bir arka plan müziği ekleyin.
9. Tamamlanan öyküyü video dosyası olarak dışa aktarın.

Canva Video Düzenleyicisinin kullanımına ilişkin ayrıntılı eğitim:

<https://www.youtube.com/watch?v=AlrC-XaKwew>

Kanal: <https://www.youtube.com/@PrimalVideo>

3.2.4. Karikatür ve Çizgi Roman Oluşturma Platformları

Karikatür ve çizgi roman oluşturma platformları, sosyal öykülerin illüstratif karakterler ile konuşma veya düşünce balonları kullanılarak sunulmasına olanak sağlamaktadır. Bu yaklaşım, özellikle duyguların ve bakış açılarının anlaşılmasını desteklemektedir.

Pedagojik İlkeler:

- **Görsel Sadeleştirme:** Stilize edilmiş karakterler, gereksiz ayrıntıları azaltarak dikkat dağıtıcı unsurların önüne geçer.
- **Duygu Öğretimi:** Konuşma ve düşünce balonları, karakterlerin düşüncelerini ve duygularını açık bir şekilde göstermeye yardımcı olur.
- **Çocuğun İlgi Düzeyi:** Özellikle çizgi romanlara veya karikatürlere ilgi duyan çocuklar için etkili bir yöntemdir.

Örnek Araç: Pixton

Dijital Sosyal Öyküler İçin Adım Adım Kullanım

1. Bir Pixton hesabı oluşturun ve yeni bir çizgi roman başlatın.
2. Çocuğu veya onun yaşamındaki tanıdık kişileri temsil edecek karakterler tasarlayın.
3. Sosyal durumla ilişkili sade ve anlaşılır arka planlar seçin.
4. Öykünün her aşaması için bir çizgi roman karesi oluşturun.
5. Davranışları, düşünceleri ve duyguları açıklamak amacıyla konuşma veya düşünce balonları kullanın.
6. Metinleri kısa, açık ve somut tutun.
7. Görsellerin anlaşılabilirliğini ve duyguların doğru yansıtılıp yansıtılmadığını gözden geçirin.
8. Çizgi romanı dijital kullanım için görsel dosyaları veya PDF formatında dışa aktarın.

Pixton çizgi roman oluşturma aracının kullanımına ilişkin ayrıntılı eğitim:

https://www.youtube.com/watch?v=T_dThbYBGeU

Kanal: <https://www.youtube.com/@pixtonedu4231>

3.2.5. Animasyon Platformları

Animasyon platformları, hareketli karakterler ve sahneler aracılığıyla dinamik görsel anlatımlar oluşturmayı desteklemekte ve çocukların soyut sosyal kavramları anlamalarına yardımcı olmaktadır.

Pedagojik İlkeler:

- **Dinamik Modelleme:** Animasyonlu hareketler, sosyal davranışların aşamalarını ve sıralı yapısını daha açık hâle getirir.
- **Kontrol Edilmiş Bilişsel Yük:** Yavaş ve sade animasyonlar, aşırı bilişsel yüklenmenin önüne geçer.
- **Anlatısal Bütünleşme:** Sesli anlatım ve/ veya altyazılar, görsel hareketlerle uyumlu olacak şekilde düzenlenmelidir.

Seçilen Araç: Powtoon

Dijital Sosyal Öyküler İçin Adım Adım Kullanım

1. Powtoon'u açın ve basit bir animasyon şablonu seçin.
2. Animasyona başlamadan önce öykünün akışını planlayın.
3. Sosyal durumu temsil edecek karakterleri ve sahneleri ekleyin.
4. Bilişsel yükü azaltmak amacıyla hareketleri yavaş ve anlaşılır şekilde animasyonlaştırın.
5. Kısa metin açıklamaları veya altyazılar ekleyin.
6. Her sahneyle uyumlu olacak şekilde sesli anlatımı kaydedin veya yükleyin.
7. İlerleme hızını ve görsel açıklığı gözden geçirin.
8. Tamamlanan animasyonu video formatında dışa aktarın.

Powtoon Animasyon Platformunun kullanımına ilişkin ayrıntılı eğitim:

<https://www.youtube.com/watch?v=IEQiZQi-aGY>

Kanal: <https://www.youtube.com/@JenJonson>

3.2.6. Yapay Zekâ Destekli Öykü Geliştirme Platformları

Yapay zekâ destekli platformlar, kullanıcı tarafından verilen komutlar (promptlar) doğrultusunda öykü taslakları, görseller veya içerik önerileri üreterek öğretmenlere ilham ve destek sağlamaktadır. Ancak üretilen içeriklerin dikkatli bir şekilde gözden geçirilmesi ve uyarlanması gerekmektedir.

Pedagojik İlkeler:

- **İçerik Doğruluğu:** Yapay zekâ tarafından oluşturulan tüm içerikler, gelişimsel uygunluk açısından değerlendirilmelidir.
- **Kişiselleştirme:** Dil, görseller ve senaryolar çocuğun bireysel ihtiyaçlarına uygun olacak şekilde düzenlenmelidir.
- **Komutların Açıklığı:** Açık ve ayrıntılı girdiler, daha uygun ve kullanılabilir çıktılar elde edilmesini sağlar.

Seçilen Araç: Storywizard.ai

Dijital Sosyal Öyküler İçin Adım Adım Kullanım

1. Platforma giriş yapın ve öykü oluşturma seçeneğini açın.
2. Sosyal durumu açıklayan bir komut (prompt) girin.
3. Yapay zekâ tarafından oluşturulan öykü taslağını inceleyin.
4. Metni sosyal öykü yazım ilkelerine uygun hâle getirmek için düzenleyin.
5. Kullanılan sözcükleri ve cümle uzunluklarını çocuğun gelişim düzeyine göre uyarlayın.
6. Oluşturulan görselleri seçin veya gerekli değişiklikleri yapın.
7. Öyküyü dijital formatta dışa aktarın.

Storywizard.ai Platformunun kullanımına ilişkin ayrıntılı eğitim:

<https://www.youtube.com/watch?v=cU4l8dtMM9w>

Kanal: <https://www.youtube.com/@storywizardai>

3.2.7. Kodlama Tabanlı Etkileşimli Öykü Geliştirme Platformları

Blok tabanlı kodlama platformları (örneğin ScratchJr), hareket, ses ve neden-sonuç ilişkilerine dayalı diziler içeren etkileşimli öyküler oluşturulmasına olanak tanımakta ve aktif öğrenmeyi desteklemektedir.

Pedagojik İlkeler:

- **Aktif Katılım:** Etkileşimli özellikler, dikkat ve motivasyonu destekler.
- **Neden-Sonuç Öğrenmesi:** Kodlama dizileri, mantıksal düşünme ve neden-sonuç ilişkilerinin anlaşılmasını güçlendirir.
- **Uygulamalı Kişiselleştirme:** Çocuklar, öykünün akışı ve sonuçları üzerinde kontrol sahibi olduklarını deneyimlerler.

Seçilen Araç: ScratchJr

Dijital Sosyal Öyküler İçin Adım Adım Kullanım

1. Bir tablet cihaz üzerinde ScratchJr uygulamasını açın.
2. Yeni bir proje oluşturun ve sosyal ortamı temsil eden basit bir arka plan seçin.
3. Çocuğun günlük yaşamında karşılaştığı tanıdık kişileri veya rolleri yansıtan karakterler ekleyin.
4. Karakterlerin hareket etmesi, konuşması veya beklemesi gibi temel davranışları programlamak için blok tabanlı kodlama araçlarını kullanın.
5. Her sosyal adımı açıklamak amacıyla kısa ses kayıtları veya metin tabanlı ipuçları ekleyin.
6. Kod bloklarını sosyal durumun doğru sıralamasını yansıtacak şekilde düzenleyin.
7. Öyküyü test ederek hareketlerin ve mesajların açık, anlaşılır ve öngörülebilir olduğundan emin olun.
8. Etkileşimli öyküyü çocukla birlikte kullanın ve gerekli durumlarda düzenlemeler yapın.

ScratchJr, öğretmenlerin sosyal durumları oyunlaştırılmış ve yapılandırılmış bir biçimde sunmalarına olanak sağlar. Karakterlerin ne zaman hareket edeceğini veya konuşacağını kontrol etmek, çocukların sosyal olayların sırasını ve sosyal beklentileri daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir. Bu platform özellikle teknolojiye ilgi duyan ve uygulamalı etkileşimden yararlanan küçük yaştaki öğrenenler için uygundur.

ScratchJr kullanımına ilişkin ayrıntılı eğitimler:

<https://www.youtube.com/watch?v=D-nW4jvzRr8> (Genel)

<https://www.youtube.com/watch?v=WGHart5oFck> (Sosyal öykü oluşturma için)

Kanallar:

<https://www.youtube.com/@ZonxScratch>

<https://www.youtube.com/@learnwithhirday7835>

3.2.8. Dijital Sosyal Öyküler İçin Görsel Tasarım Rehberi

Dijital Sosyal Öyküler tasarlanırken öğretmenlerin, görsel ve çoklu ortam öğelerinin çocukların anlama düzeyleri, dikkat süreçleri ve duygusal katılımları üzerindeki etkisini dikkatle değerlendirmeleri gerekmektedir. Dijital araçlar çok sayıda olanak sunsa da aşırı

veya gereğinden karmaşık görsel öğeler özellikle Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarda bilişsel yüklenmeye neden olabilmektedir.

Bu nedenle eğitimcilerin Dijital Sosyal Öykü hazırlarken aşağıdaki temel tasarım soruları üzerinde düşünmeleri önerilmektedir.

Öykü Uzunluğu

Dijital Sosyal Öyküler kısa, açık ve tek bir sosyal durum ya da beceri üzerine odaklanmış olmalıdır. Aşırı uzun öyküler dikkat süresini azaltabilir ve çocuğun temel mesajı anlamasını zorlaştırabilir. Öğretmenler şu soruları değerlendirebilir:

- Öykü tek bir belirli duruma mı odaklanıyor?
- Cümleler basit ve kolay anlaşılır mı?
- Öykü birkaç dakika içinde anlaşılabilir uzunlukta mı?

Çoğu durumda, tipik bir sınıf içi durumu açıklamak için 5-10 slayt veya sahne yeterli olabilmektedir.

Görsel Karmaşıklık

Görsel öğeler dikkati dağıtmaktan ziyade anlamayı desteklemelidir. Öğretmenler şu sorular üzerinde düşünebilir:

- Görseller açık ve kolay yorumlanabilir mi?
- Görseller öyküde anlatılan durumla doğrudan ilişkili mi?
- Her slaytta yer alan görsel öğe sayısı sınırlı mı?

Basit ve tutarlı görsel tasarımlar, yapılandırılmış ve öngörülebilir öğrenme ortamlarından yararlanan çocuklar için genellikle daha etkili olmaktadır.

Sesli Anlatımın Kullanımı

Sesli anlatım; işitsel destekten yararlanan veya okuma becerileri henüz gelişmekte olan çocuklar için erişilebilirliği artırabilmektedir. Sesli anlatım kullanılırken şu noktalar göz önünde bulundurulabilir:

- Anlatım açık ve sakın mı?
- Konuşma hızı çocuğun takip edebileceği düzeyde mi?
- Anlatım, görsel içerikle uyumlu mu?

Bazı durumlarda, çocuğun tanıdığı bir öğretmenin veya bakım verenin sesini duyması, rahatlık ve katılım duygusunu artırabilmektedir.

Animasyon mu, Durağan Görseller mi?

Öğrenme bağlamına bağlı olarak hem animasyonlar hem de durağan görseller etkili olabilir. Öğretmenler şu soruları değerlendirebilir:

- Animasyonlar durumu daha açık biçimde açıklamaya yardımcı oluyor mu?
- Animasyonlar dikkat dağınıklığına veya duyusal aşırı yüklenmeye neden olabilir mi?
- Durağan görseller öykünün takip edilmesini kolaylaştırır mı?

Birçok durumda, özellikle küçük yaştaki çocuklar veya öngörülebilir görsel yapılardan yararlanan öğrenciler için, gerçek ortamlara ait basit fotoğraflar veya durağan görseller en etkili seçenek olabilmektedir.

Dijital Sosyal Öykülerin açık, destekleyici ve erişilebilir kalabilmesi için görsel ve çoklu ortam öğeleri her zaman öykünün pedagojik amacına hizmet etmeli; öğrenme etkinliğinin asıl odağı hâline gelmemelidir.

Dijital Sosyal Öyküler tasarlanırken öğretmenler farkında olmadan öykünün anlaşılmasını ve takip edilmesini zorlaştıran unsurlar ekleyebilmektedir. Aşağıdaki tablo, yaygın tasarım hatalarını ve eğitimcilerin açık, erişilebilir ve pedagojik açıdan etkili Dijital Sosyal Öyküler geliştirmelerine yardımcı olacak uygulama önerilerini özetlemektedir.

Tablo 3.1. Dijital Sosyal Öykülerde Yaygın Tasarım Hataları ve Bunlardan Kaçınma Yolları

Yaygın Tasarım Hatası	Neden Sorun Oluşturabilir?	Önerilen Uygulama
Öykülerin çok uzun olması	Uzun öyküler dikkatin azalmasına neden olabilir ve çocukların temel mesajı anlamasını güçleştirebilir.	Tek bir duruma odaklanın ve öyküyü kısa tutun (genellikle 5-10 sahne).
Bir slaytta çok fazla görsel öge kullanılması	Aşırı görsel bilgi bilişsel yüklenmeye neden olabilir ve dikkati temel mesajdan uzaklaştırabilir.	Her slaytta sınırlı sayıda öge içeren basit görseller kullanın.

Yaygın Tasarım Hatası	Neden Sorun Oluşturabilir?	Önerilen Uygulama
Soyut veya belirsiz görseller kullanılması	OSB’li çocuklar soyut görselleri yorumlamakta güçlük yaşayabilirler.	Durumu doğrudan temsil eden açık çizimler, fotoğraflar veya basit grafikler kullanın.
Hızlı animasyonlar veya aşırı hareket kullanılması	Hızlı görsel hareketler dikkati dağıtabilir veya duyuşsal rahatsızlığa neden olabilir.	Yalnızca anlamayı desteklediği durumlarda, sınırlı ve yavaş animasyonlar kullanın.
Seslendirme ile görseller arasında uyumsuzluk olması	Seslendirme ve görseller birbiriyle örtüşmediğinde çocuk öyküyü takip etmekte zorlanabilir.	Seslendirmenin ekranda gösterilen içerikle açık bir şekilde eşleşmesini sağlayın.
Aşırı renk veya süsleyici öge kullanılması	Yoğun biçimde süslenmiş tasarımlar çocuğun temel bilgiye odaklanmasını zorlaştırabilir.	Görsel açıklığı destekleyen tutarlı renkler ve sade düzenler kullanın.
Aşırı yönlendirici dil kullanılması	Emir verici bir dil, öyküye katılımı azaltabilir ve direnç oluşturabilir.	“Deneyebilirim...” veya “Bazen ... yapabilirim.” gibi destekleyici ifadeler kullanın.

3.2.9. Dijital Sosyal Öykülerin Kullanımında Etik Hususlar

Dijital araçların Sosyal Öykü geliştirme süreçlerine entegre edilmesi; kişiselleştirme, erişilebilirlik ve katılım açısından önemli fırsatlar sunmaktadır. Bununla birlikte, eğitim ortamlarında dijital medyanın kullanımı bazı önemli etik sorumlulukları da beraberinde getirmektedir. Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklar için Dijital Sosyal Öyküler hazırlanırken öğretmenlerin mahremiyet, bilgilendirilmiş onam ve kapsayıcı temsil gibi konular üzerinde dikkatle düşünmeleri gerekmektedir. Bu etik boyutların dikkate alınması, Dijital Sosyal Öykülerin yalnızca pedagojik açıdan etkili olmasını değil, aynı zamanda çocukların haklarına, onurlarına ve bireysel kimliklerine saygılı olmasını da sağlamaktadır.

Mahremiyet ve Veri Koruma

Dijital Sosyal Öyküler çoğu zaman gerçek sınıf ortamlarından alınmış fotoğraf, video veya ses kayıtlarını içermektedir. Bu tür materyaller kullanıldığında çocukların mahremiyetinin korunması temel bir sorumluluktur. Öğretmenler şu soruları değerlendirmelidir:

- Öyküde çocukların kimliklerinin belirlenmesine olanak sağlayan görüntüler kullanılıyor mu?
- Dijital materyaller güvenli bir şekilde saklanıyor mu?
- Dijital Sosyal Öyküye kimler erişebiliyor?

Mümkün olduğunca, öğrencilerin kimliklerini ortaya çıkarabilecek bilgileri içeren Dijital Sosyal Öyküler, oluşturuldukları eğitim bağlamının dışındaki ortamlarda paylaşılmamalıdır.

Bilgilendirilmiş Onam

Dijital Sosyal Öykülerde çocuklara ait fotoğraf, video veya ses kayıtları kullanıldığında ebeveynlerden veya yasal vasilerden bilgilendirilmiş onam alınması zorunludur.

Onam sürecinde aşağıdaki konular açık bir şekilde açıklanmalıdır:

- Dijital Sosyal Öykünün amacı,
- Materyallerin nasıl kullanılacağı,
- Öykünün nerede saklanacağı ve kimlerle paylaşılacağı.

Bazı durumlarda, gelişim düzeyine uygun açıklamalar yapılarak çocuğun da karar verme sürecine dâhil edilmesi uygun olabilir.

Kapsayıcı Temsil

Dijital Sosyal Öykülerde karakterlerin, ortamların ve sosyal durumların sunulmuş biçimi çeşitliliği ve kapsayıcılığı yansıtmalıdır. Öğretmenlerin öykülerin:

- Farklı yeterliklere, geçmişlere ve kimliklere sahip çocukları temsil etmesini,
- Kalıp yargılardan kaçınmasını,
- Sosyal etkileşimleri saygılı ve destekleyici biçimde sunmasını sağlamaları önerilmektedir.

Kapsayıcı temsil, çocukların öğrenme ortamında kendilerini görünür, değerli ve kabul edilmiş hissetmelerine katkı sağlayabilmektedir.

Dijital Araçların Etik Kullanımı

Öykü oluşturma sürecinde dijital platformlar veya yapay zekâ destekli araçlar kullanılırken veri güvenliği, platformların güvenilirliği ve teknolojinin sorumlu kullanımı gibi konular da dikkate alınmalıdır. Eğitimcilerin aşağıdaki özelliklere sahip araçları tercih etmeleri önerilmektedir:

- Veri koruma standartlarına uygun olan,
- Eğitim amaçlı kullanıma elverişli olan,
- Materyallerin güvenli biçimde saklanmasına ve düzenlenmesine olanak tanıyan araçlar.

Dijital teknolojilerin etik kullanımı, sorumlu eğitim uygulamalarının temel bileşenlerinden biridir. Mahremiyet, onam ve kapsayıcı temsil ilkeleri dikkate alındığında, Dijital Sosyal Öyküler yalnızca sosyal-duygusal gelişimi değil, aynı zamanda etik ve saygılı öğrenme ortamlarının oluşturulmasını da desteklemektedir.

Görsel Tasarımda Kültürel Uyarlama

Dijital Sosyal Öykülerde kullanılan görsel unsurlar -insan görüntüleri, mekânlar, yiyecekler, kıyafetler, sınıf mobilyaları ve selamlaşma davranışları gibi- kültürel bağlamlardan bağımsız değildir. Bu nedenle, farklı dilsel veya kültürel geçmişlere sahip çocuklar için bir Dijital Sosyal Öykü tasarlanırken görsel temsillerin kültürel olarak baskın kabul edilen kalıplara göre değil, çocuğun aşına olduğu çevreyi yansıtacak şekilde düzenlenmesi önemlidir. Fotoğraf kullanılması durumunda, seçilen veya üretilen görseller sınıf topluluğunun etnik, kültürel ve bağlamsal çeşitliliğini yansıtmalıdır. Bu yaklaşım, kapsayıcı tasarımın genel ilkeleriyle uyumludur ve özellikle çok dilli ve çok kültürlü Avrupa eğitim ortamlarında büyük önem taşımaktadır.

3.3. Yansıtıcı Sorular

1. Tasarım İlkeleri ve Format Seçimi

- Pedagojik hedeflerin dijital format seçimini (video, fotoğraf, illüstrasyon, animasyon, kodlama tabanlı veya yapay zekâ destekli) nasıl etkilediği üzerinde düşününüz.
- Belirli bir teknolojinin seçimini yönlendirmesi gereken öğrenen özellikleri (bilişsel düzey, duygusal profil, iletişim biçimi, ilgi alanları vb.) nelerdir?
- Seçilen formatın yalnızca görsel çekicilik katmak yerine öğrenme hedeflerini desteklediğinden nasıl emin olabilirsiniz?

2. Sosyal Öykü İlkeleriyle Uyum

- Dijital Sosyal Öyküler, sosyal öykü yazımının temel ilkelerine (açıklık, bakış açısı geliştirme, yapılandırılmış dil kullanımı) nasıl bağlı kalabilir?
- Çoklu ortam öğeleri anlamayı hangi yönlerden güçlendirebilir ve hangi yönlerden dikkat dağıtıcı olabilir?
- Bir dijital uyarlamanın, özgün yöntemin eğitsel bütünlüğünü koruyup korumadığını nasıl değerlendirebilirsiniz?

3. Kişiselleştirme, Erişilebilirlik ve Kapsayıcılık

- Dijital araçlar, yapı ve öngörülebilirliği korurken bireyselleştirmeyi nasıl destekleyebilir?
- Farklı duysal veya iletişimsel gereksinimlere sahip çocuklar için erişilebilirliği sağlamak amacıyla hangi stratejiler kullanılabilir?
- Kişisel fotoğraflar, avatarlar veya yapay zekâ tarafından üretilen materyaller kullanılırken hangi etik hususlar dikkate alınmalıdır?
- Ailelerle iş birliği, kültürel ve bağlamsal açıdan uygun öykü tasarımını nasıl destekleyebilir?

4. Etkileşim ve Katılım

- Etkileşimlilik hangi durumlarda öğrenmeyi destekler (örneğin dikkat, motivasyon veya beceri uygulamaları açısından) ve hangi durumlarda bilişsel yükü artırabilir?
- Kodlama tabanlı platformlardaki neden-sonuç ilişkileri, sosyal süreçlerin anlaşılmasını nasıl destekleyebilir?
- Katılımı artıran özelliklerle sadelik ve açıklık arasında nasıl bir denge kurabilirsiniz?

5. Araç Seçimi ve Uygulama Süreci

- Belirli bir platformun veya yazılımın seçiminde hangi ölçütler dikkate alınmalıdır?
- Sınırlı teknik deneyime sahip eğitimciler, dijital öykü oluşturma konusunda yeterliklerini kademeli olarak nasıl geliştirebilir?
- Erken çocukluk eğitimi veya kapsayıcı eğitim ortamlarında uygulama sürecinde hangi pratik güçlüklerle karşılaşılabilir?

6. Değerlendirme ve Eleştirel Düşünme

- Teknolojinin kullanılması, bir sosyal öykünün etkililiğini otomatik olarak artırır mı? Neden veya neden değil?
- Dijital bir sosyal öykünün çocuğun sosyal-duygusal öğrenmesi üzerindeki etkisini nasıl değerlendirebilirsiniz?
- Uygulamadaki etkililiği değerlendirmek için hangi göstergelerden (davranışsal, duygusal veya katılıma dayalı göstergeler) yararlanılabilir?

Bölüm 3, Dijital Sosyal Öykülerin tasarımına ve teknolojik boyutlarına odaklanırken bir sonraki bölüm bu öykülerin günlük sınıf uygulamalarına nasıl entegre edilebileceğini ele almaktadır.

BÖLÜM 4. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN SINIF ORTAMINDA UYGULANMASI

Bölümün Genel Çerçevesi

Bu bölüm, Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) günlük eğitim uygulamalarına nasıl entegre edilebileceğine odaklanmaktadır. Önceki bölümlerde Sosyal Öykülerin kuramsal temelleri ve dijital tasarım ilkeleri ele alınmışken bu bölümde eğitimcilerin DSÖ'leri sınıf rutinleri ve kapsayıcı öğrenme ortamları içerisinde nasıl etkili bir şekilde kullanabilecekleri açıklanmaktadır.

DSÖ'ler, gerçek yaşam bağamlarına yerleştirildiklerinde ve açık biçimde tanımlanmış sosyal-duygusal öğrenme hedefleriyle ilişkilendirildiklerinde en yüksek etkililiğe ulaşmaktadır. Bu nedenle bölümde, OSB'li çocukların gelişimsel ve sosyal-duygusal gereksinimlerine dayalı olarak uygun konu seçimine yönelik stratejiler sunulmaktadır. Ayrıca, ev ve okul ortamları arasında müdahalelerin tutarlılığını ve anlamlılığını destekleyebilecek önemli bilgiler sağlayan ebeveynler ve bakım verenlerle iş birliğinin önemi ele alınmaktadır.

Bunun yanı sıra bölümde, Dijital Sosyal Öykülerin günlük sınıf rutinlerine entegre edilmesine yönelik uygulamaya dönük yaklaşımlar tartışılmaktadır. DSÖ'ler, bağımsız ve tek seferlik etkinlikler olarak kullanılmak yerine; öngörülebilirliği, iletişimi ve duygusal düzenlemeyi destekleyen daha geniş bir pedagojik yaklaşımın parçası olarak işlev görebilmektedir. Örnekler, uygulama önerileri ve yansıtıcı sorular aracılığıyla eğitimciler, Dijital Sosyal Öykülerin kapsayıcı öğretim uygulamalarının sürdürülebilir bir bileşeni hâline nasıl getirilebileceği üzerine düşünmeye teşvik edilmektedir.

Bölümün Amaçları

Bu bölümün tamamlanmasının ardından okuyucuların:

- Çocukların sosyal-duygusal öğrenme gereksinimlerine dayalı olarak Dijital Sosyal Öyküler için uygun konuları belirleyebilmeleri,
- Dijital Sosyal Öykülerin davranışları ve sosyal anlayışı etkili biçimde destekleyebileceği durumları tanıyabilmeleri,

- Dijital Sosyal Öykülerin tasarlanması ve uygulanmasında ebeveynler ve bakım verenlerle iş birliğinin önemini kavrayabilmeleri,
- Dijital Sosyal Öyküleri günlük sınıf rutinlerine ve kapsayıcı öğretim stratejilerine entegre edebilmeleri,
- Dijital Sosyal Öykülerin OSB'li çocuklarda katılımı, iletişimi ve duygusal düzenlemeyi nasıl destekleyebileceği üzerine düşünebilmeleri beklenmektedir.

Eğitim Ortamlarında Dijital Sosyal Öykülerin Kullanımına İlişkin Temel İlkeler

Eğitim ortamlarında Dijital Sosyal Öykülerin etkili kullanımı, bazı temel pedagojik ilkeler doğrultusunda gerçekleştirilmelidir:

- **Amaç açıklığı:** Her öykü, açık biçimde tanımlanmış bir sosyal-duygusal hedefe odaklanmalıdır.
- **Gerçek yaşam bağlarıyla ilişkilendirme:** Öyküler, çocuğun günlük sınıf yaşantısında karşılaştığı durumları yansıtmalıdır.
- **Tasarımda sadelik:** Görsel ve anlatsal öğeler açık, öngörülebilir ve dikkat dağıtıcı unsurlardan mümkün olduğunca arındırılmış olmalıdır.
- **Sınıf rutinleriyle bütünleştirme:** Dijital Sosyal Öyküler, günlük etkinlikler içinde hazırlayıcı veya destekleyici araçlar olarak kullanıldığında daha etkili olmaktadır.
- **Tutarlılık ve tekrar:** Öyküye tekrar tekrar maruz kalmak, çocukların öyküde sunulan sosyal anlamları içselleştirmelerine yardımcı olur.
- **Yansıtma ve uyarılma:** Öğretmenler çocuğun öyküye verdiği tepkileri izlemeli ve gerekli durumlarda öyküyü uyarlamalıdır.

4.1. Hedeflenen Sosyal-Duygusal Beceriye Göre Konu Seçimi

Bir Dijital Sosyal Öykünün etkililiği, büyük ölçüde çocuğun gerçek yaşantılarını ve gelişimsel gereksinimlerini yansıtan bir konunun seçilmesine bağlıdır. Sosyal Öyküler, özellikle sosyal etkileşim, geçişler veya duygusal düzenleme ile ilişkili olarak çocuk için anlamlı, zorlayıcı ya da kafa karıştırıcı olan durumları ele almalıdır.

Erken çocukluk eğitimi sınıflarında OSB'li çocuklar; sosyal ipuçlarını yorumlama, rutinlerdeki değişiklikleri öngörme veya başkalarının bakış açılarını anlama konusunda güçlük yaşayabilmektedir. Dijital Sosyal Öyküler, beklentileri açıklığa kavuşturarak ve

bu durumlarla başa çıkmak için yapılandırılmış rehberlik sağlayarak çocuklara destek olabilir.

Bir konu seçilirken eğitimcilerin öncelikle **desteklemek istedikleri sosyal-duygusal beceriyi** belirlemeleri gerekir. Bu beceriler şunları içerebilir:

- Grup etkinliklerinde sırasını bekleme
- Gerektiğinde yardım isteme
- Sınıf rutinlerini anlama
- İş birliğine dayalı oyunlara katılma
- Etkinlikler arasındaki geçişleri yönetme
- Duyguları uygun biçimde tanıma ve ifade etme

Çocukların günlük sınıf yaşantılarındaki davranışlarının gözlemlenmesi, hangi konuların daha yararlı olabileceğine ilişkin değerli bilgiler sağlayabilir. Öğretmenler ayrıca çocukta sürekli olarak stres, kafa karışıklığı veya hayal kırıklığı yaratan durumları da dikkate alabilirler.

Etkili bir konu aşağıdaki ölçütleri karşılamalıdır:

- Gerçek yaşamda karşılaşılan ve sık tekrarlanan bir durumu yansıtmalıdır.
- Tek ve açık bir sosyal ya da davranışsal hedefe odaklanmalıdır.
- Çocuğun günlük yaşam çevresiyle ilişkili olmalıdır.
- Olumlu davranışların modellenmesine fırsat sunmalıdır.

Eğitimciler, hem anlamlı hem de ulaşılabilir konular seçerek Dijital Sosyal Öykülerin aşamalı öğrenmeyi ve beceri gelişimini desteklemesini sağlayabilirler.

Aşağıdaki tablo, erken çocukluk eğitimi ortamlarında sık karşılaşılan sınıf içi durumlara ve öğretmenlerin çocukların sosyal-duygusal gelişimini desteklemek amacıyla geliştirebilecekleri olası Dijital Sosyal Öykü konularına örnekler sunmaktadır. Dijital Sosyal Öyküler için uygun konuların belirlenmesi, çocukların sosyal-duygusal gelişimini desteklemenin temel adımlarından biridir. Erken çocukluk eğitimi ortamlarında sosyal öyküler, çoğunlukla OSB’li çocuklar için zorlayıcı olabilecek tekrar eden sınıf içi durumları ele almak amacıyla kullanılmaktadır.

Tablo 4.1. Erken Çocukluk Eğitim Ortamlarında Dijital Sosyal Öykü Konularına İlişkin Örnekler

Sınıf İçi Durum	Hedef Sosyal Beceri	Örnek Sosyal Öykü Konusu	Kullanılabilecek Dijital Öğeler
Etkinlikler arası geçişler	Değişimle başa çıkma	“Toparlama Zamanı Geldiğinde ve Yeni Bir Etkinliğe Başladığımda”	Animasyon, görsel zamanlayıcı
Grup etkinlikleri sırasında bekleme	Öz düzenleme	“Çember Zamanında Sıramı Bekliyorum”	Seslendirme, basit çizimler
Akran oyununa katılma	Sosyal girişim başlatma	“Arkadaşlarımın Oyununa Nasıl Katılabilirim?”	Fotoğraf temelli öykü
Materyalleri paylaşma	İş birliği	“Arkadaşlarımla Oyuncakları Paylaşmak”	Etkileşimli görseller
Gürültüyle başa çıkma	Duyusal düzenleme	“Sınıf Çok Gürültülü Olduğunda Ne Yapabilirim?”	Ses ipuçları
Yardım isteme	İletişim becerileri	“Öğretmenimden Nasıl Yardım İsteyebilirim?”	Sesli anlatım
Bir oyunu kaybetme	Duygusal düzenleme	“Her Oyunu Kazanamamak Normaldir”	Animasyonlu duygular ifadeleri
Sınıf kurallarına uyma	Beklentileri anlama	“Sınıf Kurallarımız Hepimizin Öğrenmesine Yardımcı Olur”	Görsel semboller

4.1.1. Adım Adım Rehber: Dijital Sosyal Öykü Oluşturma

Etkili bir Dijital Sosyal Öykü tasarlamak; çocuğun gelişimsel özelliklerini, sosyal bağlamı ve öykünün eğitimsel amaçlarını dikkate alan dikkatli bir planlama süreci gerektirir. Aşağıda sunulan adım adım rehber; öğretmenlere açık, destekleyici ve pedagojik açıdan anlamlı Dijital Sosyal Öyküler oluşturabilmeleri için uygulamaya dönük bir çerçeve sunmaktadır.

Adım 1: Sosyal Durumu Belirleme

İlk adım, çocuk için zorlayıcı olabilecek belirli bir sosyal durumu belirlemektir. Bu durum, çocuğun sınıf veya okul ortamındaki günlük yaşantılarıyla ilişkili olmalıdır.

Sık karşılaşılan durumlara örnek olarak şunlar verilebilir:

- Sırasını bekleme
- Akran oyunlarına katılma
- Etkinlikler arasındaki geçişlerle başa çıkma
- Yardım isteme
- Sınıf rutinlerini takip etme

Durumun açık bir şekilde tanımlanması, öykünün gerçek ve anlamlı bir öğrenme gereksinimine odaklanmasını sağlar.

Adım 2: Öğrenme Hedefini Belirleme

Durum belirlendikten sonra öğretmenler, öykünün desteklemeyi amaçladığı sosyal-duygusal beceriyi tanımlamalıdır.

Öğrenme hedefi şu özelliklere sahip olmalıdır:

- Belirli olmalı,
- Gözlemlenebilir olmalı,
- Çocuğun günlük işlevselliğiyle ilişkili olmalıdır.

Örneğin:

“Sosyal becerileri geliştirmek” gibi genel bir hedef yerine, “Çocuk grup etkinliklerinde sırasını bekleyecektir” biçiminde daha somut bir hedef belirlenebilir.

Açık ve net öğrenme hedefleri, hem öykünün tasarım sürecine yön verir hem de öykünün etkililiğinin değerlendirilmesini kolaylaştırır.

Adım 3: İlgili Bilgileri Toplama

Öyküyü oluşturmadan önce, ele alınacak durum ve çocuğun bu duruma ilişkin deneyimleri hakkında bilgi toplamak yararlı olacaktır.

Öğretmenler aşağıdaki noktaları değerlendirebilir:

- Bu durum genellikle ne zaman ortaya çıkıyor?
- Duruma kimler dâhil oluyor?
- Genellikle neler yaşanıyor?
- Çocuk hangi noktalarda zorlanıyor?
- Çocuğu destekleyebilecek hangi stratejiler kullanılabilir?

Bu aşama, öykünün gerçek sınıf deneyimlerini yansıtmasını ve çocuğun bireysel ihtiyaçlarıyla uyumlu olmasını sağlamaktadır.

Adım 4: Sosyal Öyküyü Yazma

Bir sonraki adım, anlatıyı açık, sade ve destekleyici bir dil kullanarak yazmaktır.

Sosyal Öykü yazım ilkelerine uygun olarak metin şu unsurları içermelidir:

- Durumu açıklayan betimleyici cümleler
- Başkalarının neler hissedebileceğini açıklayan bakış açısı cümleleri
- Olası tepkileri öneren yönlendirici cümleler
- Öz düzenlemeyi destekleyen kontrol cümleleri

Öykünün dili sakın, güven verici ve saygılı olmalıdır.

Örneğin:

“Bazen halka zamanı etkinliğinde birçok çocuk konuşmak ister. Öğretmenim her seferinde bir çocuğu seçer. Ben de sıramı bekleyebilirim. Sıramı beklediğimde herkes birbirini dinleyebilir ve düşüncelerini paylaşabilir.”

Adım 5: Dijital Öğeler Ekleyin

Dijital Sosyal Öyküler, anlamayı ve katılımı destekleyen çoklu ortam öğeleri eklenerek zenginleştirilebilir.

Kullanılabilecek dijital öğeler şunlardır:

- Gerçek sınıf ortamlarına ait fotoğraflar
- Basit illüstrasyonlar
- Sesli anlatım
- Animasyonlar
- Etkileşimli öğeler

Bu unsurlar, özellikle görsel desteklerden ve çoklu duyuşsal öğrenme ortamlarından yararlanan çocuklar için öyküyü daha ilgi çekici ve erişilebilir hâle getirebilir.

Adım 6: Öyküyü Çocuğa Sunma

Öykü sakın ve destekleyici bir öğrenme ortamında tanıtılmalıdır.

Öğretmenler:

- Öyküyü çocukla birlikte okuyabilir,
- Öyküde anlatılan olaylar hakkında konuşabilir,
- Basit yansıtıcı sorular sorabilir,
- Çocuğun dijital öğeleri keşfetmesine fırsat verebilir.

Bu aşamadaki amaç, çocuğun durumu anlamasını ve duruma aşinalık kazanmasını desteklemek olup davranışta hemen bir deęişiklik beklemek deęildir.

Adım 7: Öyküyü Gerçek Yaşam Durumlarında Kullanma

Öykü tanıtıldıktan sonra öğretmenler, çocuğun öyküde yer alan stratejileri uygulayabilmesi için fırsatlar sunmalıdır.

Bu süreç şu uygulamaları içerebilir:

- Durum gerçekleşmeden önce çocuğa öyküyü hatırlatmak,
- Öyküdeki görsel öğelere atıfta bulunmak,
- Çocuğu önerilen stratejileri denemesi için teşvik etmek.

Öyküye tekrar tekrar maruz kalınması, anlatı ile gerçek yaşam deneyimleri arasındaki bağlantının güçlenmesine yardımcı olur.

Adım 8: Gözleme ve Değerlendirme

Son olarak öğretmenler, çocuğun davranışlarını gözlemlemeli ve öykünün hedeflenen öğrenme çıktısını destekleyip desteklemediğini değerlendirmelidir.

Öğretmenler şu sorular üzerinde düşünebilir:

- Çocuk durumu daha iyi anlamaya başladı mı?
- Çocuk hedeflenen davranışı göstermeyi denedi mi?
- Öyküde herhangi bir düzenleme yapılmasına ihtiyaç var mı?

Bu gözlemler doğrultusunda Dijital Sosyal Öykü yeniden düzenlenebilir veya genişletilebilir.

4.2. Ebeveynlerin ve Bakım Verenlerin Sürece Dâhil Edilmesi

Ebeveynler ve bakım verenlerle gerçekleştirilen iş birliği, Dijital Sosyal Öykülerin etkililiğini önemli ölçüde artırabilmektedir. Aileler, çocuğun iletişim biçimi, duygusal tepkileri ve okul dışındaki günlük rutinleri hakkında değerli bilgiler sunabilmektedir. Bu bakış açılarının sürece dâhil edilmesi, eğitimcilerin daha kişiselleştirilmiş ve bağlama uygun öyküler tasarlamalarına olanak sağlamaktadır.

Ebeveynler sürece çeşitli şekillerde katkıda bulunabilir:

- Ev ortamında çocuk için zorlayıcı olan durumlar hakkında bilgi sağlayarak,
- Çocuğun sıklıkla kullandığı tanıdık sözcükleri veya ifadeleri önererek,
- Öyküye dâhil edilebilecek fotoğraf ya da videolar paylaşarak,
- Öykünün evde tekrar izlenmesini ve üzerinde konuşulmasını destekleyerek.

Ev ve okul ortamları arasındaki tutarlılık, özellikle OSB'li çocuklar için büyük önem taşımaktadır. Bir Dijital Sosyal Öykü hem sınıfta hem de evde kullanıldığında çocuk aynı anlatıya ve aynı davranışsal beklentilere tekrar tekrar maruz kalmaktadır. Bu tekrarlar, anlamayı güçlendirebilmekte ve öğrenilen becerilerin farklı ortamlara genellenmesini destekleyebilmektedir.

Eğitimciler ile ebeveynler arasındaki iletişim; kısa görüşmeler, dijital iletişim platformları veya ortak öğrenme günlükleri gibi farklı yollarla sürdürülebilir. Buradaki amaç, sorumluluğu ailelere devretmek değil; çocuğun sosyal ve duygusal gelişimini destekleyen iş birliğine dayalı bir ortaklık oluşturmaktır.

Ebeveynlerin ve bakım verenlerin sürece katılımı sayesinde Dijital Sosyal Öyküler, çocuğu çevreleyen daha geniş bir destek sisteminin parçası hâline gelmektedir.

4.3. Dijital Sosyal Öykülerin Günlük Uygulamalara Entegrasyonu

Dijital Sosyal Öykülerin etkili olabilmesi için yalnızca zaman zaman kullanılan müdahaleler olarak değil, sınıf rutinlerinin doğal bir parçası olarak uygulanmaları gerekmektedir. Düzenli kullanım, çocukların öykü yapısına aşina olmalarına ve anlatıda sunulan stratejileri gerçek yaşam durumlarına aktarmalarına yardımcı olmaktadır.

Eğitimciler, Dijital Sosyal Öyküleri okul gününün farklı zamanlarında kullanabilirler. Örneğin:

- Zorlayıcı bir durum ortaya çıkmadan önce (örneğin grup etkinliklerinden veya geçişlerden önce),
- Yapılandırılmış öğrenme zamanlarında, sosyal-duygusal öğrenme etkinliklerinin bir parçası olarak,
- Bir olayın ardından, yaşananları değerlendirmek ve uygun tepkiler üzerine konuşmak amacıyla.

Özellikle küçük yaştaki çocuklar için kısa ve odaklanmış izleme oturumları genellikle daha etkili olmaktadır. Öykü; mevcut olanaklara bağlı olarak tablet, etkileşimli tahta veya bilgisayar aracılığıyla sunulabilir. Eğitimciler, anlamayı desteklemek amacıyla öyküye kısa açıklamalar veya yönlendirici sorular ilave edebilirler.

Öykünün izlenmesinin yanı sıra öğretmenler, günlük etkileşimler sırasında öykünün temel mesajını pekiştirebilirler. Örneğin ilgili durum ortaya çıktığında öğretmen, çocuğa öyküde yer alan stratejiyi hatırlatabilir. Zamanla, öğrenilen davranışın bağımsız biçimde kullanılmasını teşvik etmek amacıyla yetişkin yönlendirmelerinin kademeli olarak azaltılması gerekmektedir.

Dijital Sosyal Öykülerin başarılı bir şekilde günlük uygulamalara entegre edilmesi genellikle şu unsurları içermektedir:

- Birden fazla bağlamda tekrar edilmesi,
- Tutarlı dil ve görsel ipuçlarının kullanılması,
- Olumlu davranışların pekiştirilmesi,
- Çocuklara hedeflenen beceriyi uygulama fırsatlarının sunulması.

Tutarlı biçimde kullanıldığında Dijital Sosyal Öyküler, kapsayıcılığı ve duygusal iyi oluşu destekleyen sınıf rutinlerinin doğal ve destekleyici bir parçası hâline gelebilmektedir.

Örnek Vaka: Sıra Bekleme Becerisini Desteklemek İçin Dijital Sosyal Öykü Kullanımı

Bir okul öncesi eğitim sınıfında öğretmen, OSB tanılı beş yaşındaki bir çocuğun grup etkinlikleri sırasında sırasını beklemekte güçlük yaşadığını gözlemlemiştir. Çember zamanı etkinliklerinde ve ortak oyunlarda çocuk sık sık sırası gelmeden konuşmaya çalışmakta ya da başka bir çocuk önce seçildiğinde hayal kırıklığı ve öfke yaşayabilmektedir.

Bu durumu desteklemek amacıyla öğretmen, **sıra bekleme becerisine odaklanan bir Dijital Sosyal Öykü** hazırlamıştır. Öyküde birlikte oturan çocukları gösteren basit görseller, sınıf rutinini açıklayan kısa cümleler ve çocukların sıralarını nasıl beklediklerini gösteren görsel ipuçları yer almıştır. Anlatı; sakın bir şekilde beklemeyi, söz almak için el kaldırmayı ve kendisine söz verildiğinde konuşmayı vurgulamıştır. Dijital Sosyal Öykü, çember zamanı etkinliğinden kısa bir süre önce tablet aracılığıyla çocuğa sunulmuştur. Öğretmen, öykünün temel mesajı üzerine kısa bir konuşma yapmış ve çocuğu, anlatıda yer alan stratejiyi hatırlamaya teşvik etmiştir.

İzleyen haftalar boyunca öykü, grup etkinliklerinden önce düzenli olarak kullanılmıştır. Öğretmen ayrıca sıra beklemeyi gerektiren durumlar ortaya çıktığında çocuğa öyküyü nazikçe hatırlatarak stratejiyi pekiştirmiştir. Zamanla çocuk konuşmadan önce daha uzun süre beklemeye başlamış ve sınıftaki söz alma kurallarına ilişkin farkındalığında artış gözlenmiştir.

Bu örnek, dikkatle tasarlanmış bir Dijital Sosyal Öykünün çocukların sosyal beklentileri anlamalarını ve günlük sınıf rutinleri içerisinde uygun davranışları uygulamalarını nasıl destekleyebileceğini göstermektedir. Aşağıdaki tablo ve uygulama döngüsü, Dijital Sosyal Öykülerin öğretim uygulamalarına tutarlı biçimde entegre edilmesine yönelik ek örnekler ve uygulamaya dönük öneriler sunmaktadır.

Tablo 4.2. Dijital Sosyal Öykü Konuları ve Hedeflenen Becerilere İlişkin Örnekler

Sınıf İçi Durum	Hedef Sosyal-Duygusal Beceri	Olası Öykü Odağı
Grup etkinlikleri sırasında bekleme	Sıra alma ve sabır gösterme	“Sıramı Bekleyebilirim.”
Oyun zamanından sınıf etkinliğine geçiş	Geçişleri yönetme	“Oyun Zamanı Bittiğinde Masama Geçerim.”
Yardım isteme	İletişim ve öz savunuculuk	“Öğretmenimden Yardım İsteyebilirim.”
Oyuncakları akranlarla paylaşma	İş birliği ve sosyal etkileşim	“Oynarken Oyuncaklarımızı Paylaşabiliriz.”
Grup etkinliklerine katılma	Sosyal katılım	“Arkadaşlarımın Oyununa Katılabilirim.”
Hayal kırıklığıyla başa çıkma	Duygusal düzenleme	“Üzgün Hissettiğimde Sakin Bir Nefes Alabilirim.”
Sınıf rutinlerini takip etme	Beklentileri anlama	“Bu Bizim Sabah Rutinimizdir.”
Bir arkadaşla birlikte çalışma	İş birliği yapma	“Birlikte Çalışabiliriz.”

Bu örnekler, Dijital Sosyal Öykülerin erken çocukluk eğitimi sınıflarında sıklıkla karşılaşılan çok çeşitli sosyal-duygusal öğrenme hedeflerini desteklemek amacıyla nasıl kullanılabileceğini göstermektedir.

Öğretmene Not

Dijital Sosyal Öyküyü, ele aldığı durum gerçekleşmeden kısa bir süre önce sunun. Bu uygulama, çocukların anlatı ile gerçek yaşam deneyimleri arasında bağlantı kurmalarına yardımcı olur ve öyküde sunulan stratejilerin günlük yaşamda kullanılma olasılığını artırır.

4.3.1. DSÖ Sınıf Uygulama Modeli

Eğitim Ortamlarında Dijital Sosyal Öykülerin Kullanımına Yönelik Yapılandırılmış Bir Yaklaşım

Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) eğitim ortamlarında etkili bir şekilde kullanılabilmesi, öğretmenlerin çocuğun gereksinimlerini, sosyal durumu ve pedagojik müdahaleyi birbiriyle ilişkilendirmesine yardımcı olan yapılandırılmış bir süreci gerektirir. Öğretmenlerin DSÖ'leri sınıf uygulamalarına sistematik biçimde entegre edebilmelerini desteklemek amacıyla aşağıdaki DSÖ Sınıf Uygulama Modeli önerilmektedir. Bu model, öğretmenlere sosyal-duygusal bir öğrenme gereksiniminin belirlenmesinden davranış değişikliğinin izlenmesine ve müdahalenin geliştirilmesine kadar uzanan uygulamaya

dönük adımları sunmaktadır. Model; yansıtıcı öğretimi, sürekli gözlemi ve çocuğun bireysel özelliklerine uyum sağlamayı temel almaktadır.

DSÖ Sınıf Uygulama Modeli

1. Hedef davranışın veya becerinin belirlenmesi
2. Sosyal bağlamın tanımlanması
3. Dijital Sosyal Öykünün tasarlanması
4. Öykünün çocuğa sunulması
5. Rehberli etkileşim yoluyla uygulama yapılması
6. Davranış değişikliğinin gözlemlenmesi
7. Öykünün uyarlanması ve geliştirilmesi

Bu döngüsel süreç, Dijital Sosyal Öykülerin bağımsız ve tek seferlik etkinlikler olarak değil, duyarlı ve yansıtıcı bir öğretim stratejisinin parçası olarak kullanılmasını sağlamaktadır.

4.3.2. Adım Adım DSÖ Sınıf Uygulama Modeli

1. Hedef Davranışın veya Becerinin Belirlenmesi

İlk adım, çocuğun geliştirmesi gereken belirli bir sosyal-duygusal davranışın veya becerinin belirlenmesidir. Bu davranış gözlemlenebilir olmalı, çocuğun günlük yaşamında anlam taşımaları ve sınıf ortamında sık karşılaşılan durumlarla ilişkili olmalıdır.

Örnekler:

- Grup etkinliklerinde sırasını bekleme
- Uygun şekilde yardım isteme
- Akran oyunlarına katılma
- Etkinlikler arasındaki geçişlerle başa çıkma
- Zorlayıcı görevler sırasında hayal kırıklığını yönetme

Hedef davranışın açık bir şekilde belirlenmesi, Dijital Sosyal Öykünün odaklı ve anlamlı olmasını sağlar. Öğretmenler ayrıca davranışın altında yatan olası nedenleri de dikkate almalıdır. Bunlar arasında; sosyal durumların yanlış anlaşılması, duygusal aşırı yüklenme, kaygı, yürütücü işlevlerle ilgili güçlükler yer alabilir. Bu etmenlerin dikkate alınması, öykünün çocuğun gerçek ihtiyaçlarına daha uygun şekilde tasarlanmasına yardımcı olur.

2. Sosyal Bağlamın Tanımlanması

Hedef davranış belirlendikten sonra bir sonraki adım, davranışın ortaya çıktığı sosyal bağlamı analiz etmektir.

Öğretmenler aşağıdaki soruları dikkate almalıdır:

- Bu durum ne zaman ortaya çıkmaktadır?
- Nerede gerçekleşmektedir?
- Kimler sürece dâhil olmaktadır?
- Bu durumda hangi beklentiler söz konusudur?
- Çocuk hangi güçlükleri yaşamaktadır?

Bağlamın anlaşılması, Dijital Sosyal Öykünün çocuk için tanıdık ve anlamlı olan gerçek yaşam durumlarını yansıtmasını sağlar. Bu aşama aynı zamanda öykünün çocuğun günlük sınıf deneyimleriyle uyumlu olmasını destekler.

3. Dijital Sosyal Öykünün Tasarlanması

Belirlenen davranış ve sosyal bağlam temel alınarak öğretmen Dijital Sosyal Öyküyü oluşturur. Bu aşamada öykü aşağıdaki unsurları içermelidir:

- Durumun açık bir şekilde açıklanması
- Durumda yer alan diğer kişilerin bakış açıları
- Çocuğun kullanabileceği olası stratejiler
- Destekleyici ve güven verici bir dil

Kullanılabilecek dijital öğeler şunlardır:

- Fotoğraflar veya illüstrasyonlar
- Basit animasyonlar
- Sesli anlatım
- Etkileşimli öğeler

Öykü tasarlanırken açıklık, sadelik ve öngörülebilirlik ilkelerinin korunması önemlidir. Böylece öykü çocuk için erişilebilir ve duygusal açıdan destekleyici olmaya devam eder.

4. Öykünün Çocuğa Sunulması

Öykü hazırlandıktan sonra çocuğa sakin ve destekleyici bir ortamda sunulmalıdır. Bu tanıtım süreci aşağıdakileri içerebilir:

- Öykünün birlikte okunması veya izlenmesi
- Öyküde anlatılan durum hakkında konuşulması
- Çocuğun sorularının yanıtlanması
- Çocuğun öyküyü kendi deneyimleriyle ilişkilendirmesinin teşvik edilmesi

Bu aşamadaki amaç, çocuktan hemen bir davranış değişikliği beklemek değil; sosyal durumun ve beklentilerin anlaşılmasını desteklemektir.

5. Rehberli Etkileşim Yoluyla Uygulama Yapılması

Öykü tanıtıldıktan sonra öğretmen, çocuğa hedef davranışı gerçek ya da benzetim yoluyla oluşturulmuş durumlarda uygulama fırsatları sunmalıdır. Rehberli uygulamalar şunları içerebilir:

- Rol oynama etkinlikleri
- Yapılandırılmış sınıf içi durumlar
- Öğretmen veya akran modellemesi
- Sözel ipuçları veya görsel hatırlatıcılar

Bu aşama, sosyal durumun öykü aracılığıyla anlaşılması ile davranışın gerçek yaşamda uygulanması arasındaki boşluğun kapatılmasına yardımcı olur.

6. Davranışsal Değişimin Gözlemlenmesi

Gözlem, Dijital Sosyal Öykünün etkililiğini değerlendirmede temel bir role sahiptir. Öğretmenler aşağıdaki noktaları izlemelidir:

- Çocuğun hedef davranışı göstermeyi deneyip denemediği
- Davranışın ne sıklıkla ortaya çıktığı
- Çocuğun yönlendirme veya desteğe ihtiyaç duyup duymadığı
- Çocuğun ilgili durumda duygusal olarak nasıl tepki verdiği

Kısa gözlem notları veya kontrol listeleri, davranışsal ilerlemenin zaman içerisinde kayıt altına alınmasına yardımcı olabilir.

7. Öykünün Uyarlanması ve Geliştirilmesi

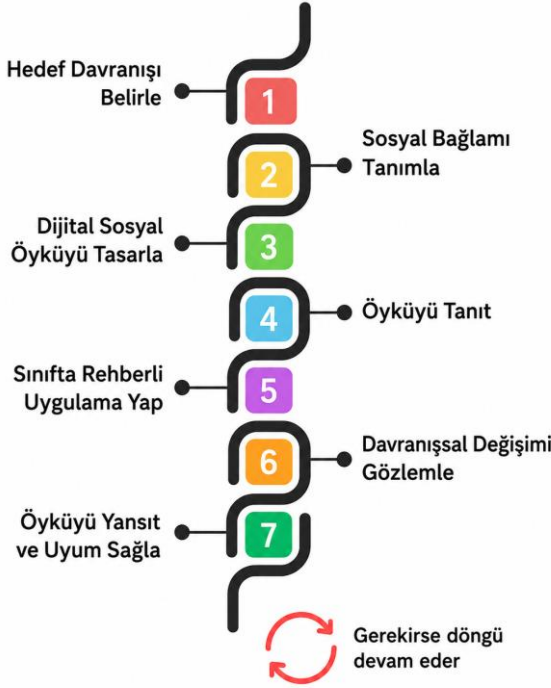
Dijital Sosyal Öyküler, çocuğun ihtiyaçlarına göre gelişen ve değişen esnek öğrenme araçları olarak değerlendirilmelidir. Öykü beklenen değişimi sağlamıyorsa öğretmenler şu düzenlemeleri düşünebilir:

- Öyküyü sadeleştirmek
- Görsel destekler eklemek
- Sosyal beklentileri daha açık hâle getirmek
- Öykünün bağlamını yeniden düzenlemek
- Rehberli uygulama fırsatlarını artırmak

Bu son adım, modelin yansıtıcı niteliğini güçlendirmekte ve sürekli pedagojik gelişimi desteklemektedir.

Şekil 4.1.

Dijital Sosyal Öykü Sınıf İçi Uygulama Döngüsü



DSÖ Sınıf Uygulama Döngüsü, Dijital Sosyal Öykülerin sınıf uygulamalarına sistematik bir şekilde entegre edilmesini gösteren yapılandırılmış bir süreci ortaya koymaktadır. Sosyal öyküleri bağımsız ve tek seferlik etkinlikler olarak ele almak yerine, bu model çocuğun ihtiyaçlarına ve sınıf bağlamına sürekli uyum sağlamayı destekleyen döngüsel ve yansıtıcı bir yaklaşımı vurgulamaktadır.

Döngü, öğretmenin desteklemeyi amaçladığı belirli bir hedef davranışın veya sosyal-duygusal becerinin belirlenmesiyle başlamaktadır.

Bu davranış açıkça gözlemlenebilir olmalı ve eğitim ortamında düzenli olarak karşılaşılan durumlarla ilişkili bulunmalıdır.

Bir sonraki aşama, durumun gerçekleştiği ortamı, sürece katılan kişileri ve mevcut beklentileri içeren sosyal bağlamın tanımlanmasını kapsamaktadır. Bağlamın anlaşılması, Dijital Sosyal Öykünün çocuğun sınıf ortamında karşılaştığı gerçek yaşam deneyimlerini doğru bir şekilde yansıtmasını sağlamaktadır. Bu analiz temelinde öğretmen, durumun

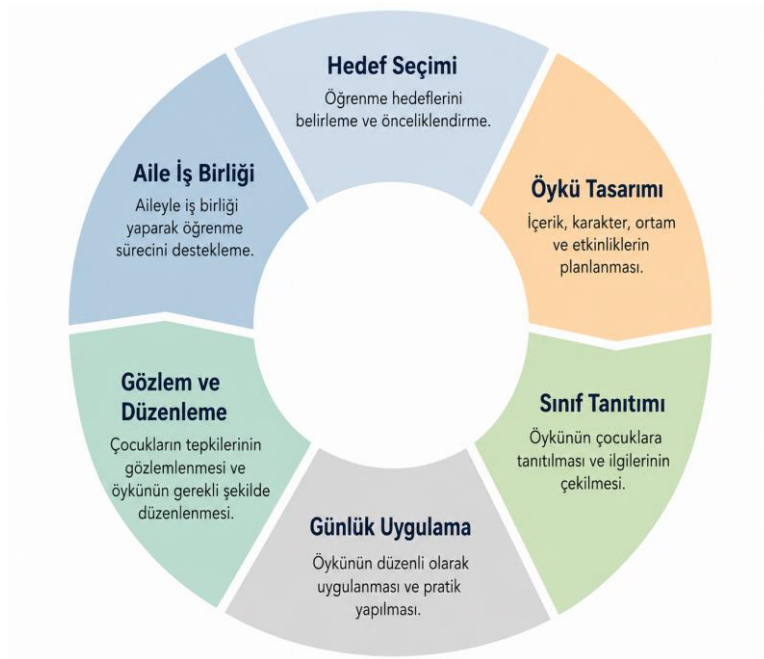
açık açıklamalarını, diğer kişilerin bakış açılarını ve çocuğun kullanabileceği olası stratejileri içeren Dijital Sosyal Öyküyü tasarlamaktadır.

Görseller, sesli anlatım ve basit animasyonlar gibi dijital öğeler, katılımı ve anlamayı artırabilmektedir. Öykü oluşturulduktan sonra, öğretmen tarafından çocukla birlikte okunarak veya izlenerek destekleyici ve sakin bir ortamda çocuğa sunulmaktadır. Bu aşamanın temel amacı, davranış değişikliğini hemen beklemekten ziyade çocuğun durumu anlamasını sağlamaktır.

Tanıtımın ardından çocuk, sınıf etkinlikleri içerisinde rehberli uygulamalara katılarak öyküde sunulan stratejileri kullanma fırsatı bulmaktadır. Bu süreçte rol oynama etkinlikleri, model olma ve görsel hatırlatıcılar çocuğu destekleyebilmektedir. Sonraki aşamada öğretmen davranışsal değişimleri gözlemlemekte; hedef davranışın ortaya çıkıp çıkmadığını, ne sıklıkla gerçekleştiğini ve çocuğun ipucu ya da ek desteğe ihtiyaç duymadığını kayıt altına almaktadır.

Şekil 4.2.

Sınıf İçi Dijital Sosyal Öykü Uygulama Modeli



Son olarak öğretmen, yansıtma ve uyarılma sürecine girerek gerekli gördüğü durumlarda dijital öyküyü veya uygulama stratejisini yeniden düzenlemektedir. Bu yansıtıcı aşama, modelin döngüsel niteliğini güçlendirmekte ve Dijital Sosyal Öykülerin çocuğun

gelişimsel gereksinimlerine duyarlı kalmasını sağlamaktadır. Bu yapılandırılmış döngünün izlenmesi sayesinde eğitimciler, Dijital Sosyal Öyküleri günlük sınıf uygulamalarına amaçlı, sistematik ve yansıtıcı bir biçimde entegre edebilmektedir. Böylece Dijital Sosyal Öyküler, Otizm Spektrum Bozukluğu olan çocukların sosyal-duygusal gelişimlerini ve kapsayıcı eğitim ortamlarına etkin katılımlarını destekleyen önemli bir pedagojik araç hâline gelmektedir.

4.3.3. Sınıf İçi Uygulama Senaryoları

Öğretmenlerin Dijital Sosyal Öykülerin gerçek eğitim ortamlarında nasıl kullanılabileceğini daha iyi anlayabilmeleri amacıyla aşağıda erken çocukluk eğitimi ortamlarında karşılaşılabilecek tipik durumları yansıtan sınıf içi senaryolar sunulmaktadır. Bu örnekler, eğitimcilerin Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların sosyal-duygusal gelişimini desteklemek için Dijital Sosyal Öykülerden nasıl yararlanabileceklerini göstermektedir. Bu senaryolar, katı uygulama prosedürleri olarak değil, uygulamaya yönelik örnekler olarak değerlendirilmelidir. Öğretmenlerin bu stratejileri çocuğun bireysel gereksinimlerine, sınıf ortamına ve hedeflenen sosyal öğrenme amaçlarına göre uyarlamaları önerilmektedir.

Senaryo 1 – Sırasını Bekleme

Durum

Çember zamanı etkinliğinde çocuklar sırayla konuşmaya teşvik edilmektedir. OSB’li bir çocuk sık sık diğerlerinin sözünü kesmekte ve sırasını beklemesi istendiğinde hayal kırıklığı yaşamaktadır.

Öğretmen Stratejisi

1. Öğretmen, “*Sıramı Bekliyorum*” başlıklı kısa bir Dijital Sosyal Öykü hazırlar.
2. Öyküde, çember zamanı sırasında her çocuğun konuşma fırsatı bulduğu ve diğerlerinin onu dinlediği açıklanır.
3. Görsel öğelerde çocukların parmak kaldırdığı ve sıralarını beklediği gösterilir.
4. Öğretmen, etkinlik başlamadan önce öyküyü çocukla birlikte gözden geçirir.
5. Etkinlik sırasında öğretmen, öyküde sunulan stratejiyi çocuğa nazikçe hatırlatır ve başarılı sıra bekleme davranışlarını pekiştirir.

Senaryo 2 – Akran Oyunlarına Katılma

Durum

Serbest oyun etkinlikleri sırasında OSB’li bir çocuk genellikle akranlarını izlemekte, ancak oyunlarına nadiren katılmaktadır. Çocuk oyuna katılmaya çalıştığında ise zaman zaman yanlış anlamalar ortaya çıkmaktadır.

Öğretmen Stratejisi

1. Öğretmen, “*Arkadaşlarımla Oyununa Nasıl Katılabilirim?*” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü hazırlar.
2. Öyküde, “Ben de oynayabilir miyim?” diye sormak veya sırasını beklemek gibi basit stratejiler açıklanır.
3. Öyküde, oyuncaklarını paylaşan ve birlikte oynayan çocukların görsellerine yer verilir.
4. Öğretmen, serbest oyun başlamadan önce öyküyü çocukla birlikte gözden geçirir.
5. Oyun sırasında öğretmen, çocuğu öyküde yer alan ifadeleri veya davranışları kullanması için teşvik eder.

Senaryo 3 – Etkinlikler Arasındaki Geçişlerle Başa Çıkma

Durum

OSB’li bir çocuk, sınıf etkinlikleri aniden değiştiğinde zorlanmaktadır. Örneğin oyun zamanının sona erip yapılandırılmış bir öğrenme etkinliğinin başlaması gerektiğinde üzülme veya olumsuz tepki gösterebilmektedir.

Öğretmen Stratejisi

1. Öğretmen, “*Etkinliği Değiştirme Zamanı Geldiğinde*” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü hazırlar.
2. Öyküde, okul günü boyunca etkinliklerin zaman zaman değişebileceği açıklanır.
3. Görsellerde oyuncakların toplanması ve bir sonraki etkinliğe geçilmesi gösterilir.
4. Öğretmen, geçiş zamanlarından kısa bir süre önce öyküyü çocukla birlikte gözden geçirir.
5. Öğretmen, öyküde kullanılan görsel ipuçlarının aynısını kullanarak rutini pekiştirir.

Bu senaryolar, Dijital Sosyal Öykülerin çocukların günlük sınıf yaşantılarında karşılaştıkları durumları anlamalarına nasıl yardımcı olabileceğini ve öğretmenlerin

kuramsal ilkeleri uygulamaya dönük öğretim stratejilerine nasıl dönüştürebileceklerini göstermektedir.

4.3.4. Öğretmen Hızlı Kontrol Listesi

Dijital Sosyal Öyküm Etkili mi?

Öğretmenler, aşağıdaki kontrol listesini kullanarak bir Dijital Sosyal Öykünün açık, destekleyici ve çocuğun ihtiyaçlarına uygun olup olmadığını değerlendirebilirler. Bu kontrol listesi hem öykü geliştirme sürecinde hem de sınıf içi uygulamanın ardından kullanılabilir.

1. Durumun Açıklığı

- Öykü belirli ve gerçekçi bir durumu açıklamaktadır.
- Durumun geçtiği ortam (nerede ve ne zaman gerçekleştiği) açık ve anlaşılır bir şekilde açıklanmaktadır.
- Durumda yer alan karakterler çocuk tarafından kolaylıkla tanınabilmekte ve ayırt edilebilmektedir.

2. Çocuğun Gereksinimleriyle Uyum

- Öykü, çocuğun yaşadığı gerçek bir güçlüğü veya öğrenme gereksinimini ele almaktadır.
- Öyküde kullanılan dil, çocuğun gelişim düzeyine ve anlama kapasitesine uygundur.
- Öykü, çocuğun ilgi alanlarını, deneyimlerini ve günlük yaşam yaşantılarını dikkate almaktadır.

3. Sosyal Öykünün Yapısı

- Öykü, durumun ne olduğunu ve neler yaşandığını açıklayan betimleyici cümleler içermektedir.
- Öykü, diğer kişilerin ne hissedebileceğini veya ne düşünebileceğini açıklayan bakış açısı cümleleri içermektedir.
- Öykü, çocuğun kullanabileceği olası tepkiler ve davranışlar hakkında destekleyici yönlendirmeler sunmaktadır.
- Öykünün dili ve tonu olumlu, saygılı, destekleyici ve güven vericidir.

4. Dijital Öğelerin Kullanımı

- Görsel öğeler (fotoğraflar, illüstrasyonlar veya animasyonlar) durumun anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır.

- Dijital ögeler sade, anlaşılır ve görsel açıdan aşırı yük oluşturmayacak şekilde tasarlanmıştır.
- Sesli anlatım veya ses kayıtları, uygun durumlarda çocuğun öyküyü anlamasını desteklemektedir.
- Dijital format, çocuğun kolaylıkla kullanabileceği ve yönlendirebileceği şekilde tasarlanmıştır.

5. Sınıf İçi Uygulama

- Öykü, sakin ve destekleyici bir öğrenme ortamında çocuğa sunulmuştur.
- Öğretmen, öykü içeriğini çocukla birlikte ele almış ve öykü üzerine konuşmuştur.
- Çocuğa, hedeflenen davranışı gerçek yaşam durumlarında uygulayabilmesi için fırsatlar sunulmuştur.

6. Gözlem ve Yansıtma

- Öğretmen, öykünün kullanılmasının ardından çocuğun tepkilerini ve davranışlarını gözlemlemiştir.
- Öğretmen, öykünün çocuğun durumu daha iyi anlamasına yardımcı olup olmadığını değerlendirmiştir.
- Gerekğinde öykü uyarlanabilir, geliştirilebilir veya yeniden düzenlenebilir niteliktedir.

Bu kontrol listesi, öğretmenlerin Dijital Sosyal Öykülerin kalitesi ve etkililiği üzerine düşüncelerini desteklemek amacıyla hazırlanmıştır. Anlatının açıklığının, çocuğun gereksinimleriyle uyumunun, çoklu ortam öğelerinin kullanımının ve uygulama sürecinin gözden geçirilmesi sayesinde öğretmenler, Dijital Sosyal Öykülerin kapsayıcı sınıf ortamlarında sosyal-duygusal gelişimi destekleyen anlamlı, işlevsel ve çocuğun ihtiyaçlarına duyarlı araçlar olarak kullanılmasını sağlayabilirler.

4.4. Yansıtıcı Sorular

1. Uygun Konuların Seçilmesi

- Çocukların sosyal etkileşimler sırasında kafa karışıklığı, hayal kırıklığı veya güçlük yaşayabilecekleri sınıf içi durumlar üzerinde düşününüz. Bu durumlardan hangileri bir Dijital Sosyal Öykü için uygun konu olabilir?
- Sınıfınızda desteklenmesi gereken sosyal-duygusal becerileri genellikle nasıl belirlediğinizi değerlendiriniz. Bu gözlemler, bir Dijital Sosyal Öykü konusunun seçimine nasıl rehberlik edebilir?

- Tek bir davranışsal hedefe odaklanmanın önemini düşününüz. Bir öykünün odağının daraltılması, çocukların durumu anlamalarını ve öğrenmelerini nasıl etkileyebilir?

2. Sınıf Bağlamını Anlama

- Sınıfınızdaki günlük rutinler üzerinde düşününüz. Günün hangi zamanları, sosyal beklentileri anlamak için ek desteğe ihtiyaç duyan çocuklar açısından özellikle zorlayıcı olabilir?
- Sınıf yapısının, etkinlikler arasındaki geçişlerin veya grup etkinliklerinin çocukların davranışlarını ve duygusal tepkilerini nasıl etkilediğini değerlendiriniz. Dijital Sosyal Öyküler, çocukların bu durumları önceden tahmin etmelerine ve yönetmelerine hangi yollarla yardımcı olabilir?
- Görsel ve anlatısal desteklerin, OSB'li çocuklar için daha öngörülebilir ve güvenli bir öğrenme ortamı oluşturulmasına nasıl katkı sağlayabileceğini düşününüz.

3. Ebeveynler ve Bakım Verenlerle İş Birliği

- Dijital Sosyal Öykülerin geliştirilmesinde ebeveynlerin ve bakım verenlerin olası rolleri üzerinde düşününüz. Onların bakış açıları bir öykünün tasarımını ve çocuğa uygunluğunu nasıl zenginleştirebilir?
- Ailelerden elde edilen rutinler, ilgi alanları veya iletişim biçimlerine ilişkin bilgilerin bir öykünün kişiselleştirilmesini nasıl etkileyebileceğini değerlendiriniz.
- Ailelerle gerçekleştirilen iş birliğinin ev ve okul ortamları arasındaki tutarlılığı nasıl destekleyebileceğini düşününüz. Bu tutarlılık, çocukların sosyal-duygusal becerileri anlamalarını ve kullanmalarını hangi yönlerden güçlendirebilir?

4. Günlük Sınıf Uygulamalarına Entegrasyon

- Dijital Sosyal Öyküler okul gününün hangi zamanlarında en etkili şekilde kullanılabilir (örneğin etkinliklerden önce, geçişler sırasında veya bir olayın ardından)?
- Eğitimciler, Dijital Sosyal Öyküleri öğrenme etkinliklerinin akışını bozmadan mevcut sınıf rutinlerine nasıl entegre edebilir?
- Öğretmenler, yönlendirmeleri kademeli olarak azaltmak ve çocukların öyküde sunulan stratejileri bağımsız olarak uygulamalarını teşvik etmek için hangi stratejileri kullanabilir?

5. Sosyal-Duygusal Öğrenmeyi Destekleme

- Dijital Sosyal Öyküler, çocukların günlük etkileşimlerde sosyal beklentileri, duyguları ve uygun tepkileri anlamalarına nasıl yardımcı olabilir?
- Öyküde sunulan davranışların içselleştirilmesinde tekrar ve tutarlılık hangi yönlerden destekleyici olabilir?
- Öğretmenler, Dijital Sosyal Öykülerin temel mesajlarını günlük sınıf etkileşimleri aracılığıyla nasıl pekiştirebilir?

6. Uygulamayı İzleme ve Değerlendirme

- Sınıf etkinlikleri sırasında çocukların davranışlarındaki değişimleri genellikle nasıl gözlemlediğiniz ve yorumladığınız üzerinde düşününüz. Bu gözlemler, bir Dijital Sosyal Öykünün etkililiğinin değerlendirilmesine nasıl katkı sağlayabilir?
- Katılım düzeyinde, duygusal tepkilerde veya bağımsızlık becerilerinde gözlenen ne tür değişiklikler, öykünün çocuğun gelişimini desteklediğini gösterebilir?
- Bir Dijital Sosyal Öykünün beklenen sonuçları ortaya çıkarmadığı durumlarda, eğitimcilerin öyküyü nasıl uyarlayabilecekleri veya yeniden tasarlayabilecekleri üzerinde düşününüz.
- Sürekli gözlem ve yansıtmanın, Dijital Sosyal Öykülerin kullanımına ilişkin öğretim stratejilerinin geliştirilmesini ve iyileştirilmesini nasıl destekleyebileceğini değerlendiriniz.

BÖLÜM 5. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN ETKİLİLİĞİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Bölüme Genel Bakış

Dijital Sosyal Öyküler, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukları desteklemek amacıyla giderek daha yaygın biçimde kullanılan yapılandırılmış ve teknoloji aracılığıyla sunulan destek araçlarıdır. Bu öyküler, anlatsal öngörülebilirliği kontrollü çoklu ortam öğeleriyle birleştirerek kişiselleştirmeye, tekrar tekrar erişime ve sonuçların sistematik biçimde izlenmesine olanak sağlamaktadır. Basılı öykülerden farklı olarak dijital formatlar; esnek uyarılma, işitsel-görsel desteklerin entegrasyonu ve etkiyi değerlendirmeye yönelik yapılandırılmış veri toplama süreçlerini mümkün kılmaktadır.

Bununla birlikte, teknolojinin kullanılması tek başına etkililiği garanti etmez. Dijital Sosyal Öykülerin etkisi; açık biçimde tanımlanmış hedeflerle uyumuna, anlatının niteliğine, uygulama bütünlüğüne ve çocuğun gelişimsel ile duyuşsal özelliklerine duyarlı olmasına bağlıdır. Bu nedenle değerlendirme süreci yalnızca öznel izlenimlere dayanmak yerine, yapılandırılmış gözlem, başlangıç düzeyi (baseline) karşılaştırmaları ve yansıtıcı analizleri de içermelidir.

Bu bölüm, aşağıdaki boyutlara odaklanan çok boyutlu bir Dijital Sosyal Öykü değerlendirme çerçevesi sunmaktadır:

- Katılım ve kullanılabilirlik
- Anlama ve beceri gelişimi
- Davranışsal ve duyuşsal sonuçlar
- Uygulama bütünlüğü (implementation fidelity)
- Kullanılabilirlik ve erişilebilirlik
- Yapılandırılmış gözlem ve akran değerlendirme araçları

Bölüm ayrıca, eğitim ortamlarında sistematik değerlendirmeyi desteklemek amacıyla EARLY ASD Projesi kapsamında geliştirilen uygulamaya dönük araçları da tanıtmaktadır.

Bölüm Amaçları

Bu bölümün sonunda okuyucuların aşağıdaki kazanımlara ulaşmaları beklenmektedir:

1. Dijital Sosyal Öykülerde etkililiğin temel boyutlarını (katılım, anlama, davranışsal sonuçlar ve uygulama bütünlüğü) açıklayabilmek.
2. Başlangıç düzeyindeki davranışları ve müdahalenin etkilerini değerlendirmek amacıyla yapılandırılmış değerlendirme araçlarını kullanabilmek.
3. Kullanılabilirlik ve erişilebilirlik özelliklerini çocuğun bireysel özellikleriyle ilişkilendirerek değerlendirebilmek.
4. Kısa dönemli sonuçları ve izleme sürecindeki değişimleri belgelemek amacıyla gözlem formlarını kullanabilmek.
5. Dijital Sosyal Öykülerin tasarımını ve uygulanmasını geliştirmek için ekran temelli yansıtıcı değerlendirme süreçlerine katılabilmek.
6. Dijital Sosyal Öykülerin sürdürülmesi, uyarlanması veya yeniden düzenlenmesine ilişkin veri temelli kararlar verebilmek.

5.1. Etkililik Boyutları

Dijital Sosyal Öykülerin etkililiği; katılım, anlama, davranışsal sonuçlar ve uygulama kalitesini birlikte ele alan çok boyutlu bir bakış açısıyla değerlendirilmelidir. Bu yaklaşım, alan yazında sunulan ampirik bulgularla desteklenmektedir (Camilleri, Maras ve Brosnan, 2022).

Katılım ve erişilebilirlik açısından bakıldığında, Dijital Sosyal Öyküler OSB ile ilişkili yaygın bilişsel ve duyuşsal özelliklerle büyük ölçüde uyumludur. Görsel sıralama, tutarlı tasarım ve ayarlanabilir ilerleme hızı, belirsizliği azaltmakta ve bireyin olayları önceden anlamlandırmasını desteklemektedir. Görseller, sesli anlatımlar ve sınırlı düzeyde etkileşim gibi çoklu ortam öğeleri, öğretim hedefleriyle doğrudan ilişkilendirildiğinde dikkati artırabilmektedir (Seker, 2016).

SOFA platformu kullanılarak gerçekleştirilen geniş ölçekli uygulama temelli araştırmalar, daha küçük yaşta çocukların ve sözel becerileri daha güçlü olan bireylerin daha yüksek düzeyde keyif alma ve anlama bildirdiklerini göstermiştir. Ayrıca otistik kız çocukları ile cinsiyet çeşitliliği gösteren katılımcılarda özellikle olumlu geri bildirimler

elde edilmiştir (Smith vd., 2023). Bu bulgular, uyarlanabilir tasarım özelliklerinin erişilebilirlik açısından merkezi bir öneme sahip olduğunu ve katılım düzeylerinin kullanıcı gruplarına göre anlamlı biçimde farklılaştığını göstermektedir.

Anlama ve beceri kazanımı, etkililiğin ikinci temel boyutunu oluşturmaktadır. Dijital platformlar; testler, yönlendirmeler ve anlama kontrolleri yoluyla aktif katılımı desteklerken aynı zamanda yapılandırılmış tekrar olanağı sunmaktadır (Nichols, Hupp, Jewell ve Zeigler, 2005). Müdahale öncesi ve sonrası elde edilen veriler, bu özelliklerin sosyal beklentilerin anlaşılmasında ölçülebilir gelişmelerle ilişkili olduğunu göstermektedir. SOFA platformuna dayalı önceki araştırmalar, özellikle daha büyük yaştaki çocukların gömülü değerlendirme araçlarından daha fazla yarar sağladıklarını ortaya koymuştur. Bu araçlar, anında geri bildirim sağlayarak düşünmeyi teşvik etmekte ve öğrenmeyi pekiştirmektedir (Smith vd., 2021). Bu bulgu, Dijital Sosyal Öykülerin yalnızca açıklayıcı anlatılar değil, aynı zamanda rehberli öğrenme ortamları olarak da işlev gördüğünü desteklemektedir.

Davranışsal ve sosyal sonuçlar, uygulamaya dönük etki açısından güçlü kanıtlar sunmaktadır. Tek denekli araştırmalar ve küçük ölçekli deneysel çalışmalar, Dijital Sosyal Öykü müdahaleleri sırasında hedeflenen davranışlarda artışlar olduğunu göstermiştir (Reynhout ve Carter, 2007). Örneğin, Birleşik Arap Emirlikleri'nde gerçekleştirilen bir pilot çalışmada, OSB'li iki öğrencide müdahale süreci boyunca parmak kaldırma ve oyuncak paylaşma gibi sınıf içi davranışlarda gelişmeler rapor edilmiştir (Safi vd., 2021). Benzer şekilde, dokuz çocuğun katıldığı randomize kontrollü bir araştırmada sosyal davranışlarda anlamlı gelişmeler elde edilmiş ve bu gelişmeler altı haftalık izleme değerlendirmesinde de korunmuştur (Swaggart vd., 2021). Saha çalışmalarından elde edilen bulgular ayrıca, Dijital Sosyal Öykülerin hazırlayıcı destek olarak kullanıldığı gerçek yaşam olaylarında kaygının azaldığını ve durumsal anlayışın geliştiğini göstermektedir (Camilleri, Maras ve Brosnan, 2024).

Uygulama bütünlüğü ve uygulayıcı yeterliği, elde edilen sonuçları önemli ölçüde etkilemektedir. Dijital araçlar, yapılandırılmış şablonlar ve rehberli geliştirme süreçleri sunarak müdahalelerin tutarlı biçimde uygulanmasını destekleyebilmektedir (Qi, Barton, Collier, Lin ve Montoya, 2018). Dijital ortamda sunulan sosyal öyküleri kullanan eğitimciler ve ebeveynlerin deneyimlerini inceleyen araştırmalar, bu araçların

kullanımına yönelik güven düzeylerinde artış ve daha olumlu tutumlar ortaya koymuştur. Bu durum, Dijital Sosyal Öykülerin yalnızca öğrenenlerin sonuçlarını değil, aynı zamanda müdahalenin uygulanma kalitesini de geliştirebildiğini göstermektedir (Swaggart vd., 1995; Karal ve Wolfe, 2018). Bu çift yönlü etki, Dijital Sosyal Öyküleri daha az yapılandırılmış geleneksel yaklaşımlardan ayıran önemli özelliklerden biridir.

Tablo 5.1. Etkililik Boyutları

Boyut	Açıklama	Nicel Göstergeler	Nitel Göstergeler
Katılım ve Erişilebilirlik	Dikkat düzeyi ve kullanılabilirlik	Öyküyle etkileşim süresi (dakika); tamamlanan oturum sayısı	Çocuğun ifade ettiği ilgi; öyküye gönüllü olarak geri dönmesi; izleme sırasında gösterdiği duygusal tepkiler
Anlama ve Beceri Kazanımı	Sosyal içeriğin anlaşılması	Yerleştirilmiş anlama sorularına verilen doğru yanıtlar; ön test-son test bilgi puanları	Çocuğun öykü içeriğini sözlü olarak açıklayabilmesi; öyküdeki sözcük ve ifadeleri kendiliğinden kullanması
Davranışsal ve Sosyal Sonuçlar	Gözlemlenebilir davranış değişikliği	Müdahale öncesi ve sonrasında hedef davranışın görülme sıklığı; gerekli yetişkin yönlendirmelerinin sıklığı	Sosyal etkileşimin niteliği; çocuğun duygusal tonu; akran tepkileri; ebeveyn/bakım veren raporları
Uygulama Güvenirliği	Uygulamanın tutarlılığı ve kalitesi	Uygulama takvimine uyum düzeyi; kontrol listelerinin tamamlama oranları	Eğitimcilerin karşılaşılan güçlükler hakkındaki yansımaları; gözlenen bağlamsal uyarlamalar; aile geri bildirimleri

Kaynak: İlgili alan yazın temel alınarak yazarlar tarafından oluşturulmuştur; nitel göstergeler Camilleri, Maras ve Brosnan (2022) ile Kratochwill vd. (2013)'den uyarlanmıştır.

Bu yararlarla rağmen tasarım ve erişimle ilgili bazı güçlükler devam etmektedir. Yetersiz yapılandırılmış içerikler, aşırı düzeyde animasyon kullanımı veya açık olmayan dil kullanımı kullanıcıların bilişsel yükünü artırabilmekte ve etkililiği azaltabilmektedir. Ayrıca cihazlara erişimde yaşanan sınırlılıklar ile ebeveynler ve eğitimciler için yeterli düzeyde eğitim olanaklarının bulunmaması, bu uygulamaların daha geniş ölçekte yaygınlaşmasını kısıtlamaya devam etmektedir (Safi vd., 2021). Bu sınırlılıklar, açık tasarım standartlarının geliştirilmesine, mesleki gelişim fırsatlarının artırılmasına ve teknolojik kaynaklara eşit erişimin sağlanmasına duyulan gereksinimi ortaya koymaktadır.

Genel olarak mevcut bulgular, dijital sosyal öykülerin dikkatli bir şekilde tasarlandığında, bireyselleştirildiğinde ve uygulama bütünlüğü korunarak kullanıldığında OSB'li çocuklar için güçlü ve esnek bir destek aracı olduğunu göstermektedir. Bu öykülerin etkililiği yalnızca dijital formatta sunulmalarından değil; teknolojinin katılımı artırmak, anlamayı desteklemek ve anlamlı davranış değişikliklerini teşvik etmek amacıyla nasıl kullanıldığından kaynaklanmaktadır.

5.2. Başlangıç Düzeyi Kontrol Listesi ve Değerlendirme Araçları

EARLY ASD Projesi kapsamında, çocuklarla kullanılmadan önce oluşturulan dijital öykülerin anlatı tasarımı ve dijital erişilebilirlik açısından kanıta dayalı ilkeleri yansıtmalarını sağlamak amacıyla bir dizi kontrol listesi geliştirilmiştir. Dijital Sosyal Öyküler, otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan çocuklara sosyal durumları ve beklentileri açık, anlaşılır ve destekleyici bir biçimde açıklayan yapılandırılmış ve bireyselleştirilmiş araçlardır. Bu öykülerin etkililiği; kullanılan dilin, yapının, kişiselleştirmenin, görsel tasarımın ve ölçülebilir sonuçların dikkatli bir şekilde planlanmasına bağlıdır (Camilleri, Maras ve Brosnan, 2022).

5.2.1. Dijital Sosyal Öykü Kontrol Listesi

Kontrol listesinde yer alan maddeler; geliştiricilere olumlu ve sade bir anlatı dili kullanma, içeriği çocuğun yaşına, gereksinimlerine ve tercihlerine uygun hâle getirme, tanıdık karakterler ve gerçekçi görseller kullanma ve çocuğun duyuşsal ile motor özelliklerine uygun dijital platformları seçme konusunda rehberlik etmektedir. Ayrıca, ölçülebilir hedeflerin belirlenmesini ve okuma becerisi olmayan çocuklar için sesli anlatım gibi erişilebilirlik özelliklerinin kullanılmasını vurgulayarak planlı ve amaçlı uygulamayı ön plana çıkarmaktadır.

Dijital Sosyal Öykü kontrol listesinin temel unsurları aşağıda sunulmuştur. Kontrol listesi, bir Dijital Sosyal Öykü taslağının uygulama öncesinde kalite ve uygunluk açısından değerlendirilmesinde kullanılan ölçütleri içermektedir (Bkz. Ek 4.1). Bu ölçütler, sosyal öykü geliştirmede önerilen iyi uygulamalar doğrultusunda hem anlatı içeriğine hem de dijital tasarım özelliklerine odaklanmaktadır.

Maddelerin ilk grubu dil ve anlatım tonuna ilişkindir. Kontrol listesi, öykü boyunca tutarlı biçimde olumlu bir tonun korunmasını ve basit, açık bir dil kullanılmasını

vurgulamaktadır. Bu ölçütler, içeriğin erişilebilir olmasını ve gereksiz duygusal yük oluşturmamasını sağlamayı amaçlamaktadır. Ayrıca içeriğin yaşa uygunluğu ile çocuğun bireysel gereksinimleri ve tercihleriyle uyumu da değerlendirilmekte; böylece genel ve standartlaştırılmış anlatılar yerine bireyselleştirilmiş tasarımın önemi vurgulanmaktadır.

Kontrol listesindeki bazı maddeler ise öykünün yapısal bütünlüğüne odaklanmaktadır. Başlığın öykünün amacını açık biçimde yansıtması beklenirken sosyal öykülerde kullanılan dört farklı cümle türünün dağılımı da dengeli bir yapı oluşturup oluşturmadığı açısından değerlendirilmektedir. Ayrıca kontrol listesi, kaygıyı artırabilecek “her zaman” veya “asla” gibi kesinlik içeren ifadelerden kaçınılmasını önermekte ve öznel anlamlandırmayı ve kavramayı desteklemek amacıyla birinci tekil şahıs anlatımının kullanılmasını teşvik etmektedir. Kişiselleştirme ilkesi, öykünün çocuğun karşılaştığı özgül güçlükler ve günlük yaşam deneyimleriyle uyumlu olmasına yönelik ölçütlerle daha da güçlendirilmektedir.

Kontrol listesinin bir diğer bölümü gerçekçilik ve görsel açıklığı değerlendirmektedir. Öğrenmenin gerçek yaşam durumlarına aktarılmasını desteklemek amacıyla tanıdık karakterlerin, mekânların ve günlük rutinlerin kullanımını incelenmektedir. Görsel öğelerin sade olması, dikkat dağıtıcı arka planlardan arındırılması ve her storyboard karesinin yalnızca tek bir fikir veya adımı sunacak şekilde düzenlenmesi beklenmektedir. Gerçek ya da çocuk tarafından kolaylıkla ilişkilendirilebilecek görsellerin kullanılması, anlamayı ve tanımayı güçlendirmesi nedeniyle teşvik edilmektedir.

Kontrol listesinde dijital ve duysal özelliklere ilişkin ölçütlere de yer verilmektedir. Bu kapsamda, henüz okuma becerisi gelişmemiş çocukları desteklemek amacıyla uygun sesli anlatımın bulunup bulunmadığı ve seçilen dijital platformun çocuğun duysal ve motor özelliklerine uygun olup olmadığı değerlendirilmektedir. Kullanılan platformun belirtilmesi, uygulama sürecinin daha şeffaf hâle gelmesini sağlamakta ve seçilen aracın çocuğun bireysel özellikleriyle ne ölçüde uyumlu olduğunun değerlendirilmesine olanak vermektedir.

Son olarak kontrol listesi, öykünün hedeflenen sonuçlarla ilişkisini ele almaktadır. Bu doğrultuda, öykünün ölçülebilir duysal, iletişimsel veya davranışsal hedefleri destekleyip desteklemediği değerlendirilmektedir. Bu ölçüt, Dijital Sosyal Öykünün

yalnızca iyi tasarlanmış olmasını değil, aynı zamanda açık, gözlemlenebilir ve çocuk açısından anlamlı sonuçlarla ilişkilendirilmiş amaçlı bir müdahale aracı olmasını sağlamaktadır.

5.2.2. Akran Değerlendirme Formu

Bir diğer değerlendirme aracı, otizm spektrum bozukluğu olan çocuklarla kullanılmadan önce geliştirilen Dijital Sosyal Öykülerin sistematik olarak değerlendirilmesini desteklemek amacıyla hazırlanmış olan akran değerlendirme formudur (Bkz. Ek 4.2). Bu bağlamda akran değerlendirmesi iki temel amaca hizmet etmektedir. İlk olarak, öykünün içeriği, yapısı ve dijital tasarımındaki güçlü yönlerin ve geliştirilmesi gereken alanların belirlenmesine yardımcı olan bir kalite güvence mekanizması işlevi görmektedir. İkinci olarak ise öğrencileri ve uygulayıcıları, sosyal öyküleri kişisel tercihler yerine ortak ve kanıta dayalı ölçütlere göre değerlendirmeye teşvik ederek yansıtıcı uygulamaları desteklemektedir.

Dijital Sosyal Öyküler; açık, öngörülebilir ve çocuğun gelişim düzeyi, gereksinimleri ve günlük yaşantılarıyla yakından ilişkili olduklarında en etkili sonuçları vermektedir. İyi niyetle hazırlanmış öyküler bile kullanılan dilin fazla karmaşık olması, görsellerin dikkat dağıtıcı nitelik taşıması veya çoklu ortam öğelerinin anlamayı desteklemek yerine bilişsel yük oluşturması durumunda etkililiklerini kaybedebilmektedir. Bu nedenle akran değerlendirme formu hem anlatı kalitesine hem de dijital uygunluğa odaklanmakta; öykülerin destekleyici, erişilebilir ve amaç odaklı kalmasını sağlamayı hedeflemektedir. Değerlendiricilerin her ölçütü “Evet”, “Kısmen” veya “Hayır” seçenekleriyle puanlaması, daha ayrıntılı geri bildirim verilmesine olanak tanımakta ve öykü geliştirme sürecinin çoğu zaman yinelenen ve aşamalı bir süreç olduğunu kabul etmektedir.

Formun sonunda yer alan yansıtıcı soru, değerlendiricileri yalnızca ölçütlere uyulup uyulmadığını kontrol etmekle sınırlı kalmayıp öykünün yeniden düzenleme veya geliştirme yoluyla nasıl iyileştirilebileceğini düşünmeye teşvik etmektedir. Bu yönüyle form, sürekli iyileştirme anlayışını desteklemekte ve Dijital Sosyal Öykülerin bilgilendirilmiş geri bildirimler ile çocuğun değişen gereksinimlerine göre gelişmesi gerektiği ilkesini güçlendirmektedir.

Akran değerlendirme formunun geliştirilmesinde çeşitli unsurlar dikkate alınmıştır. İlk ölçüt, öyküde yer alan cümlelerin basit, açık ve gelişimsel açıdan uygun olup olmadığını incelemektedir. Bu boyut, dilin karmaşıklık düzeyinin çocuğun bilişsel ve dilsel becerileriyle uyumlu olmasını sağlamayı amaçlamaktadır. Açık ve anlaşılır cümleler, yanlış anlamaları ve bilişsel yükü azaltarak çocuğun dili çözümlenmeye değil, öykünün sosyal anlamına odaklanmasına yardımcı olmaktadır.

İkinci ölçüt, öykünün çocuğun gereksinimleriyle ilişkili belirli bir sorunu, rutini ya da sosyal beceriyi ele alıp almadığını değerlendirmektedir. Sosyal öyküler, belirli ve dar kapsamlı bir hedefe odaklandıklarında daha etkili olmaktadır. Bu madde, öykünün açık bir amaca sahip olup olmadığını ve soyut ya da ilgisiz davranışlar yerine çocuğun yaşamındaki tanımlanabilir bir duruma yanıt verip vermediğini incelemektedir.

Bir sonraki ölçüt, başlığın uygunluğunu değerlendirmektedir. Bu değerlendirmede özellikle kaygı uyandırabilecek sorunlara doğrudan gönderme yapılmasından kaçınılmasına dikkat edilmektedir. Tarafsız veya destekleyici bir başlık, öykünün olumlu bir çerçevede sunulmasına yardımcı olmakta ve çocuğun içerikle karşılaşmadan önce yaşayabileceği beklenti kaynaklı stresi azaltmaktadır.

Öyküde birinci tekil şahıs anlatımının kullanımı da değerlendirilmektedir. Bu ölçüt, öykünün özdeşim kurmayı ve empatik anlayışı destekleyip desteklemediğini belirlemeyi amaçlamaktadır. Çocuğun bakış açısından yazılmış bir anlatı, öykünün kişiselleştirilmesini kolaylaştırmakta ve anlatı ile çocuğun kendi deneyimleri arasındaki bağı güçlendirmektedir.

Bir diğer önemli bileşen ise anlatım tonunun tutarlılığıdır. Bu ölçüt, öykünün baştan sona olumlu ve destekleyici bir ton sürdürüp sürdürmediğini incelemektedir. Böyle bir yaklaşım, çocuğun kendisini güvende ve anlaşılabilir hissetmesine katkı sağlamaktadır. Sakin ve güven verici bir anlatım tonu, özellikle sosyal durumlarda kaygı yaşayan çocuklar açısından büyük önem taşımaktadır.

Bununla yakından ilişkili bir diğer ölçüt, “her zaman” veya “asla” gibi kesinlik ifade eden sözcüklerden kaçınılıp kaçınılmadığını değerlendirmektedir. Bu madde, öykünün esnekliğe izin verip vermediğini ve durumların değişkenlik gösterebileceğini kabul edip

etmediğini incelemektedir. Kesin ifadelerden kaçınılması, çocuk üzerindeki baskıyı azaltmakta ve katı düşünme biçimlerinin gelişmesini önlemeye yardımcı olmaktadır.

Kontrol listesi ayrıca öyküde kullanılan dört temel cümle türünün -betimleyici, bakış açısı, yönlendirici ve kontrol cümleleri- dengeli biçimde dağıtılıp dağıtılmadığını değerlendirmektedir. Bu denge, sosyal öykü yaklaşımının temel unsurlarından biridir. Böylece öykü; durumu açıklamakta, duyguları dikkate almakta, nazik yönlendirmeler sunmakta ve aşırı buyurgan olmadan öz düzenlemeyi desteklemektedir.

Görsel tasarım, iki ayrı ölçüt aracılığıyla ele alınmaktadır. İlk ölçüt, anlamayı güçlendirmek amacıyla gerçek ya da çocuk tarafından kolaylıkla ilişkilendirilebilecek görsellerin kullanılıp kullanılmadığını değerlendirmektedir. Bu özellik, tanımayı kolaylaştırmakta ve öğrenilenlerin gerçek yaşam bağlamlarına genellenmesini desteklemektedir. İkinci ölçüt ise görsel sadeliğe odaklanmakta; arka planların ve ayrıntıların temel mesajdan dikkati uzaklaştırmamasını amaçlamaktadır.

Sesli anlatım, öykünün okuma becerisi henüz gelişmemiş ya da gelişmekte olan çocuklar için erişilebilir olup olmadığını belirlemek amacıyla değerlendirilmektedir. Uygun bir sesli anlatım, anlamayı desteklemekte ve çocukların öyküyle bağımsız olarak ya da daha az yetişkin desteğiyle etkileşim kurabilmelerine olanak sağlamaktadır. Çoklu ortam öğelerinin rolü daha geniş bir çerçevede de incelenmektedir. Bu kapsamda ses, video ve görsellerin çocuğu aşırı uyarmadan açıklığı ve katılımı artırıp artırmadığı değerlendirilmektedir. Bu ölçüt, dijital özelliklerin yalnızca yenilik unsuru olarak değil, belirli bir amaç doğrultusunda kullanılmasını vurgulamaktadır.

Bir diğer ölçüt, kullanılan dijital aracın veya platformun çocuğun duyuşal ve motor özelliklerine uygun olup olmadığını incelemektedir. Bu değerlendirme; gezinme kolaylığı, sistemin tepkiselliğı ve duyuşal yoğunluk düzeyi gibi kullanılabilirliğı doğrudan etkileyebilecek unsurları kapsamaktadır. Anlatısal tutarlılık, öykü akışının değerlendirilmesi yoluyla ele alınmaktadır. Basit ve sezgisel bir sıralama, çocuğun senaryoyu adım adım takip etmesini kolaylaştırmakta; öngörülebilirliğı ve anlamayı güçlendirmektedir. Ayrıca öykünün durdurulabilmesi, tekrar oynatılabilmesi veya yeniden gözden geçirilebilmesi de değerlendirilen özellikler arasındadır. Bu işlevler;

tekrarı, bireysel hızda öğrenmeyi ve öz düzenlemeyi destekleyerek çocuğun ihtiyaç duyduğu bölümlere tekrar dönmesine olanak tanımaktadır.

Son olarak, açık uçlu yansıtıcı madde değerlendiricileri, öyküyü kendileri hazırlamış olsalardı hangi değişiklikleri veya yeniden düzenlemeleri yapacaklarını düşünmeye davet etmektedir. Bu bölüm, yapıcı geri bildirim ve tasarım sürecine daha derin katılımı teşvik etmekte; Dijital Sosyal Öykülerin iş birliği, yansıtma ve sürekli geliştirme süreçlerinden yarar sağladığı anlayışını güçlendirmektedir.

5.2.3. Kullanılabilirlik ve Erişilebilirlik Stratejileri

Dijital Sosyal Öykü kullanılabilirlik ve erişilebilirlik indeksinin geliştirilmesinde, kullanılabilirlik ve erişilebilirlik, otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan küçük yaştaki çocuklarla Dijital Sosyal Öykülerin etkili kullanımının temel koşulları olarak ele alınmıştır. İçerik doğruluğu ve bireyselleştirme önemli olmakla birlikte, bir sosyal öykü ancak kullanımı kolay, uyarlanabilir ve çocuğun duyuşsal, bilişsel ve bağlamsal gereksinimleriyle uyumlu olduğunda amaçlanan etkiyi sağlayabilir. Bu kontrol listesi, söz konusu ilkeleri uygulama öncesinde Dijital Sosyal Öykülerin tutarlı biçimde gözden geçirilmesini ve kalite güvencesinin sağlanmasını destekleyen uygulanabilir ölçütlere dönüştürmektedir. Kontrol listesi, eğitim ortamlarında Dijital Sosyal Öykülerin kullanımı yoluyla OSB'li çocuklara erken dönemde kanıta dayalı destek sunmayı amaçlayan bir Erasmus+ girişimi olan EARLY ASD Projesinin hedefleriyle yakından ilişkilidir. Proje, öğretmen adaylarının ve eğitimcilerin hem pedagojik açıdan sağlam hem de gerçek sınıf ortamlarında erişilebilir olan dijital araçları tasarlama ve uygulama rollerini vurgulamaktadır. Bu çerçevede kullanılabilirlik ve erişilebilirlik, teknik açıdan sonradan eklenen özellikler olarak değil; dijital bir sosyal öykünün günlük rutinelere, öğretim etkinliklerine ve erken müdahale uygulamalarına anlamlı biçimde entegre edilip edilemeyeceğini belirleyen temel özellikler olarak değerlendirilmektedir.

Dil açıklığı, duyuşsal uyumluluk, uyarlanabilirlik ve rutinelere entegrasyon gibi unsurları ele alarak bu kontrol listesi, eğitimciler ve bakım verenler arasında yansıtıcı uygulamaları desteklemektedir. Liste, geliştiricileri yalnızca bir öykünün iyi yazılmış olup olmadığını değil; aynı zamanda farklı bağlamlarda, farklı çocuklarla ve çeşitli öğrenme ortamlarında yeniden kullanılabilir, yaygınlaştırılabilir ve sürdürülebilir olup olmadığını da

değerlendirmeye teşvik etmektedir. Böylece EARLY ASD Projesi'nin erken çocukluk eğitiminde kapsayıcı, uygulanabilir ve gelişimsel açıdan uygun dijital destekleri güçlendirme yönündeki daha geniş amacına katkı sağlamaktadır.

Dijital Sosyal Öykü kullanılabilirlik ve erişilebilirlik ölçütlerinin yapısı çeşitli bileşenlerden oluşmaktadır (Bkz. Ek 4.3). İlk bileşen, öykü şablonunun kullanışlı ve diğer öykülerin oluşturulmasında yeniden kullanılabilir olup olmadığını incelemektedir. Açık ve iyi yapılandırılmış bir şablon, eğitimcilerin her seferinde formatı yeniden tasarlamak zorunda kalmadan birden fazla sosyal öykü geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Yeniden kullanılabilirlik, öyküler arasında tutarlılığı desteklemekte, hazırlık süresini azaltmakta ve özellikle zaman ve kaynakların sınırlı olduğu erken çocukluk ve kapsayıcı eğitim ortamlarında sürdürülebilir uygulamalarla uyum sağlamaktadır.

İkinci bileşen, açık, basit ve yaşa uygun dil kullanımına odaklanmaktadır. Bu ölçüt, cümle yapısının, kullanılan sözcüklerin ve anlatım tonunun çocuğun gelişim düzeyine uygun olmasını amaçlamaktadır. Basit bir dil kullanımı bilişsel yükü azaltmakta, anlamayı desteklemekte ve yanlış yorumlama riskini en aza indirmektedir. Yaşa uygunluk ise özellikle erken müdahale bağlamındaki küçük çocuklar için içeriğin anlamlı ve ilgi çekici kalmasına katkı sağlamaktadır.

Üçüncü bileşen, öykünün çocuğun duyuşsal profiliyle uyumluluğunu değerlendirmektedir. OSB'li çocuklar sıklıkla artmış ya da azalmış duyuşsal hassasiyetler gösterebildiklerinden, ani sesler, hızlı geçişler veya görsel açıdan yoğun animasyonlar rahatsız edici olabilmektedir. Bu ölçüt, işitsel, görsel ve etkileşimli öğelerin öngörülebilir, sakin ve ayarlanabilir olmasını sağlayarak duyuşsal düzenlemeyi ve dikkatin sürdürülmesini desteklemeyi amaçlamaktadır.

Dördüncü bileşen, öykü uzunluğunun çocuğun dikkat süresiyle uyumlu olup olmadığını değerlendirmektedir. Dijital Sosyal Öyküler, gerekli bilgileri aktarırken aynı zamanda çocuğun dikkatini sürdürebilecek kadar kısa olmalıdır. Aşırı uzun öyküler ilgiyi azaltabilirken çok kısa öyküler de yeterli açıklık sağlamayabilir. Bu ölçüt, geliştiricileri bireysel dikkat özelliklerini dikkate alarak kapsamlılık ile kısalık arasında uygun bir denge kurmaya teşvik etmektedir.

Son bileşen ise öykünün günlük rutinelere veya öğretim etkinliklerine ne kadar kolay entegre edilebildiğini ele almaktadır. Dijital Sosyal Öyküler, geçiş süreçlerine, sınıf içi etkinliklere veya belirli olaylara hazırlık çalışmalarına doğal biçimde dâhil edildiğinde etkili sonuçları vermektedir. Bu ölçüt, öykünün gerçek eğitim ortamlarında uygulanabilir olmasını, tutarlılığı desteklemesini ve bağımsız bir müdahale olarak değil, rutin öğrenme süreçlerinin bir parçası olarak tekrar kullanılabilmesini sağlamayı amaçlamaktadır.

Bu bileşenler, Dijital Sosyal Öykülerin kullanılabilirliğini ve erişilebilirliğini birlikte değerlendirmek için odaklanmış bir çerçeve sunmaktadır. Ayrıca etkili dijital desteklerin; kullanımı kolay, uyarlanabilir ve OSB'li çocukların, eğitimcilerin ve öğrenme ortamlarının gerçek yaşam koşullarına duyarlı olması gerektiği ilkesini güçlendirmektedir.

5.3. Grafikselsel Analiz ve Gözlem

5.3.1. Sosyal Öykü Etki Gözlem Formu

Sosyal Öykü Etki Gözlem Formu (Bkz. Ek 4.4), bir çocukla kullanılan Dijital Sosyal Öykünün uygulamaya dayalı ve sistematik biçimde değerlendirilmesini desteklemek amacıyla geliştirilmiştir. Dijital Sosyal Öyküler, otizm spektrum bozukluğu (OSB) olan çocuklar için hazırlayıcı ve öğretici destek araçları olarak yaygın biçimde kullanılmasına rağmen etkili oldukları varsayılarak değerlendirilmemelidir. Anlamlı bir değerlendirme; zaman içindeki değişimi ortaya koyan, davranışları öykü içeriğiyle ilişkilendiren ve ortam, duygusal durum ile yetişkin desteği gibi bağlamsal etkenleri dikkate alan yapılandırılmış gözlemler gerektirmektedir.

Bu gözlem formu; başlangıç düzeyindeki davranışların, çocukların dijital öyküyle etkileşimlerinin, öykü sonrasındaki anlık davranışsal tepkilerin ve tekrar eden maruziyet sonrasında ortaya çıkan uzun dönemli sonuçların kayıt altına alınmasına yönelik bütüncül bir çerçeve sunmaktadır. Formun, geriye dönük veya izlenimlere dayalı değerlendirmeler yerine eğitimciler, terapistler ya da eğitim almış bakım verenler tarafından çocukla gerçekleştirilen gerçek etkileşimler sırasında kullanılması amaçlanmaktadır. Gözlem sürecinin açık biçimde tanımlanmış aşamalara ayrılması sayesinde, önceden var olan davranış örüntüleri, öyküye maruz kalmanın kısa süreli etkileri ve zamanla ortaya çıkan genelleme ya da bağımsızlık göstergeleri birbirinden ayrıştırılabilmektedir.

Formun yapısı, kanıta dayalı uygulamaların temel ilkelerini yansıtmaktadır. Gözlemlenebilir davranışlara, işlevsel hedeflere ve oturumlar arası tutarlılığa vurgu yapılırken, aynı zamanda OSB'li çocuklar arasındaki bireysel farklılıklara uyum sağlayabilecek kadar esnek bir yapı korunmaktadır. Düzenli olarak kullanıldığında bu form, bir öykünün sürdürülmesi, yeniden düzenlenmesi veya değiştirilmesi gerekip gerekmediği ve çocuğun gereksinimleriyle nasıl daha iyi uyumlaştırılabileceği konusunda veri temelli kararlar alınmasını desteklemektedir.

Form beş farklı bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm, gözlemin bağlamsal temelini oluşturan genel bilgileri içermektedir. Gözlemcinin adının ve tarihin kaydedilmesi, hesap verebilirliği artırmakta ve gözlemlerin zaman içinde ya da farklı uzmanlar arasında karşılaştırılmasına olanak sağlamaktadır. Çocuğun adının yerine baş harflerinin veya bir kodun kullanılması gizliliği korurken kayıtlar arasında sürekliliğin sürdürülmesine yardımcı olmaktadır. Yaş ve uygulama ortamı bilgileri de önemli gelişimsel ve çevresel bağlamlar sunmaktadır çünkü davranışlar ve katılım düzeyi ev, sınıf veya terapi ortamına göre önemli ölçüde değişebilmektedir.

Sosyal öykünün başlığının ve hedeflenen davranış ya da becerinin kaydedilmesi, gözlemin odak noktasını netleştirmekte ve sonraki tüm değerlendirmelerin belirlenmiş müdahale hedefiyle ilişkilendirilmesini sağlamaktadır. İkinci bölüm, çocuğun Dijital Sosyal Öyküye maruz kalmadan önceki davranışlarını değerlendirmektedir. Hedef davranışın görülme sıklığı, sonraki değişimlerin karşılaştırılabileceği bir başlangıç düzeyi (baseline) oluşturmaktadır. Bu değerlendirme, problem davranışların ne sıklıkta ortaya çıktığını veya hedeflenen becerinin ne kadar tutarlı sergilendiğini içerebilmektedir.

Çocuğun tipik duygusal durumunun kaydedilmesi, davranışların yorumlanmasına bağlam kazandırmaktadır; çünkü kaygı, yorgunluk veya aşırı uyarılma gibi durumlar çocuğun müdahaleye verdiği tepkiyi etkileyebilmektedir. Tetikleyicilerin veya problem durumların belirlenmesi ise sosyal öykünün ele almayı amaçladığı çevresel ve durumsal etkenleri ortaya koymaktadır. Notlar bölümü, rutinlerdeki son değişiklikler veya yetişkin yönlendirmeleri gibi yorumlamayı etkileyebilecek ek bağlamsal bilgilerin kaydedilmesine olanak tanımaktadır. Üçüncü bölüm, çocuğun Dijital Sosyal Öyküyle nasıl etkileşim kurduğuna odaklanmaktadır. Katılım, öğrenmenin ön koşulu olduğundan

bu bölüm dikkat ve etkileşime ilişkin çeşitli göstergeleri kayıt altına almaktadır. Gözlemciler, çocuğun öyküye ilgi gösterip göstermediğini; örneğin dikkatini sürdürübilip sürdürmediğini veya öyküyle etkileşimde kalmaya istekli olup olmadığını değerlendirmektedir.

Görselleri veya sesli anlatımı takip edebilme, temel düzeyde anlama ve duyuşsal erişilebilirliğin göstergesi olarak kabul edilmektedir. Jestler, yorumlar veya yüz ifadeleri gibi sözel ya da sözel olmayan tepkiler ise çocuğun öyküyü yalnızca pasif biçimde izlediğini, aynı zamanda aktif olarak işlediğini göstermektedir.

Son ölçüt, çocuğun öykü içeriğini kendi yaşantılarıyla ilişkilendirip ilişkilendirmediğini incelemektedir. Bu ilişkilendirme, öğrenmenin gerçek yaşam durumlarına aktarılmasını sağlayan temel mekanizmalardan biridir. “Evet”, “Kısmen” ve “Hayır” seçeneklerinden oluşan derecelendirme ölçeği daha ayrıntılı değerlendirmelere olanak tanırken notlar bölümü nitel gözlemlerin kaydedilmesini desteklemektedir.

Dördüncü bölümde, öyküye maruz kalmanın ardından ortaya çıkan anlık davranışsal sonuçlar değerlendirilmektedir. Gözlemciler, çocuğun öykü sonrasında hedef davranışı gösterip göstermediğini kayıt altına alarak kısa dönemli etkililiği değerlendirmektedir. Öyküde sunulan bir stratejinin ya da çözüm yolunun uygulanması, ezbere dayalı hatırlamadan çok işlevsel bir anlayışın göstergesi olarak kabul edilmektedir. Duyuşsal düzenlemedeki değişimler; örneğin sıkıntı düzeyinin azalması veya daha sakin davranışların gözlenmesi, öykünün duyuşsal etkisine ilişkin önemli bilgiler sunmaktadır.

Bu bölümdeki son madde, çocuğun davranışı sergilerken ihtiyaç duyduğu yetişkin desteği düzeyini değerlendirmektedir. Böylece davranışın bağımsız olarak mı yoksa yönlendirmeler yardımıyla mı gerçekleştirildiği belirlenebilmektedir. Bu göstergeler birlikte ele alındığında, gözlenen değişimlerin anlamlı olup olmadığı ve bunların öyküyle ilişkilendirilebilip ilişkilendirilemeyeceği konusunda önemli bilgiler sağlamaktadır. Son olarak, İzleme (Birden Fazla Oturum Sonrası) bölümü, müdahalenin uzun dönemli etkilerini ve genelleme düzeyini değerlendirmektedir. Bu boyutlar, müdahalenin gerçek değerini belirlemek açısından kritik öneme sahiptir.

Hedef davranışın zaman içindeki görülme sıklığında meydana gelen değişimler, ilerlemenin geçici değil kalıcı olup olmadığını göstermektedir. Davranışın farklı ortamlara genellenebilmesi ise çocuğun öğrendiği beceriyi yalnızca öyküde sunulan bağlamda değil, farklı durumlarda da kullanabildiğini ortaya koymaktadır. Davranışın bağımsız biçimde sergilenmesi, çocuğun yetişkin ipuçlarına ihtiyaç duymadan davranışı başlatabilme ve sürdürebilme becerisini yansıtmaktadır. Bu bölümün sonunda yer alan alan, sonraki adımlara ilişkin önerilerin kaydedilmesine ayrılmıştır. Bu öneriler arasında öykü içeriğinin yeniden düzenlenmesi, görsellerin değiştirilmesi, yetişkin desteğinin kademeli olarak azaltılması veya yeni bir becerinin hedeflenmesi yer alabilmektedir. Böylece gözlem sonuçları doğrudan öğretim planlamasına ve müdahale kararlarına yön verebilmektedir.

Bu bileşenler birlikte, Dijital Sosyal Öykü tasarımını gerçek yaşam sonuçlarıyla ilişkilendiren kapsamlı bir gözlem çerçevesi oluşturmaktadır. Düzenli ve sistematik biçimde kullanıldığında Sosyal Öykü Etki Gözlem Formu (Bkz. Ek 4.4), yansıtıcı uygulamaları, veriye dayalı uyarlamaları ve Dijital Sosyal Öykülerin erken dönem ve devam eden OSB müdahalelerinde daha etkili kullanılmasını desteklemektedir.

5.3.2. Gözlem Verilerinin Yorumlanması ve Bulguların Uygulamayla İlişkilendirilmesi

Yapılandırılmış gözlem verilerinin toplanması, kanıta dayalı uygulamalar için gerekli olmakla birlikte tek başına yeterli değildir. Yorumlama aşaması -yani gözlemlenen verilerden anlam çıkarma süreci- en az veri toplama kadar önemli, çoğu zaman ise daha zorlu bir süreçtir. Bu bölüm, bu bölümde tanıtılan gözlem araçları aracılığıyla elde edilen verilerin nasıl okunacağı, yorumlanacağı ve uygulamaya nasıl aktarılacağı konusunda uygulamaya dönük rehberlik sunmaktadır.

Veriden Karara Geçiş

Bu el kitabında açıklanan gözlem formları hem **nicel** hem de **nitel** veriler üretmektedir. Hedef davranışın Dijital Sosyal Öyküye (DSÖ) maruz kalma öncesi ve sonrasındaki sıklığı gibi nicel göstergeler, zaman içindeki değişimi değerlendirmek için yararlı bir ölçüt sunmaktadır. Bununla birlikte, yalnızca sıklık verileri değişimin tamamını açıklamak için yeterli değildir.

Örneğin bir çocuk, geçişler sırasında yaşadığı öfke nöbetlerinin sayısını azaltmış olabilir ancak aynı zamanda kaygı düzeyinde artış veya sosyal geri çekilme davranışları gösterebilir. Bu tür değişiklikler yalnızca dikkatli ve sistematik nitel gözlemler yoluyla fark edilebilir. Bu nedenle gözlem verilerinin yorumlanmasında, sayısal göstergelerin çocuğun duygusal durumu, katılım düzeyi ve sosyal işlevselliğine ilişkin nitel bilgilerle birlikte ele alınması gerekmektedir.

Bu nedenle eğitimcilerin, davranış sıklığına ilişkin verileri nitel alan notlarıyla birlikte yorumlamaları önerilmektedir. Gözlemler yalnızca bir davranışın ortaya çıkıp çıkmadığını değil; çocuğun durum sırasında nasıl görüldüğünü de belgelemelidir. Bu kapsamda çocuğun duygusal durumu, davranışı kendiliğinden başlatma düzeyi, yetişkin yönlendirmesine duyduğu gereksinim ve sosyal etkileşimin niteliği (yalnızca var olup olmadığı değil, kalitesi de) dikkate alınmalıdır. Bu daha kapsamlı değerlendirme, çocuğun gelişmekte olan yeterliklerini daha doğru biçimde yansıtmaktadır.

Gözlem Verilerinde Sık Karşılaşılan Örüntüler ve Bunların Olası Anlamları

Aşağıda sunulan açıklamalar, Dijital Sosyal Öykü (DSÖ) uygulamalarına ilişkin gözlemler sırasında ortaya çıkabilecek yaygın örüntülerin yorumlanmasına yönelik bir çerçeve sunmaktadır:

Tablo 5.2. Gözlemler, Yorumlar ve Önerilen Müdahaleler

Gözlem Örüntüsü	Olası Yorum	Önerilen Müdahale
Hedef davranışın yalnızca yetişkin yönlendirmesiyle ortaya çıkması	Çocuk beklenen davranışı anlamaktadır ancak stratejiyi henüz içselleştirmemiştir.	Öykünün kullanımına devam edin ve yönlendirmeleri kademeli olarak azaltın; kısa rol oynama etkinlikleri ekleyin.
Hedef davranışın öykü bağlamında gelişmesi ancak gerçek yaşam durumlarına aktarılmaması	Öyküde sunulan anlatı henüz gerçek yaşam bağlamına transfer olmamıştır.	Öyküyü ilgili durumdan hemen önce sunun; her iki bağlamda da tutarlı ipucu ve yönlendirme dili kullanın.
Çocuğun öyküye dikkatle katılması ancak davranışta değişiklik göstermemesi	Öykü davranış becerisinden çok durumu anlamayı destekliyor olabilir.	Yönlendirici cümlelerin yeterince somut ve uygulanabilir olup olmadığını gözden geçirin.
Hızlı bir gelişmenin ardından gerileme yaşanması	İlerleme; rutinlerdeki değişikliklere, yetişkin tutarlılığına veya duygusal koşullara karşı hassas olabilir.	Bağlamsal etmenleri yeniden değerlendirin; sınıf ortamında veya yetişkin desteğinde değişiklik olup olmadığını inceleyin.

Gözlem Örüntüsü	Olası Yorum	Önerilen Müdahale
Sürdürülen ve farklı ortamlara genellenen gelişim	Strateji içselleştirilmiş ve esnek biçimde kullanılmaya başlanmıştır.	Hedef beceriyi genişletmeyi veya ilişkili bir beceriyeye odaklanan yeni bir Dijital Sosyal Öykü geliştirmeyi değerlendirin.

Değerlendirmede Nitel İçgörünün Rolü

Nitel veriler davranış değişikliğinin **ne olduğunu**, nitel içgörüler ise **neden** ve **nasıl gerçekleştiğini** ortaya koymaktadır. Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) değerlendirilmesinde nitel kanıtlar aşağıdaki unsurları içerebilir:

- Çocuğun öykü hakkında yaptığı sözlü yorumlar (“Artık ne yapacağımı biliyorum.” veya “Bu kısmı sevmiyorum.” gibi).
- Öykünün sunumu sırasında ve sonrasında gözlenen duygusal ton, yüz ifadesi veya beden dilindeki değişiklikler.
- Çocuğun gerçek yaşam durumlarında öykü içeriğine kendiliğinden atıfta bulunması (“Tıpkı öyküdeki gibi!”).
- Ebeveynlerin veya bakım verenlerin, DSÖ’nün odaklandığı beceri alanıyla ilişkili olarak ev ortamında gözlemledikleri değişikliklere ilişkin bildirimleri.
- Sosyal katılımın arttığını veya etkileşim kalitesinin geliştiğini gösteren akran tepkileri.

Bu nitel göstergeler çoğu zaman ölçülebilir davranış değişikliklerinden önce ortaya çıkmaktadır. Benzer şekilde, bu tür göstergelerin hiç görülmemesi de önemli bilgiler sağlayabilir çünkü bu durum öykünün henüz çocuğun deneyimleriyle anlamlı bir bağ kurmadığını düşündürebilir. Bu nedenle eğitimcilerin, davranış sıklığına ilişkin verilerin yanında kısa nitel notlar da eklemeleri önerilmektedir. Gözlem formundaki “notlar” bölümü; bağlamsal izlenimlerin, çocuğun öz bildirimlerinin ve çevresel faktörlerin kaydedilmesi için kullanılabilir.

Değerlendirme Bulgularının Öğretimsel Kararlara Dönüştürülmesi

Değerlendirme verileri, uygulamanın bir sonraki aşamasını doğrudan şekillendirmelidir.

Aşağıdaki karar verme soruları bu süreci destekleyebilir:

- *Çocuk öyküye ilgi gösteriyor ancak davranışı gerçek yaşama aktarmakta zorlanıyorsa:* Öykü, daha açık ve uygulanabilir yönlendirici cümleler içerecek şekilde yeniden düzenlenebilir; ayrıca öykü, hedef durumun gerçekleşmesine daha yakın bir zamanda sunulabilir.

- *Çocuk öykünün kendisiyle yeterince etkileşim kurmuyorsa:* Kullanılan dijital format (animasyon hızı, ses kalitesi, görsel yoğunluk vb.) gözden geçirilmeli ve öykünün çocuğun ilgi alanları ile deneyimlerine ne ölçüde kişiselleştirildiği değerlendirilmelidir.
- *Çocukta gözlenen gelişim belirli bir noktada duraklıyorsa:* Hedeflenen davranışın yeterince pekişip pekişmediği değerlendirilmeli ve ilişkili ancak daha karmaşık bir beceriyi hedefleyen yeni bir öykünün uygun olup olmayacağı düşünülmelidir.
- *Çocukta gözlenen gelişim kalıcı olmuyorsa:* Sınıf koşullarında değişiklik olup olmadığı (yeni bir yetişkinin sınıfa katılması, rutinlerde değişiklikler veya akran grubundaki farklılaşmalar gibi) incelenmeli ve pekiştirme stratejilerinin güçlendirilmesi ya da uyarlanması gerekip gerekmediği değerlendirilmelidir.

Bu yorumlama döngüsü -gözlemle, yansıt, karar ver, uyarla- Bölüm 6’da sunulan daha yansıtıcı uygulama döngüsüyle paralellik göstermektedir ve bürokratik bir raporlama görevi olarak değil, profesyonel bir uygulama süreci olarak görülmelidir. Değerlendirmenin amacı, Dijital Sosyal Öykünün “işe yarayıp yaramadığını” yargılamak değildir; asıl amaç, çocuğu etkili biçimde desteklemeye devam etmek için gerekli olan özgül ve uygulanabilir bilgiyi üretmektir.

Uygulama Notu: Sayılardan Anlatıya — Nicel ve Nitel Kanıtların Bütünleştirilmesi
Dijital Sosyal Öykülerin etkili biçimde değerlendirilmesi, yalnızca davranışların sayılmasıyla sınırlı değildir. Tek denekli müdahale araştırmalarına ilişkin çalışmalar, veri eğilimlerinin görsel analizinin -değişimin yönüne, büyüklüğüne ve kararlılığına dikkat edilmesinin- tek başına davranış sıklığı sayılarından daha zengin ve daha güvenilir bir değerlendirme sunduğunu sürekli olarak vurgulamaktadır (Kratochwill vd., 2013; Parker vd., 2009). Uygulamada bu yaklaşım, hedef davranışların oturumlar boyunca grafik üzerinde gösterilmesini, gelişim, durağanlık veya gerileme örüntülerinin incelenmesini ve verilerdeki değişimlerin çocuğun nitel deneyimlerindeki değişimlerle anlamlı biçimde örtüşüp örtüşmediğinin değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Davranış sıklığı verilerinin yanında kaydedilen nitel notlar -çocuğun duygusal durumu, sözlü ifadeleri ve belirli bir günde mevcut olan koşullar gibi bilgiler- değerlendirme sürecine eklenen ikincil unsurlar değildir. Aksine, değerlendirme sürecinin ayrılmaz bir parçasını oluşturmaktadırlar. Örneğin, uygun sıra bekleme davranışını oturum başına bir

kez sergileyen bir çocuğun bu davranışı üç kez sergilemeye başlaması ve aynı zamanda sosyal durumlarda daha rahat ve daha fazla kendiliğinden girişimde bulunur hâle gelmesi, yalnızca davranış sıklığı verilerinin gösterebileceğinden çok daha kapsamlı bir gelişim tablosu sunmaktadır. Buna karşılık, bir çocuk hedeflenen davranış sıklığına ulaşmasına rağmen daha fazla sıkıntı yaşamakta veya daha az spontane davranış göstermekteyse, bu durum davranışın altında yatan sosyal anlayışı içselleştirmeden yalnızca davranışı yerine getiriyor olabileceğini düşündürebilir.

Bu nedenle eğitimcilerin, meslektaşlarıyla, ailelerle veya destek uzmanlarıyla yürüttükleri ortak değerlendirme süreçlerinde hem nicel hem de nitel verileri birlikte kullanmaları önerilmektedir. Böylece öğretimsel kararlar, çocuğun gelişimini bütüncül ve bağlama duyarlı bir bakış açısıyla yansıtan kapsamlı verilere dayandırılabilir.

5.3.3. Geliştirme Amaçlı Akran Değerlendirmesi

Geliştirme Amaçlı Akran Değerlendirme Formu (Bkz. Ek 4.5), okul öncesi eğitim ortamlarında Dijital Sosyal Öykülerin kullanımına yönelik yansıtıcı ve kanıta dayalı geri bildirimlerin sistematik biçimde sunulmasını desteklemek amacıyla tasarlanmıştır. Erken dönem otizm müdahalelerinde yalnızca gözlem yapmak yeterli değildir. Anlamli gelişim; sistematik yansıtma, ortak değerlendirme ölçütleri ve uygulayıcılar arasında yürütülen yapıcı diyaloglara bağlıdır.

Bu akran geri bildirim formu, öğrencileri öğretim uygulamalarını odaklanmış, profesyonel ve etik açıdan sorumlu bir yaklaşımla analiz etmeye yönlendirerek söz konusu süreci desteklemektedir. Form, erken dönem OSB eğitim girişimlerinde vurgulanan; amaçlı tasarım, çocuğa duyarlı uygulama ve ölçülebilir sonuçlar gibi temel ilkelerle uyumludur. Akran değerlendirmesini bir değerlendirme ya da yargılama aracı olarak değil, gelişimi destekleyen bir araç olarak konumlandırması sayesinde; eleştirel düşünmeyi, iş birliğine dayalı öğrenmeyi ve mesleki gelişimi teşvik etmektedir. Ayrıca EARLY-ASD Projesi'nin, geleceğin eğitimcilerini Dijital Sosyal Öyküleri bilinçli ve amaçlı biçimde kullanmaya hazırlama hedefini de yansıtmaktadır. Bu yaklaşım, pedagojik kararların çocukların gözlemlenebilir tepkileri ve uzun vadeli davranış düzenleme becerileriyle ilişkilendirilmesini desteklemektedir.

Formun yapısı, deęerlendiricilerin okul öncesi uygulamalarının hem güçlü yönlerine hem de sınırlılıklarına dikkat etmelerini sağlayacak şekilde düzenlenmiştir. Böylece etkili uygulamaların tanınması ile geliştirilmesi gereken alanlara yönelik hedefe dönük öneriler arasında bir denge kurulmaktadır. Bu süreç, öğrencilerin dijital müdahaleleri yalnızca teknik özellikleri açısından değil, çocukların katılımı, anlaması ve davranışları üzerindeki gerçek etkileri açısından da deęerlendirmeyi öğrenmelerine katkı sağlamaktadır.

İlk bölüm, deęerlendiricinin kimliğini belirlemekte ve verilen geri bildirimlere ilişkin sorumluluk çerçevesini oluşturmaktadır. Deęerlendiricinin adının belirtilmesi, profesyonellięi güçlendirmekte ve daha dikkatli, saygılı yorumların yapılmasını teşvik etmektedir. Ayrıca geri bildirim alan kişinin açıklama istemesine veya deęerlendirmeyi yapan kişiyle daha ayrıntılı görüşmeler yürütmesine olanak tanıyarak akranlar arası etkileşimi ve ortak öğrenmeyi desteklemektedir.

Güçlü yönler bölümü, deęerlendiricilerin Dijital Sosyal Öykü uygulamasının iki ya da üç olumlu yönünü belirlemelerini istemektedir. Bu bölüm, etkili uygulamaların fark edilmesine ve pekiştirilmesine hizmet etmektedir. Deęerlendiricilerin; dijital aracın kullanım biçimini, etkileşimli hikâye anlatımının niteliğini ve etkinlik sırasında çocuğun ilgi ve katılım düzeyini dikkate almaları beklenmektedir. Ayrıca öykü sonrasında davranış düzenlemesinde gözlenen gelişmeler ve mümkün olduğunda hedef davranışın uygulama sonrasında da sürdürülmesine ilişkin göstergeler bu bölümde yer alabilmektedir. Güçlü yönlere odaklanması, yansıtıcı uygulamaların doğal bir parçası olarak geri bildirim normalleştirmekte ve sürecin yalnızca eksikliklere odaklanan bir yapıya dönüşmesini önlemektedir.

Üçüncü bölüm olan geliştirilmesi gereken alanlar, deęerlendiricilerin uygulamanın güçlendirilebileceęi iki ya da üç noktayı belirlemelerine olanak tanımaktadır. Bu bölümde temel amaç eleştirel ya da belirsiz yorumlar yapmak değil; somut ve yapıcı öneriler sunmaktır. Deęerlendiriciler; uygulamanın temposu, kullanılan dilin açıklığı, öykünün çocuğun gereksinimleriyle uyumu veya dijital platformun yönetimi gibi unsurlar hakkında görüş bildirebilirler. Geliştirilmesi gereken alanların açık biçimde belirlenmesi, uygulanabilir yansıtma süreçlerini desteklemekte ve tasarım ya da uygulamadaki deęişikliklerin sonuçları nasıl iyileştirebileceğini anlamaya yardımcı olmaktadır.

Son bölüm ise yansıtmayı eyleme dönüştürmektedir. Bu bölümde değerlendiricilerden, akranlarının uygulayabileceği en az bir açık ve uygulanabilir öneri sunmaları beklenmektedir. Bu öneriler; öykü yapısının yeniden düzenlenmesi, görsel veya işitsel öğelerin uyarlanması, etkileşim fırsatlarının artırılması ya da hedef davranışın daha net tanımlanması gibi konuları içerebilir. Bu bölüm, formun temel amacını oluşturmaktadır çünkü değerlendirmeyi yalnızca analiz düzeyinde bırakmayıp gelişime yönelik somut adımlara dönüştürmektedir. İyi yapılandırılmış öneriler, değerlendiricinin mesleki yargısını ortaya koymakta ve daha etkili Dijital Sosyal Öykü uygulamalarının geliştirilmesine doğrudan katkı sağlamaktadır.

Sonuç olarak bu bileşenler, Dijital Sosyal Öykülerin erken dönem OSB müdahalelerinde kullanımına yönelik öğrenmeyi, hesap verebilirliği ve sürekli gelişimi destekleyen tutarlı bir akran değerlendirme çerçevesi oluşturmaktadır.

5.4. Yansıtıcı Sorular

1. Katılım ve Anlama

- Bir çocuğun Dijital Sosyal Öyküyle etkin biçimde etkileşim kurduğunu nasıl anlayabilirsiniz?
- Öykü içeriğinin çocuk tarafından anlaşıldığını ve uygulandığını değerlendirmeye yardımcı olan stratejiler nelerdir?
- Tekrar ve öykü içine yerleştirilmiş geri bildirim mekanizmaları, anlama ve beceri kazanımını nasıl etkilemektedir?

2. Davranışsal ve Sosyal Sonuçlar

- Hangi gözlemlenebilir davranışlar veya sosyal tepkiler öykünün etkili olduğunu göstermektedir? Anlamlı bir değişimi geçici ya da yalnızca belirli bir bağlama özgü bir tepkiden nasıl ayırt edebilirsiniz?
- Kısa süreli tepkiler ile kalıcı davranış değişikliklerini nasıl ayırt edebilirsiniz? Tek bir oturumdan elde edilen izlenimlere dayanmak yerine, birkaç hafta boyunca meydana gelen değişimleri izlemek için hangi gözlem stratejileri kullanılabilir?
- Yetişkin desteği, anlamlı davranışsal sonuçların ortaya çıkmasında nasıl bir rol oynamaktadır? Hangi noktada yetişkin yönlendirmeleri çocuğun bağımsız ilerlemesini gölgelemeye başlayabilir?

- Bir çocuk yapılandırılmış ortamlarda gelişim gösterirken yapılandırılmamış ortamlarda aynı gelişimi göstermiyorsa bu durum ne anlama gelebilir? Bu durumda yaklaşımınızı nasıl uyarladınız?
- Hedef davranışların sıklıklarına ilişkin verilerin yanı sıra, çocuğun duygusal tonundaki değişiklikler, stratejileri kendiliğinden kullanmaya başlaması veya öykü içeriğine spontane biçimde atıfta bulunması gibi hangi nitel göstergeler Dijital Sosyal Öykünün anlamlı bir etki yarattığını düşündürebilir?
- Ev ortamında ebeveynler veya bakım verenler tarafından yapılan gözlemler, sınıf içi gözlem verilerinizi nasıl tamamlayabilir? Bu tür bilgilerin paylaşılmasını desteklemek için hangi iş birliğine dayalı iletişim yapıları kullanılabilir?

3. Uygulama Tutarlılığı ve Kullanılabilirlik

- Eğitimciler, Dijital Sosyal Öykünün planlandığı şekilde ve tutarlı biçimde sunulmasını nasıl sağlayabilirler?
- Farklı çocuklar için kullanılabilirliği ve erişilebilirliği etkileyen tasarım veya platform özellikleri nelerdir?
- Gözlem ve akran geri bildirim, öykünün sunumunu ve içeriğini geliştirmeye nasıl katkı sağlayabilir?

4. Yansıtma ve Geliştirme

- Gözlem sonuçlarına dayanarak bir öykü hangi durumlarda gözden geçirilmeli veya uyarlanmalıdır?
- Yapılandırılmış akran değerlendirmesi ve yansıtıcı uygulamalar, Dijital Sosyal Öykülerin etkililiğini nasıl artırabilir?
- Dijital müdahalelerin uygulanması ve değerlendirilmesi sürecinde hangi etik veya uygulamaya yönelik hususlar dikkate alınmalıdır?

5. Teknolojiye Eleştirel Bir Bakış

- Teknolojinin kullanılması, bir müdahalenin etkililiğini otomatik olarak artırır mı? Neden artırır ya da neden artırmaz?
- Dijital araçların sosyal-duygusal öğrenmeyi gerçekten destekleyebilmesi için hangi koşulların sağlanması gerekir?
- Eğitimciler yenilikçi uygulamalar ile pedagojik titizlik arasında nasıl bir denge kurabilirler?

BÖLÜM 6. DİJİTAL SOSYAL ÖYKÜLERİN UYGULAMADA KULLANIMI: MODELLER VE YANSITICI GELİŞİM

Bölüme Genel Bakış

Bu bölüm kuram, değerlendirme ve sınıf içi uygulama arasında bir köprü kurmaktadır. İlk beş bölüm Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) temellerini, tasarım ilkelerini, teknolojilerini, değerlendirilmesini ve sınıf içinde kullanımına yönelik uygulama stratejilerini ele alırken bu bölüm erken çocukluk ve kapsayıcı eğitim ortamlarında DSÖ'lerin yansıtıcı biçimde uygulanmasına ve mesleki öğrenmeye odaklanmaktadır.

Bölüm; planlama, tasarım, uygulamaya sunma, izleme, yansıtma ve uyarlamayı vurgulayan döngüsel bir uygulama modeli sunmaktadır. DSÖ'ler bağımsız etkinlikler olarak değil, daha geniş bir kapsayıcı pedagojik çerçevenin bir parçası olarak konumlandırılmaktadır.

Bölümün temel özellikleri şunlardır:

- sınıfa sistematik entegrasyon,
- vaka temelli öğrenme,
- öğrenci gelişiminin izlenmesi,
- yapılandırılmış yansıtma,
- mesleki uyarlama ve sürekli gelişim.

Bölüm; planlama, sınıf içi kullanım, izleme, yansıtma ve uyarlama süreçlerini yapılandıran döngüsel bir uygulama modeli etrafında düzenlenmiştir.

Bölüm, EARLY-ASD Projesi çerçevesiyle uyumlu olup hem öğretmen adaylarının eğitimini hem de mikro yeterlik (micro-credential) yollarını desteklemekte ve uygulamaya yönelik araçları önceki kuramsal ve değerlendirme bölümleriyle ilişkilendirmektedir.

Bölüm Amaçları

Bu bölümün sonunda okuyucular:

1. Dijital Sosyal Öyküleri gerçek eğitim ortamlarında yapılandırılmış ve döngüsel bir süreç kullanarak uygulayabilecek,
2. DSÖ'leri günlük sınıf rutinlerine ve kapsayıcı öğretim stratejilerine entegre edebilecek,
3. Mesleki muhakemeyi ve pedagojik kararları desteklemek için vaka temelli şablonları kullanabilecek,
4. Yapılandırılmış gözlem araçlarını kullanarak öğrenci gelişimini izleyebilecek,
5. Uygulamaları geliştirmek ve öyküleri uyarlamak amacıyla yapılandırılmış yansıtma süreçlerine katılabilecek,
6. Yaygın uygulama güçlüklerini belirleyip bunlara etkili biçimde yanıt verebilecek,
7. Mesleki yansıtma ve iş birliğinin DSÖ'lerin zaman içindeki kullanımını nasıl geliştirdiğini anlayabilecektir.

6.1. Dijital Sosyal Öykü Uygulama Döngüsü

Dijital Sosyal Öykülerin etkili kullanımı doğrusal bir süreç olarak değil, döngüsel ve yinelenen bir süreç olarak kavramsallaştırılmalıdır. Bu doğrultuda uygulama, sınıf ortamında tek bir öykünün sunulmasıyla sınırlandırılmamalı; planlama, uygulama, gözlem, yansıtma ve uyarlama aşamalarını kapsayan yinelemeli bir pedagojik süreç olarak ele alınmalıdır. Böyle bir yaklaşım yalnızca Sosyal Öykülerin bir müdahale aracı olarak etkililiğini artırmakla kalmamakta, aynı zamanda öğretmenlerin mesleki muhakeme becerilerini ve kanıta dayalı karar verme süreçlerini de güçlendirmektedir.

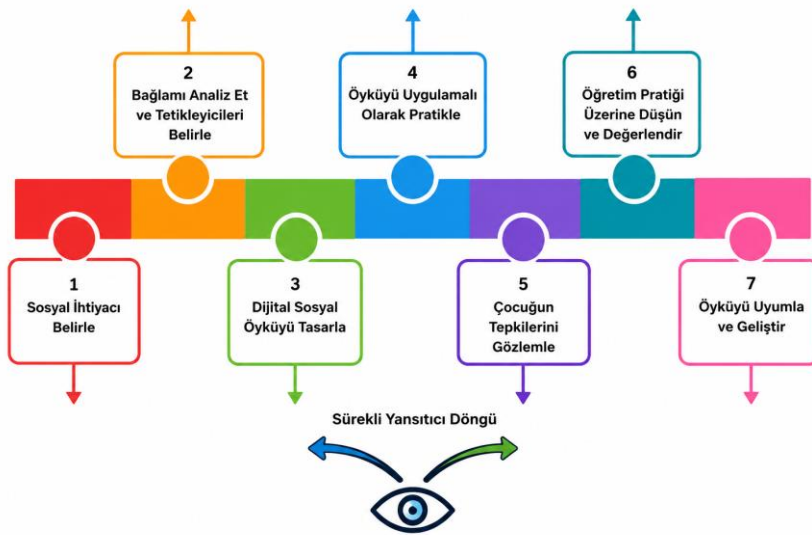
Dijital Sosyal Öykü Uygulama Döngüsü

1. **Planla:** Hedeflenen sosyal-duygusal beceriyi belirleyin ve bu becerinin ortaya çıkmasının beklendiği durumsal bağlamı tanımlayın.
2. **Tasarla:** Öyküyü çocuğun gelişimsel, dilsel ve duygusal özelliklerine uygun biçimde yapılandırın.
3. **Tanıt:** Öyküyü öngörülebilir bir rutin ya da yapılandırılmış öğretim bağlamı içinde uygun bir zamanda sunun.
4. **Uygula:** Hedeflenen becerinin doğal sınıf ortamında kullanılmasını destekleyin ve gerekli olduğunda model olun.
5. **İzle:** Çocuğun katılımını, anlama düzeyini ve hedef davranıştaki değişimleri gözlemleyin.

6. **Yansıt:** Nelerin etkili olduğunu, hangi güçlüklerin ortaya çıktığını ve hangi pedagojik kararların en uygun sonuçları verdiğini değerlendirerek uygulama sürecini analiz edin.
7. **Uyarla:** Elde edilen gözlemlere dayanarak öyküyü, sunum biçimini, görsel unsurları, uygulama zamanlamasını veya yetişkin desteğinin düzeyini yeniden düzenleyin.

Bu döngüsel model, Sosyal Öykülerin erken çocukluk eğitiminde somut ve açık biçimde tanımlanmış hedeflerle ilişkilendirildiğinde ve gerçek öğrenme durumları içine yerleştirildiğinde daha etkili olduğunu ortaya koyan güncel alan yazınıyla uyumludur. Ayrıca araştırmalar, sosyal anlatıların tüm çocuklar üzerinde aynı şekilde işlev göstermediğini vurgulamaktadır. Bu nedenle sistematik izleme ve bağlamsal uyarlama, etkili uygulamanın temel bileşenleri olarak kabul edilmektedir. İzleyen bölümlerde bu döngüsel model; sınıf planlaması, vaka temelli öğrenme, uygulamaya entegrasyon, izleme ve yansıtma süreçleri bağlamında somutlaştırılmaktadır.

Şekil 6.1. Dijital Sosyal Öykü Yansıtıcı Uygulama Döngüsü



Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) eğitim uygulamalarında kullanımı, tek seferlik bir öğretim müdahalesi olarak değil, yansıtıcı ve uyarlanabilir bir süreç olarak değerlendirilmelidir.

Dijital Sosyal Öykü Yansıtıcı Uygulama Döngüsü, öğretmenlerin Dijital Sosyal Öykülerin gerçek sınıf ortamlarında kullanımını sistematik biçimde planlamalarını, uygulamalarını ve değerlendirmelerini destekleyen yapılandırılmış bir çerçeve sunmaktadır.

Döngü, çocuğun davranışlarında veya akranları ve yetişkinlerle olan etkileşimlerinde gözlemlenen bir sosyal-duygusal gereksinimin belirlenmesiyle başlamaktadır. Öğretmenler; sıra bekleme, paylaşma, sosyal kuralları anlama, değişikliklerle başa çıkma veya duygusal tepkileri yönetme gibi alanlarda yaşanan güçlükleri fark edebilirler. İkinci aşamada öğretmenler, davranışın ortaya çıktığı bağlamı ve olası tetikleyicileri analiz etmektedir. Bu süreç; ortam koşullarının, sosyal beklentilerin, duysal etkenlerin ve durum içinde yer alan iletişim gereksinimlerinin incelenmesini kapsamaktadır.

Bu bağlamsal değişkenlerin anlaşılması, eğitimcilerin daha ilgili ve destekleyici müdahaleler tasarlamalarına yardımcı olmaktadır. Yapılan analiz doğrultusunda öğretmenler, Dijital Sosyal Öyküyü tasarlama aşamasına geçmektedir. Bu aşamada öykünün; durumu açık biçimde betimlemesi, diğer kişilerin bakış açılarını dikkate alması ve olası başa çıkma stratejilerini destekleyici ve erişilebilir bir formatta sunması sağlanmaktadır.

Bir sonraki adım, öykünün uygulamaya geçirilmesidir. Bu süreç genellikle çocukla birlikte okuma, dijital sunum veya rehberli tartışmalar yoluyla gerçekleştirilmektedir. Öğretmenler ayrıca öyküyü günlük rutinelere entegre edebilir veya çocuk için zorlayıcı olabilecek durumlar öncesinde kullanabilirler.

Uygulamanın ardından eğitimciler, çocuğun tepkilerini gözlemlemektedir. Bu gözlemler; davranışsal değişikliklere, duygusal tepkilere ve çocuğun öyküyle etkileşim düzeyine odaklanmaktadır. Gözlem sürecini, öğretim uygulamalarına yönelik yansıtma aşaması izlemektedir. Bu aşamada öğretmenler, öykünün çocuğun durumu anlamasını ve davranışlarını desteklemede ne ölçüde etkili olduğunu değerlendirmektedir. Aynı zamanda öyküde veya öğrenme ortamında herhangi bir uyarılama gerekip gerekmediği üzerinde düşünceleri teşvik edilmektedir.

Son olarak, yapılan gözlemler ve yansımalar doğrultusunda öykü uyarlanabilir ve geliştirilebilir. Böylece döngü yeniden başlamakta; sürekli pedagojik gelişimi ve bireyselleştirilmiş öğrenme desteğini desteklemektedir. Bu yansıtıcı döngü, Dijital Sosyal Öykülerin kapsayıcı eğitim ortamlarında sürekli gözlem, yansıtma ve uyarlama süreçleriyle bütünleştirildiğinde en etkili şekilde işlev gördüğünü ortaya koymaktadır.

6.2. Dijital Sosyal Öykülerin Kullanımının Planlanması

Etkili bir uygulama, amaçlı ve pedagojik temellere dayanan bir planlamayla başlamaktadır. Dijital Sosyal Öyküler her zaman açık biçimde tanımlanmış sosyal ve duygusal öğrenme hedefleriyle uyumlu olmalı ve çocuğun gelişimsel profilinin anlaşılmasına dayanmalıdır.

Planlama süreci şunları içermektedir:

- belirli bir hedef beceri veya davranışın belirlenmesi,
- öğrenenin güçlü yönlerinin, gereksinimlerinin ve bağlamsal etkenlerin analiz edilmesi,
- içeriğin gelişimsel açıdan uygunluğunun ve açıklığının sağlanması,
- öykünün sınıf rutinleri ve eğitim hedefleriyle uyumlu hâle getirilmesi,
- etik ilkelerin, erişilebilirliğin ve kapsayıcılığın dikkate alınması.

Sistemik planlama; hedefler, anlatı yapısı ve sınıf içi uygulamalar arasında tutarlılık sağlamaktadır. Böylece Dijital Sosyal Öykünün bağımsız bir etkinlik olmaktan ziyade anlamlı bir eğitimsel destek aracı olarak işlev görme olasılığı artmaktadır.

6.3. Erken Çocukluk Eğitim Ortamlarında Uygulama Stratejileri

Uygulama, Dijital Sosyal Öykülerin günlük eğitim uygulamaları içinde yapılandırılmış bir biçimde kullanılmasını ifade etmektedir. Erken çocukluk eğitiminde öyküler; geçiş süreçlerinde, yapılandırılmış etkinliklerde, grup etkileşimlerinde veya bireysel destek oturumlarında kullanılabilir.

Etkili uygulamanın temel ilkeleri şunlardır:

- sunum ve kullanılan dilde tutarlılığın sağlanması,
- öykülerin rutinelere öngörülebilir biçimde entegre edilmesi,
- gerekli olduğunda destekleyici yetişkin aracılığının sağlanması,
- olumlu sosyal anlayışın pekiştirilmesi,
- çocuğun duygusal tepkilerine duyarlılık gösterilmesi.

Dijital Sosyal Öyküler, daha geniş bir kapsayıcı pedagojik çerçevenin parçası olarak ele alınmalıdır. Bu öykülerin etkililiği, istikrarlı, destekleyici ve gelişimsel açıdan duyarlı bir sınıf ortamına yerleştirildiklerinde artmaktadır.

6.3.1. Yaygın Uygulama Güçlükleri ve Olası Çözüm Önerileri

Dijital Sosyal Öykülerin etkililiği yalnızca öykünün içeriğine değil, aynı zamanda uygulama bütünlüğüne ve bağlamsal uygunluğa da bağlıdır. Uygulama sırasında karşılaşılan bazı güçlükler, yöntemin etkisiz olduğu anlamına gelmemektedir.

Çoğu durumda güçlükler; öykünün sunulduğu zamanlama, sunum biçimi, dijital formatın oluşturduğu duyasal yük veya öykü ile hedef davranış arasındaki ilişkinin zayıf olması gibi etkenlerden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda bazı yaygın güçlükler ve olası çözüm önerileri aşağıda sunulmaktadır:

- **Çocuk öyküye ilgi göstermemektedir:** Öykü çok uzun olabilir, görsel açıdan aşırı yüklenmiş olabilir ya da çocuğun ilgi alanlarıyla yeterince ilişkilendirilmemiş olabilir. Bu durumda öykü kısaltılmalı ve çocuk için daha ilgi çekici ve anlamlı görseller kullanılarak yeniden tasarlanmalıdır.
- **Öykü anlaşılmalı görünmesine rağmen davranışa dönüşmemektedir:** Anlatı ile gerçek yaşam durumu arasındaki bağ zayıf olabilir. Bu nedenle öykü, hedef durumdan hemen önce sunulmalı ve doğal bağlam içinde kısa yetişkin yönlendirmeleriyle desteklenmelidir.
- **Çocuk stratejiyi yalnızca yetişkin yönlendirmesiyle uygulayabilmektedir:** Bu durum, stratejinin bağımsız kullanımının henüz gelişmediğini gösterebilir. Böyle durumlarda daha kısa ve sık tekrarlar planlanmalı, ayrıca bağımsızlığı desteklemek amacıyla yönlendirmeler kademeli olarak azaltılmalıdır.
- **Dijital sunum çocuğu aşırı uyarmaktadır:** Hızlı geçişler, beklenmedik sesler veya yoğun animasyon içeren ekranlar duyasal yükü artırabilir. Bu nedenle daha sade, daha yavaş ve daha öngörülebilir dijital tasarımlar tercih edilmelidir.
- **Beceri yalnızca tek bir bağlamda ortaya çıkmaktadır:** Genelleme sınırlı olabilir. Bu durumda aynı öykü; ev ortamında, oyun alanında, küçük grup etkinliklerinde veya bireysel çalışma ortamlarında sistematik biçimde yeniden kullanılmalıdır.

Eğitsel müdahalelerde uygulama bütünlüğü -yani bir müdahalenin tasarlandığı biçimde uygulanma derecesi- sonuçların yorumlanmasında kritik bir değişken olarak kabul edilmektedir. Benzer şekilde, Sosyal Öyküler bağımsız araçlar olarak kullanılmak yerine günlük rutinelere entegre edildiğinde ve gerçek öğrenme durumları içinde tamamlayıcı stratejilerle desteklendiğinde daha etkili olma eğilimindedir.

6.4. Vaka Temelli Öğrenme ve Uygulama Şablonları

Bu bölüm, sistematik dokümantasyonu ve yansıtıcı mesleki düşünmeyi destekleyen yapılandırılmış vaka örnekleri sunmaktadır. Bu vakalar birlikte ele alındığında; okul öncesi ve erken çocukluk sınıfları, kaynaştırma uygulamalarının yürütüldüğü ilkökul ve ortaokul ortamları ile özel erken müdahale ortamları dâhil olmak üzere çeşitli uygulama bağlamlarını temsil etmektedir. Vakalar ayrıca, önemli düzeyde duyuşal işleme gereksinimleri bulunan sınırlı sözel iletişim becerisine sahip çocuklardan, kaygı eş tanısı bulunan ve belirtilerini maskeleyebilen akıcı konuşma becerisine sahip çocuklara kadar farklı OSB profillerini de yansıtmaktadır. Bu çeşitlilik bilinçli olarak tercih edilmiştir çünkü otizm spektrumunun heterojen yapısını yansıtmakta ve DSÖ yaklaşımının uygulanabilirliğini sınırlandırabilecek tek tip profil varsayımından kaçınılmaktadır.

Her vaka; uygulama bağlamı, OSB profili, sosyal-duyuşal hedef, temel tasarım özellikleri, uygulama stratejisi, gözlem ve yansıtma bölümlerini içeren tutarlı bir yapı içerisinde sunulmaktadır. Yapılandırılmış şablonların kullanımı analitik düşünmeyi teşvik etmekte ve mesleki muhakemenin gelişimini desteklemektedir. Vaka temelli öğrenme, bağlamsal analiz ve amaçlı karar verme süreçlerini teşvik ederek kuram ile uygulama arasındaki ilişkiyi güçlendirmektedir. Okuyucuların, her vakada yer alan ve kendi mesleki bağlamları açısından en anlamlı olan tasarım ve uygulama kararlarını belirlemeleri ve bu bölümün sonunda yer alan yansıtıcı soruları bilgi transferini destekleyen bir araç olarak kullanmaları önerilmektedir.

6.4.1. Vaka Örneği: Sıra Bekleme Becerisinin Desteklenmesi

Bağlam:

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) tanısı almış beş yaşındaki bir çocuk, grup etkinlikleri sırasında sırasını beklemekte güçlük yaşamaktadır. Özellikle ortak masa etkinliklerinde

çocuk, sırası gelmeden materyallere uzanmakta, konuşan akranlarının sözünü kesmekte veya etkinlikten tamamen çekilmektedir.

Hedef Beceri:

Kısa süreli grup etkinliklerinde sırasını bekleme becerisini geliştirmek ve bekleme sürecinde uygun bir sözel ifade kullanmak.

Dijital Sosyal Öykünün Amacı:

Dijital Sosyal Öykü; çocuğun hangi durumlarda bekleme davranışının beklendiğini anlamasına, diğer bireylerin de sıraya ihtiyaç duyduğunu fark etmesine ve beklerken hangi davranışları sergileyebileceğini öğrenmesine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Öykü bu bilgileri açık, görsel destekli ve güven verici bir dil aracılığıyla sunmaktadır.

Tasarım Özellikleri:

- Kısa cümleler ve sade görsel unsurlar kullanılmıştır.
- Öykü altı sahne/ sayfadan oluşmaktadır.
- Her sahne tek bir temel mesaj iletmektedir.
- Son sahnede uygulanabilir iki strateji sunulmaktadır. Örneğin:
“*Beklerken ellerimi dizlerimin üzerinde tutabilirim.*” ve
“*Sıram geldiğinde konuşmaya başlayabilirim.*”

Uygulama:

Öykü, grup etkinliğinden hemen önce öğretmenin rehberliğinde tablet üzerinden sunulmuştur. Daha sonra öğretmen, “*Şimdi sıramızı bekleme zamanı.*” ifadesini kullanarak anlatıyı gerçek sınıf bağlamıyla ilişkilendirmiştir.

Gözlem:

İlk hafta boyunca çocuk bekleme davranışını yalnızca yetişkin hatırlatmalarıyla gösterebilmiştir. İkinci haftada iki etkinlik sırasında sırasını bağımsız olarak beklemiştir. Üçüncü haftada ise aynı stratejiyi oyun köşesinde kısmen uygulamaya başlamıştır.

Yansıtma:

Sosyal Öykü, tek başına bir müdahale olarak kullanılmasından ziyade uygun zamanlama, açık ipuçları ve kısa süreli yetişkin desteği ile birlikte kullanıldığında daha etkili olmuştur. Bu nedenle Sosyal Öyküler, sınıf rutinlerine entegre edilmeli ve bağımsız öğretim materyalleri olarak değil, ilgili etkinliklerden önce kullanılan hazırlayıcı araçlar olarak değerlendirilmelidir.

Vaka temelli öğrenme, öğretmen adaylarının kuramsal bilgi ile uygulama arasındaki boşluğu kapatmalarını desteklerken aynı zamanda bağlama duyarlı pedagojik muhakeme

becerilerinin gelişimine de katkı sağlamaktadır. Öğretmen eğitimi alanındaki araştırmalar, vaka temelli yaklaşımların özellikle karmaşık eğitim ortamlarında karar verme becerilerini ve durumsal muhakemeyi geliştirmede etkili olduğunu göstermektedir.

6.4.2. Vaka Örneği: Akran Oyununa Katılma

Durum

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan bir çocuk, serbest oyun zamanında sıklıkla akranlarının oyunlarını izlemekte ancak etkinliğe nadiren katılmaktadır. Çocuk oyuna katılmaya çalıştığında yanlış anlamalar ortaya çıkabilmekte ve akranları nasıl tepki vereceklerini bilemeyebilmektedir. Bunun sonucunda çocuk oyundan çekilebilmekte veya hayal kırıklığı yaşayabilmektedir.

Sosyal-Duygusal Hedef

Müdahalenin amacı, çocuğun akranlarıyla etkileşim başlatmayı ve devam eden oyun etkinliklerine sosyal açıdan uygun bir şekilde katılmayı öğrenmesini desteklemektir.

Dijital Sosyal Öykünün Odağı

“Arkadaşlarımın Oyununa Nasıl Katılabilirim?” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü hazırlanmıştır. Öykü, çocukların zaman zaman birlikte oynadıklarını ve oyuna katılmak için izin istenebileceğini açıklamaktadır. Ayrıca “Ben de oynayabilir miyim?” demek veya oyuna katılmak için uygun bir anı beklemek gibi basit stratejileri tanıtmaktadır.

Öyküde iş birliğini, sıra almayı ve olumlu akran etkileşimlerini vurgulayan, birlikte oynayan çocuklara ait fotoğraflar veya çizimler kullanılmaktadır.

Uygulama Stratejisi

Öğretmen, serbest oyun başlamadan önce Dijital Sosyal Öyküyü çocuğa sunmaktadır. Öykü, sakin ve destekleyici bir ortamda çocukla birlikte gözden geçirilmektedir. Oyun sırasında öğretmen, çocuğun akranlarına yaklaşma girişimlerini gözlemlemekte ve gerektiğinde öyküde sunulan stratejileri nazikçe hatırlatmaktadır.

Gözlem ve Yansıtma

Öğretmen; çocuğun akranlarına yaklaşmaya çalışıp çalışmadığını, oyuna katılmak için istekte bulunup bulunmadığını ve oyun içinde daha uzun süre kalıp kalmadığını gözlemlemektedir. İlerlemeyi değerlendirmek ve Dijital Sosyal Öykünün uyarlanmasına ya da ek desteklerle güçlendirilmesine ihtiyaç olup olmadığını belirlemek amacıyla gözlemler sistematik olarak kayıt altına alınmaktadır.

6.4.3. Vaka Örneği: Yardım İsteme

Durum

OSB’li bir çocuk, sınıf etkinlikleri sırasında zorluklarla karşılaştığında zaman zaman hayal kırıklığı yaşayabilmektedir. Yardım istemek yerine çalışmayı bırakabilmekte, etkinlikten çekilebilmekte veya sıkıntı belirtileri gösterebilmektedir.

Sosyal-Duygusal Hedef

Amaç, çocuğun ihtiyaç duyduğunda yardım istemek için açık ve erişilebilir bir strateji geliştirmesini desteklemektir.

Dijital Sosyal Öykünün Odağı

“*Nasıl Yardım İsteyebilirim?*” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü, bazı görevlerin zor olabileceğini ve öğretmenlerin ya da sınıf arkadaşlarının destek sağlayabileceğini açıklamaktadır. Öyküde “Bana yardım eder misin?” veya “Bunun için yardıma ihtiyacım var.” gibi basit ifadeler tanıtılmaktadır.

Görsel öğelerde, elini kaldıran veya öğretmene yaklaşan bir çocuk betimlenmektedir.

Uygulama Stratejisi

Öğretmen, yardım gerektirebilecek öğrenme etkinliklerinden önce Dijital Sosyal Öyküyü sunmaktadır. Sınıf etkinlikleri sırasında öğretmen, çocuğu öyküde sunulan stratejileri kullanması için teşvik etmekte ve çocuk başarılı bir şekilde yardım istediğinde olumlu pekiştirme sağlamaktadır.

Gözlem ve Yansıtma

Öğretmen, çocuğun daha sık yardım istemeye başlayıp başlamadığını ve zorlayıcı görevler sırasında yaşadığı hayal kırıklığının azalıp azalmadığını gözlemlemektedir. Gerektiğinde öykü, çocuğun yaşantılarını ve ihtiyaçlarını daha iyi yansıtacak şekilde uyarlanabilmektedir.

6.4.4. Vaka Örneği: Sınıftaki Gürültüyle Başa Çıkma

Durum

Yoğun sınıf ortamlarında grup çalışmaları, geçiş süreçleri veya serbest oyun etkinlikleri sırasında gürültü düzeyi artabilmektedir. OSB’li bir çocuk bu tür durumlarda duygusal aşırı yüklenme yaşayabilir ve buna kulaklarını kapatma, ortamdaki uzaklaşma veya sıkıntı belirtileri gösterme şeklinde tepki verebilir.

Sosyal-Duygusal Hedef

Amaç, çocuğun gürültüye bağlı duygusal rahatsızlığını fark etmesini ve bu durumla başa çıkabilmesini desteklemektir.

Dijital Sosyal Öykünün Odağı

“*Sınıf Çok Gürültülü Olduğunda Neler Yapabilirim?*” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü, sınıfların zaman zaman gürültülü olabileceğini ve bunun rahatsız edici hissettirebileceğini açıklamaktadır. Öyküde sessiz bir köşeye gitmek, kulaklık kullanmak veya öğretmenden kısa bir mola istemek gibi stratejiler tanıtılmaktadır.

Görsel destekler, çocuğun kullanabileceği bu stratejileri göstermektedir.

Uygulama Stratejisi

Öğretmen, Dijital Sosyal Öyküyü günün sakin bir zamanında tanıtmaktadır. Gürültü düzeyinin artmasının beklendiği durumlar öncesinde ise çocuğa öyküde açıklanan stratejileri hatırlatmaktadır.

Gözlem ve Yansıtma

Öğretmen, çocuğun başa çıkma stratejilerini bağımsız olarak ya da en az düzeyde yönlendirmeye kullanmaya başlayıp başlamadığını gözlemlemektedir. Yapılan gözlemler, kullanılan stratejilerin çocuğun kendini düzenleme becerisini ne ölçüde desteklediğini değerlendirmeye yardımcı olmaktadır.

6.4.5. Vaka Örneği: Sınıf Rutinlerindeki Değişikliklerle Başa Çıkma

Durum

OSB’li çocuklar, günlük rutinlerde beklenmedik değişiklikler meydana geldiğinde stres yaşayabilmektedir. Örneğin planlanan bir etkinlik iptal edilebilir, sınıfa ücretli öğretmen gelebilir veya ders programında değişiklik yapılabilir.

Sosyal-Duygusal Hedef

Amaç, çocuğun değişikliklerin zaman zaman meydana gelebileceğini anlamasını ve bu değişikliklere uyum sağlamaya yönelik stratejiler geliştirmesini desteklemektir.

Dijital Sosyal Öykünün Odağı

“*Bazen Planlarımız Değişebilir*” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü, okulda programların zaman zaman değişebileceğini açıklamaktadır. Öykü, öğretmenlerin meydana gelen değişiklikleri açıklayacağını ve öğrencilerin bundan sonra ne olacağını anlamalarına yardımcı olacağını vurgulayarak çocuğa güven vermektedir.

Öykü ayrıca soru sormak veya görsel programı kontrol etmek gibi başa çıkma stratejilerini de tanıtmaktadır.

Uygulama Stratejisi

Öğretmen, sınıf rutinlerini ele alırken Dijital Sosyal Öyküyü tanıtmakta ve yaklaşan değişikliklerin beklendiği durumlarda öyküyü yeniden gözden geçirmektedir. Böylece öykü, çocuğun günlük etkinliklerde esneklik geliştirmesine hazırlanmasına yardımcı olmaktadır.

Gözlem ve Yansıtma

Öğretmen, çocuğun rutin değişikliklerine verdiği tepkileri gözlemlemekte ve öykünün kaygıyı azaltma ve yeni durumlara uyum sağlama üzerindeki etkisini değerlendirmektedir.

6.4.6. Vaka Örneği: Öğle Arasında Sosyal Kuralları Yönetme (8-9 Yaş, İlkokul)

Bağlam:

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) tanısı olan sekiz yaşındaki bir erkek öğrenci, üçüncü sınıfta kaynaştırma uygulamalarının yürütüldüğü bir ilkokula devam etmektedir. Dil ve bilişsel becerileri yaşına uygun düzeydedir ancak özellikle öğle arası gibi yapılandırılmamış zamanlarda örtük sosyal kuralları yorumlamada önemli güçlükler yaşamaktadır. Çocuk sıklıkla akran gruplarının kenarında durmakta, beklenmedik anlarda konuşmalara katılmaya çalışmakta veya şakalara kafa karışıklığıyla tepki vermektedir. Bu durum sosyal yanlış anlamalara ve zaman zaman akran çatışmalarına yol açmaktadır. Öğretmeni, çocuğun güçlüklerinin kuralların açık ve yetişkinler tarafından yönlendirildiği yapılandırılmış derslerde daha az görünür olduğunu belirtmektedir. En belirgin zorluklar, etkileşimlerin örtük sosyal beklentiler tarafından şekillendirildiği yarı yapılandırılmış veya yapılandırılmamış ortamlarda ortaya çıkmaktadır.

OSB Profili:

Çocuk, okuryazarlık ve matematik alanlarında sınıf düzeyindeki beklentileri karşılayan ya da aşan güçlü sözel ve akademik beceriler sergilemektedir. Bununla birlikte, pragmatik dil kullanımı, sosyal çıkarım yapma ve bakış açısı alma becerilerinde belirgin güçlükler yaşamaktadır. Alan yazında zaman zaman yüksek bilişsel becerilerle birlikte dengesiz sosyal-iletişim gelişimi olarak tanımlanan bu profil, akademik yeterliliğin sosyal yeterlilikle karıştırılmaması gerektiğini göstermektedir (Haigh vd., 2018; Lai vd., 2014). Bu nedenle, soyut sosyal “kurallardan” ziyade gözlemlenebilir sosyal durumları hedefleyen müdahalelerin daha etkili olma olasılığı yüksektir.

Sosyal-Duygusal Hedef:

Çocuğun öğle arası sırasında kısa süreli akran sohbetleri başlatmasını ve sürdürmesini desteklemek; buna konuşmada sıra almayı fark etme, mizaha uygun ipuçlarıyla tepki verme ve bir konuşmadan nazikçe ayrılma becerileri de dâhildir.

Dijital Sosyal Öykünün Odağı:

“*Öğle Arasında Arkadaşlarımla Konuşmak*” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü hazırlanmıştır. Öyküde okul yemekhanesi veya oyun alanından fotoğraflar kullanılarak gerçekçi akran etkileşimleri gösterilmektedir. Öykü, konuşmaların bir başlangıcı, gelişme bölümü ve sonu olduğunu; ayrıca insanların genellikle sırayla konuştuklarını açıklamaktadır. Bunun yanında, arkadaşlar arasındaki şakaların ve takılmaların çoğu zaman dostça olduğunu nazik bir şekilde açıklamakta ve iki basit strateji sunmaktadır: cevap vermeden önce kısa bir süre duraklamak ve emin olunmadığında “Şaka mı yapıyorsun?” diye sormak.

Öykü bölünmüş ekranlı bir dijital format kullanmaktadır. Ekranın bir bölümünde sosyal durum gösterilirken diğer bölümünde basit bir düşünce balonu görseli aracılığıyla çocuğun bakış açısı sunulmaktadır. Bu format, soyut açıklamalara ihtiyaç duymadan bakış açısı alma ve sosyal çıkarım becerilerinin gelişimini desteklemektedir (Ghanouni vd., 2019).

Uygulama Stratejisi:

Dijital Sosyal Öykü, okul psikolojik danışmanı tarafından bire bir oturumda tanıtılmış ve daha sonra sınıf öğretmeni tarafından öğle arasından önce kısa biçimde tekrar gözden geçirilmiştir. Çocuğun cebinde taşıyabilmesi için iki stratejinin görsel özetini içeren kısa bir ipucu kartı hazırlanmıştır. Öğretmen ve psikolojik danışman, gün boyunca kullanılan dil ve ipuçlarında tutarlılık sağlamak amacıyla uygulamalarını eş güdüm içinde yürütmektedir.

Gözlem ve Yansıtma:

Öğretmen, üç hafta boyunca öğle aralarından sonra kısa alan notları tutmuştur. İlk gözlemler, çocuğun akran gruplarının çevresinde durmayı tercih etmeye devam ettiğini ancak duraklama stratejisini kullanmaya yönelik girişimlerde bulunduğunu göstermiştir. Üçüncü haftada çocuk, bir akran etkileşimi sırasında “Şaka mı yapıyorsun?” ifadesini başarılı bir şekilde kullanmış; bu durum akranlarının gülümsemesine ve olumlu tepki vermesini sağlamıştır. Öğretmen, öykünün öğle arasından önce yapılan iki cümlelik kısa bir hatırlatma rutini içine yerleştirilmesinin, ara sıra ve tek başına yapılan öykü sunumlarından daha etkili olduğunu değerlendirmiştir.

Uygulamaya Yönelik Temel Çıkarım:

Bu vaka, Dijital Sosyal Öykülerin okul öncesi dönem sonrasında da etkili olabileceğini göstermektedir. Bunun için anlatının, görsel karmaşıklığın ve kullanılan dilin çocuğun gelişimsel düzeyine ve bilişsel profiline uygun şekilde uyarlanması gerekmektedir. İlkokul çağındaki daha büyük çocuklar için belirsiz akran etkileşimleri gibi daha karmaşık sosyal durumlar, kısa süreli yetişkin rehberliği ve taşınabilir görsel desteklerle birlikte kullanıldığında Dijital Sosyal Öyküler aracılığıyla etkili biçimde ele alınabilmektedir.

6.4.7. Vaka Örneği: Ortaokul Ortamında Beklenmedik Değişikliklerle Başa Çıkma (12-13 Yaş, Erken Ergenlik)

Bağlam:

OSB tanısı doğrulanmış on iki yaşındaki bir kız öğrenci, kaynaştırma uygulamalarının yürütüldüğü bir ortaokula devam etmektedir. Akademik açıdan başarılıdır ve öğretmenleri tarafından sevilmektedir ancak haber verilmeyen program değişiklikleri, derse farklı bir öğretmenin girmesi veya oturma düzenindeki değişiklikler karşısında yoğun kaygı yaşamaktadır. Bu tür durumlarda ağlayabilmekte, izin almadan sınıftan çıkabilmekte veya dersin geri kalanında etkinliklere katılmayı reddedebilmektedir. Bu tepkiler çoğu zaman akranları ve bazen de öğrencinin özelliklerine yeterince hâkim olmayan öğretmenler tarafından yanlış yorumlanmaktadır.

Ailesi, ev ortamında da planların beklenmedik biçimde değiştiği durumlarda benzer tepkilerin ortaya çıktığını bildirmektedir. Okulun kapsayıcı eğitim koordinatörü, aile ve okul psikoloğu ile yaptığı görüşmeler sonucunda, yapılandırılmış bir anlatı müdahalesinin esnek başa çıkma becerilerinin geliştirilmesinde yararlı olabileceğini değerlendirmiştir.

OSB Profili:

Öğrenci, alan yazında “maskeleye (camouflaging) gösteren profil” olarak tanımlanan özellikler sergilemektedir. Sosyal katılımını sürdürebilmek için gelişmiş sosyal maskeleye stratejileri kullanmakta, bu durum ise yetişkinlerin sosyal etkileşimleri sürdürebilmek için harcadığı bilişsel ve duygusal çabayı olduğundan daha az algılamalarına neden olabilmektedir (Cook vd., 2021; Hull vd., 2017). Kaygı, belirgin eşlik eden özelliklerden biridir ve öngörülemesliğe karşı yüksek duyarlılık temel kırılganlık alanlarından birini oluşturmaktadır (Kerns vd., 2014). Bu profilin öğretmenler tarafından fark edilmesi özellikle önemlidir çünkü güçlüklerin daha az görünür olması, desteğin gecikmesine veya hiç sunulmamasına yol açabilmektedir.

Sosyal-Duygusal Hedef:

Amaç, öğrencinin beklenmedik değişikliklerle başa çıkabilmek için içsel bir başa çıkma çerçevesi geliştirmesini desteklemek ve görünür bir yetişkin müdahalesine ihtiyaç duymadan bağımsız olarak kullanabileceği öz düzenleme stratejileri kazandırmaktır.

Dijital Sosyal Öykünün Odağı:

“Bugün Bazı Şeyler Farklı Olabilir” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü, öğrenciyle birlikte geliştirilmiştir. Böylece kullanılan dilin, senaryoların ve stratejilerin öğrencinin kendi tercihlerini ve deneyimlerini yansıtması sağlanmıştır. Öykü, beklenmedik değişikliklerin rahatsız edici ya da korkutucu hissedilebileceğini kabul etmekte ve bu deneyimi doğrulamaktadır. Ardından öğrenci tarafından seçilen üç başa çıkma stratejisini tanıtmaktadır: Telefonundaki görsel programı kontrol etmek, kısa bir nefes egzersizi uygulamak, kendisine “Bu durum geçecek. Bununla başa çıkabilirim.” yazılı kısa bir not yazmak.

Öykü, öğrencinin tercih ettiği formatta hazırlanmıştır: yoğun animasyonlardan arındırılmış, sade ve metin ağırlıklı bir slayt gösterisi. Bu tercih, öğrencinin öngörülebilir ve görsel açıdan sakin içeriklere yönelik duygusal tercihlerini yansıtmaktadır.

Uygulama Stratejisi:

Dijital Sosyal Öykü ilk olarak okul psikoloğu tarafından yürütülen özel bir oturumda tanıtılmıştır. Daha sonra kapsayıcı eğitim koordinatörü tarafından haftada bir kez yeniden gözden geçirilmiştir. Öykünün dijital versiyonu öğrencinin okul tabletine yüklenmiş ve böylece geçiş süreçlerinde dikkat çekmeden erişebilmesi sağlanmıştır. Öğretmenlere ise öykünün varlığını ve içerdiği başa çıkma stratejilerini açıklayan kısa bir yazılı bilgilendirme yapılmıştır. Böylece gün boyunca kullanılan dil ve hatırlatmalarda tutarlılık sağlanması amaçlanmıştır.

Gözlem ve Yansıtma:

Altı haftalık süreç boyunca kapsayıcı eğitim koordinatörü, öğrencinin sınıftan çıkma davranışlarında kademeli bir azalma gözlemlemiştir. Sınıftan ayrılma davranışı iki haftalık dönemde ortalama üç kez görülürken bu sayı bire düşmüştür. Öğrenci ayrıca beklenmedik olaylarla başa çıkma konusunda kendisini daha güvenli hissettiğini ifade etmiştir. Daha da önemlisi, öğrenci öykünün birlikte hazırlanma sürecini başlı başına yararlı bir deneyim olarak tanımlamıştır: “Duygularımın anlamlı olduğunu hissettim.” Bu nitel geri bildirim, çocuğun müdahalenin pasif bir alıcısı değil, aktif bir iş birliği olarak sürece dâhil edilmesinin önemini vurgulamaktadır.

Uygulamaya Yönelik Temel Çıkarım:

Bu vaka, özellikle maskeleyen özellikleri gösteren ve eşlik eden kaygı yaşayan ergenlik dönemindeki OSB'li öğrenciler için Dijital Sosyal Öykülerin etkililiğinin şu yollarla artırılabilceğini göstermektedir: a) Çocuğun sesini ve tercihlerini merkeze alan iş birlikçi öykü geliştirme süreçleri, b) Yetişkin aracılığıyla sunum yerine öyküye gizli ve öz yönetimli erişim imkânı sağlanması, c) Personel arasında tutarlılığı destekleyen okul çapında koordinasyonun kurulması. Bu vaka ayrıca Dijital Sosyal Öykülerin yalnızca erken çocukluk dönemine özgü olmadığını göstermekte ve sosyal anlatıların yalnızca küçük yaş grupları veya daha yoğun destek gereksinimi olan çocuklar için uygun olduğu yönündeki yaygın varsayımı sorgulamaktadır.

6.4.8. Vaka Örneği: Özel Eğitim Sınıfında Mola İsteme Becerisinin Desteklenmesi (6-7 Yaş, Sınırlı Sözel İletişim Profili)

Bağlam:

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) tanısı olan altı yaşındaki bir çocuk, bir ilkokul bünyesindeki özel eğitim erken müdahale sınıfına devam etmektedir. Çocuk sınırlı sözel iletişim profiline sahiptir ve iletişimini çoğunlukla seslendirmeler, jestler ve bir Destekleyici ve Alternatif İletişim [Augmentative and Alternative Communication (AAC)] cihazı aracılığıyla gerçekleştirmektedir. Basit görsel yönergeleri anlamada güçlü alıcı dil becerileri sergilemesine karşın ifade edici dil becerileri sınırlıdır. Özel eğitim öğretmeni, öncelikli gereksinimlerden birinin çocuğun duyuşal aşırı yüklenme yaşamadan önce mola ihtiyacını ifade edebilmesini desteklemek olduğunu belirlemiştir.

OSB Profili:

Çocuğun profili, gelişim alanları arasında belirgin farklılıkların görüldüğü bir yapıyı yansıtmaktadır. Bu durum, OSB alan yazınında sıklıkla vurgulanan bir özellik olarak kabul edilmektedir (Lord vd., 2018). Çocuğun alıcı dil becerileri ifade edici dil becerilerinden belirgin düzeyde ileridir. Ayrıca özellikle işitsel ve dokunsal uyarılara ilişkin duyuşal işleme farklılıkları dikkat çekmektedir. Bu gelişimsel farklılık, sözel yanıt gerektirmeyen ve mevcut iletişim sistemleriyle (AAC) bütünleştirilmiş Dijital Sosyal Öykülerin tasarlanmasının önemini ortaya koymaktadır.

Sosyal-Duyuşal Hedef:

Amaç, çocuğun grup etkinlikleri sırasında aşırı yüklenme yaşamadan önce AAC (Augmentative and Alternative Communication) cihazını kullanarak “mola” talebinde bulunmasını desteklemek ve böylece öz düzenleme güçlüklerinin sıklığını azaltmaktır.

Dijital Sosyal Öykünün Odağı:

“*Mola İsteyebilirim*” başlıklı bir Dijital Sosyal Öykü hazırlanmıştır. Öyküde çocuğun gerçek fotoğrafları ve AAC (Augmentative and Alternative Communication) sisteminde kullandığı sözcük dağarcığıyla uyumlu tanıdık görsel semboller kullanılmıştır. Öykü oldukça kısa tutulmuş ve dört sahneden oluşmuştur. Kullanılan metinler, AAC sembollerindeki tek sözcüklük etiketlerle sınırlandırılmıştır. 1. Sahnede, sınıf ortamı gösterilmektedir. 2. Sahnede, kendini bunalmış hisseden bir çocuk, çocuğun mevcut duygu tanıma programıyla uyumlu basit bir duygu göstergesiyle betimlenmektedir. 3. Sahnede, çocuğun AAC cihazındaki “mola” sembolüne bastığı gösterilmektedir. 4. Sahnede, çocuk sakinleşme köşesinde yer almakta ve “*Başardım.*” ifadesi kullanılmaktadır.

Öyküye, sakin ve yavaş tempolu bir seslendirme eklenmiş; işleme süresini desteklemek amacıyla sahneler arasında kısa bekleme süreleri bırakılmıştır.

Uygulama Stratejisi:

Öykü, iki hafta boyunca her gün sabah rutinde aynı zaman diliminde sunulmuştur. Bu uygulama öngörülebilirliği desteklemek amacıyla planlanmıştır. Özel eğitim öğretmeni ve sınıf yardımcısı, çocuğun “mola” sembolünü kullanması durumunda -ister öyküden sonra ister kendiliğinden gerçekleşsin- anında ve tutarlı şekilde yanıt verilmesini sağlamıştır. Bu tutarlılık, iletişim davranışının işlevsel olarak pekiştirilmesi açısından kritik önem taşımaktadır.

Gözlem ve Yansıtma:

Müdahale öncesinde iki hafta boyunca toplanan başlangıç verileri, çocuğun günde ortalama 2,3 öz düzenleme gücünü yaşadığını göstermiştir. Müdahale sürecinde bu sayı günlük ortalama 0,8’e düşmüştür. İkinci haftanın sonunda çocuk, “mola” sembolünü kendiliğinden kullanmaya başlamıştır. Öğretmen, öykünün başarısında mevcut AAC (Augmentative and Alternative Communication) sözcük dağarcığıyla uyumlu olmasının belirleyici olduğunu ifade etmiştir: “*Öykü işe yaradı çünkü ona yeni bir şey öğretmedi; zaten bildiği şeyi güven verici bir sırayla gösterdi.*”

Bu gözlem, sınırlı sözel iletişim becerilerine sahip çocuklarda Dijital Sosyal Öykülerin mevcut iletişim destek sistemleriyle bütünleştirilmesinin etkililiği önemli ölçüde artırdığını vurgulayan araştırma bulgularıyla da tutarlıdır (Karal ve Wolfe, 2018).

Uygulamaya Yönelik Temel Çıkarım:

Dijital Sosyal Öyküler, tasarım kararlarının aşağıdaki ilkeleri önceliklendirmesi durumunda sınırlı sözel iletişim becerilerine sahip çocuklar için anlamlı biçimde

uyarlanabilmektedir: a) Tek sözcüklük veya sembol temelli etiketlerle desteklenen, minimum düzeyde metin kullanımı, b) Mevcut AAC (Augmentative and Alternative Communication) sözcük dağarcığı ve sembolleriyle uyum sağlanması, c) Dört ila altı sahneden oluşan çok kısa anlatıların tercih edilmesi, d) İşleme süresine fırsat tanıyan duraklamalar içeren sakin ve yavaş tempolu seslendirmelerin kullanılması, e) İletişim davranışının pekiştirilmesini sağlamak amacıyla yetişkinlerin tutarlı ve öngörülebilir biçimde tepki vermesi. Bu vaka, Dijital Sosyal Öykülerin kullanım alanının, alan yazınında sıklıkla odaklanılan sözel iletişim becerileri daha gelişmiş çocuk profillerinin çok ötesine uzandığını göstermektedir.

6.5. Dijital Sosyal Öykülerin Kapsayıcı Öğretim Uygulamalarıyla Bütünleştirilmesi

Dijital Sosyal Öyküler, kapsamlı bir kapsayıcı öğretim yaklaşımıyla bütünleştirildiğinde en etkili sonuçları vermektedir. Bu öyküler bağımsız araçlar olarak işlev görmekten ziyade, diğer pedagojik stratejileri tamamlamalı ve farklı öğrenme ortamları arasında sürekliliği desteklemelidir.

Bu bütünleştirme süreci aşağıdakileri içerebilir:

- aileler ve bakım verenlerle iş birliği yapılması,
- diğer eğitimciler ve destek hizmeti sunan uzmanlarla eşgüdüm sağlanması,
- öğretim programı hedefleri ve sınıf rutinleriyle uyum kurulması,
- görsel destekler, model olma ve rehberli uygulamalarla birlikte kullanılması,
- becerilerin farklı ortamlarda pekiştirilmesi.

Bu tür bir bütünleştirme; uygulamalarda tutarlılığı artırmakta, öğrenilen becerilerin farklı bağlamlara genellenmesini desteklemekte ve eğitimsel etkilerin sürdürülebilirliğine katkı sağlamaktadır.

6.5.1. Dijital Pedagojik Tasarım İlkeleri

Dijital Sosyal Öyküler yalnızca “ekranda sunulan öyküler” olarak görülmemelidir. Dijital teknolojinin değeri, basılı materyalleri dijital ortama aktarmaktan ziyade pedagojik amaçları güçlendirme kapasitesinde yatmaktadır. Bu nedenle dijital araçların seçimi ve tasarımı; erişilebilirlik, dikkat süresi, duyuşal düzenleme, öğrenen katılımı ve anlamlı tekrar fırsatları gibi unsurlar dikkate alınarak gerçekleştirilmelidir. Dijital Sosyal Öyküler yalnızca “ekranda sunulan öyküler” olarak görülmemelidir. Dijital teknolojinin değeri, basılı materyalleri dijital ortama aktarmaktan ziyade pedagojik amaçları güçlendirme kapasitesinde yatmaktadır. Bu nedenle dijital araçların seçimi ve tasarımı; erişilebilirlik,

dikkat süresi, duyuşal düzenleme, öğrenen katılımı ve anlamlı tekrar fırsatları gibi unsurlar dikkate alınarak gerçekleştirilmelidir.

Uygulamada bu durum, Dijital Sosyal Öykülerin kısa görsel sahneler, tek mesaj içeren sayfalar, açık ve sakın bir seslendirme ile ekranlar arasında kontrollü geçişler kullanması gerektiğı anlamına gelmektedir. Tasarım unsurları, gereksiz duyuşal yük oluşturmayı önlemek amacıyla öngörülebilir ve minimum düzeyde uyarıcı olmalıdır. Ayrıca çocuğun öykü içinde bağımsız olarak ilerlemesine olanak sağılayan basit etkileşim özellikleri, özerkliği destekleyebilir ve anlatıyla etkileşimi güçlendirebilir.

Bu çerçevede, Öğrenme İçin Evrensel Tasarım [Universal Design for Learning (UDL)] yaklaşımı yararlı bir pedagojik temel sunmaktadır. UDL, öğrenenleri öğrenme kaynaklarıyla etkin biçimde etkileşime giren ve bilgiyi anlamlı bağlamlarda kullanan amaç yönelimli ve yansıtıcı bireyler olarak ele almaktadır. Bu nedenle Dijital Sosyal Öyküler; çoklu sunum yolları (multiple means of representation), çoklu katılım yolları (multiple means of engagement) ve çoklu eylem ve ifade yolları (multiple means of action and expression) ilkelerine uygun olarak tasarlanmalı, böylece farklı özelliklere sahip öğrenenler için erişilebilirlik ve katılım artırılmalıdır.

Yürütücü işlevleri destekleyen dijital araçlara ilişkin güncel derlemeler, açık öğretim hedeflerinin, kısa ve yapılandırılmış öğrenme etkinliklerinin ve öğrenme çıktılarının kaydedilip izlenebilmesine olanak tanınmasının özel eğitim gereksinimi olan öğrenciler için özellikle yararlı olabileceğini göstermektedir. Bu ilkeler doğrultusunda tasarlanan dijital ortamlar; planlama, dikkat ve öz düzenleme becerileri için ek destek sağılayabilmekte ve böylece Dijital Sosyal Öykülerin kapsayıcı öğrenme ortamlarındaki eğitimsel potansiyelini güçlendirebilmektedir. Buna ek olarak, Dijital Sosyal Öyküler kapsayıcı sınıflarda farklılaştırılmış öğretimi destekleyebilmektedir. Öğretmenler; anlatının uzunluğunu, görsel karmaşıklığı, sunum hızını ve etkileşim özelliklerini düzenleyerek öyküleri OSB'li öğrencilerin bireysel gereksinimlerine, iletişim profillerine ve duyuşal tercihlerine uygun hâle getirebilmektedir.

6.5.2. Avrupa Bağlamlarında Dijital Sosyal Öykülerin Kültürlerarası Uyarlanması
EARLY-ASD El Kitabı; Polonya, Romanya, İspanya ve Türkiye’den oluşan uluslararası bir ortaklık tarafından geliştirilmiştir. Bu ülkelerin her biri, OSB’li çocukların nasıl anlaşıldığını ve desteklendiğini etkileyen farklı eğitim sistemlerini, kültürel beklentileri ve sosyal normları temsil etmektedir. Bu çeşitlilik önemli bir güç kaynağıdır çünkü Dijital Sosyal Öykü (DSÖ) yaklaşımının Avrupa genelindeki geçerliliğini yansıtmaktadır. Bununla birlikte, bu durum önemli bir mesleki sorumluluğu da beraberinde getirmektedir: Dijital Sosyal Öykülerin kullanılacakları kültürel, dilsel ve kurumsal bağlama uygun şekilde uyarlanması gerekmektedir.

Kültürlerarası uyarlama yalnızca çeviri yapmaktan ibaret değildir. Bir ülkedeki sınıf davranışlarını açıklayan bir sosyal öykü; sosyal normlar, yetişkin-çocuk ilişkileri, okul mimarisi veya günlük rutinelere ilişkin, başka bir bağlamda tanıdık olmayan ya da yanlış anlaşılabilir varsayımlar içerebilir (Almutlaq ve Martella, 2018; Safi vd., 2021). Aşağıda, Avrupa ve çok kültürlü bağlamlarda çalışan eğitimciler için dikkate alınması gereken bazı noktalar sunulmaktadır.

Sosyal Normlar ve Davranışsal Beklentiler

Bir DSÖ’nün desteklemeyi amaçladığı davranışlar kültürel açıdan nötr değildir. Örneğin konuşma sırasında göz teması kurma, konuşan kişiler arasındaki uygun fiziksel mesafe, yetişkinlere hitap ederken resmî veya samimi dil kullanımı ya da görüş ayrılıklarının ve yardım taleplerinin ifade edilme biçimleri Avrupa kültürleri arasında anlamlı farklılıklar gösterebilmektedir. Bazı eğitim ortamlarında doğrudan sözel ifadeler (örneğin, “*Yardıma ihtiyacım var.*”) teşvik edilirken bazı bağlamlarda dolaylı ifadeler veya sözel olmayan ipuçları daha yaygın kabul edilmektedir. Eğitimciler, herhangi bir sosyal öyküde yer alan yönlendirici ve bakış açısı cümlelerini gözden geçirerek bu cümlelerin içerdiği beklentilerin çocuğun ev ve okul ortamındaki kültürel normlarla uyumlu olmasını sağlamalıdır. *Uygulama örneği:* Türkiye’deki erken çocukluk eğitim ortamlarında öğretmenlere “öğretmenim” veya “hocam” şeklinde hitap etmek önemli bir sosyal beklenti olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle bir Türk çocuğu için hazırlanan bir DSÖ’de yer alan yardım isteme veya etkileşim kurma ifadelerinin bu hitap biçimini yansıtmaları beklenmektedir. Buna karşılık, İspanyol veya Rumen bağlamında geliştirilen bir DSÖ’de akran iş birliği ve grup katılımına daha fazla vurgu yapılabilir çünkü bu davranışlar farklı kültürel bağlamlarda farklı sosyal anlamlar taşıyabilmektedir.

Aile Yapıları ve Ev-Okul İş Birliği

Bu el kitabının 4.2. bölümünde ailelerin ve bakım verenlerin DSÖ sürecine katılımı ele alınmıştır. Avrupa bağlamında aile yapıları oldukça çeşitlidir. Pek çok çocuk geniş aile içinde büyümekte, iki ya da çok dilli ailelerde yaşamını sürdürmekte veya ana dili eğitim diliyle aynı olmayan bakım verenler tarafından yetiştirilmektedir. Göçmen veya azınlık dili konuşan bir aileden gelen çocuklar için DSÖ tasarlanırken eğitimciler aşağıdaki hususları dikkate almalıdır:

- Öykünün, okul dilinin yanı sıra ailenin evde kullandığı dilde de sunulup sunulamayacağı,
- Görsel unsurların çocuğun aşına olduğu ve kendisini özdeşleştirebileceği aile yapılarını yansıtıp yansıtmadığı,
- Öyküde yer alan sosyal beklentilerin ev ortamında benimsenen değerlerle uyumlu olup olmadığı ya da olası farklılıkların kısa bir aile görüşmesiyle açıklığa kavuşturulup kavuşturulamayacağı.

Uygulama örneği: “Sabah, öğretmenimi nasıl selamlarım?” konulu bir öykü hazırlanırken çocuğun aile geçmişine bağlı olarak farklı selamlaşma normlarının dikkate alınması gerekebilir. Bazı aileler yetişkin-çocuk etkileşimlerinde daha resmî bir yaklaşımı benimserken bazıları daha samimi iletişim biçimlerini tercih edebilmektedir. Bu nedenle aileler, kültürel açıdan anlamlı ve uygun alternatiflerin belirlenmesinde değerli iş birlikçileri olabilirler.

Farklı Avrupa Bağlamlarında Öğrenme Ortamları

Dijital Sosyal Öykülerin kullanıldığı fiziksel ve kurumsal ortamlar, EARLY-ASD ortak ülkeleri arasında ve Avrupa genelinde önemli farklılıklar göstermektedir. Erken çocukluk eğitimi; tam gün okul öncesi eğitim kurumlarında, yarım gün anaokullarında, bütünleştirilmiş erken çocukluk eğitim merkezlerinde veya ev temelli hizmetler kapsamında yürütülebilmektedir. İlkokula geçiş yaşları ve öğretim programı beklentileri ülkeden ülkeye değişiklik göstermektedir. Ayrıca destek personelinin (özel eğitim öğretmenleri, gölge öğretmenler, öğretmen yardımcıları ve okul psikologları gibi) varlığı ve eğitim düzeyi eğitim sistemleri arasında aynı değildir.

Bu nedenle eğitimcilerin, bu el kitabında sunulan uygulama modellerini kendi ulusal ve kurumsal bağlamlarına göre uyarlamaları önerilmektedir. Dijital Sosyal Öykü Sınıf

Uygulama Modeli (Bkz. Bölüm 4.3.1) ve Yansıtıcı Uygulama Döngüsü (Bkz. Bölüm 6.1), uygulanacak ortamların çeşitliliği dikkate alınarak katı prosedürler yerine esnek çerçeveler olarak tasarlanmıştır.

Kültürlerarası Sosyal Öykü İncelemesi İçin Bir Çerçeve

Bir Dijital Sosyal Öykü farklı kültürel veya dilsel bağlamlarda uygulanmadan önce, eğitimciler aşağıdaki sorular doğrultusunda kısa bir kültürlerarası inceleme gerçekleştirebilirler:

- Öyküde yer alan sosyal durumlar, çocuğun içinde bulunduğu kültürel ve kurumsal bağlamda karşılaşılabileceği durumları yansıtıyor mu?
- Yönlendirici cümlelerde yer alan davranışsal beklentiler, hem okulun hem de ev ortamının normlarıyla uyumlu mu?
- Karakterler, mekânlar ve görsel unsurlar çocuk tarafından tanınabilir ve kültürel açıdan uygun mu?
- Öykünün içeriği ve kültürel uygunluğu konusunda aileye danışıldı mı?
- Öykünün birden fazla dilde veya çift dilli açıklamalarla hazırlanmasına ihtiyaç var mı?
- Çocuğun OSB deneyimiyle ilişkili olup öyküde yansıtılması ya da saygı gösterilmesi gereken kültürel inançlar veya uygulamalar bulunuyor mu?

Bu kısa inceleme süreci, Dijital Sosyal Öykülerin çocuğun gerçek sosyal çevresine uygun olmayan varsayımları aktaran araçlar yerine, gerçekten kapsayıcı ve kültürel açıdan duyarlı eğitim araçları olarak kullanılmasına yardımcı olabilir.

6.6. İlerlemeyi İzleme ve Değişimi Gözleme

İzleme, mesleki uygulamanın temel bileşenlerinden biridir. Eğitimcilere, Dijital Sosyal Öykünün hedeflenen sosyal-duygusal amaçları ne ölçüde desteklediğini değerlendirme olanağı sağlamaktadır.

İzleme süreci aşağıdakileri içerebilir:

- davranış ve katılımın yapılandırılmış biçimde gözlemlenmesi,
- öğrenme hedefleriyle uyumlu basit kontrol listelerinin kullanılması,
- öğrencinin tepkilerinin sistematik olarak kaydedilmesi,
- uygulama öncesi ve sonrası gözlemlerin karşılaştırılması,
- anlama düzeyi veya davranışlardaki değişimlere ilişkin yansıtıcı notların tutulması.

Sistemantik gözlem, kanıta dayalı karar verme süreçlerini desteklemekte ve gerekli durumlarda tasarım ya da uygulama süreçlerinde uyarlamalar yapılmasına olanak sağlamaktadır.

6.7. Yapılandırılmış Yansıtma ve Mesleki Gelişim

Yansıtıcı uygulama, kapsayıcı eğitimde yeterlik gelişiminin temel unsurlarından biridir. Bir Dijital Sosyal Öykünün uygulanmasının ardından eğitimcilerin, pedagojik kararlarını ve elde edilen sonuçları değerlendirmek amacıyla yapılandırılmış bir yansıtma sürecine katılmaları önerilmektedir.

Yansıtma süreci aşağıdaki konulara odaklanabilir:

- hedeflerin açıklığı ve uygunluğu,
- anlatı yapısının ve çoklu ortam unsurlarının etkililiği,
- öğrencinin katılım düzeyi ve öyküyü anlama durumu,
- öykünün sınıf rutinleriyle bütünleştirilme düzeyi,
- geliştirme veya uyarlama gerektiren olası alanlar.

Yansıtma yoluyla uygulama deneyimleri mesleki bilgiye dönüşmektedir. Bu süreç analitik düşünmeyi güçlendirmekte, sürekli gelişimi desteklemekte ve pedagojik özerkliğin gelişimine katkı sağlamaktadır.

Tablo 6.1. Yapılandırılmış Yansıtma Formu

Yansıtma Sorusu	Notlar
Hedeflenen sosyal-duygusal beceri neydi?	
Öykü bu hedefle açık bir şekilde uyumlu muydu?	
Çocuk öyküye nasıl tepki verdi?	
Hangi çoklu ortam öğeleri (seslendirme, görseller, tempo vb.) destekleyici oldu?	
Öykü sınıf rutinlerine uygun şekilde entegre edildi mi?	
Uygulama sürecinde hangi güçlüklerle karşılaşıldı?	
Ne düzeyde yetişkin desteği gerekti?	
Hedef davranışta kısa vadeli bir değişim gözlemlendi mi?	
Bir sonraki uygulamada nelerin değiştirilmesi gerekir?	

Yapılandırılmış yansıtma, deneyimi kendiliğinden öğrenmeye dönüştürmez. Yansıtmanın mesleki gelişime katkı sağlayabilmesi için öğretmenlerin belirli sorularla yönlendirilen, kanıta dayalı bir düşünme sürecine katılmaları gerekmektedir. Bu nedenle yansıtma süreci yalnızca genel izlenimlere dayanmak yerine; öğretim hedefi, pedagojik kararlar, çocuğun tepkileri, sınıf bağlamı ve olası uyarılama gereksinimleri gibi temel boyutlar etrafında yapılandırılmalıdır.

Yapılandırılmış yansıtma formları gibi araçlar, öğretmen adaylarının sezgisel pedagojik izlenimlerini açık ve sistematik mesleki bilgiye dönüştürmelerine yardımcı olabilir. Öğretmen eğitimi alanında uzun süredir vurgulandığı üzere yansıtıcı uygulamalar, öğretim ve öğrenme süreçlerinin kritik yönlerine dikkat çekmeyi sağlayan açık çerçeveler ve yönlendirici sorularla desteklendiğinde daha etkili hâle gelmektedir.

6.8. Sürekli Gelişim ve Uyarılama

Dijital Sosyal Öyküler, uyarlanabilir ve sürekli gelişen pedagojik araçlar olarak değerlendirilmelidir. Bu araçların uzun vadeli etkililiği; sürekli mesleki öğrenmeye, bağlamsal duyarlılığa ve yinelemeli iyileştirme süreçlerine bağlıdır.

Sürekli gelişim süreci aşağıdakileri içerebilir:

- öğrencinin gelişimine bağlı olarak öykülerin gözden geçirilmesi ve yeniden düzenlenmesi,
- içeriğin yeni eğitim bağlamlarına uyarlanması,
- pedagojik açıdan gerekçelendirilmiş ve sorumlu biçimde kullanılan dijital geliştirmelerin araştırılması,
- mesleki diyalog ve iş birliği süreçlerine katılım sağlanması,
- uygulamalardan elde edilen geri bildirimlerin gelecekteki tasarım kararlarına yansıtılması.

Bu uyarlanabilir bakış açısı, uygulamaların sürdürülebilirliğini güvence altına almakta ve kapsayıcı eğitimde sürekli yenilikçiliği desteklemektedir.

6.9. Yansıtma Soruları

1. Uygulamayı Bir Süreç Olarak Değerlendirme

- Bir Dijital Sosyal Öykünün eğitim ortamında uygulanma sürecini düşününüz. Bu süreç hangi yönleriyle tek seferlik bir müdahaleden ziyade sürekli uyarılama ve düzenlemeyi gerektiren bir yapı olarak değerlendirilebilir?

- Planlama, gözlem ve yansıtma süreçlerinin uygulama sırasında nasıl etkileşim içinde olduğunu düşününüz. Bu unsurlar Dijital Sosyal Öykünün etkililiğini nasıl etkileyebilir?
- Eğitim uygulamalarında mesleki yansıtmanın rolünü değerlendiriniz. Yansıtıcı düşünme, Dijital Sosyal Öykülerin uygulanmasında nasıl iyileştirmeler yapılmasını destekleyebilir?

2. Planlama ve Hedeflerle Uyum

- Bir Dijital Sosyal Öykünün açık biçimde tanımlanmış bir sosyal-duygusal hedefle nasıl ilişkilendirilebileceğini düşününüz. Bu açıklık, müdahalenin etkililiğini nasıl etkileyebilir?
- Öykünün tanıdık sınıf rutinleri ve günlük yaşantılarla ilişkilendirilmesinin önemini değerlendiriniz. Bu ilişki çocukların anlamlandırma süreçlerini ve öyküye katılımlarını nasıl destekleyebilir?
- Çocukların gelişimsel özelliklerinin ve öğrenme gereksinimlerinin, Dijital Sosyal Öykülerin planlanması ve uygulanmasında alınan kararları nasıl etkilediğini düşününüz. Bir Dijital Sosyal Öykünün belirli bir sosyal-duygusal hedefle açık biçimde uyumlu olmasını nasıl sağlayabilirsiniz?

3. Sınıf İçinde Bütünleştirme

- Kendi öğretim bağlamınızı göz önünde bulundurunuz. Günlük sınıf rutinlerinin hangi aşamalarında bir Dijital Sosyal Öykünün sunulması daha anlamlı olabilir?
- Dijital Sosyal Öykülerin yalnızca zaman zaman kullanılan müdahaleler yerine kapsayıcı sınıf uygulamalarının doğal bir parçası hâline gelmesi nasıl sağlanabilir? Sınıf ortamındaki hangi koşullar bu bütünleşmeyi destekleyebilir?
- Uygulama sürecinde yetişkin rehberliğinin rolünü değerlendiriniz. Eğitimciler, destek sunma ile çocukların bağımsız hareket etmelerine fırsat tanıma arasında nasıl bir denge kurabilir? Günlük rutin içerisinde bir Dijital Sosyal Öykünün sunulması için en uygun zaman ne olabilir?

4. Uygulama Güçlükleri

- Uygulama sırasında ortaya çıkabilecek sınırlı katılım veya öyküde sunulan davranışın gerçek yaşamda uygulanmasında yaşanan güçlükler gibi olası sorunları düşününüz. Eğitimciler bu durumlara nasıl yanıt verebilir?
- Beklenen davranış değişikliği gerçekleşmediğinde Dijital Sosyal Öyküler nasıl uyarlanabilir? Öykünün veya uygulama sürecinin hangi unsurları yeniden gözden geçirilebilir?

- Dijital formatların çocukların duyuşal deneyimlerini nasıl etkileyebileceğini deęerlendiriniz. Eđitimciler, duyuşal aşırı yüklenmeye yol açmadan ilgi çekici öyküler tasarlamak için hangi stratejileri kullanabilir?
- Bir öyküde sunulan becerilerin farklı bağlamlarda nasıl desteklenebileceğini düşününüz. Çocukların bu becerileri ilk öğrenme ortamının ötesine taşıyabilmeleri nasıl sağlanabilir?

5. İzleme ve Deęerlendirme

- Öğretmenlerin sınıf etkinlikleri sırasında çocukların tepkilerini nasıl gözlemlediklerini ve yorumladıklarını düşününüz. Bu gözlemler bir Dijital Sosyal Öykünün etkili olup olmadığını belirlemede nasıl yardımcı olabilir?
- Yapılandırılmış gözlem araçlarının veya şablonlarının çocukların ilerlemeleri ve öğrenme süreçleri üzerine sistematik yansıtmayı nasıl destekleyebileceğini deęerlendiriniz.
- Bir Dijital Sosyal Öykünün gözden geçirilmesi veya uyarlanması gereken durumları düşününüz. Hangi tür sınıf gözlemleri bu kararların alınmasına katkı sağlayabilir?

6. Mesleki Yansıtma ve Gelişim

- Gerçek sınıf vakalarının analiz edilmesinin kapsayıcı eğitimde mesleki muhakemenin gelişimine nasıl katkı sağlayabileceğini deęerlendiriniz.
- Bir Dijital Sosyal Öykünün tasarlanması, uygulanması ve analiz edilmesi süreçlerinden eğitimcilerin hangi kazanımları elde edebileceğini düşününüz. Bu deneyimler gelecekteki öğretim uygulamalarını nasıl etkileyebilir?
- Mesleki öğrenmede yapılandırılmış yansıtmanın rolünü deęerlendiriniz. Yansıtıcı uygulamalar öğretim stratejilerinin sürekli geliştirilmesine hangi yollarla katkı sağlayabilir?
- Meslektaşlarla ve ailelerle gerçekleştirilen iş birliğinin, eğitim ortamlarında Dijital Sosyal Öykülerin uygulanmasını nasıl güçlendirebileceğini düşününüz.

SONUÇ

Bu akademik el kitabı, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarla çalışırken Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesine yönelik öğretmen eğitimine ilişkin bütüncül ve sistematik bir çerçeve sunmaktadır. Kuramsal, yöntemsel ve uygulamaya dönük bakış açılarını öğretmenlerin mesleki gelişimine yönelik yansıtıcı bir yaklaşımla bir araya getirerek kapsayıcı ve dijital olarak desteklenen eğitim için gerekli yeterliklerin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır.

El kitabının yapısı; OSB'li çocukların sosyal-duygusal işleyişinin anlaşılmasından sosyal öykülerin kuramsal temellerinin öğrenilmesine, bu öykülerin tasarlanması ve uygulanmasından izleme, değerlendirme ve mesleki yansıtmaya kadar uzanan mantıksal bir öğrenme sürecini yansıtmaktadır. Böylece yayın, bilgi ediniminden bilinçli, sorumlu ve yansıtıcı pedagojik uygulamalara doğru kademeli bir ilerlemeyi desteklemektedir.

Bu çalışmanın temel varsayımlarından biri; çocuk gelişimi, öğretim yöntemleri, dijital tasarım ve değerlendirme araçlarına ilişkin bilgilerin bütüncül biçimde bir araya getirilmesidir. Bu yaklaşım, kuramsal temeller ile bunların eğitim ortamlarındaki uygulamaları arasında süreklilik sağlamaktadır. El kitabı, hem pedagojik yeterliklerin hem de dijital araçların eğitim süreçlerinde bilinçli, eleştirel ve etik biçimde kullanılmasına yönelik becerilerin geliştirilmesini desteklemektedir.

Dijital Sosyal Öyküler (DSÖ), bu yaklaşımın merkezinde yer almaktadır. DSÖ'ler yalnızca geleneksel öğretim yöntemlerinin teknolojik bir uzantısı değil; aynı zamanda sosyal durumların anlaşılmasını, iletişim becerilerinin gelişimini ve OSB'li çocukların eğitim yaşamına aktif katılımını destekleyen güçlü bir pedagojik araçtır. Etkililikleri; bireyselleştirme, öngörülebilirlik ve çoklu ortam unsurlarının bir araya gelmesinden kaynaklanmaktadır. Bu özellikler öğrenme materyallerinin erişilebilirliğini artırmakta, öğrencilerin katılımını desteklemekte ve aynı zamanda özerklik ile güven duygusunun gelişimine katkı sağlamaktadır.

Bu yayın, öğrenme çıktıları ve yeterlik temelli yaklaşımlar doğrultusunda yapılandırılmış programlar da dâhil olmak üzere, öğretmenlerin yükseköğretim ve mesleki gelişim süreçlerinin farklı biçimlerini destekleyen akademik ve didaktik bir kaynak olarak

hazırlanmıştır. Bu yönüyle, kapsayıcı eğitim ve yansıtıcı mesleki uygulama ilkeleri doğrultusunda geleceğin öğretmenlerinin farklı ve değişken eğitim ortamlarında çalışmaya hazırlanmasına katkı sağlamaktadır.

Yayın, Erasmus+ EARLY-ASD Projesi (2024-1-PL01-KA220-HED-000246304) kapsamında uluslararası akademik iş birliğinin bir ürünü olarak geliştirilmiştir. Ortak çalışmalar, tamamlayıcı araştırma ve pedagojik bakış açılarının bütünleştirilmesine ve farklı eğitim geleneklerinin çalışmaya yansıtılmasına olanak sağlamıştır. Böylece yayın, farklı eğitim bağlamlarına yerleşmiş ve çağdaş öğretmen eğitiminin gereksinimlerine yanıt veren çok boyutlu bir nitelik kazanmıştır.

EARLY-ASD Projesi kapsamında üç temel unsur ön plana çıkarılmıştır: kanıta dayalı uygulamalar, yansıtıcı mesleki gelişim ve dijital teknolojilerle desteklenen kapsayıcı eğitim. Bu yayın, söz konusu ilkelerin öğretmen eğitimi ve mesleki gelişim alanındaki somut bir yansımasını oluşturmakta; kuramı, uygulamayı ve mesleki yansıtmayı bütüncül bir yapı içerisinde bir araya getirmektedir.

Sunulan çerçeve; gelecekte yeni uygulama deneyimleri, öğretmen yansımaları ve gelişen teknolojik çözümlerle daha da zenginleştirilebilir ve geliştirilebilir. Kuram, eğitim uygulamaları ve uluslararası iş birliği arasındaki diyalogun sürdürülmesi, Dijital Sosyal Öykülerin farklı öğrenen gereksinimlerine duyarlı, nitelikli kapsayıcı eğitimi destekleyen bir araç olarak gelişimini devam ettirmesine katkı sağlayacaktır.

Bu nedenle Dijital Sosyal Öyküler yalnızca bir öğretim aracı değil; aynı zamanda OSB'li çocuklarda sosyal anlayışın, katılımın ve öz yeterlik duygusunun gelişimini destekleyen bir yaklaşım olarak değerlendirilmelidir. Bu yaklaşımın değeri; bireyselleştirme, öngörülebilirlik ve erişilebilir, ilgi çekici ve anlamlı öğrenme deneyimleri oluşturmayı mümkün kılan dijital teknolojilerin sunduğu olanakların bir araya gelmesinden kaynaklanmaktadır.

Sonuç olarak bu yayının amacı yalnızca öğretmenlerin mesleki yeterliklerinin gelişimini desteklemek değildir. Aynı zamanda her OSB'li çocuğun anlaşılma, katılım ve öz yeterlik duygusunu deneyimleyebileceği eğitim ortamlarının oluşturulmasına katkı sağlamaktır. Sunulan yaklaşım ve uygulamaların; öğretmenlere, özel eğitim uzmanlarına ve

akademisyenlere, Dijital Sosyal Öyküleri günlük eğitim uygulamalarında yaratıcı, bilinçli ve sorumlu bir şekilde kullanmaları konusunda ilham vermesi umulmaktadır.

KAYNAKÇA

- Acar, I. H., Hong, S.-Y., & Wu, C. (2017). Examining the role of teacher presence and scaffolding in preschoolers' peer interactions. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25(6), 866-884.
- Almutlaq, H., & Martella, R. C. (2018). Teaching elementary-aged students with Autism Spectrum Disorder to give compliments using a social story delivered through an Ipad application. *International Journal of Special Education*, 33(2), 482-492. Erişim Adresi: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1185588>
- American Psychiatric Association (APA). (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5. Baskı). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Baron-Cohen, S., Ashwin, E., Ashwin, C., Tavassoli, T., & Chakrabarti, B. (2009). Talent in autism: hyper-systemizing, hyper-attention to detail and sensory hypersensitivity. *Philosophical transactions of the Royal Society of London. Series B, Biological sciences*, 364(1522), 1377-1383. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0337>
- Bauminger, N., & Kasari, C. (2000). Loneliness and friendship in high-functioning children with autism. *Child development*, 71(2), 447-456. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00156>
- Beauchamp, C. (2015). Reflection in teacher education: Issues emerging from a review of current literature. *Reflective Practice*, 16(1), 123-141. <https://doi.org/10.1080/14623943.2014.982525>
- Belvis, E., Pineda, P., Armengol, C., & Moreno, V. (2013). Evaluation of reflective practice in teacher education. *European Journal of Teacher Education*, 36(3), 279-292. <https://doi.org/10.1080/02619768.2012.718758>
- Bird, G., & Viding, E. (2014). The self to other model of empathy: providing a new framework for understanding empathy impairments in psychopathy, autism, and alexithymia. *Neuroscience and biobehavioral reviews*, 47, 520-532. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2014.09.021>
- Bordoff-Gerken, S., & Asaro-Saddler, K. (2021). *Using Social Stories™ on the iPad to improve classroom behavior for students with Autism Spectrum Disorder: A pilot study*. *The Journal of Special Education Apprenticeship*, 10(1), 1-11.
- Boşnak, Ö., & Turhan, C. (2020). Presentation of social stories with tablet computers in social skill instruction for students with autism spectrum disorder. *İlköğretim Online*, 19(4). <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.763781>
- Boucher, J. (2012). Research review: structural language in autistic spectrum disorder - characteristics and causes. *Journal of child psychology and psychiatry, and allied disciplines*, 53(3), 219-233. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2011.02508.x>
- Bucholz, J. L. (2012). *Social Stories™ for children with autism: A review of the literature*. *Journal of Research in Education*, 22(2), 1-26.
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2022). The impact of using digitally-mediated social stories on the perceived competence and attitudes of parents and practitioners supporting children with autism. *PLOS ONE*, 17(1), e0262598. <https://doi:10.1371/journal.pone.0262598>
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2024). Effective digital support for autism: Digital social stories. *Frontiers in Psychiatry*, 14, 1272157. <https://doi:10.3389/fpsy.2023.1272157>
- CAST. (2024). *UDL Guidelines 3.0*. <https://udlguidelines.cast.org>

- Centers for Disease Control and Prevention. (2021). Milestone moments: Milestones matter! https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/milestonemomentseng508.pdf
- Centers for Disease Control and Prevention. (2025, June 11). *CDC's developmental milestones. Learn the Signs. Act Early.* <https://www.cdc.gov/act-early/milestones/index.html>
- Como, D. H., Goodfellow, M., Hudak, D., & Cermak, S. A. (2024). A scoping review: Social stories supporting behavior change for individuals with Autism. *Journal of Occupational Therapy, Schools & Early Intervention*, 17(1), 154-175. <https://doi.org/10.1080/19411243.2023.2168824>
- Cook, J., Hull, L., Crane, L., & Mandy, W. (2021). Camouflaging in autism: A systematic review. *Clinical Psychology Review*, 89, 102080. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102080>
- Cresswell, L., Hinch, R., & Cage, E. (2019). The experiences of peer relationships amongst autistic adolescents: A systematic review of the qualitative evidence. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 61, 45-60. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2019.01.003>
- Crozier, S., & Tincani, M. (2007). Effects of Social Stories on prosocial behavior of preschool children with autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37(9), 1803-1814. <https://doi.org/10.1007/s10803-006-0315-7>
- Demetriou, E. A., Lampit, A., Quintana, D. S., Naismith, S. L., Song, Y. J. C., Pye, J. E., Hickie, I., & Guastella, A. J. (2018). Autism spectrum disorders: a meta-analysis of executive function. *Molecular Psychiatry*, 23(5), 1198-1204. <https://doi.org/10.1038/mp.2017.75>
- den Houting, J. (2018). Neurodiversity: An insider's perspective. *Autism*, 23(2), 271-273. <https://doi.org/10.1177/1362361318820762>
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64, 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Ghanouni, P., Jarus, T., Zwicker, J. G., Lucyshyn, J., Mow, K., & Ledingham, A. (2019). Social stories for children with autism spectrum disorder: Validating the content of a virtual reality program. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 49(2), 660-668. <https://doi.org/10.1007/s10803-018-3737-0>
- Glenwright, M., Parackel, J. M., Cheung, K. R., & Nilsen, E. S. (2014). Intonation influences how children and adults interpret sarcasm. *Journal of Child Language*, 41(2), 472-484. <https://doi.org/10.1017/S0305000912000773>
- Goldin, D. (2019). Narrative as a Mode of Knowing. *Psychoanalytic Inquiry*, 39(7), 512-524. <https://doi.org/10.1080/07351690.2019.1659030>
- Gray, C. (2010). *The New Social Story Book*. Future Horizons.
- Gray, C. (2015). *The Social Stories 10.2 criteria*. Carol Gray Social Stories.
- Gray, C. (2023). What is a Social Story? Erişim Adresi: <https://carolgraysocialstories.com>
- Gray, C., & Garand, J. (1993). Social stories: Improving responses of students with autism with accurate social information. *Focus on Autistic Behavior*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/10.1177/108835769300800101>
- Gunnars, F. (2024). A systematic review of special educational interventions for student attention: Executive function and digital technology in primary school. *Journal of Attention Disorders*, 28(4), 635-649. <https://doi.org/10.1177/01626434231198226>
- Haigh, S. M., Walsh, J. A., Mazefsky, C. A., Minshew, N. J., & Eack, S. M. (2018). Processing Speed is Impaired in Adults with Autism Spectrum Disorder, and Relates to Social Communication Abilities. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 48(8), 2653-2662. <https://doi.org/10.1007/s10803-018-3515-z>
- Halsall, J., Clarke, C., & Crane, L. (2021). "Camouflaging" by adolescent autistic girls who attend both mainstream and specialist resource classes: Perspectives of girls, their mothers and

- their educators. *Autism: The International Journal of Research and Practice*, 25(7), 2074-2086. <https://doi.org/10.1177/13623613211012819>
- Hanley G. P. (2012). Functional assessment of problem behavior: dispelling myths, overcoming implementation obstacles, and developing new lore. *Behavior Analysis in Practice*, 5(1), 54-72. <https://doi.org/10.1007/BF03391818>
- Hanrahan, R., Smith, E., Constantin, A., Johnson, H., & Brosnan, M. (2020). A pilot randomised control trial of digitally-mediated social stories for children on the autism spectrum. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 50(12), 4243-4257. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04490-8>
- Hill, E. L. (2004). Executive dysfunction in autism. *Trends in Cognitive Sciences*, 8(1), 26-32. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2003.11.003>
- Hirota, T., & King, B. H. (2023). Autism Spectrum Disorder: A Review. *JAMA*, 329(2), 157-168. <https://doi.org/10.1001/jama.2022.23661>
- Hull, L., Petrides, K. V., Allison, C., Smith, P., Baron-Cohen, S., Lai, M. C., & Mandy, W. (2017). "Putting on My Best Normal": Social Camouflaging in Adults with Autism Spectrum Conditions. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 47(8), 2519-2534. <https://doi.org/10.1007/s10803-017-3166-5>
- Hume, K., Steinbrenner, J. R., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, S., & Savage, M. N. (2021). Evidence-based practices for children, youth, and young adults with autism: Third generation review. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(11), 4013-4032. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04844-2>
- Hume, K., Steinbrenner, J. R., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, S., & Savage, M. N. (2023). Correction to: Evidence-based practices for children, youth, and young adults with autism: Third generation. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 53(1), 514. <https://doi.org/10.1007/s10803-022-05438-w>
- Hutchins, T. L., & Prelock, P. A. (2014). Using Social Stories and comic strip conversations to promote socially valid outcomes for children with autism spectrum disorder. *Seminars in Speech and Language*, 35(3), 211-222. <https://doi.org/10.1055/s-0034-1389104>
- Hwa-Froelich, D. A. (Ed.). (2022). *Social Communication Development and Disorders* (2. Baskı). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003197096>
- Jethava, V., Kadish, J., Kakonge, L., & Wiseman-Hakes, C. (2022). Early Attachment and the Development of Social Communication: A Neuropsychological Approach. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 838950. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.838950>
- Kapp, S. K., Gillespie-Lynch, K., Sherman, L. E., & Hutman, T. (2013). Deficit, difference, or both? Autism and neurodiversity. *Developmental Psychology*, 49(1), 59-71. <https://doi.org/10.1037/a0028353>
- Karal, M. A., & Wolfe, P. S. (2018). Social story effectiveness on social interaction for students with autism: A review of the literature. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 53(1), 44-58.
- Karkhaneh, M., Clark, B., Ospina, M. B., Seida, J. C., Smith, V., & Hartling, L. (2010). Social Stories™ to improve social skills in children with autism spectrum disorder: a systematic review. *Autism: The International Journal of Research and Practice*, 14(6), 641-662. <https://doi.org/10.1177/1362361310373057>
- Kasari, C., & Smith, T. (2016). Forest for the trees: Evidence-based practices in ASD. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 23(3), 260-264. <https://doi.org/10.1111/cpsp.12161>

- Kerns, C. M., Kendall, P. C., Berry, L., Souders, M. C., Franklin, M. E., Schultz, R. T., Miller, J., & Herrington, J. (2014). Traditional and atypical presentations of anxiety in youth with autism spectrum disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, *44*(11), 2851-2861. <https://doi.org/10.1007/s10803-014-2141-7>
- Kokina, A., & Kern, L. (2010). Social Story™ interventions for students with autism spectrum disorders: A metaanalysis. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, *40*(7), 812-826. <https://doi.org/10.1007/s10803-009-0931-0>
- Kratochwill, T. R., Hitchcock, J. H., Horner, R. H., Levin, J. R., Odom, S. L., Rindskopf, D. M., & Shadish, W. R. (2013). Single-case intervention research design standards. *Remedial and Special Education*, *34*(1), 26-38. <https://doi.org/10.1177/0741932512452794>
- Lage, C., Smith, E. S., & Lawson, R. P. (2024). A meta-analysis of cognitive flexibility in autism spectrum disorder. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, *157*, 105511. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105511>
- Lai, M. C., Lombardo, M. V., & Baron-Cohen, S. (2014). Autism. *Lancet (London, England)*, *383*(9920), 896-910. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(13\)61539-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(13)61539-1)
- Lai, M. C., Lombardo, M. V., Auyeung, B., Chakrabarti, B., & Baron-Cohen, S. (2015). Sex/gender differences and autism: setting the scene for future research. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, *54*(1), 11-24. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2014.10.003>
- Lau, B. T., & Win, K. M. (2018). Differentiated animated social stories to enhance social skills acquisition of children with autism spectrum disorder. İçinde V. Bryan, A. Musgrove, & J. Powers (Eds.), *Handbook of Research on Human Development in the Digital Age* (s. 300-329). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2838-8.ch014>
- Leaf, J. B., Oppenheim-Leaf, M. L., Call, N. A., Sheldon, J. B., Sherman, J. A., & Taubman, M. (2009). Comparison of Social Stories and teaching interaction procedures for children with autism. *Journal of Applied Behavior Analysis*, *42*(3), 703-708. <https://doi.org/10.1901/jaba.2009.42-703>
- Litras, S., Moore, D. W., & Anderson, A. (2010). Using video self-modelled social stories to teach social skills to a young child with autism. *Autism Research and Treatment*, *2010*, 834979. <https://doi:10.1155/2010/834979>
- Lord, C., Elsabbagh, M., Baird, G., & Veenstra-Vanderweele, J. (2018). Autism spectrum disorder. *Lancet (London, England)*, *392*(10146), 508-520. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(18\)31129-2](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(18)31129-2)
- Malik, F., & Marwaha, R. (2022). Developmental Stages of Social Emotional Development in Children. İçinde *StatPearls*. StatPearls Publishing.
- Mashal, N., & Lellouche, N. (2024). How Does Understanding of Social Situations and Other's Intention Contribute to Idiom and Irony Comprehension in Autism Spectrum Disorder? *Brain Sciences*, *14*(10), 1034. <https://doi.org/10.3390/brainsci14101034>
- Masoomi, M., Saeidi, M., Cedeno, R., Shahrivar, Z., Tehrani-Doost, M., Ramirez, Z., Gandi, D.A., Gunturu, S. (2025). Emotion recognition deficits in children and adolescents with autism spectrum disorder: a comprehensive meta-analysis of accuracy and response time. *Frontiers in Child and Adolescent Psychiatry*, *3*:1520854. <https://doi.org/10.3389/frcha.2024.1520854>
- Matthews, D., Biney, H., & Abbot-Smith, K. (2018). Individual differences in children's pragmatic ability: A review of associations with formal language, social cognition, and executive functions. *Language Learning and Development*, *14*(3), 186-223. <https://doi.org/10.1080/15475441.2018.1455584>

- Mazefsky, C. A., Herrington, J., Siegel, M., Scarpa, A., Maddox, B. B., Scahill, L., & White, S. W. (2013). The role of emotion regulation in autism spectrum disorder. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 52(7), 679-688. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2013.05.006>
- McGrew, J. H., Ruble, L. A., & Smith, I. A. (2016). Autism spectrum disorder and evidence-based practice in psychology. *Clinical Psychology: Science and Practice*, 23(3), 239-255. <https://doi.org/10.1111/cpsp.12160>
- Milton, D.E.M. (2012). On the ontological status of autism: The 'double empathy problem'. *Disability & Society*, 27(6), 883-887. <https://doi.org/10.1080/09687599.2012.710008>
- Monks, C. P., Smith, P. K., & Kucaba, K. (2021). Peer Victimization in Early Childhood; Observations of Participant Roles and Sex Differences. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(2), 415. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020415>
- National Autism Center. (2009). *The National Autism Center's National Standards Report*. <https://www.nationalautismcenter.org/reports/>
- National Professional Development Center on Autism Spectrum Disorder. (2017). *Selecting an EBP. Autism Focused Intervention Resources & Modules*. <https://afirm.fpg.unc.edu/selecting-Ebp>
- National Professional Development Center on Autism. (2014). *Evidence-based practices*. <http://autismpdc.fpg.unc.edu/evidence-based-practices>
- Nichols, S. L., Hupp, S. D., Jewell, J. D., & Zeigler, C. S. (2005). Review of social story interventions for children diagnosed with autism spectrum disorders. *Journal of Evidence-Based Practices for Schools*.
- Odachowska-Rogalska, E. (2023). Różnicowanie diagnoz klinicznych zaburzeń ze spektrum autyzmu (ASD), zespołu nadpobudliwości psychoruchowej (ADHD) i zaburzeń po stresie traumatycznym (PTSD). *Journal of Psychiatry and Clinical Psychology*, 23(4), 297-306. <https://doi.org/10.15557/PiPK.2023.0037>
- Odachowska-Rogalska, E., Siedler., A., Kruk-Rogucka, M. et al. (2023). *Diagnoza wybranych zaburzeń dzieci i młodzieży*. Wyd. APS
- Odom, S. L. (2009). The tie that binds: Evidence-based practice, implementation science, and outcomes for children. *Topics in Early Childhood Special Education*, 29(1), 53-61. <https://doi.org/10.1177/10271121408329171>
- Odom, S. L., Cox, A. W., Brock, M. E., & National Professional Development Center on ASD. (2013). Implementation science, professional development, and autism spectrum disorders. *Exceptional Children*, 79(3), 233-251. <https://doi.org/10.1177/001440291307900207>
- Olçay, S., Kıyak, Ü. E., & Korkmaz, Ö. T. (2022). Is Social Story™ an evidence-based practice? a meta-analysis and comprehensive descriptive analysis study. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi*, 23(2), 431-458.
- Ortega, J., Chen, Z., & Whitney, D. (2023). Inferential Emotion Tracking reveals impaired context-based emotion processing in individuals with high Autism Quotient scores. *Scientific Reports*, 13(1), 8093. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-35371-6>
- Pane, H. M., Sidener, T. M., Vladescu, J. C., & Nirgudkar, A. (2015). Evaluating function-based Social Stories™ with children with autism. *Behavior Modification*, 1-20. <https://doi.org/10.1177/0145445515603708>
- Parker, R. I., Vannest, K. J., & Brown, L. (2009). The improvement rate difference for single-case research. *Exceptional Children*, 75(2), 135-150. <https://doi.org/10.1177/001440290907500201>

- Qi, C. H., Barton, E. E., Collier, M., Lin, Y.-L., & Montoya, C. (2018). A systematic review of effects of social stories interventions for individuals with autism spectrum disorder. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 33(1), 25-34. <https://doi.org/10.1177/1088357615613516>
- Reynhout, G., & Carter, M. (2006). Social Stories™ for children with disabilities. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 36(4), 445-469. <https://doi.org/10.1007/s10803-006-0086-1>
- Reynhout, G., & Carter, M. (2007). Social Story™ efficacy with a child with autism spectrum disorder and moderate intellectual disability. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 22(3), 173-181.
- Reynhout, G., & Carter, M. (2009). The use of social stories by teachers and their perceived efficacy. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 3(1), 232-251. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2008.06.003>
- Robertson, C. E., & Baron-Cohen, S. (2017). Sensory perception in autism. *Nature Reviews Neuroscience*, 18(11), 671-684. <https://doi.org/10.1038/nrn.2017.112>
- Rong, Y., Yang, C.J., Jin, Y., & Wang, Y. (2021). Prevalence of attention-deficit/hyperactivity disorder in individuals with autism spectrum disorder: A meta-analysis. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 83, Article 101759. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2021.101759>
- Sackett, D. L., Rosenberg, W. M. C., Muir Gray, J. A., Haynes, R. B., & Richardson, W. S. (1996). Evidence based medicine: What it is and what it isn't. *British Medical Journal*, 312(7023), 71-72. <https://doi.org/10.1136/bmj.312.7023.71>
- Safi, M. F., Alnuaimi, M., & Sartawi, A. (2021). Using digital social stories to improve social skills in children with autism: a pilot experimental single-subject study. *Advances in Autism, ahead-of-print*(ahead-of-print). <https://doi.org/10.1108/aia-02-2021-0013>
- Safi, M. F., Alnuaimi, M., & Sartawi, A. (2022). Using digital social stories to improve social skills in children with autism: A pilot experimental single-subject study. *Advances in Autism*, 8(3), 243-251. <https://doi:10.1108/AIA-02-2021-0013>
- Sani-Bozkurt, S., & Vuran, S. (2014). An analysis of the use of social stories in teaching social skills to children with autism spectrum disorders. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 14(5), 1875-1892. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1050428>
- Sani-Bozkurt, S., Vuran, S., & Akbulut, Y. (2017). Design and Use of Interactive Social Stories for Children with Autism Spectrum Disorder (ASD). *Contemporary Educational Technology*, 8(1), 1-25. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6184>
- Sansosti, F. J., & Powell-Smith, K. A. (2008). Using computer-presented social stories and video models to increase the social communication skills of children with high-functioning autism spectrum disorders. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 10(3), 162-178. <https://doi.org/10.1177/1098300708316259>
- Seker, B. S. (2016). An evaluation of digital stories created for social studies teaching. *Journal of Education and Practice*, 7(29), 18-29.
- Simonoff, E., Pickles, A., Charman, T., Chandler, S., Loucas, T., & Baird, G. (2008). Psychiatric disorders in children with autism spectrum disorders: prevalence, comorbidity, and associated factors in a population-derived sample. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 47(8), 921-929. <https://doi.org/10.1097/CHI.0b013e318179964f>
- Siri, K., & Lyons, T. (2014). *Cutting edge therapies for autism* (4. Baskı). Skyhorse Publishing.
- Smith, E., Constantin, A., Johnson, H., & Brosnan, M. (2021). Digitally-Mediated Social Stories Support Children on the Autism Spectrum Adapting to a Change in a 'Real-World'

- Context. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 51(2), 514-526. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04558-5>
- Smith, E., Toms, P., Constantin, A., Johnson, H., Harding, E., & Brosnan, M. (2020a). Piloting a digitally-mediated social story intervention for autistic children led by teachers within naturalistic school settings. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 75, 101533. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2020.101533>
- Smith, J. D., Hand, B. N., & Dowrick, P. W. (2020b). Social Stories™: A scoping review. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 7(1), 1-20. <https://doi.org/10.1007/s40489-020-00235-6>
- Sreckovic, M. A., Brunsting, N. C., & Able, H. (2014). Victimization of Students with Autism Spectrum Disorder: A Review of Prevalence and Risk Factors. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 8, 1155-1172. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2014.06.004>
- Steffenburg, H., Steffenburg, S., Gillberg, C., & Billstedt, E. (2018). Children with autism spectrum disorders and selective mutism. *Neuropsychiatric disease and treatment*, 14, 1163-1169. <https://doi.org/10.2147/NDT.S154966>
- Steinbrenner, J. R., Hume, K., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yucesoy-Ozkan, S., & Savage, M. N. (2020). *Evidence-based practices for children, youth, and young adults with autism*. The University of North Carolina at Chapel Hill, Frank Porter Graham Child Development Institute, National Clearinghouse on Autism Evidence and Practice Review Team. <https://ncaep.fpg.unc.edu/sites/ncaep.fpg.unc.edu/files/imce/documents/EBP%20Report%202020.pdf>
- Swaggart, B. L., Gagnon, E., Bock, S. J., Earles, T. L., Quinn, C., Myles, B. S., & Simpson, R. L. (1995a). Using Social Stories to Teach Social and Behavioral Skills to Children with Autism. *Focus on Autistic Behavior*, 10(1), 1-16. <https://doi.org/10.1177/108835769501000101>
- Tager-Flusberg, H., & Caronna, E. (2007). Language disorders: autism and other pervasive developmental disorders. *Pediatric Clinics of North America*, 54(3), 469-vi. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2007.02.011>
- Test, D. W., Richter, S., Knight, V., & Spooner, F. (2011). A comprehensive review and meta-analysis of the social stories literature. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 26(1), 49-62. <https://doi.org/10.1177/1088357609351573>
- van Steensel, F. J., Bögels, S. M., & Perrin, S. (2011). Anxiety disorders in children and adolescents with autistic spectrum disorders: a meta-analysis. *Clinical child and family psychology review*, 14(3), 302-317. <https://doi.org/10.1007/s10567-011-0097-0>
- Vandermeer, J., Beamish, W., Milford, T., & Lang, W. (2015). iPad-presented social stories for young children with autism. *Developmental Neurorehabilitation*, 18(2), 75-81. <https://doi.org/10.3109/17518423.2013.809811>
- Wellman, H. M., & Liu, D. (2004). Scaling of theory-of-mind tasks. *Child Development*, 75(2), 523-541. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00691.x>
- Wood-Downie, H., Wong, B., Kovshoff, H., Mandy, W., Hull, L., & Hadwin, J. A. (2021). Sex/Gender Differences in Camouflaging in Children and Adolescents with Autism. *Journal of autism and developmental disorders*, 51(4), 1353-1364. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04615-z>
- Ying, K. T., Sah, S. B. M., & Abdullah, M. H. L. (2016, August). Personalised avatar on social stories and digital storytelling: Fostering positive behavioural skills for children with autism spectrum disorder. *İçinde 2016 4th International Conference on User Science and Engineering (i-USER)* (s. 253-258). IEEE. <https://doi.org/10.1109/IUSER.2016.7857970>

Zhou, N., Zhou, L., Ho, C. Y. T., McGrath, C., & Wong, H. M. (2024). Social story intervention for training expected behaviors among preschool children: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 21(7), 940. <https://doi.org/10.3390/ijerph21070940>

EKLER

EK 1 – Örnek Dijital Sosyal Öyküler

1. Başlık

Amaç: Dijital Sosyal Öykünün odak noktasını açık ve öz bir şekilde ifade eden bir başlık sunmak.

Örnek: *Sıramı Beklemek*

2. Bağlam

Amaç: Dijital Sosyal Öykünün kullanılacağı sınıf veya durumsal bağlamı açıklamak.

Örnek:

- Erken çocukluk eğitimi sınıfı, 5 yaşındaki çocuklardan oluşan bir grup.
- Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan bir çocuk, masa başı etkinlikleri veya oyun zamanları gibi grup etkinliklerinde sırasını beklemekte güçlük yaşamaktadır.

3. Hedef Sosyal-Duygusal Beceri

Amaç: Dijital Sosyal Öykünün desteklemeyi amaçladığı belirli sosyal-duygusal beceriyi veya davranışı tanımlamak.

Örnek:

- Sırasını bekleme becerisini geliştirmek ve beklerken uygun sözel ifadeler kullanmasını desteklemek.

4. Öykü Tasarımı

Amaç: Sahneler, görseller, metinler ve stratejiler dâhil olmak üzere Dijital Sosyal Öykünün yapısını ortaya koymak.

Sahne	Görsel	Metin	Strateji
1	Masada oturan çocuklar	“Grup etkinliğimizin zamanı geldi.”	Durumu tanıtmak
2	Bir akranına bakan çocuk	“Her çocuğun bir sırası vardır.”	Sıra alma ilkesini öğretme
3	Sabırla bekleyen çocuk	“Şimdi sıramı bekliyorum.”	Bekleme davranışını modelleme
4	Ellerini kucağında tutan çocuk	“Ellerim sakın bir şekilde kucağında duruyor.”	Öz düzenlemeyi destekleme
5	Sırası geldiğinde konuşan çocuk	“Sıram geldiğinde konuşabilirim.”	Sözel ifade becerisini uygulama
6	Etkinliğe başarılı şekilde katılan çocuk	“Bekledim ve şimdi etkinliğe katılabiliyorum!”	Olumlu pekiştirme

Notlar:

- Cümleleri kısa, görselleri sade tutun.
- Her sahne tek bir açık ve uygulanabilir mesaj içermelidir.

- Öyküyü olumlu pekiştirme ve uygulanabilir stratejilerle sonlandırın.
- Katılımı artırmak amacıyla seslendirme, basit geçişler ve etkileşimli gezinme gibi dijital özelliklerden yararlanın.

5. Uygulama Notları

Amaç: Öğretmenlere Dijital Sosyal Öykünün nasıl sunulacağı ve uygulamada nasıl destekleneceği konusunda rehberlik etmek.

- **Sunum:** Hedef etkinlikten hemen önce tablet veya etkileşimli ekran kullanın.
- **Yetişkin Desteği:** Gerektiğinde kısa ipuçları ve yönlendirmeler sağlayın; bağımsızlığı desteklemek amacıyla desteği kademeli olarak azaltın.
- **Sıklık:** Öyküyü farklı bağlamlarda haftada 2-3 kez sunun.
- **Uyarılma:** Çocuğun tepkilerine göre görselleri, seslendirmeyi veya yönlendirmeleri düzenleyin.
- **Dijital Hususlar:** Sakin görseller, açık seslendirme ve öngörülebilir ekran geçişleri kullanarak duyuşal aşırı yüklenmeyi en aza indirin.

6. Gözlem ve Yansıtma

Amaç: Katılımı, anlamayı ve davranışı değerlendirmek; Dijital Sosyal Öyküde gerekli düzenlemelere yön vermek.

Boyut	Notlar
Katılım	Çocuk dikkatli ve ilgili miydi?
Anlama	Çocuk sıra alma kurallarını anladı mı?
Davranış	Çocuk stratejiyi bağımsız olarak uyguladı mı?
Yetişkin Desteği	Ne düzeyde rehberlik gerekli oldu?
Sonraki Adımlar	Hangi düzenlemeler veya ek uygulamalar gereklidir?

Öğretmene Yönelik İpuçları:

- En yüksek düzeyde ilişkilendirme sağlamak için öyküyü etkinlikten hemen önce sunun.
- Bağımsızlığı teşvik etmek amacıyla yetişkin yönlendirmelerini kademeli olarak azaltın.
- Genellemeyi desteklemek için öyküyü farklı bağlamlarda kullanın.
- Olumlu davranışları pekiştirmek amacıyla başarıları kutlayın.

7. Temel İlkeler

1. Kısa cümleler ve sade görseller kullanın.
2. Dijital Sosyal Öyküyü gerçek sınıf rutinleriyle doğrudan ilişkilendirin.
3. Çocuğun uygulayabileceği açık ve somut stratejilere yer verin.
4. Katılımı izleyin ve gerektiğinde içeriği uyarlayın.

5. Tutarlı öğrenmeyi desteklemek için öyküyü farklı bağlamlarda tekrar edin ve pekiştirin.
6. Etkileşimi artırmak ve dikkati sürdürmek amacıyla dijital özellikleri bilinçli ve amaçlı şekilde kullanın.

EK 2 – Pilot Temel Ders Tanımı (28 Saat)

28 Saatlik Pilot Mikro-Yeterlik Programı

Başlık: Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) Olan Çocukların Sosyal ve Duygusal Geliimlerinin Desteklenmesinde Dijital Sosyal Öyküler

EARLY-ASD Projesi Kapsamında Geliştirilmiştir

Proje Numarası: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304

Türü ve Kapsamı:

- Türü: Proje temelli pilot mikro-yeterlik öğrenme girişimi
- İş Yüğü: 28 saat
- AKTS: 1 AKTS (iş yüküne dayalı gösterge niteliğinde eşdeğerlik)
- Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ) Düzeyi: 6 (kurumsal referans çerçevesiyle uyumlu)
- Sunum Biçimi: Harmanlanmış öğrenme (Blended Learning)
- Değerlendirme: Yeterlik temelli değerlendirme
- Sonuç: Başarıyla tamamlama

Yeterlik Bilgileri:

- AKTS Kredisi: 1 (iş yüküne dayalı gösterge niteliğinde eşdeğerlik)
- Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ) Düzeyi: 6
- Öğrenme Türü: Yaygın eğitim kapsamında sürekli yükseköğretim (proje temelli mikro-yeterlik)
- Belgelendirme Türü: Proje temelli mikro-yeterlik öğrenme deneyimi

AKTS değeri, iş yükü eşdeğerliğine ilişkin gösterge niteliğinde bir referans olarak sunulmaktadır ve resmî kredi tanınması anlamına gelmemektedir.

Amaç

Bu ders, Erasmus+ EARLY-ASD Projesi kapsamında geliştirilen, yaygın eğitim niteliğinde ve proje temelli bir mikro-yeterlik öğrenme girişimidir. Program, EARLY-ASD El Kitabı temel alınarak hazırlanmış olup, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların desteklenmesinde Dijital Sosyal Öykülerin kullanımına yönelik geliştirilen 60 saatlik Yükseköğretim Müfredatını tamamlayıcı niteliktedir.

Bu ders, katılımcıların Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların sosyal ve duygusal gelişimini destekleyen, kanıta dayalı bir eğitim yaklaşımı olarak Dijital Sosyal Öykü (DSÖ) tasarlamaya yönelik uygulamalı yeterlikler geliştirmelerini desteklemektedir. Ders, EARLY-ASD Projesi çerçevesinde yapılandırılmış bir pilot öğrenme deneyimi olarak işlev görmektedir.

Dersin Organizasyonu

Toplam ders iş yükü: 28 saat, bunun içerisinde:

- 12 saat yüz yüze/ eş zamanlı ders oturumu (senkron veya harmanlanmış öğrenme formatında)
- 16 saat bağımsız çalışma ve uygulamalı etkinlik

Bağımsız çalışma süreci, değerlendirmeye tabi iki görevin tamamlanmasını içermektedir:

- Görev 1: Vaka Analizi (Case Study)
- Görev 2: Başarı Öyküsü (Success Story)

Katılımcılar, EARLY-ASD platformunda (<https://earlyasd.eu/web/>) sunulan eğitim materyallerinden, ders kılavuzu da dâhil olmak üzere, yararlanmaktadır.

Dersi başarıyla tamamlayabilmek için her iki görevin de tamamlanması zorunludur. Bu görevler, hedeflenen öğrenme çıktılarının kazanıldığıının göstergesi niteliğindedir. Bağımsız öğrenme bileşeni, dersin başarıyla tamamlanmasına ilişkin nihai gerekliliklerle doğrudan ilişkilidir.

Yapı

Ders, yeterlik temelli ve aşamalı bir öğrenme süreci izlemektedir:

1. OSB’li çocukları anlama
2. Sosyal Öyküleri anlama
3. Dijital Sosyal Öykü tasarlama
4. Sınıf içi uygulama
5. İzleme ve değerlendirme
6. Yansıtıcı uygulama ve mesleki gelişim

Öğrenme Çıktıları

Öğrenme çıktıları, Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ) Seviye 6 düzeyinde tanımlanmış olup kapsayıcı eğitim ortamlarında Dijital Sosyal Öykülerin (Digital Social Stories - DSS) tasarlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi için gerekli bilgi, beceri ve sorumlulukları yansıtmaktadır.

Öğrenme Çıktıları

Öğrenme çıktıları, katılımcının kursu tamamladıktan sonra neleri bilmesi, anlaması ve yapabilmesi beklendiğini açıklayan ve AYÇ Seviye 6 düzeyinde tanımlanmış ifadelerdir.

Bilgi

- Katılımcı, kapsayıcı eğitimde Sosyal Öykülerin temel ilkelerini ve kanıta dayalı kuramsal temellerini açıklar.
- Katılımcı, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerinin temel özelliklerini açıklar.
- Katılımcı, anlatı yapısı, görsel destek ve öğrenen merkezli uyarılama dâhil olmak üzere etkili Dijital Sosyal Öykülerin geliştirilmesine yönelik temel tasarım ilkelerini tanımlar.

Beceri

- Katılımcı, sosyal-duygusal güçlükler bağlamında bir öğrencinin gereksinimlerini ve içinde bulunduğu bağlamsal etmenleri analiz eder.
- Katılımcı, sosyal-duygusal öğrenme hedefleriyle uyumlu bir Dijital Sosyal Öykü tasarlar ve uygular.
- Katılımcı, kapsayıcı öğrenmeyi desteklemek amacıyla uygun çoklu ortam öğelerini eğitim sürecine entegre eder.
- Katılımcı, sınıf uygulamalarında Dijital Sosyal Öykülerin uygulanması ve değerlendirilmesine yönelik temel stratejiler planlar.

Sorumluluk ve Özerklik

- Katılımcı, öğrenen çıktıları ve bağlamsal gereksinimler doğrultusunda Dijital Sosyal Öyküleri yansıtır, değerlendirir ve uyarlar.
- Katılımcı, dijital ve kapsayıcı eğitim uygulamalarında etik ilkeleri uygular.

Değerlendirme Çerçevesi

Dersin tamamlanması, uygulamaya dayalı öğrenme çıktılarının yeterlik temelli değerlendirilmesine dayanmaktadır.

Katılımcıların, EARLY-ASD Erasmus+ Projesi (Proje No: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304) kapsamında değerlendirilen iki görevi tamamlamaları gerekmektedir:

- Görev 1: Vaka Analizi (Case Study)
- Görev 2: Başarı Öyküsü (Success Story)

Her iki görev de katılımcının, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocukların sosyal ve duygusal gelişimlerini desteklemede Dijital Sosyal Öyküleri (DSÖ) uygulayabilme yeterliğini değerlendirmektedir.

Katılımcılar çalışmalarını gerçek yaşamdan alınmış ya da kurgusal eğitimsel veya terapötik vakalar üzerinden yürütebilirler.

Vaka Analizi (Görev 1)

Bu görev aşağıdaki unsurları içermektedir:

- Eğitim bağlamının analizi (ortam, çocuk profili, yaşanan güçlükler)
- DSÖ temelli müdahalenin açıklanması (uygulama süreci, sunum biçimi ve amacı)
- Sonuçlara ilişkin yansıtma (gözlenen veya beklenen davranışsal, duygusal ya da sosyal değişiklikler)

Başarı Öyküsü (Görev 2)

Bu görev aşağıdaki unsurları içermektedir:

- Başlangıç durumunun ve belirlenen gereksinimlerin açıklanması
- DSÖ müdahalesinin sunulması (konu, içerik ve uygulama biçimi)
- Sonuçların ve gözlenen gelişmelerin analizi
- Müdahalenin neden etkili olduğunun açıklanması (örneğin görsel destek, sadelik, tekrar, öngörülebilirlik ve bireyselleştirme)

Katılımcıların, ders kılavuzu ve örnek DSÖ uygulamaları dâhil olmak üzere EARLY-ASD platformunda (<https://earlyasd.eu/web/>) yer alan eğitim materyallerinden yararlanmaları teşvik edilmektedir.

Başarı Öyküsü görevinin müdahalenin olumlu etkisini açık biçimde göstermesi koşuluyla, her iki görev aynı vaka üzerinden hazırlanabilir.

Dersin başarıyla tamamlanabilmesi için her iki görevin de tamamlanması zorunludur. Bu görevlerin tamamlanması, hedeflenen öğrenme çıktılarının kazanıldığını göstermektedir.

Belgelendirme

Dersi başarıyla tamamlayan katılımcılara, EARLY-ASD Projesi kapsamında düzenlenen ve proje koordinatörü kurum olan Varşova Üniversitesi tarafından onaylanan proje temelli bir mikro-yeterlik sertifikası verilir.

Dersin başarıyla tamamlanması aşağıdaki koşullara bağlıdır:

- Ders etkinliklerine aktif katılım sağlanması
- Bağımsız öğrenme kapsamında verilen iki görevin (Vaka Analizi ve Başarı Öyküsü) tamamlanması

Sertifika, tüm ders gerekliliklerinin yerine getirilmesinin ardından düzenlenir.

EK 3 – Mikro-Yeterlik Sertifikası Şablonu



Co-funded by
the European Union



BAŞARI SERTİFİKASI

Bu sertifika,

[Katılımcının Adı Soyadı]

Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) Olan Çocukların Sosyal ve Duygusal Gelişimlerinin Desteklenmesinde Dijital Sosyal Öyküler başlıklı

28 Saatlik Pilot Mikro-Yeterlik Programını

EARLY-ASD Projesi kapsamında başarıyla tamamladığını belgelemektedir.

Yer: [Şehir], [Ülke], Tarih: [Tarihler]

Yeterlik Bilgileri

- Toplam İş Yüğü: 28 saat
- AKTS Kredisi: 1 (iş yüküne dayalı gösterge niteliğinde eşdeğerlik)
- AYÇ (AYÇ) Düzeyi: 6 (kurumsal referans çerçevesine uygun olarak)
- Öğrenme Türü: Yaygın eğitim kapsamında sürekli yükseköğretim (proje temelli mikro-yeterlik)
- Belgelendirme Türü: Proje temelli mikro-yeterlik öğrenme deneyimi

Bu mikro-yeterliğin tamamlanması, ders dokümanlarında tanımlanan öğrenme çıktılarının başarıyla kazanılmasına dayanmaktadır.

EARLY-ASD Proje Konsorsiyumu kapsamında düzenlenmiştir.

Koordinatör Kurum: Varşova Üniversitesi

Prof. Joanna Madalińska-Michalak

Proje Koordinatörü

EARLY-ASD Proje Konsorsiyumu adına imzalanmıştır.

Tarih: _____

Sertifika Numarası: EARLYASD-DSS-2026-PL-001



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID
186

EK 4 – Bölüm 5 Değerlendirme Araçları

EK 4.1. – Dijital Sosyal Öykü Kontrol Listesi

Dijital Sosyal Öykü Taslağı İçin Kontrol Listesi			
	Evet	Kısmen	Hayır
Öyküdeki tüm cümlelerde olumlu bir dil kullandım/ kullandık.			
Yazdığım/ yazdığımız tüm cümlelerde sade ve anlaşılır bir dil kullandım/ kullandık.			
Öykü içeriği çocuğun yaşına uygundur.			
Öykü içeriği çocuğun gereksinimlerine uygundur.			
Öykü içeriği çocuğun ilgi ve tercihlerine uygundur.			
Öykünün başlığı öykünün amacını yansıtmaktadır.			
Öyküde dört cümle türünü dengeli biçimde kullandım/ kullandık.			
Kaygıyı azaltmak amacıyla “her zaman”, “asla” gibi kesinlik ifade eden sözcüklerden kaçındım/ kaçındık.			
Öyküde ağırlıklı olarak birinci tekil şahıs anlatımını kullandım/ kullandık.			
Öyküyü çocuğun yaşadığı güçlükler, gereksinimleri ve tercihleri doğrultusunda bireyselleştirdim/ bireyselleştirdik.			
Kullandığım/ kullandığımız karakterler, mekânlar ve rutinler çocuğun gerçek yaşamda tanıdığı kişi ve durumlara benzemektedir.			
Kullandığım/ kullandığımız görseller sade ve dikkat dağıtıcı arka planlardan arındırılmıştır.			
Her storyboard (öykü panosu) karesi senaryodaki tek bir fikir veya adımı açık biçimde içermektedir.			
Anlamayı desteklemek amacıyla mümkün olduğunca gerçek veya ilişkilendirilebilir görseller kullandım/ kullandık.			
Öyküm, okuma becerisi gelişmemiş çocukları desteklemek amacıyla uygun sesli anlatım içermektedir.			
Öykümü oluştururken platformunu kullandım/ kullandık.	Platform adı:		
Kullandığım/ kullandığımız dijital araç/ platform çocuğun duyuşsal ve motor özelliklerine uygundur.			
Öykü; ölçülebilir duyuşsal, iletişimşel veya davranışşal hedefleri desteklemektedir.			

EK 4.2. – Geliştirilen Dijital Sosyal Öyküler İçin Akran Değerlendirme Formu

Değerlendirmeyi Yapan Öğrencinin Adı Soyadı:	Evet	Kısmen	Hayır
Öyküdeki cümleler sade, açık ve çocuğun gelişim düzeyine uygundur.			
Öykü, çocuğun gereksinimleriyle ilişkili belirli bir problem, rutin veya sosyal beceriye odaklanmaktadır.			
Öykünün başlığı uygundur (kaygı oluşturan probleme doğrudan vurgu yapmamaktadır).			
Öykü, özdeşim kurmayı ve empatiyi desteklemek amacıyla ağırlıklı olarak birinci tekil şahıs anlatımını kullanmaktadır.			
Öykünün dili ve tonu baştan sona olumlu ve destekleyicidir; kaygıyı azaltmakta ve çocuğun kendini güvende hissetmesini sağlamaktadır.			
“Her zaman”, “asla” gibi kesinlik ifade eden sözcüklerden kaçınılmıştır.			
Öyküde dört cümle türü (Betimleyici, Bakış Açısı, Yönlendirici ve Kontrol Cümleleri) dengeli biçimde kullanılmıştır.			
Anlamayı desteklemek amacıyla mümkün olduğunda gerçek veya ilişkilendirilebilir görseller kullanılmıştır.			
Kullanılan görseller sade olup dikkat dağıtıcı arka planlar içermemektedir ya da en aza indirilmiştir.			
Öykü, okuma becerisi gelişmemiş çocukları desteklemek amacıyla uygun sesli anlatım içermektedir.			
Çoklu ortam öğeleri (ses, video, görsel vb.) çocuğu aşırı uyarmadan açıklığı ve katılımı artırmaktadır.			
Kullanılan dijital araç/ platform çocuğun duyuşsal ve motor özelliklerine uygundur.			
Öykünün akışı sade, anlaşılır ve sezgiseldir.			
Öykü gerektiğinde durdurulabilir, yeniden oynatılabilir veya tekrar gözden geçirilebilir niteliktedir.			
Eğer bu öyküyü ben/ biz hazırlamış olsaydık, aşağıdaki değişiklikleri veya yeniden düzenlemeleri yapardık:			

İncelenen Dijital Sosyal Öykünün Kullanılabilirlik ve Erişilebilirlik Kontrol Listesi			
	Evet	Kısmen	Hayır
Öykü şablonu kullanışlıdır ve diğer öykülerin oluşturulmasında kopyalanıp yeniden kullanılabilir.			
Öykü açık, sade ve çocuğun yaşına uygun bir dil kullanmaktadır.			
Öykü, çocuğun duyuşal özellikleriyle uyumludur (örneğin ani sesler veya hızlı geçişler içermemektedir).			
Öykünün uzunluđu çocuğun dikkat süresine uygundur.			
Öykü günlük rutinlere veya öğretim etkinliklerine kolaylıkla entegre edilebilir.			

EK 4.3. – Kullanılabilirlik ve Erişilebilirlik İndeksi

İncelenen Dijital Sosyal Öykünün Kullanılabilirlik ve Erişilebilirlik Kontrol Listesi			
	Evet	Kısmen	Hayır
Öykü şablonu kullanışlıdır ve diğer öykülerin oluşturulmasında kopyalanıp yeniden kullanılabilir.			
Öykü açık, sade ve yaşa uygun bir dil kullanmaktadır.			
Öykü çocuğun duyuşal özellikleriyle uyumludur (örneğin ani sesler veya hızlı geçişler içermemektedir).			
Öykünün uzunluęu çocuğun dikkat süresine uygundur.			
Öykü günlük rutinlere veya öğretim etkinliklerine kolaylıkla entegre edilebilir.			

EK 4.4. – Sosyal Öykü Etki Gözlem Formu

Gözlem Formu – Bir Dijital Sosyal Öykünün Etkililiğinin Değerlendirilmesi (Bir Çocukla Yapılan Uygulama)

Genel Bilgiler

Gözlemcinin Adı Soyadı	
Gözlem Tarihi	
Çocuğun Baş Harfleri/ Kodu	
Yaşı	
Ortam	
Sosyal Öykünün Başlığı	
Hedef Davranış(lar)/ Beceri(ler)	

Bölüm A – Öykü Öncesi Davranış (Başlangıç Düzeyi)

Öykü öncesinde hedef davranışın görülme sıklığı	
Çocuğun tipik duygusal durumu	
Gözlenen tetikleyiciler veya problem durumları	
Diğer ilgili notlar	

Bölüm B – Öyküye Katılım

Ölçüt	Evet	Kısmen	Hayır	Notlar
Çocuk öyküye ilgi gösteriyor/ dikkatini sürdürüyor				
Çocuk görselleri veya sesli anlatımı takip ediyor				
Çocuk öykü sırasında sözel ya da sözel olmayan tepkiler veriyor				
Çocuk öykü içeriğini kendi yaşantılarıyla ilişkilendiriyor				

Bölüm C – Öykü Sonrası Davranış (Kısa Dönemli Tepki)

Ölçüt	Evet	Kısmen	Hayır	Notlar
Çocuk öykü sonrasında hedef davranışı sergiliyor				
Çocuk öyküde sunulan stratejiyi veya çözümü uyguluyor				
Çocuğun duygusal durumu daha düzenlenmiş görünmektedir				
Çocuk öykü içeriğini hatırlamak veya uygulamak için yetişkin desteğine ihtiyaç duymaktadır				

Bölüm D – İzleme (Uygunsa, Birkaç Oturum Sonrasında)

Hedef davranışın görülme sıklığındaki değişim	
Davranışın diğer ortamlara genellenmesi	
Davranışta bağımsızlık düzeyi	
Sonraki adımlara ilişkin öneriler	

EK 4.5. – Gelişim Amaçlı Akran Değerlendirme Formu

Akran Geri Bildirim Formu

Bu form, öğrencilerin akranları tarafından okul öncesi eğitim ortamında gerçekleştirilen uygulamalara yönelik yapıcı geri bildirim vermelerine yardımcı olmak amacıyla hazırlanmıştır.

Genel Bilgiler

Değerlendirmeyi Yapanın Adı Soyadı	
------------------------------------	--

Güçlü Yönler

Seçilen okul öncesi eğitim uygulamasında gerçekleştirilen Dijital Sosyal Öykü öğretiminin 2-3 güçlü yönünü belirtiniz. Değerlendirme yaparken dijital aracın etkili kullanımı, etkileşimli hikâye anlatımı, çocuğun öyküye yönelik ilgisi ve katılımı, öykü sonrasında davranış düzenleme veya davranış değişikliği, mümkünse hedef davranışın kalıcılığı hususlarını dikkate alınız.

- 1.
- 2.
- 3.

Geliştirilmesi Gereken Yönler

Öğretim uygulamasının geliştirilebilecek 2-3 yönünü belirtiniz. Lütfen açık, somut ve yapıcı geri bildirimler veriniz.

- 1.
- 2.
- 3.

Özel Öneriler

Sınıf arkadaşınızın çalışmasını geliştirmesine yardımcı olacak en az bir somut öneri yazınız.

Öneri:

EK 5 – Yansıtma Sorularının Kullanımına Yönelik Rehber

Bu ek, Otizm Spektrum Bozukluğu (OSB) olan çocuklarla çalışırken Dijital Sosyal Öykülerin (DSÖ) kullanımında kuram, tasarım ve uygulama arasında bağlantı kurulmasını desteklemek amacıyla öğretmen adayları, okul öncesi eğitimcileri ve uygulayıcılar için hazırlanmış yapılandırılmış yansıtma sorularını içermektedir. Bu sorular birer sınav sorusu olarak değil; eleştirel düşünmeyi, mesleki muhakemeyi ve kanıta dayalı karar verme süreçlerini destekleyen araçlar olarak kullanılmak üzere tasarlanmıştır.

1. Davranışı ve Bağlamı Anlama

- OSB’li çocukların hangi davranışları yanlış yorumlanabilir ve bu davranışları açıklayabilecek alternatif nedenler neler olabilir?
- Çevresel etmenler (gürültü, fiziksel düzenleme, akran etkileşimleri vb.) çocukların sosyal-duygusal tepkilerini nasıl etkiler?
- Günün hangi zamanlarında veya hangi etkinlikler sırasında çocuklar stres ya da belirsizlik yaşayabilir?
- Yetişkinlerin iletişim biçimi ve kullandıkları öğretim stratejileri çocukların katılımını ve öğrenmeye hazır oluşlarını nasıl etkiler?

2. Sosyal Öykü Tasarımı ve Üslubu

- Bir Sosyal Öykü yazarken açık, saygılı ve yönlendirici olmayan bir dil kullanmayı sürdürmede en zorlayıcı noktalar nelerdir?
- Betimleyici veya bakış açısına dayalı ifadelerin kullanılması, anlamayı ve empati gelişimini nasıl etkiler?
- Bir öyküde diğer kişilerin düşünce ve duygularına yer vermek neden önemlidir?
- Çocuğun kendi bakış açısı, ilgi alanları ve aile ile iş birliği, öykünün bireyselleştirilmesini ve anlamlılığını nasıl artırabilir?

3. Dijital Tasarıma İlişkin Hususlar

- Hangi dijital özellikler (çoklu ortam öğeleri, etkileşimlilik, erişilebilirlik özellikleri vb.) çocuğu aşırı uyarmadan anlamayı destekler?

- Tempo, çoklu ortam öğelerinin seçimi ve etkileşim düzeyi bireysel öğrenme profillerine göre nasıl uyarlanabilir?
- Kişisel fotoğrafların, avatarların veya yapay zekâ ile üretilmiş içeriklerin kullanımında hangi etik ilkeler dikkate alınmalıdır?

4. Konu Seçimi ve Sınıfla İlişkilendirme

- Sınıf içi gözlemler, DSÖ müdahaleleri için uygun durumların belirlenmesinde nasıl kullanılabilir?
- Bir öykü için hedef sosyal-duygusal becerilerin seçimine hangi ölçütler rehberlik etmelidir?
- DSÖ'ler gerçek yaşam sınıf rutinleri ve gelişimsel gereksinimlerle nasıl ilişkilendirilebilir?
- Ebeveynler ve bakım verenlerle iş birliği, öykünün anlamlılığını ve farklı ortamlara genellenmesini nasıl destekleyebilir?

5. Uygulama ve Entegrasyon

- Bir DSÖ günlük sınıf rutinleri içerisinde ne zaman ve nasıl sunulmalıdır?
- Öyküler, bağımsız ve tek seferlik etkinlikler olarak kullanılmak yerine öğretim sürecine nasıl bütünleştirilebilir?
- Bağımsız uygulamayı desteklemek ve yetişkin yönlendirmelerini kademeli olarak azaltmak için hangi stratejiler kullanılabilir?
- Tekrar, tutarlılık ve pekiştirme; öğrenmeyi ve sosyal-duygusal becerilerin gelişimini nasıl güçlendirebilir?

6. İzleme, Yansıtma ve Uyarılma

- Eğitimciler bir DSÖ'nün hedeflenen davranışı veya sosyal-duygusal amacı destekleyip desteklemediğini nasıl gözlemleyebilir?
- Hangi göstergeler (davranışsal, duygusal veya katılıma ilişkin) etkililiğe işaret eder?
- İstenen sonuçlar elde edilmediğinde öyküler veya öğretim stratejileri nasıl uyarlanmalıdır?
- Sınıf içi deneyimlere ilişkin yapılandırılmış yansıtma süreci, gelecekteki tasarım ve uygulama kararlarını nasıl şekillendirir?

- Aileler ve meslektaşlarla iş birliği, yansıtıcı uygulamaları ve mesleki gelişimi nasıl güçlendirebilir?

Uygulamada Kullanım

- Bu soruları DSÖ'nün planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesinin her aşamasında kullanınız.
- Katılımcıları, yaptıkları yansıtıcılar doğrultusunda elde ettikleri çıkarımları ve eylem planlarını kaydetmeye teşvik ediniz.
- Uygulamaya dönük yeterlikleri güçlendirmek amacıyla bu soruları ders etkinliklerine, vaka analizlerine veya mesleki gelişim çalışmalarına entegre ediniz.
- Sorular, gerçek sınıf uygulamalarının ardından tekrar ele alınarak sürekli iyileştirme ve kanıta dayalı uygulamaları desteklemek amacıyla kullanılabilir.

EK 6 – Mikro-Yeterlik Uygulama ve Kalite Güvence Çerçevesi

1. Öğrenme Etkinliğinin Niteliği

EARLY-ASD kapsamında geliştirilen 28 saatlik kurs, Erasmus+ KA220 proje çerçevesinde yürütülen proje temelli bir mikro-yeterlik öğrenme girişimidir. Program, yaygın eğitim kapsamında sunulan sürekli yükseköğretim niteliğinde bir öğrenme deneyimidir ve resmî bir yeterlik ya da akredite edilmiş bir eğitim programı niteliği taşımamaktadır.

2. Öğrenme Tasarımı ve Yapısı

Kurs aşağıdaki yapı üzerine kurulmuştur:

- Toplam 28 saatlik öğrenme süreci
 - 12 saat yüz yüze/ eş zamanlı öğrenme (harmanlanmış veya senkron oturumlar)
 - 16 saat bağımsız ve uygulama temelli öğrenme

Bağımsız öğrenme süreci; dijital eğitim materyalleriyle çalışma, bir Dijital Sosyal Öykü (DSÖ) geliştirme, ders görevleriyle uyumlu öz değerlendirme ve yansıtma etkinliklerini tamamlama çalışmalarını içermektedir.

3. Öğrenme Çıktıları ve Değerlendirme

Programın tamamlanması, yeterlik temelli bir değerlendirme modeline dayanmaktadır.

Bu model aşağıdaki bileşenlerden oluşmaktadır:

- Uygulama temelli öğrenme ürünü: Bir Dijital Sosyal Öykü (DSÖ)
- Yansıtıcı görevler: Vaka Analizi ve Başarı Öyküsü

Dijital Sosyal Öykü, Sosyal Öykü metodolojisinin uygulamalı olarak anlaşıldığını gösteren bir uygulama ürünü niteliğindedir. Yansıtıcı görevler ise eleştirel analiz ve mesleki muhakeme becerilerinin geliştirilmesini desteklemektedir.

4. AKTS ve Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ) Referansı

- Avrupa Yeterlilikler Çerçevesi (AYÇ) Düzeyi: 6 (kurumsal referans çerçevesi temelinde)
- AKTS: 1 (iş yüküne dayalı gösterge niteliğinde eşdeğerlik)

AKTS değeri yalnızca iş yükü eşdeğerliğini göstermek amacıyla kullanılmaktadır ve resmî kredi tanınması anlamına gelmemektedir.

5. Belgelendirme Modeli

Programı başarıyla tamamlayan katılımcılara proje temelli bir mikro-yeterlik sertifikası verilir. Bu sertifika:

- EARLY-ASD Proje Konsorsiyumu çerçevesinde düzenlenir,
- Konsorsiyum adına Proje Koordinatörü tarafından imzalanır,
- Aşağıdaki sertifika kimlik numarası formatını kullanır:
EARLYASD-DSS-YYYY-CC-NNN (ülke kodu + sertifikayı düzenleyen kurumun sıra numarası)

Sertifika, katılımcının yaygın öğrenme bağlamında tanımlanmış öğrenme çıktılarını başarıyla kazandığını belgelemektedir.

6. Kalite Güvencesi ve Tutarlılık

Tüm ortak kurumlar, kursu bu çerçeve doğrultusunda uygulayarak aşağıdaki unsurların güvence altına alınmasını sağlar:

- İş yükü ve program yapısında tutarlılık
- Öğrenme çıktıları ile değerlendirme yaklaşımının uyumluluğu
- Belgelendirme standartlarında birlik
- Ortak kurumlar arasında karşılaştırılabilirlik

Bu yaklaşım, EARLY-ASD Konsorsiyumu genelinde tutarlılığın, şeffaflığın ve kalite güvencesinin sağlanmasına katkıda bulunmaktadır.

EK 7 – Katılımcı Görevleri İçin Çalışma Yaprakları (Pilot Kurs)

Pilot temel kurs kapsamında katılımcılar, uygulama ve yansıtma odaklı iki görevi tamamlamaktadır:

Görev 1: Vaka Analizi

Dijital Sosyal Öykünün (DSÖ) kullanıldığı veya kullanılmasının planlandığı bir eğitimsel ya da terapötik durumun açıklanmasını içerir. Hazırlanan çalışma; durumun bağlamını, müdahale sürecini ve gözlenen ya da beklenen sonuçları kapsamalıdır.

Görev 2: Başarı Öyküsü

Dijital Sosyal Öykü kullanımının olumlu eğitimsel veya terapötik sonuçlar ortaya çıkardığı iyi uygulama örneklerinin açıklanmasını içerir. Çalışma; kullanılan sosyal öykünün özelliklerini, uygulama sürecini ve çocuğun gelişimi üzerindeki etkilerini açıklamalıdır.

- Katılımcılar, EARLY-ASD platformunda sunulan el kitabı ve öğretim materyallerinden yararlanırlar.
- Her iki görevin tamamlanması, pilot kursun başarıyla tamamlanabilmesi için zorunludur ve hedeflenen öğrenme çıktılarının kazanıldığını göstermektedir.

EK 7.1. – Çalışma Yaprağı: Vaka Analizi

Vaka Analizi

1. Durum – Bağlam

- Durum nerede gerçekleşti? (okul/ okul öncesi eğitim kurumu/ terapi ortamı/ diğer)
- Çocuğun yaşı: _____
- Çocuğun işlevselliğinin açıklanması (iletişim, davranış, gereksinimler):

- Hangi güçlükler gözlenmiştir? (İşaretleyiniz veya açıklayınız.)
- Duyguların düzenlenmesi
- Akran ilişkileri
- Değişiklikler ve yeni durumlar
- Kurallar ve sosyal normlar
- Diğer: _____

Durumun Açıklaması:

2. Müdahale – Dijital Sosyal Öykünün Kullanımı

- Dijital Sosyal Öykü (DSÖ) gerçek bir uygulamada mı yoksa varsayımsal olarak mı kullanılmıştır?
- Gerçek uygulama
- Varsayımsal (planlanan uygulama)

- DSÖ ne zaman sunulmuştur?
- Durumdan önce
- Durum sırasında
- Durumdan sonra
- Diğer: _____

- DSÖ nasıl sunulmuştur?
- Tablet
- Bilgisayar
- Basılı sürüm
- Konuşma + görseller
- Diğer: _____

DSÖ'nün amacı neydi?

Müdahalenin Açıklaması:

3. Sonuç

- Çocukta hangi alanlarda değişim gözlenmiştir?
 Davranış
 Duygular
 İletişim
 Başkalarıyla ilişkiler

Sonucun Açıklanması (veya Beklenen Sonuç):

EK 7.2. – Çalışma Yaprağı: Başarı Öyküsü

Başarı Öyküsü

1. Başlangıç Durumu

Başlangıçta durum nasıldı?

Çocuğun yaşadığı güçlükler nelerdi?

2. Müdahale – Dijital Sosyal Öykü (DSÖ)

Sosyal öykünün başlığı/ konusu:

DSÖ'nün biçimi:

Dijital (tablet/ bilgisayar)

Görseller + metin

Video

Diğer: _____

DSÖ ne zaman ve nerede kullanıldı?

Çocuk DSÖ'yü nasıl kullandı?

Bağımsız olarak

Öğretmenle birlikte

Terapistle birlikte

Ebeveynle birlikte

Müdahalenin Açıklaması:

3. Sonuç – Değişim

- Hangi alanlarda gelişme gözlemlendi?
- Duygular
- Davranış
- Sosyal ilişkiler
- İletişim

Sonuçların Açıklanması:

4. Neden İşe Yaradı?

- Görsel destek/ resimler
- Sade dil kullanımı
- Tekrar
- Öngörülebilirlik
- Bireyselleştirme
- Diğer: _____

Gerekçe:
