



ÇOCUK OYUNLARININ İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL BECERİ DÜZEYLERİNE ETKİSİ

EFFECTS OF CHILDREN'S GAMES ON THE LEVEL OF SOCIAL SKILLS OF PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Gönderilen Tarih: 06/04/2020
Kabul Edilen Tarih: 03/07/2020

Alpaslan GÖZLER

Erciyes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Kayseri, Türkiye
Orcid: 0000-0002-0543-4524

Büşra Nur TURAN

Erciyes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Kayseri, Türkiye
Orcid: 0000-0002-0026-0596

Mehmet Behzat TURAN

Erciyes Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Kayseri, Türkiye
Orcid: 0000-0002-5332-803X

Çocuk Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeylerine Etkisi

ÖZ

Çalışmanın amacı 4. Sınıfta öğrenim gören tesadüfi şekilde belirlenmiş 340 öğrencinin sosyal beceri düzeylerinin, cinsiyet, tercih ettiği oyun alanı, oyunda tercih ettiği kişi sayısı ve günde oyun oynama süresi değişkenlerine göre farklılaşma durumunu ortaya koymak ve ölçek sonucunda aldıkları puanlar arasındaki farklılıkları belirlemektir. Çalışmanın örneklem grubunu Kayseri’de farklı okullardan tesadüfi şekilde seçilen 180 erkek ve 160 kız olmak üzere 340 4. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada, Riggio (1989) tarafından geliştirilen sosyal beceri envanteri ve araştırmacı tarafından geliştirilen kişisel bilgi formu kullanılmıştır. sosyal beceri envanteri; duyuşsal anlatımcılık, duyuşsal duyarlık, duyuşsal kontrol, sosyal anlatımcılık, sosyal duyarlık ve sosyal kontrol alt boyutlarından oluşmaktadır. Yapılan çalışmada envanterin sosyal anlatımcılık, sosyal duyarlık ve sosyal kontrol alt boyutları kullanılmıştır. Ölçekten elde edilen puanların arasındaki farklılığı ortaya koyabilmek için cinsiyet değişkeni için t test istatistiği kullanılırken, oyunda tercih ettikleri oyun alanı, tercih ettikleri kişi sayısı ve günde oyun oynadıkları süre değişkenleri için tek yönlü varyans analizi test istatistiği kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin sosyal anlatımcılık, sosyal duyarlık ve sosyal kontrol alt boyutlarında elde ettikleri puan ortalamaları cinsiyet değişkenine göre farklılaşmamaktadır. Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin sosyal beceri puanları oyunda tercih ettikleri kişi sayısı, oyun oynarken tercih ettikleri oyun alanları ve günde oyun oynama süresi değişkenlerine göre istatistiksel anlamda anlamlı farklılık göstermektedir. Çocuklara sosyal anlamda ve akademik yaşantılarında oyunlarla daha iç içe olma imkânı verilmelidir. Gelişim süreçleri, farklı gelişim alanlarını destekleyecek şekilde oyunlarla desteklenmelidir

Anahtar Kelimeler: Oyun, sosyal beceri, ilkokul öğrencisi

Effects of Children's Games on The Level of Social Skills of Primary School Students

ABSTRACT

The purpose of the study is to reveal the social skill levels of 340 randomly determined students studying in the 4th grade according to the variables of gender, preferred playground, the number of people preferred in the game, and the duration of play per day, and to determine the differences between the scores obtained as a result of the scale. The sample group of the study consists of 340 4th grade students, including 180 boys and 160 girls randomly selected from different schools in Kayseri. In the research, Social Skills Inventory developed by Riggio (1989) and Personal Information Form developed by the researcher were used. Social Skill Inventory; Affective Expressiveness consists of Affective Sensitivity, Affective Control, Social Expressionism, Social Sensitivity and Social Control sub-dimensions. In this study, Social Expressionism, Social Sensitivity and Social Control sub-dimensions of inventory were used. In order to reveal the difference between the scores obtained from the scale, t-test statistics were used for the gender variable, while one-way variance analysis test statistics were used for the variables where they play, the number of people they prefer in the game and the time they spend for the game. According to the results of the research, the mean scores of the students in the Social Expressionism, Social Sensitivity and Social Control sub-dimensions do not differ according to the gender variable. According to the findings obtained, the students' social skill points differ statistically significantly according to the number of people they prefer in the game, the playgrounds they prefer while playing and the time they spend for the game. Children should be given the opportunity to be more intertwined with games in their social and academic lives. Development processes should be supported by games to support different areas of development

Key Words: Game, social skill, primary school

GİRİŞ

Oyun bireylerin hayatının her aşamasında yer alan uğraşlardan biridir. Çocukların sosyal uyum, zekâ ve becerilerinin gelişimini destekleyen belirli bir zaman ve yerde, belirli kurallar çerçevesinde yapılan, eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan etkinliklerdir¹. Çocukların oyunu sadece mutlu olmak, boş zamanlarını değerlendirmek, eğlenceli zaman geçirmek için oynadıkları hiçbir zaman düşünülmemelidir. Oyun, çocukların soyut kavramları, karmaşık olayları kavradıkları ve çocukları farklı gelişim alanlarında destekleyen bir unsurdur². Oyunlar, üzerinde titizlikle çalışılarak öğrencilerin aktif katılımını sağlayacak şekilde, basit, anlaşılır, eğlenceli, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına yönelik, farklı yetenek, beceri ve kişisel özelliklere hitap edecek şekilde tasarlandığında aktif öğrenme stratejisi adı altında eğitsel oyun yöntemi olarak değerlendirilir³. Oyunlar, çocukların gelişimlerini birçok farklı alanda desteklemektedir. Oyun oynarken koşma, zıplama, tırmanma, çekme, itme, taşıma gibi yapılan eylemler, çocukların fiziksel yeteneklerini geliştirmelerine yardımcıdır. Oyun etkinliklerinin hareketlilik hali solunum, dolaşım, sindirim ve sinir sisteminin çalışmasını olumlu yönde etkilemektedir. İç salgı bezlerinin salgılama yapmasına katkı sağlayarak bireyin gelişimini hızlandırmaktadır^{4,5}. Oyun; çocukların öğrenmelerine ve dolayısıyla zihinsel gelişim sürecine katkı sağlayan, önemli bir araçtır. Çocuklara oyunlar sayesinde kazandırılmak istenen karmaşık, soyut kavramlar eğlenceli bir süreçte kazandırılabilir. Oyun içerisinde verilen bilgi sürekli pekiştirilerek çocuk için daha kalıcı hale getirilebilir ve öğrenci başarısının artması sağlanabilir⁶. Öğrencilerin farklı bakış açıları ile düşünebilmelerini destekler⁷.

Oyunlar çocukların düşünce dünyasını desteklemesi yanında duygu dünyası üzerinde de bazı etkileri vardır. Çocukların çevresi ile olan etkinliklerini, duygu dünyalarını ve ruhsal çatışmalarını içerisinde barındırır. Yaşadıkları toplumun karmaşası ve stresinin üstesinden çoğu zaman kurduğu ve oynadığı oyunlarla gelmektedir⁸. Çocuklar oyun esnasında sevinç, endişe, korku, mutluluk, sevgi, kaygı gibi birçok duygu ile tanışır. Duyguları hisseden ve arkadaşlarının da duyguları yansıtma şekillerini gören çocuk, duygusal ilişkileri ve duyguları yansıtma şekillerini gözlemleyebilirler. Oyun ile çocukların özgüvenleri artar, sorumluluk alma bilinci ve yardımlaşma duyguları gelişir⁹. Öğretici ve eğitici yanlarının yanında kültür taşıma ve kültür aktarımı sağlama açısından ele alındığında oyun, önemli bir sosyalleşme aracıdır. Oyun esnasında bireylerin devamlı şekilde diğer bireylerle etkileşim içerisinde olması, başkalarından bir şeyler öğrenmesi ve başkalarına da bir şeyler öğretmesi yönüyle önemlidir¹⁰. Eğitimde en etkili yollardan birisi olan oyun içerisinde çocuk kendisi için gerekli olan davranış, beceri ve bilgiyi oyun içerisinde kendiliğinden öğrenir. İnsan ilişkileri, yaşam rollerini anlama, dayanışma yardımlaşma gibi birçok kavramı oyun içerisinde öğrenir, benimser ve pekiştirir¹¹.

Mangır ve Aktaş (1993)¹⁰ oyunun çocukların sosyal gelişimindeki etkilerini aşağıdaki şekilde sıralamışlardır.

- Çocuklar oyunlar esnasında roller üstlenerek aile ve toplumdaki diğer bireylerin görev, sorumluluk ve davranış biçimlerini öğrenebilirler.
- Oyun, çocukların başkalarına saygılı olma, başkaları ve kendi haklarını koruma, verilen görevleri üstlenme, görev ve sorumluluk bilincinde olmak gibi bazı olumlu davranış ve alışkanlıklar kazanmasında etkilidir.
- Diğer insanlarla iletişim kurmayı, gözlem ve işbirliği içerisinde olmayı öğrenirler.
- Günlük yaşamda uymamız gereken kurallar, insanlarla kurduğumuz diyaloglar oyunlar yardımıyla çocuklar tarafından öğrenilir.

- Çocuklar oyun içerisinde doğru yanlış, iyi kötü, haklı haksız gibi ahlaki kavramlarla tanışır ve pekiştirirler.

Araştırma ile çocuk oyunlarının 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerine etkisini incelemek amaçlanmıştır. Söz konusu amacın gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki problem ve alt problemlere yanıt aranmaya çalışılmıştır.

Problem: Çocuk oyunları tercih ettikleri oyun alanlarına göre 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerini etkilemekte midir?

Alt problemler: Araştırmanın genel amacına yönelik olarak ilkök 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri cinsiyetlerine, tercih ettikleri oyun alanlarına, oyundaki kişi sayısı ve oyun için ayrılan zamana göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

MATERYAL VE METOT

Katılımcılar

Bu araştırmada, nicel araştırma yöntemlerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Bu model çok sayıda oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tümü ya da ondan alınacak örneklem üzerinde yapılacak taramadır¹².

Araştırmada farklı okullardan basit tesadüf yöntemi¹³ ile seçilen, 180' i erkek, 160' ı kız olmak üzere 340 öğrenciye 45 sorudan oluşan bir ölçek uygulanmıştır.

Araştırma, 2018–2019 eğitim öğretim yılında Kayseri merkez ilçelerinden Talas ilçesindeki 4. sınıf öğrencileri ile yürütülmüştür. Envanter, toplamda 340 kişiye uygulanmıştır. Araştırma grubuna ilişkin bilgiler aşağıda verilmiştir.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Değişken Durumuna Göre İncelenmesi

Değişkenler	f	%	
Cinsiyet	Kız	180	53.1
	Erkek	160	46.9
Tercih ettiği oyun alanı	Sokakta	198	58.7
	Evde	54	15.9
	Spor Salonunda	83	25.4
Tercih ettiği kişi sayısı	1-3	46	13.5
	4-6	80	23.5
	7-10	84	24.7
	11 ve daha fazla	130	38.3
	Günde oyun oynama süresi	1 saatten az	112
	1-2 saat	145	42.6
	2 saatten fazla	93	27.3
Toplam	340	100	

Araştırmaya katılan örneklemin cinsiyete göre dağılımları incelendiğinde öğrencilerin 180'inin kız (%46,9), 160'ının erkek (%53,1) olduğu, tercih ettiği oyun alanına göre dağılımı incelendiğinde 198'inin (%58,7) sokakta, 54'ünün (%15,9) evde, 86'sının (%25,4) spor salonunda oynadığı, oyunda tercih ettiği kişi sayısına göre bakıldığında

46'sının (%13.5) 1-3 kişilik, 80'sinin (%23.5) 4-6 kişilik, 84'ünün (%24,7) 7-10 kişilik, 130'unun (%38.3) 11 kişiden fazla oyun oynadıkları ve son değişkenimiz olan günde oyun oynama sürelerine göre dağılımı incelendiğinde öğrencilerin 112'sinin (%32.9) yarım saat, 145'inin (%42,6) 1-2 saat, 93'ünün (%27.3) 2 saatten fazla olduğu Tablo 1'de görülmektedir.

Verilerin Toplanması

Bu araştırmada ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerini belirlemek için "Sosyal Beceri Envanteri" bu öğrencilerin kişisel verilerini toplamak amacıyla da araştırmacı tarafından geliştirilen "Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır. Veri toplama araçları öğrencilerin ders saatinde öğretmenlerinin ve araştırmacının gözetiminde geniş zaman aralığı verilerek doldurulması sağlanmıştır.

Kişisel bilgi formu

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet, tercih ettiği oyun alanı, oyunda tercih ettiği kişi sayısı ve günde oyun oynama süresi hakkında bilgi toplamak amacıyla kapalı uçlu sorulardan oluşturulmuştur.

Sosyal Beceri Envanteri

Araştırmada Riggio (1989)¹⁴ tarafından geliştirilmiş Sosyal Beceri Envanteri kullanılmıştır. Envanter, 6 alt ölçekten oluşmuştur. Bu alt ölçekler, Duyuşsal Anlatımcılık, Duyuşsal Duyarlık, Duyuşsal Kontrol, Sosyal Anlatımcılık, Sosyal Duyarlık ve Sosyal Kontrol oluşturmaktadır. Toplamda 90 sorudur. Yapılan araştırma da bu alt ölçeklerden sadece "Sosyal Anlatımcılık", "Sosyal Duyarlık" ve "Sosyal Kontrol" alt ölçekleri kullanılmış ve soru sayısı 45'e düşürülmüştür. Yüksel (1998)¹⁴ tarafından Türkçe'ye çevrilmiş ve geçerlik güvenirlik çalışması yapılmıştır. Riggio tarafından yapılan çalışmalarda SBE'nin güvenirlik katsayısı $r = .94$ olarak bulunmuştur. Alt ölçeklerden elde edilen güvenirlik katsayıları ise $r = .81$ ile $r = .96$ arasında değişmektedir.

Verilerin Analizi

Kişisel Bilgi Formu ve Sosyal Beceri Envanterinden elde edilen veriler kodlanarak SPSS 22,0 paket programına girilmiş ve analizler bu program aracılığı ile yapılmıştır. Adaylara ilişkin kişisel bilgiler ve envanter toplam puanları ve faktör puanları frekans (f) ve yüzde (%) değerleri tespit edilerek verilmiştir. Ölçeklerden alınan puanların çarpıklık ve basıklık katsayıları incelenmiş olup, katsayıların +1/-1 aralığında olduğundan dolayı araştırmada parametrik analiz yöntemleri uygulanmıştır. Ölçeklerden alınan puanların ikili karşılaştırılmasında bağımsız t testi kullanılırken, üç veya daha fazla değişkenin karşılaştırılmasında tek yönlü varyans analizi kullanılmıştır. Üç veya daha fazla değişken arasında çıkan anlamlı farklılığın kaynağını tespit edebilmek için Levenne test istatistiği sonucunda verilerin homojen dağılımı tespit edildiğinden; varyans dağılımlarının normal aynı zamanda gruptaki katılımcı sayılarının farklı olmasından dolayı LSD analizi uygulanmıştır.

BULGULAR

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgular araştırmanın alt amaçlarına uygun olarak aynı sırada verilmiştir.

1. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin cinsiyetlerine göre farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla bağımsız gruplar için t testi kullanılmıştır. Yapılan analize ilişkin bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Cinsiyetlerine Göre Farklılaşmasına İlişkin T Testi Sonuçları

Sosyal Beceri	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
Sosyal Anlatıcılık	Kız	180	50,69	9,25	,259	,796
	Erkek	160	50,43	9,52		
Sosyal Duyarlık	Kız	180	44,69	7,92	-,901	,368
	Erkek	160	45,50	8,39		
Sosyal Kontrol	Kız	180	54,22	9,52	1,838	,067
	Erkek	160	52,37	8,98		

*p<0.05

Tablo 2 incelendiğinde Sosyal Anlatıcılık (SA) sosyal beceri düzeylerinde kız öğrencilerin puan ortalamasının 50,69, erkek öğrencilerin puan ortalamasının ise 50,43 olduğu görülmektedir. İki grubun puan ortalaması arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan T değeri ($t = ,259$, $p > 0,05$) iki grubun puan ortalaması arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olmadığını göstermektedir. Sosyal Duyarlık (SD) sosyal beceri düzeylerinde kız öğrencilerin puan ortalamasının 44,69, erkek öğrencilerin puan ortalaması ise 45,50 olduğu görülmektedir. İki grubun puan ortalamaları arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan T değeri ($t = -,901$, $p > 0,05$) iki grubun puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olmadığını göstermektedir.

Sosyal Kontrol (SK) sosyal beceri düzeylerinde kız öğrencilerin puan ortalamasının 54,22, erkek öğrencilerin puan ortalaması ise 52,37 olduğu görülmektedir. İki grubun puan ortalamaları arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan T değeri ($t = 1,838$, $p > 0,05$) iki grubun puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olmadığını göstermektedir. Bu bulgulara göre araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin cinsiyetlerine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Diğer bir ifadeyle araştırma örneğine alınan kız ve erkek öğrencilerin sosyal beceri düzeyleri arasında anlamlı düzeyde bir fark yoktur.

2. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri tercih ettikleri oyun alanları değişkenine göre farklılık göstermekte midir?

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin tercih ettikleri oyun alanlarına göre farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla tek yönlü varyans analizi (F testi) kullanılmıştır. Yapılan analize ilişkin bulgular Tablo 3 ve Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 3. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Nerede Oyun Oynadıklarına Göre Dağılımına İlişkin N, Aritmetik Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

Sosyal Beceri	Nerede oyun oynadığı	N	X	Ss
Sosyal Anlatıcılık	Sokakta	199	51,99	9,31
	Evde	54	48,96	8,88
	Spor Salonunda	86	48,23	9,33
Sosyal Duyarlık	Sokakta	199	45,59	8,53
	Evde	54	43,92	7,91
	Spor Salonunda	86	44,79	7,46
Sosyal Kontrol	Sokakta	199	53,96	9,19
	Evde	54	52,70	8,40
	Spor Salonunda	86	51,91	9,88

Tablo 3’de Sosyal Anlatıcılık (SA) alt ölçeği puan ortalamalarına bakıldığında en yüksek puan ortalamasının 51,99 ile sokakta oynayan öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 48,96 puan ortalaması ile evde oynayan öğrenciler, 48,23 puan ortalamasıyla spor salonunda oyun oynayan öğrenciler takip etmektedir.

Sosyal Duyarlık (SD) alt ölçeği puan ortalamaları incelendiğinde ise en yüksek ortalamanın 45,59 ile sokakta oynayan öğrencilere ait olduğu, onları 44,79 ortalama ile spor salonunda oyun oynayan öğrencilerin izlediği görülmektedir. İlgili boyutta en düşük ortalamanın ise 43,92 ortalama ile evde oyun oynayan öğrencilere ait olduğu görülmektedir.

Sosyal Kontrol (SK) alt ölçeği puan ortalamalarına bakıldığında ise en yüksek puan ortalamasının 53,96 ile sokakta oyun oynayan öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 52,70 puan ortalaması ile evde oynayan öğrenciler izlerken 51,91 puan ortalaması ile en düşük ortalamanın spor salonunda oyun oynayan öğrencilere ait olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin nerde oyun oynadıklarına göre farklılaşmasına ilişkin F testi (Varyans Analizi) sonuçları Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Nerde Oyun Oynadıklarına Göre Farklılaşmasına İlişkin F Testi (Varyans Analizi) Sonuçları

Sosyal Beceri	Varyansın kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalama sı	F	p
Sosyal Anlatıcılık	Gruplararası	1013,359	2	506,679	5,920*	,003
	Grup içi	28758,270	336	85,590		
	Toplam	29771,628	338			
Sosyal Duyarlık	Gruplararası	130,830	2	65,415	,979	,377
	Grup içi	22453,966	336	66,827		
	Toplam	22584,796	338			
Sosyal Kontrol	Gruplararası	270,235	2	135,118	1,576	,208
	Grup içi	28802,443	336	85,722		
	Toplam	29072,678	338			

*p<0.05

Sosyal Anlatıcılık (SA) alt ölçeği gruplar arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan F değeri ($F=5,920, p<.05$) boyutunda grupların puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir.

Sosyal Duyarlık (SD) ($F=,979, p>.05$), Sosyal Kontrol (SK) ($F=1,576, p>.05$) boyutlarında ise grupların puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olmadığı görülmektedir.

Sosyal Anlatıcılık (SA) boyutlarında ortaya çıkan farkın kaynağını tespit etmek amacıyla yapılan LSD testi sonuçları Tablo 5'da verilmiştir.

Tablo 5. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Nerde Oyun Oynadıklarına Göre Farklılaşmasına İlişkin LSD Testi Sonuçları

Bağımlı Değişken	(I) Nerede Oyun Oynandığı	(J) Nerede Oyun Oynandığı	Ortalamalar arası fark (I-J)	p
Sosyal Anlatıcılık	Sokakta	Evde	3,03201	,084
		Spor Salonunda	3,76242*	,005

* $p<.05$

Tablo 5'deki bulgular incelendiğinde Sosyal Anlatıcılık alt ölçeğinde sokakta ve evde oyun oynayan öğrencilerin puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamsız, sokakta ve spor salonundaki farkı .05 düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir. Diğer taraftan evde ve spor salonunda oyun oynayan öğrencilerin puan ortalaması arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamsız olduğu saptanmıştır.

3. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri oyunda tercih ettikleri kişi sayısı değişkenine göre farklılık göstermekte midir?

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin oyunda tercih ettikleri kişi sayısına göre farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla tek yönlü varyans analizi (F testi) kullanılmıştır. Yapılan analize ilişkin bulgular Tablo 6 ve Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 6. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Kaç Kişilik Oyun Oynadıklarına Göre Dağılımına İlişkin N, Aritmetik Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

Sosyal Beceri	Oyundaki Kişi Sayısı	N	X	Ss
Sosyal Anlatıcılık	1-3 Kişilik	21	48,00	10,46
	4-6 Kişilik	50	45,94	8,64
	7-10 Kişilik	87	50,43	7,47
	11 Kişiden fazla	181	52,18	9,84
Sosyal Duyarlık	1-3 Kişilik	21	44,24	7,93
	4-6 Kişilik	50	45,06	8,15
	7-10 Kişilik	87	45,28	8,23
	11 Kişiden fazla	181	45,16	8,24
Sosyal Kontrol	1-3 Kişilik	21	49,47	11,94
	4-6 Kişilik	50	50,34	8,12
	7-10 Kişilik	87	53,40	8,48
	11 Kişiden fazla	181	54,41	9,37

Tablo 6’da Sosyal Anlatımcılık (SA) alt boyut puan ortalamalarına bakıldığında en yüksek puan ortalamasının 52,18 ile 11 kişiden fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 50,43 ile 7–10 kişilik, 48,00 ile 1–3 kişilik, 45,94 ile 4-6 kişilik oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir.

Sosyal Duyarlık (SD) boyutundaki puan ortalamaları incelendiğinde ise en yüksek ortalamanın 45,28 ile 7–10 kişilik oynanan oyunları tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 45,16 ile 11 kişiden fazla, 45.06 ile 4–6 kişilik, 44.24 ile 1-3 kişilik oyunları oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir.

Sosyal Kontrol (SK) boyutunda, en yüksek puan ortalamasının 54,41 ile 11 kişiden fazla oynanan oyunları tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 53,40 ile 7–10 kişilik, 50,34 ile 4–6 kişilik, 49,47 ile 1-3 kişilik oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin kaç kişilik oyun oynadıklarına göre farklılaşmasına ilişkin F testi sonuçları Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Kaç Kişilik Oyun Oynadıklarına Göre Farklılaşmasına İlişkin F Testi (Varyans Analizi) Sonuçları

Sosyal Beceri	Varyansın kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Sosyal Anlatımcılık	Gruplararası	1685,793	3	561,931	6,703*	,000
	Grup içi	28085,836	335	83,838		
	Toplam	29771,628	338			
Sosyal Duyarlık	Gruplararası	19,323	3	6,441	,096	,962
	Grup içi	22565,473	335	67,360		
	Toplam	22584,796	338			
Sosyal Kontrol	Gruplararası	967,555	3	322,518	3,844*	,010
	Grup içi	28105,123	335	83,896		
	Toplam	29072,678	338			

*p<0.05

Sosyal Anlatımcılık (SA) (F=6703,p<.05) düzeyinde gruplar arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan F değeri grupların puan ortalaması arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı bir farkı ifade ettiği görülmektedir. Sosyal Duyarlık (SD) sosyal beceri düzeylerinde gruplar arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan F değeri (F=.096,p>.05)düzeyinde puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olmadığını ifade etmektedir. Gruplar arasındaki farkın kaynağını tespit etmek amacıyla LSD testi yapılmış, elde edilen bulgular Tablo8’de verilmiştir.

Tablo 8. Araştırmaya Katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin kaç kişilik oyun oynadıklarına göre farklılaşmasına ilişkin LSD testi sonuçları

Bağımlı Değişken	(I) Oyundaki Kişi Sayısı	(J) Oyundaki Kişi Sayısı	Ortalamalar arası fark (I-J)	p
Sosyal Anlatıcılık	1-3 Kişilik	4-6 Kişilik	2,06000	,823
		7-10 Kişilik	-2,43678	,693
		11 Kişiden fazla	-4,18785	,196
	4-6 Kişilik	4-6 Kişilik	-4,49678*	,030
		7-10 Kişilik	-6,24785*	,000
		11 Kişiden fazla	-1,75106	,459
Sosyal Kontrol	1-3 Kişilik	4-6 Kişilik	-,86381	,984
		7-10 Kişilik	-3,92611	,293
		11 Kişiden fazla	-4,93265	,092
	4-6 Kişilik	1-3 Kişilik	-3,06230	,237
		7-10 Kişilik	-4,06884*	,029
		11 Kişiden fazla	-1,00654	,834

*p<0.05

Tablo 8'deki bulgular incelendiğinde Sosyal Anlatıcılık (SA) düzeyinde sosyal becerinin 1-3 kişilik oyunu tercih edenlerde 4-6 kişilik ve 11 kişiden fazla oyun oynayan öğrencilerin puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir.

Sosyal Kontrol (SK) düzeyinde sosyal becerinin 4-6 kişilik oyun oynamayı tercih eden öğrencilerle, 7-10 kişilik oyun oynayanlar arasında anlamlı bir farklılık oluşmuştur.

4. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri oyun için harcadıkları süre değişkenine göre farklılık göstermekte midir?

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin oyun için harcadıkları süreye göre farklılaşma durumunu ortaya koymak amacıyla tek yönlü varyans analizi (F testi) kullanılmıştır. Yapılan analize ilişkin bulgular Tablo 10 ve Tablo 11'de verilmiştir.

Tablo 9. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Oynadıkları Oyun Süresine Göre Dağılımına İlişkin N, Aritmetik Ortalama Ve Standart Sapma Değerleri

Sosyal Beceri	Oyun Süresi	N	X	Ss
Sosyal Anlatıcılık	1 saatten az	69	47,58	9,47
	1-2 saat	192	51,29	9,16
	2 saatten fazla	53	52,28	9,57
Sosyal Duyarlık	1 saatten az	69	42,89	7,90
	1-2 saat	192	45,49	8,04
	2 saatten fazla	53	47,05	7,17
Sosyal Kontrol	1 saatten az	69	53,42	9,65
	1-2 saat	192	53,51	9,25
	2 saatten fazla	53	52,66	9,61

Tablo 9'daki bulgular incelendiğinde Sosyal Anlatıcılık (SA) alt boyut puan ortalamalarına bakıldığında en yüksek puan ortalamasının 52,28 ile 2 saatten fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 51,29 ile 1-2 saat, 49,44 ile 1 saatten az oyun oynamayı tercih eden öğrenciler takip etmektedir.

Sosyal Duyarlık (SD) alt boyut puan ortalamalarına bakıldığında en yüksek puan ortalamasının 47,05 ile 2 saatten fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 45,49 ile 1-2 saat ve 42,89 ile 1 saatten az oyun oynamayı tercih eden öğrenciler takip etmektedir.

Sosyal Kontrol (SK) alt boyut puan ortalamalarına bakıldığında en yüksek puan ortalamasının 53,51 ile 1-2 saat oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Onları sırasıyla 53,42 ile 1 saatten az, 52,66 ile 2 saatten fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin oynadıkları oyun süresine göre farklılaşmasına ilişkin F testi (Varyans Analizi) sonuçları Tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 10. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Oynadıkları Oyun Süresine Göre Farklılaşmasına İlişkin F Testi (Varyans Analizi) Sonuçları

Sosyal Beceri	Varyansın kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Sosyal Anlatıcılık	Gruplarası	905,824	3	301,941	3,504*	,016
	Grup içi	28865,804	335	86,167		
	Toplam	29771,628	338			
Sosyal Duyarlık	Gruplarası	579,937	3	193,312	2,943*	,033
	Grup içi	22004,859	335	65,686		
	Toplam	22584,796	338			
Sosyal Kontrol	Gruplarası	71,985	3	23,995	,277	,842
	Grup içi	29000,693	335	86,569		
	Toplam	29072,678	338			

*p<0.05

Tablo 10'daki bulgular incelendiğinde Sosyal Anlatıcılık (SA) boyutunda gruplar arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan F değeri (F=3,504,p<.05) grupların puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olduğunu ifade etmektedir.

Sosyal Duyarlık (SD) boyutunda gruplar arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan F değeri (F=2.943,p<.05) grupların puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olduğunu ifade etmektedir.

Sosyal Kontrol (SK) boyutunda gruplar arasındaki farkın anlamlılığını test etmek amacıyla hesaplanan F değeri (F=,277,p>.05) grupların puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olmadığını ifade etmektedir.

Gruplar arasındaki farkın kaynağını tespit etmek amacıyla LSD testi yapılmış, elde edilen bulgular Tablo 11'de verilmiştir.

Diğer taraftan yarım saat oyun oynamayı tercih eden öğrenciler ile 2 saatten fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilerin puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamsız olduğu görülmektedir.

Tablo 11. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Sosyal Beceri Düzeylerinin Oynadıkları Oyun Süresine Göre Farklılaşmasına İlişkin LSD Testi Sonuçları

Bağımlı Değişken	(I) Oyun Süresi	(J) Oyun Süresi	Ortalamalar arası fark (I-J)	p
Sosyal Anlatıcılık	Bir saatten az	1-2 Saat	-3,71716*	,024
		2 Saatten fazla	-4,70331*	,030
Sosyal Duyarlık	Bir saatten az	1-2 Saat	-2,59103	,105
		2 saatten fazla	-4,15805*	,027

*p<0.05

Tablo 11'deki bulgular incelendiğinde Sosyal Anlatıcılık (SA) boyutunda bir saatten az oyun oynamayı tercih eden öğrenciler ile 1-2 saat ve 2 saatten fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilerin puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir.

Sosyal Duyarlılık (SD) boyutunda bir saatten az oyun oynamayı tercih eden öğrenciler ile 1-2 saat ve 2 saatten fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilerin puan ortalamaları arasındaki farkın .05 düzeyinde anlamlı olmadığı görülmektedir.

TARTIŞMA

Oyun, yaşamımızın her döneminde ve farklı bir çok alanda sıklıkla kullandığımız, bizi çeşitli alanlarda geliştiren önemli bir araçtır. İlgili literatür incelendiğinde oyun, oyun ve önemi, oyunun tarihsel gelişimi, oyunun farklı gelişim alanlarına etkileri, farklı ders ve konularda oyun kullanımının öğrenme sürecini çeşitli konularda ne şekilde etkilediği konusunda birçok çalışmaya rastlanılmaktadır. Oyunun çocukların sosyal, duygusal gelişimlerine ve sosyal becerileri kazanmalarında olumlu etkileri farklı birçok çalışma ile araştırılmaktadır^{15,16}. Woolf (2013)¹⁷ yapmış olduğu çalışmada ilkökul düzeyinde oyun ile desteklenerek uygulanan sosyo-duygusal beceri geliştirme programının öğrencilerin duygudaşlık, özdenetim, öfke kontrolü, ilişkilerdeki sosyal beceri geliştirmede elde edilen olumlu sonuçları ifade etmişlerdir¹⁷. Durualp ve Aral (2010)¹⁸, 60-72 aylık 96 çocuk ile yaptıkları çalışmalarında, uyguladıkları 8 haftalık oyun temelli programın olumlu çıktılarını ifade etmişlerdir. Deney grubu öğrencilerinin paylaşma, dinleme, yardım isteme, problem çözme ve duyguları ifade etme gibi farklı sosyal becerilerde kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla ilerleme gösterdikleri sonucuna ulaşmışlardır¹⁸. Çubukçu ve Girmen (2010)¹¹, 2., 3., 4. ve 5. sınıfa devam eden 86 öğrenci ile yaptıkları görüşmeler ile oyunların öğrencilerin sosyal becerilerine katkı sağladığı sonucuna ulaşmışlardır¹¹. Sağır (2010)¹⁹, yapmış olduğu çalışmada oyunun çocuğun sosyalleşme ve kimlik kazanma süreci üzerine etkilerini sosyolojik açıdan ele almıştır¹⁹. Günümüzde bilgisayar ortamlarında oynanan oyunların çocukların sosyal gelişimlerine olumsuz etkilerinden bahsetmiştir. Sosyal ağlar üzerinde oynanan oyunların olumsuzlukları, oyun bağımlılığı çevresinde kabul edilmiş çocukların ebeveynleri ile yapılan görüşmeleri çözümlenmiştir. Yapılan çalışmada, çalışmaya katılan ilkökul 4. Sınıf öğrencilerinin Sosyal Anlatıcılık, Sosyal Duyarlık ve Sosyal Kontrol alt boyutlarında elde ettikleri puan ortalamaları farklı değişkenlere

göre farklılık gösterip göstermediği araştırılmıştır. Ulaşılan sonuçlar doğrultusunda çalışmaya katılan ilkokul 4. Sınıf öğrencilerinin Sosyal Anlatımcılık, Sosyal Duyarlık ve Sosyal Kontrol alt boyutlarında elde ettikleri puan ortalamaları cinsiyet değişkenine göre farklılaşmamaktadır. Arı ve Hamarta (2000)²⁰; Şahin ve Yeşil (2010)²¹'un üniversite öğrencileri ile yaptıkları çalışmalarında çalışmaya katılan kadın ve erkeklerin Sosyal Beceri Envanterinin alt boyutlarında sosyal beceri düzeyleri cinsiyet değişkenine göre değişiklik göstermemektedir. Özbudak ve Serin (2011)²²'in psikolojik danışmanlar ile yaptıkları çalışmalarında Sosyal Beceri Envanterinin alt boyutlarında sosyal beceri düzeyleri cinsiyet değişkenine göre değişiklik göstermemektedir. Leff ve ark. (2009)²³'un üniversite öğrencileri ile yapmış oldukları çalışmada ise sosyal beceri puanlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaştığı ve kadın öğrencilerin sosyal becerilerinin erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmışlardır. Sosyal becerilerdeki cinsiyet değişkenine göre farklılaşmalarının sebebinin örneklem gruplarının yaş aralığının farklı olmasından kaynaklanacağı düşünülebilir. Çünkü tam anlamıyla bireyler cinsiyet kavramını ve cinsiyete dayalı toplumsal rolleri ilerleyen yaşlarda edinmektedir²⁴.

Araştırmamızda öğrencilerin oyun oynarken tercih ettiği kişi sayılarına bakıldığında ise %53'lük oranın 11 kişiden fazla kişiyle oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmüştür. Bunu sırasıyla %26'lık oranla 7-10 kişilik, %15'lik oranla 4-6 kişilik ve %6'lık oranla 1-3 kişilik oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu aşağıdaki tabloda gösterilmiştir. Gezer (2010)²⁵'un yapmış olduğu çalışmada takım sporları yapan bireylerin sosyal beceri envanteri puan ortalamaları bireysel sporlar ile ilgilenen sporculara göre daha yüksektir. Yıldız, Şimşek ve Ağdaş (2017)²⁶'nin "Denetleyici ve Düzenleyici Sistemler" konusunun eğitsel oyun entegre edilmiş işbirlikli öğrenme modeli ile öğretiminin 7. sınıf öğrencilerinin fen öğrenimine yönelik motivasyonları ve sosyal beceri düzeyleri üzerine etkisini tespit etmeye yönelik yapmış oldukları çalışmada eğitsel oyun entegre edilerek işbirlikli öğrenme modeli ile yürütülen süreç sonunda sosyal beceri düzeylerinin kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çepikkurt ve Fındık (2017)²⁷'nin yapmış oldukları çalışmalarda bireysel sporlar ve takım sporları yapan üniversite öğrencilerinin sosyal beceri düzeylerinde bir farklılaşma görülmemiştir. Ulaştığımız sonuçların farklılaşma nedeninin, bireysel sporlar yapan ve takım sporları yapan bireylerin ilgilendikleri spor branşlarında diğer sporcularla profesyonel ilişkiler kurmaları olduğu düşünülebilir.

Çalışmanın bir başka değişkeni olan çocukların oyun oynarken tercih ettikleri oyun alanlarına göre sosyal beceri düzeylerinin değişimi Sosyal Anlatımcılık boyutunda en yüksek puan ortalamasının 51,99 ile sokakta oyun oynayan öğrencilere ait olduğu saptanmıştır. Bu anlamda sokakta oynayan öğrenciler daha cana yakın, sosyal ya da herhangi bir konuda sohbeti başlatma ve yönlendirme becerilerine sahiptirler. Topluluk içinde sevilirler ve sempatik görünürler. Grup içinde olmayı severler ve gösterişçi yönlerini yansıtırlar. Sosyal anlatımcılıktaki yüksek puan dışa dönük duygusal olarak tutarlı gruba bağlı ve gözü pek bireylere işaret etmektedir. En düşük puanı ise 48,23 ile spor salonunda oyun oynayan öğrenciler almıştır. Sosyal Duyarlık boyutunda en yüksek puan ortalamasının 45,59 ile yine sokakta oyun oynayan öğrencilere ait olduğu görülmüştür. Sosyal Duyarlık puanı yüksek olan bu öğrenciler sosyal davranışları sergilerken sosyal normlara özen gösterirler ve ortama uygun hareket etme bilincindedirler. Sokakta oyun oynayan öğrenciler bu anlamda iyi bir dinleyici ve izleyicidirler, çünkü sosyal normlar hakkında bilgi sahibidirler. İlgili boyutta

en düşük ortalamanın ise 43,92 ortalama ile evde oyun oynayan öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Sosyal Kontrol boyutunda ise en yüksek puan ortalamasının 53,96 ile sokakta oyun oynayan öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Yine bu anlamda sokakta oyun oynayan öğrenciler herhangi bir sosyal durumda ortama uygun hareket eden, kendinden emin ve sosyal durumlara kolayca ayak uydurabilen bireylerdir. Sempatik, duygusal olarak durağan, atılgan, samimi ve rahattırlar. Ayrıca sokakta oyun oynayan bu öğrenciler sosyal ilişkilerde aktif ve öz güvene sahiptirler. Farklı sosyal rolleri oynayabilirler ve tartışma sırasında kolayca özel tutum ve yönelim alabilirler. Sosyal olarak akıllı ve perspektif sahibidirler. Araştırmamızda, oyun oynama süreleri de dikkate alındığında %56'lık oranın gün içinde 1-2 saat oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ait olduğu görülmektedir. Diğer oranlar ise %20 ile gün içinde yarım saat oyun oynamayı tercih eden öğrencilere, %16 ile gün içinde 2-3 saat oyun oynamayı tercih eden öğrencilere ve %8 ile de gün içinde 3 saatten fazla oyun oynamayı tercih eden öğrencilere aittir. Çalışmanın sonuçları göz önüne alındığında çocukların oyun oynadıkları saat aralıklarının Sosyal Duyarlık ve Sosyal Anlatıcılık alt boyutlarında oyun oynadıkları süre arttıkça beceri düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşılırken, Sosyal kontrol alt boyutunda oyun oynadıkları saat aralığı azaldıkça sosyal kontrol beceri alt boyutu puanı arttığı görülmektedir. Oyunların, bireylerin sosyal becerileri üzerindeki etkileri çeşitli alt boyutlarda, farklılaşmalarının sonuçları değişkenler temel alınarak incelenmiştir. Oyunlar, sosyal yaşamda ve eğitim ortamlarında bireyleri birçok konuda destekleyen bir araçtır. Sosyal hayatlarında kendilerini rahatlıkla ifade edebilen, toplumsal görevleri ve sorumlulukları bilen, toplumsal rollerin bilincine varan ve toplumsal roller üstlenebilen bireylerin yetiştirilmesi sürecinde oyunlar, ebeveynlere ve öğretmenlere yardımcı önemli bir unsurdur. Eğitim sisteminde sosyalleşmeyi artıran sanatsal ve kültürel faaliyetler teşvik edilebilir²⁸.

Sonuç olarak; elde edilen bulgulara göre öğrencilerin sosyal beceri puanları oyunda tercih ettikleri kişi sayısı, oyun oynarken tercih ettikleri oyun alanları ve günde oyun oynama süresi değişkenlerine göre istatistiksel anlamda anlamlı farklılık göstermektedir. Çocuklara sosyal anlamda ve akademik yaşantılarında oyunlarla daha iç içe olma imkânı verilmelidir. Gelişim süreçleri, farklı gelişim alanlarını destekleyecek şekilde oyunlarla desteklenmelidir.

ÖNERİLER

- Çocuklara daha çok oyun imkânı tanınarak sosyal gelişimlerine katkı sağlanabilir.
- Oyun imkânı verilen ve verilmeyen çocukların sosyal gelişim düzeyleri incelenebilir ve bu şekilde oyunun çocuk üzerindeki sosyal gelişim etkisi deneysel olarak ortaya konabilir.
- Çocuklara bireysel oyunlar yerine grup oyunları oynatarak çocukların sosyal gelişimleri daha fazla artırılabilir.
- Çocuklara örgün eğitim esnasında ders konusu öğretimlerinde oyunlardan faydalanılarak çocukta hem akademik başarının hem de sosyal becerinin gelişmesi sağlanabilir.

KAYNAKLAR

1. Özer A., Gürkan C., Ramazanoğlu O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*. 5(6), 67 -79.
2. Varışoğlu B., Şeref İ., Gedik, M., Yılmaz İ. (2013). Türkçe dersinde uygulanan eğitsel oyunlara yönelik tutum ölçeği: Geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*. 6(11), 1060–1081.
3. Yıldız E., Şimşek Ü., Aras H. (2017). Eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin sosyal becerileri, okula ilişkin tutumları ve fen öğrenimi kaygıları üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*. 11(1), 281-400.
4. Piaget J. (1962). *Play, Dreams and imitation in childhood*. Norton. New York.
5. Hazar M. (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Tutubay Yayınları. Ankara.
6. Papatya E. (2012). Otizmli çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Trakya Üniversitesi, Edirne.
7. Çangır M. (2008). İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği). *Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, İstanbul.
8. Bayram E., Özgül E., Kaplan G., Ünal HA., Yapağılı H., Demir K. (1999). *İlköğretimde drama 1 (Öğretmen için)*. MEB Yayınları. Ankara.
9. Akandere M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Nobel Yayıncılık, Ankara.
10. Arslan Y., Bulgu N. (2010). Oyunla toplumsallaşma. *Pamukkale Journal of Sport Science*. 1(1), 8-22.
11. Çubukçu Z., Girmen P. (2010). Beceri gelişiminde oyunların yeri ve okulda oynanan oyunlara ilişkin öğrenci görüşleri. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*, Ankara.
12. Karasar N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayınları. Ankara, 207.
13. Çingı H. (1994). *Örnekleme kuramı*. Hacettepe Üniversitesi Basımevi. Ankara.
14. Yüksel G. (2004). *Sosyal beceri envanteri el kitabı*, Ankara: Asil Yayın Dağıtım.
15. Broadhead P. (1997). Promoting sociability and cooperation in nursery settings. *British Educational Research Journal*. 23, 513-531.
16. Stanley M. (2010). *Çocuk ve beceri*, Ekinoks Yayıncılık. İstanbul.
17. Woolf A. M. (2013). Social and emotional aspects of learning: Teaching and learning or playing and becoming. *pastoral care in education. An International Journal of Personal, Social and Emotional Development*. 31(1), 28-42.
18. Durualp E., Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 39, 160-172.
19. Sağır A. (2010). Sanal ile gerçeklik arasında bir kayboluş: modern zamanlarda çocuğun sosyolojisi. *Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu*. Ankara.
20. Arı R., Hamarta E. (2000). Investigation of social skills and loneliness levels of university students with respect to their personal characteristics. *Selcuk University Journals Faculty of Educations*. 10, 121-134.
21. Şahin C., Yeşil R. (2010). Sınıf öğretmenliği aday öğretmenlerinin sosyal beceri ve empatik eğilim düzeyleri (AEÜ Eğitim Fakültesi örneği). *E-Journal of New Word Sciences Academy*. 5(3), 1197-1212.

22. Özbudak E., Serin, N. (2011) Okul psikolojik danışmanlarının problem çözme ve sosyal beceri düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 41, 302-312.
23. Leff SS., Gullan RL., Paskewich BS., Abdul-Kabir S., Jawad AF., Grossman MA., Munro M., Power. TJ. (2010). An initial evaluation of a culturally adapted social problem-solving and relational aggression prevention program for urban african-american relationally aggressive girls. *Journal of Prevention & Intervention in the Community*. 37, 260-274.
24. Vatandaş C. (2011). Toplumsal cinsiyet ve cinsiyet rollerinin algılanışı. Web sitesi:<http://www.journals.istanbul.edu.tr/iusoskon/article/viewFile/1023006015/1023005539>. [Erişim Tarihi: 11.02.2020].
25. Gezer ED. (2010). Farklı spor branşlarındaki sporcuların sosyal beceri düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ankara.
26. Yıldız E., Şimşek Ü., Ağdaş H. (2017). Eğitsel oyun entegre edilmiş işbirlikli öğrenme modelinin öğrencilerin fen öğrenimi motivasyonları ve sosyal becerileri üzerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*. 18(2), 37-54.
27. Çepikkurt F., Fındık M. (2017). Takım sporu yapanlarla bireysel spor yapanların sosyal beceri düzeylerinin karşılaştırılması. *Uluslararası Spor Egzersiz ve Antrenman Bilimi Dergisi*. 3(2), 55-63.
28. Koç K., Turan M. B. (2018). The impact of cultural intelligence on social skills among university students. *Journal of Education and Learning*. 7(6), 241-249.

