



**OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMUNA DEVAM EDEN ÇOCUKLARA
UYGULANAN DİJİTAL OYUN DESTEKLİ SOSYAL BECERİ
EĞİTİM PROGRAMININ SOSYAL BECERİ KAZANIMINA ETKİSİ**

Adeviye İnci Akyel

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

AĞUSTOS, 2020

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 12 (ay) sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Adeviye İnci
Soyadı : Akyel
Bölümü : Okul Öncesi Eğitimi Bilim Dalı
İmza :
Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı: Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden Çocuklara Uygulanan
Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Sosyal
Beceri Kazanımına Etkisi

İngilizce Adı: Effect Of The Social Skills Training Program Supported With Digital
Games On The Development Of Social Skills Of Children Studying
At Preschool Institutions

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim

Yazar Adı Soyadı: Adeviye İnci AKYEL

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Adeviye İnci AKYEL tarafından hazırlanan “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden Çocuklara Uygulanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Sosyal Beceri Kazanımına Etkisi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Temel Eğitim Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Esra ÖMEROĞLU

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

.....

Başkan: Prof. Dr. Mübeccel GÖNEN

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Hacettepe Üniversitesi

.....

Üye: Dr. Öğr. Üyesi Aysel TÜFEKCİ AKCAN

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

.....

Tez Savunma Tarihi: 22/07/2020

Bu tezin Temel Eğitim Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

Hayallerime

TEŞEKKÜR

Çalışmamın her aşamasında akademik bilgi ve tecrübeleri ile bana ışık olan, beni cesaretlendiren ve motive eden, desteğini her zaman hissettiren, akademik yönünü örnek aldığım çok değerli danışman hocam Prof. Dr. Esra ÖMEROĞLU'na sevgi ve saygılarımla teşekkürlerimi sunarım.

Lisans eğitimime başladığım günden beri hem akademik yaşantıma hem de ben olmama büyük katkı sağlayan, rehberliğini, görüş ve önerilerini her zaman benimle paylaşan değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Aysel TÜFEKÇİ AKCAN'a sonsuz teşekkürler.

Yüksek lisans eğitimim boyunca derslerine katılma şansı bulduğum hocalarıma katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Bu çalışmanın uygulama aşamasını gerçekleştirebilmem için bana en büyük yardımı yapan, ulaşım desteği sağlayan çalışma arkadaşlarıma teşekkürü bir borç biliyorum.

Dünyaya geldiğim andan itibaren attığım her adımda yanımda olan, sevgi ve desteklerini her zaman hissettiren bu zorlu süreçte stresime ve heyecanıma ortak olan canım aileme sevgi ile teşekkür ediyorum.

Benim en büyük destekçim, iyi günde kötü günde her zaman yanımda olduğunu hissettiğim, huzur kaynağım eşime tüm kalbimle teşekkür ederim.

**OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMUNA DEVAM EDEN ÇOCUKLARA
UYGULANAN DİJİTAL OYUN DESTEKLİ SOSYAL BECERİ
EĞİTİM PROGRAMININ SOSYAL BECERİ KAZANIMINA ETKİSİ
(Yüksek Lisans Tezi)**

Adeviye İnci Akyel
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Ağustos, 2020

ÖZ

Bu araştırma okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklara uygulanan dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının sosyal beceri kazanımına etkisini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı geliştirilmiştir. Araştırma ön test-son test, kontrol gruplu yarı deneysel desende gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim öğretim yılında Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir ilkokulun iki ana sınıfına devam eden deney grubunda 25, kontrol grubunda 24 olmak üzere 49 çocuk oluşturmaktadır. Deney grubuna araştırmacı tarafından geliştirilen Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı haftada iki gün olacak şekilde sekiz hafta süresince uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak; çocukların ve ailelerin demografik özelliklerine yönelik bilgi elde etmek amacıyla “Kişisel Bilgi Formu”, çocukların sosyal becerilerini belirlemek amacıyla “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” kullanılmıştır. “Kişisel Bilgi Formu” ve “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” eğitim programı uygulanmadan önce deney ve kontrol grubuna ön test olarak sınıf öğretmenleri tarafından doldurulmuştur. Deney grubuna sekiz haftalık eğitim programının uygulanmasının ardından deney ve kontrol gruplarına son test olarak “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” sınıf öğretmenleri tarafından tekrar doldurulmuştur. Son test uygulanmasından üç hafta sonra verilen eğitimin kalıcılığını belirlemek için deney grubuna kalıcılık testi yapılmıştır. Çocukların ve ailelerin demografik özelliklerine ilişkin dağılımlar frekans ve yüzde değerleri olarak verilmiştir. Dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programına katılan çocuklara uygulanan eğitim

programının etkisini belirlemek için verilerin dağılımı normal olmadığından Mann-Whitney U Testi ve Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda hazırlanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının çocukların sosyal becerileri kazanımlarını pozitif yönde etkilediği ve bu etkinin kalıcı olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler : Dijital oyun, sosyal beceriler, sosyal beceri eğitimi, okul öncesi eğitim
Sayfa Adedi : 83
Danışman : Prof. Dr. Esra Ömeroğlu

**EFFECT OF THE SOCIAL SKILLS TRAINING PROGRAM
SUPPORTED WITH DIGITAL GAMES ON THE DEVELOPMENT
OF SOCIAL SKILLS OF CHILDREN STUDYING AT PRESCHOOL
INSTITUTIONS
(Master's Thesis)**

**Adeviye İnci Akyel
GAZİ UNIVERSITY**

GRADUATE INSTITUTE OF EDUCATIONAL SCIENCES

August, 2020

ABSTRACT

This research was conducted for the purpose of exploring the effect of ‘Social Skills Training Program Supported With Digital Games’ on the development of social skills of children studying at preschool institutions. ‘Social Skill Training Program Supported With Digital Games’ was developed within the context of this research. The research was performed using quasi-experimental design applied as pre-test and post-test with control group. The study group is comprised of 49 children studying in the school year of 2018-2019 at two preschool classes of an elementary school affiliated with the Ministry of National Education of Turkey. The class with 25 children makes up the experimental group whereas the control group is the class with 24 children. ‘Social Skills Training Program Supported With Digital Games’ which was developed by the researcher was applied to the experimental group for two days per week during eight consecutive weeks. In the research, as the data collection tool, ‘Personal Information Form’ was used for obtaining data on children’s and their families’ demographic characteristics and ‘Teacher Form of the Preschool Social Skills Assessment Scale (PSSAS)’ was utilized for identifying children’s social skills. Prior to the application of the training program, ‘Personal Information Form’ and ‘PSSAS Teacher Form’ were filled in as pre-test by the teachers of each class representing experimental group and control group. After the application of the training program to the experimental group for eight weeks, ‘PSSAS Teacher Form’ was filled in again as post-test by the teachers of each class representing experimental group and control group. After three weeks following the implementation of pos-test, the permanency test

was applied to the experimental group in order to find out the permanency of the training program which was offered to the experimental group. In the study, children's and their families' demographic characteristics were expressed as frequencies and percentages. In order to identify the effect of the educational program applied to children participating in 'Social Skills Training Program Supported With Digital Games', Mann-Whitney U Test and Wilcoxon Signed-Rank Test were used as the data were not normally distributed. At the end of the research, it was discerned that 'Social Skills Training Program Supported With Digital Games' which was prepared in the context of the research had positive effect on the attainment of social skills by children and this effect was permanent.

Keywords : Digital game, social skills, social skills education, pre-school education
Page Numbers : 83
Supervisor : Prof. Dr. Esra Ömeroğlu

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xvi
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Önemi	5
1.4. Varsayımlar	6
1.5. Sınırlılıklar.....	6
1.6. Tanımlar.....	6

BÖLÜM II.....	8
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	8
2.1. Sosyal Beceri	8
2.2. Sosyal Becerilerin Sınıflandırılması	9
2.3. Okul Öncesi Dönemde Sosyal Becerilerin Önemi	12
2.4. Okul Öncesi Dönemde Sosyal Becerilerin Gelişimi	14
2.5. Dijital Oyun	15
2.5.1. Aksiyon Oyunları.....	17
2.5.2. Platform Oyunları.....	17
2.5.3. Macera Oyunları.....	17
2.5.4. Yarış Oyunları.....	17
2.5.5. Spor Oyunları.....	17
2.5.6. Strateji Oyunları.....	17
2.5.7. Rol Yapma Oyunları	18
2.5.8. Tahta Kart Oyunları	18
2.5.9. Puzzle Oyunları.....	18
2.5.10. Benzeşim Oyunları.....	18
2.6. Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyunlar	19
2.7. Dijital Oyunların Eğitsel Amaçlı Kullanımı	20
2.8. İlgili Araştırmalar	21
2.8.1. Sosyal Beceriler ile İlgili Araştırmalar	21
2.8.2. Dijital Oyunlar ile İlgili Araştırmalar	27
BÖLÜM III	34
YÖNTEM.....	34
3.1. Araştırma Modeli	34
3.2. Çalışma Grubu	34

3.2.1. Çalışma Grubuna Ait Demografik Bilgilere İlişkin Veriler	35
3.2.2. Çalışma Grubunda Yer alan Çocukların Anne ve Babalarının Öğrenim Düzeylerine Yönelik Bilgilere İlişkin Veriler	37
3.3. Veri Toplama Araçları	37
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	37
3.3.2. Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu	38
3.4. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı.....	40
3.5. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Pilot Çalışması.....	43
3.6. Veri Toplama Araçları ve Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Uygulanması	43
3.6.1. Ön Testin Uygulanması.....	43
3.6.2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Uygulanması	44
3.6.3. Son Testin Uygulanması.....	47
3.6.4. Kalıcılık Testi Uygulaması	47
3.7. Verilerin Analizi	47
BÖLÜM IV	49
BULGULAR VE TARTIŞMA	49
4.1. Normallik Varsayım Testine (Shapiro – Wilks Testi) İlişkin Bulgular	49
4.2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların Sosyal Beceri Düzeyleri Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular.....	51
4.2.1. Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED –Öğretmen Formundan Elde Ettikleri Ön Test Puanlarına İlişkin Bulgular	51
4.2.2. Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED-Öğretmen Formundan Elde Ettikleri Son Test Puanlarına İlişkin Bulgular.....	53

4.2.3. Deney Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED-Öğretmen Değerlendirme Formu Ön Test Son Test Puanları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular	56
4.2.4. Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED-Öğretmen Değerlendirme Formu Ön Test Son Test Puanları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular	59
4.3. Deney Grubunda Yer alan Çocuklara Ait OSBED-Öğretmen Formu Kalıcılık Puanlarına İlişkin Bulgular.....	62
BÖLÜM V	64
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	64
5.1. Normallik Varsayım Testine İlişkin Sonuçlar	64
5.2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Çocukların Sosyal Becerilerine Etkisine İlişkin Sonuçlar	64
5.3. Öneriler	65
5.3.1. Eğitimcilere Yönelik Öneriler.....	65
5.3.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	66
KAYNAKLAR.....	67
EKLER	75
EK-1. Kişisel Bilgi Formu	76
EK-2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Haftalara Göre Kazanım ve Gösterge Planı	77
EK-3. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Kazanım Göstergelerin Oyunlardaki Dağılımı.....	81
EK-4. Etkinlik Hafta Dağılımı	83

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Deney ve Kontrol Grubundaki Çocukların Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımı</i>	36
Tablo 2. <i>Çalışma Grubunda Yer Alan Çocukların Anne ve Babalarının Öğrenim Düzeylerine İlişkin Verilerin Dağılımı</i>	37
Tablo 3. <i>Sosyal Becerilerin Oyunlara Göre Dağılımı</i>	42
Tablo 4. <i>Normallik Varsayım Testi (Shapiro-Wilks Testi) Sonuçları</i>	50
Tablo 5. <i>Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Ön Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma</i>	51
Tablo 6. <i>Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Son Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma</i>	54
Tablo 7. <i>Deney Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma</i>	57
Tablo 8. <i>Kontrol Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma</i>	60
Tablo 9. <i>Deney Grubundaki Çocukların OSBED-Öğretmen Formu Ait Son Test ve Kalıcılık Puanlarının Wilcoxon İşaret Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma</i>	62

ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 1.</i> Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Ön Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçları Karşılaştırılması.....	52
<i>Şekil 2.</i> Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Son Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçların Karşılaştırması.....	54
<i>Şekil 3.</i> Deney Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçları Karşılaştırması.....	57
<i>Şekil 4.</i> Kontrol Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçları Karşılaştırması.....	60
<i>Şekil 5.</i> Deney Grubundaki Çocukların OSBED-Öğretmen Formu Ait Son Test ve Kalıcılık Puanlarının Wilcoxon İşaret Testi Sonuçları Karşılaştırması.....	62

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
MEGEP	Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi
OSBEP	Okul Öncesi Sosyal Beceri Eğitim Destek Projesi
OSBED	Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği

BÖLÜM I

GİRİŞ

İletişim kurma, ilişkiyi başlatma ve sürdürme, kendini tanıtmak, selamlaşma, kendini yönetebilme, arkadaş edinme, kurallara uyma, karar verme gibi temel, insan yaşamını şekillendiren beceriler olan sosyal becerilerin erken çocukluk yıllarında kazanılması önem taşımaktadır. Sosyal becerilerin kazandırılması için farklı yöntemler kullanılabilmektedir. Zamanla teknolojiye gelişmelerin yansımaları ile çağdaş eğitim anlayışına yeni eğitim materyalleri eklenmiştir. Bunlardan bir tanesi de dijital oyunlardır. Zengin içeriğe sahip olan dijital oyunlar etkileşim sağlaması, kolay erişim imkânı sunması ile beraber çok sayıda oyun çeşidi barındırması bakımından iyi bir kaynak olarak görülmektedir. Farklı yöntemlerle kazandırılabilen sosyal beceriler için de yeni bir yöntem olarak düşünülmektedir.

1.1. Problem Durumu

İnsan, dünyaya gelmesiyle beraber diğer insanlarla etkileşim içerisine girer. Sosyal gelişim süreci içerisinde yaşam boyu devam eden bu etkileşimin sağlıklı bir şekilde sürdürülebilmesi için bireyin bazı becerileri kazanması gerekmektedir. Kazanılması gereken bu beceriler, bireyin içinde bulunduğu topluma uyumunu ve toplumun bir parçası olabilmesini sağlayan sosyal becerilerdir.

Sosyal beceriler; çevre ve diğer kişiler ile olumlu etkileşimi destekleyen, bireyin yaşamını şekillendiren ve tüm yaşamı boyunca gerekli olan iletişim kurmayı, problem çözme, karar vermeyi, kendini yönetmeyi, ilişkileri başlatmayı ve sürdürmeyi sağlar (Alisinanoğlu & Özbey, 2011, s. 9; Lynch & Simpson, 2010, s. 3; Stanley, 2009, s. 25).

Sosyal gelişim ve sosyalleşme süreci doğum ile başlayıp yaşam boyunca devam etmesine rağmen; sosyal becerilerin çoğu erken çocukluk yıllarında kazanılmakta ve yaşamın ileriki

yıllarının temelini oluşturarak tüm yaşamı etkilemektedir. Bundan dolayı sosyal becerilerin okul öncesi dönemde kazanılması önemli görülmektedir (Gander & Gardiner, 2004, s. 297; Lynch & Simpson, 2010, s. 3).

Sosyal beceriler okul öncesi dönemde kazanıldığında, tüm gelişimsel alanları destekleyerek pozitif etkileri olurken, bu dönemde sosyal beceri yetersizliği görüldüğünde; problem davranışlar, sosyal ilişkilerde yetersiz olma gibi olumsuz etkilere yol açmaktadır. Bu olumsuz etkiler hem çocukluk yıllarında hem de yaşamın ileriki yıllarında bireyi etkilemektedir. Sosyal beceri eksikliği görülen çocuklarda; saldırganlık, suça yönelme, okula karşı olumsuz tutum, davranış problemleri, korku, endişe, içe kapanma ve insanlardan uzak durma davranışları gibi tüm yaşamı etkileyecek olumsuz davranışlar görülebilmektedir (Alisinanoğlu & Özbey, 2011, s. 25-26; Çetin, Bilbay & Kaymak, 2003; Stanley, 2009, s. 25-26). Bu nedenle erken çocukluk yıllarında çocuklara sağlanan günlük yaşam deneyimleri ve eğitim imkânları ile çocukların sosyal beceri gelişimlerinin desteklenmesi önem taşımaktadır.

Çocuklardaki sosyal beceriler en çok oyun içerisinde desteklenebilir. Bu oyun ortamları da düzenli ve planlı eğitim programıyla gerçekleşir. Bu nedenle okul öncesi eğitim içerisinde sosyal becerileri desteklemeye yönelik çeşitli araçlarla ve eğitim materyalleriyle desteklenen eğitim programlarının verilmesi önerilmektedir.

Okul öncesi eğitimde kullanılan materyallerden birisi de dijital oyunlardır. Dünyadaki ve teknolojiye yeni gelişmeler, oyunda da yeni bir kavram olan, dijital oyun kavramını ortaya koymuştur.

Dijital oyunlar; teknolojinin zengin uyarıcıları ile donatılmış, ara yüz uygulamaları aracılığıyla etkileşim sağlanan oyunlardır (Bozkurt, 2014; Çetin, 2013, s. 2).

Teknolojiye hızlı değişimler elektronik cihazlara da yeni özellikler katmış hatta yeni cihazların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Günümüzde yaygın olarak kullanılan akıllı telefonlar, tabletler teknolojinin getirdiği yeni cihazlardır. Akıllı telefon ve tabletlerin bu denli yaygınlaşmış olması ve kolay erişim sağlanması, çocukları çok erken yıllardan itibaren teknoloji ile karşılaştırmış ve onları teknolojinin kullanıcıları haline getirmiştir. Birçok kişinin eğlence amacıyla ürettiği, teknolojinin zengin uyaranları ile tasarlanmış dijital oyunların, kolay bir şekilde akıllı telefon ve tabletler içerisine yüklenebilmesi de çocukların dijital oyunlarla karşılaşmasını kaçınılmaz bir hale getirmiştir (Bozkurt, 2014, s.

1; Edwards, 2018, s. 1; Hollaway, Green & Stevenson, 2015, s. 1; Işıkoğlu Erdoğan vd., 2018).

Dijital oyunlar başlangıçta eğlence amaçlı olarak üretilmiştir. Ancak sahip olduğu özellikler ve yaygın kullanımı düşünüldüğünde, dijital oyun kullanımının olumlu yöne dönüştürülmesini ve eğitsel amaçlı kullanılabileceğini akla getirmiştir. Özellikle erken çocukluk yıllarında kazandırılması beklenen hedefler soyut ve anlaşılması zor olduğunda, karmaşık, analiz ve sentez gerektiren strateji geliştirilmesi gereken yerlerde yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Bu eğitsel amaçlı kullanım çocuklara oyun temelli öğrenmeler sunmasının yanı sıra aktif katılım ve etkileşim barındırması ile olumlu sonuçlar sağlamaktadır (Çetin, 2013, s. 2-22).

Okul öncesi dönemde sosyal beceri ve dijital oyunlarla ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında:

Durualp ve Aral (2010), oyun temelli sosyal beceri eğitiminin altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine olan etkisini inceledikleri araştırmalarında oyun temelli eğitim programının sosyal becerileri kazandırmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aksoy (2014), anasınıfına devam eden çocuklara hikâye anlatma temelli ve oyun temelli sosyal beceri eğitiminin sosyal becerilere etkisini incelediği araştırmasında eğitimin çocukların sosyal becerilerini geliştirmede olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşmıştır. Kovess-Masfety ve arkadaşlarının (2016), video oyunlarına ayrılan vakit ile çocukların ruh sağlığı, bilişsel ve sosyal becerisiyle olan ilişkilerini incelemek amacıyla yaptıkları araştırmalarında video oyunu kullanımının ruh sağlığı sorunlarının artışıyla ilişkili olmadığı, tam tersine video oyunlarına ilgili olan çocukların; akran ilişkileri problemlerinde koruyucu bir unsur olduğu görülmüştür. Lawrence (2018); dijital oyunlar aracılığı ile beş yaş çocuklarının sosyal etkileşimlerini gözlemlemek amacıyla yaptığı araştırmasında; ipad ile oynarken ve çocuklar ekrana bakarken birbirlerinden ayrı olmadıkları, birbirleri ile etkileşime girip konuştukları, oynadıkları, hayal ettikleri görülmüş, ipadlerin sosyal etkileşime davet ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Tecen (2018), okul öncesi çocukların ses farkındalığının geliştirilmesinde teknoloji kullanımının etkililiğinin incelediği bir tablet oyunu, çalışma sayfası ve okuma yazmaya hazırlık akademik başarı testi kullandığı deneysel çalışmasında kullandığı yöntemin çocukların ses farkındalığını geliştirmede etkili olduğu görülmüştür.

Sosyal beceriler ile ilgili yapılan araştırmalara bakıldığında; sosyal becerilerin oyun temelli, hikâye anlatma temelli sosyal beceri eğitim programları ve sosyal beceri eğitim programları ile kazandırıldığı görülmüştür.

Dijital oyunlar üzerine yapılan arařtırmalara bakıldığında; dijital oyunların ses farkındalığını kazandırmada etkili olduđu ve dijital oyunların çocukların akran etkileřimine, ruh sađlıklarına ve sosyal etkileřimine olan etkileri üzerine durulmuřtur.

Bu bilgiler dođrultusunda sosyal becerilerin eđitim yolu ile kazandırılabilirdiđi g r lmektedir. Ayrıca dijital oyunların da eđitimsel amala kullanıldığında olumlu sonulara ulařıldığđı g zlenmiřtir. Ancak dijital oyunların eđitsel amalı kullanımlarının sınırlı olduđu g r lmektedir. İlgili literat r incelendiđinde T rkiye’de ve yurt dıřında okul  ncesi d nem ocuklarının dijital oyunlar yoluyla sosyal becerilerin kazandırılmasına y nelik alıřmaya rastlanmamıřtır. Halbuki dijital oyunlar eđitsel bir ara olarak kullanılarak ocukların bir ok beceri geliřimine yardımcı olabildiđi gibi, sosyal beceri geliřiminde de etkili olabilir. Daha  nce bu alanda alıřmanın yapılmamıř olması problem durumu olarak g r lmektedir. Bu alıřmada da sosyal becerilerin dijital oyunlar desteđi ile kazandırılması ve ocukların yeni uyarıcılar karřısındaki beceri artıřının ortaya konulması d ř n lmektedir.

1.2. Arařtırmanın Amacı

Yirmi birinci y zyılda hızla geliřen teknoloji, artık yařantımızın her alanında yer almaktadır. Bu y zyılın getirisi olarak okul  ncesi d nemde de teknolojinin yaygın kullanıldığđı g r lmektedir. Teknolojinin geliřmesi ile beraber okul  ncesi eđitim kurumlarında; eđitim ortamlarında, eđitsel materyallerde ve eđitim s relerinde deđiřiklikler meydana gelmiřtir. Okul  ncesi eđitim kurumlarında robotik ve kodlama gibi yeni teknolojiler varken bir de dijital oyunlar ortaya ıkmıřtır. Dijital oyunlar zengin ierikler ile oyunu bir araya getirmesiyle ocukların elinden d ř rmediđi bir materyal haline gelmiřtir (Bozkurt, 2014; Hollaway, Green & Stevenson, 2015, s. 1). Farklı amalarla kullanılabilen dijital oyunların, eđitsel amalı kullanımda da etkili bir ara olacađı d ř n lmektedir.

Birok becerinin kazanıldığđı erken ocukluk yıllarında ocuđun sosyal yařama ve evresine uyumunu sađlayan sosyal becerilerin kazanılması b y k  nem tařımaktadır (Alisinanođlu &  zbey, 2009, 25-26). Bu d nemde ocuklara eřitli beceriler kazandırılabilir. Kazandırılacak becerilerden biri de sosyal becerilerdir. Dijital oyunlar aracılıđı ile okul  ncesi d nem ocuklarına farklı beceri kazandırılabilir. Bu y nden sosyal becerilerin de dijital oyunlar ile kazandırılabilir d ř n lmektedir.

Buradan hareketle bu araştırmanın amacı; okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklara uygulanan dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının sosyal beceri kazanımına etkisini incelemektir. Bu amaca göre şu sorulara cevap aranmıştır:

1. Dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının çocukların sosyal beceri kazanımına etkisi nasıldır?
2. Dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının kalıcılığa etkisi nasıldır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Birçok beceriyi içinde barındıran sosyal beceriler bireyin sosyal hayata olan uyumunu sağlamaktadır. Bu beceriler; ilişkiyi başlatma ve sürdürme, dinleme, konuşma ve konuşmayı sürdürme, kendini ifade etme, kendini ve başkalarını tanıma, teşekkür etme, özür dileme, iltifat etme, selamlaşma ve vedalaşma, nezaket kurallarına dikkat etme gibi iletişim becerileri; duygularını anlama ve ifade etme, duygularını kontrol edebilme, stres ve heyecan durumları ile başa çıkabilme gibi duyguları yönetme becerileri; soru sorma ve cevap verme, düşüncelerini ifade edebilme, plan yapabilme ve karar verme gibi akademik becerileri ve işbirliği, paylaşma, yardımlaşma yapabilme, akran gruplarına katılma ve akranlarını oyuna davet edebilme, gibi akran ilişkilerine yönelik becerilerdir. Tüm yaşamı etkileyen bu becerilerin yaşamın ilk yılları olan okul öncesi dönemde kazanılması önemlidir (Alisinanoğlu & Özbey, 2011, s.9; Akkök, 1999, s. 22-23; Stanley, 2009, s. 30-31).

Sosyal beceriler çeşitli eğitimlerle kazandırılabilir. Bu eğitsel amaçlı kullanımlardan biri de dijital oyunlardır. Dijital oyunlar bir ara yüz aracılığı ile aktif etkileşim sunabilen platformlardır. Dijital oyunların çocukların öğrenmelerinde etkili olan, en önemli yöntemlerden biri olan oyunu içinde barındırması, etkileşime dayalı olması ve zengin uyaranla beraber çeşitli içerik sunması eğitim alanında kullanılmasının önemli olacağını düşündürmektedir

Bu araştırmada dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklara sosyal becerileri kazandırıp kazandırmadığını ortaya koyması yönünden önemli görülmektedir. Araştırma bu yönde yapılacak yeni bir çalışma olmasından dolayı da önemlidir. Ayrıca hazırlanan eğitim programı ile dijital oyunların planlı bir şekilde etkisinin incelenmesi açısından da önem taşımaktadır.

Yine bu arařtırmada dijital oyunlar bir eęitim materyali olarak sunulmaktadır. Bu arařtırma ile dijital oyunların eęitsel amalı kullanılarak eęitim ortamına tařınması, arařtırmanın sonucunda ęretmenlere verilen neriler ile dijital oyunların eęitime dahil edilmesi aısından nemlidir.

Bu bakımlardan alıřmanın arařtırmacılara ve ęretmenlere katkıda bulunacaęı dřnlmektedir.

1.4. Varsayımlar

Bu arařtırmanın varsayımları ařaęıda belirtilmiřtir. Bu varsayımlara gre;

- Kullanılan veri toplama aralarının geerli ve gvenilir olduęu,
- ęretmen tarafından doldurulan Kiřisel Bilgi Formu’nun ve “Okul ncesi Sosyal Beceri Deęerlendirme leęi-ęretmen Formu” OSBED’e ęretmenlerin verdięi cevapların gereęi yansıttıęı varsayılmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu arařtırma;

- Gaziantep ilinin řehitkamil ilesindeki okul ncesi eęitim kurumuna devam eden, normal geliřim gsteren ve planlı bir sosyal beceri eęitimi almamıř ocuklarla,
- Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eęitim Programı iin hazırlanmıř olan etkinliklerle,
- “Kiřisel Bilgi Formu” ndan elde edilen verilerle,
- “Okul ncesi Sosyal Beceri Deęerlendirme leęi-ęretmen Formu” OSBED’den elde edilen verilerle,
- Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eęitim Programının verildięi 2018-2019 eęitim ęretim yılı ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Sosyal Beceri: Sosyal gereklilikleri yerine getirebilmeyi saęlayan, bireyin dięer insanlarla olan iliřkisi ve evresi ile olan uyumunu ieren, empati, grup etkinliklerine katılma, yardımseverlik, iletiřim kurma, fikir yrtme becerileri, duygulara ynelik beceriler, plan

yapma, problem çözüme, saldırgan davranışlar ile başa çıkabilme becerileridir (Ceylan, 2009; Lynch & Simpson, 2010, s. 3; Stanley, 2009, s. 30-31).

Dijital Oyun: Oyun amacıyla dijital teknolojinin kullanılması ile programlanmış, görsel ortamlar aracılığı ile kullanıcıya içerik sunabilen, yapay zekâyâ karşı tek başına ya da birden fazla kişi ile oynanabilen oyunlardır (Bozkurt, 2014; Çetin, 2013, s. 2; Marsh et al, 2016).

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Sosyal Beceri

Çevresindekilerle etkileşim halinde olan insan, yaşam süreci boyunca bulunduğu çevreye uyum sağlamak için çabalar. Sosyal gelişim; yaşanan toplumun kurallarına ve beklenenlerine karşı duyarlılık geliştirerek diğer bireyler ile uyum içinde yaşama süreci ve bu süreç içinde kişinin geçirdiği değişimlerdir. Bundan dolayı sosyal gelişim insan yaşamında önemli yer tutmaktadır. Sosyalleşme; yaşanan toplumun inançlarının, tutumlarının ve beklenen davranışların karşılandığı, topluma olan uyumu sağlayarak bireyi toplumun parçası haline getiren süreçtir (Bacanlı, 1999, s. 1; Bak, 2011, s. 207; Bayhan San & Artan, 2011, s. 237-238; Gültekin Akduman, 2015, s.189).

Yaşamın ilk yıllarında birçok beceri kazanılmaktadır. Bu kazanılması beklenen, temel bilgi ve becerilerden biri de sosyal becerilerdir. Kişilerin toplum içindeki olumlu etkileşimini sağlayan sosyal beceriler, tüm bireylerin kazanmaya ihtiyaç duyduğu becerilerdir ve sosyal gelişimin bir parçası olarak görülmektedir. Sosyal beceriler çevre ve diğer kişilerle olumlu etkileşimi desteklemektedir (Bak, 2011, s. 206-207; Lynch & Simpson, 2010, s. 3; Stanley, 2009, s. 25).

Sosyal beceriler üzerine yapılmış çeşitli tanımlamalar bulunmaktadır. Bu tanımlara bakıldığında; Gresham ve Elliott (1993, s. 139) sosyal becerileri; kişilerin çevresindeki insanlarla iletişim kurmasını ve olumsuz geri bildirimlerden kaçınmayı sağlayan sosyal olarak kabul görebilir davranışlar olarak tanımlamıştır.

Wilson ve Sabee (2003) sosyal becerileri bireyin sosyal gereklerini yerine getirmek için kullandığı yol olarak görmektedir.

McFall (1982)'de benzer şekilde sosyal becerileri toplum tarafından bireye yüklenen rolleri, sorumlulukları gerçekleştirirken gösterdiği davranışlar olarak tanımlamaktadır.

Stanley (2009, s. 29)'a göre sosyal beceriler; karar verme, iletişim kurma, problem çözme, kendini yönetebilme, olumlu sosyal ilişkileri başlatma ve sürdürmeyi sağlayan becerileri içerirken; Lynch ve Simpson (2010, s. 3)'a göre empati, grup etkinliklerine katılma, yardımseverlik, iletişim kurma, fikir yürütme ve problem çözme gibi becerileri içinde barındıran kişiler arası ve çevre ile olan olumlu etkileşimi teşvik eden davranışları içermektedir.

Bir başka tanımlama yapan Marlowe sosyal becerileri; kişinin kendisinin ve diğerlerinin duygularını ve davranışlarını anlayarak buna uygun şekilde davranmasını içermek olarak tanımlamıştır. (Marlowe, 1986'dan aktaran Karateke, 2016).

Sosyal beceri tanımlamalarına bakıldığında aralarında benzerlikler ve farklılıklar olduğu görülmektedir. Her bir tanım farklı bir noktaya odaklanmış olsa da sosyal becerilerin sosyal ilişkileri etkilediği görüşü tüm tanımlarda yer almaktadır.

2.2. Sosyal Becerilerin Sınıflandırılması

Sosyal becerilerin sınıflandırılmasına bakıldığında farklı sınıflandırmalar olduğu görülmektedir.

Calderalla ve Merrel (1997) sosyal becerileri beş başlıkta ele alarak; akranlarla ilişkili beceriler, kendini kontrol etme becerileri, akademik beceriler, uyma becerileri ve atılganlık becerileri olarak sınıflandırmıştır.

Akranlarla ilişkili beceriler; arkadaşlarını takdir etme, arkadaşlarından ihtiyaç duyduğunda yardım isteme ve yardım etme, arkadaşlarını oyuna davet etme, konuşma, tartışmalara katılma, arkadaşlarının hakkını savunma, liderlik rolü üstlenme, kolay arkadaşlık kurma ve espri anlayışına sahip olma, arkadaşlarının duygularına duyarlı olma davranışlarından oluşmaktadır.

Kendini kontrol etme becerileri; kurallara uyma, kızgınlığını kontrol etme, sırasını bekleme, problem durumunda sakin kalma, başkalarıyla uzlaşma, başkalarının eleştirilerini kabul davranışlarıdır.

Akademik beceriler; yönergeler uyma, bağımsız olarak çalışabilme, boş zamanlarını uygun bir şekilde kullanma, ihtiyaç duyduğunda yardım isteme becerileridir.

Uyma becerileri, kuralları takip etme, yönergeler uyma, paylaşma, sorumluluklarını yerine getirme, yapıcı eleştiriye uygun tepki verme becerilerini içermektedir.

Atılganlık becerileri; arkadaşlarını oyuna davet etme, başkalarıyla konuşmak için girişimde bulunma, kendisi için güzel şeyler yapma ve söyleme, kurallara uyma, yeni insanlarla tanıştığında kendini tanıtmak, duygularını ifade etme, gruba uygun şekilde katılma davranışlarını kapsar.

Goldstein ve arkadaşları sosyal becerileri; başlangıç sosyal beceriler, ileri sosyal beceriler, duygularla başa çıkma becerileri, saldırganlığa alternatif becerisi, stresle başa çıkma becerisi ve planlama becerileri olmak üzere altı başlıkta sınıflandırmıştır (Goldstein, Sprafkinn, Gershaw, Klein,1980'den aktaran Bacanlı,1999).

Başlangıç sosyal becerileri; başkaları ile konuşma ve konuşmayı başlatma, dinleme, kendini ve başkalarını tanıtmak gibi becerilerini içermektedir.

İleri sosyal becerileri kategorisini; yönerge verme ve yönergelere uyma, özür dileme, yardım isteme ve başkalarını ikna etme becerileri oluşturmaktadır.

Duygularla başa çıkma becerileri; duygularını bilme, anlama ve ifade etme, başkalarının duygularını anlama, öfke ve korku ile başa çıkma gibi becerileri içermektedir.

Saldırganlığa alternatif becerisi; kavgadan uzak durma, izin isteme, hakları savunma, kendini kontrol gibi becerilerdir.

Stresle başa çıkma becerileri; istenilmeyen bir durumla karşılaşıldığında başa çıkabilme, yalnız kalma ile başa çıkabilme, zor ve zıt konuşmaya hazır olma, arkadaşını savunma, grup içi baskı ile başa çıkma, şikâyet etme ve şikâyete cevap verme gibi becerilerden oluşmaktadır.

Planlama becerileri içerisinde; karar verme, hedef belirleme, bilgi toplama, bir konu üzerine dikkatini verme gibi becerileri barındırmaktadır (Goldstein, Sprafkinn, Gershaw, Klein,1980'den aktaran Bacanlı,1999).

Gresham ve Elliot (2008), sosyal becerileri yedi başlıkta sınıflandırmışlardır. Bunlar; iletişim becerileri, işbirliği yapma, kendini ifade etme, sorumluluk alma, empati kurabilme, kendini kontrol etme ve grupla hareket etme becerileridir.

İletişim becerileri; konuşma esnasında sırasını bekleme, göz teması kurma, uygun ses tonunda konuşma, uygun beden dili ve mimik kullanma, teşekkür etme ve lütfen gibi ifadeleri kullanmadır.

İşbirliği yapma becerileri; işbirliği yapma, paylaşma, kurallara uyma gibi becerilerdir.

Kendini ifade etme becerisi; iletişimi başlatma, kendini tanıtmaya, sorulara cevap verme becerileridir.

Sorumluluk alma becerisi; kendine ait eşyalara ve yaptığı işe önem verdiğini gösterme, yetişkinlerle iletişim yeteneğini göstermedir.

Empati kurabilme becerisi; başkalarının duygu ve düşüncelerine saygı duyma, başkalarıyla ilgilendiğini göstermedir.

Grupla birlikte hareket etme becerisi; yapılan aktivitelere katılma ve diğerlerini oyuna davet etme, konuşmayı başlatma, başkaları ile iletişime halinde olmaktır.

Kendini kontrol etme becerisi; anlaşmazlık durumunda durumlarda uzlaşma sağlamaktır.

Stanley'e göre sosyal beceriler; ilişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri, grupla bir iş yürütme becerileri, duygulara yönelik beceriler, saldırgan davranışlar ile başa çıkma becerileri, plan yapma ve problem çözme becerileri olarak beş başlıkta sınıflandırılmıştır (Stanley, 2009).

İlişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri; göz teması kurma, konuşmayı başlatma ve sürdürme, soru sorma, yönerge verme ve ona uyma, gruba katılma, başkalarını tanıtmaya, özür dileme, teşekkür etme, ikna etme gibi becerileri içermektedir.

Grupla bir iş yürütme becerisi; grupla iş birliği yapma, sorumluluklarını yerine getirme, haklara saygılı olma, sıra bekleme, başkalarının düşüncelerini anlamaya çalışma ve bir fikir üretme becerilerini kapsamaktadır.

Duygulara yönelik beceriler; kendinin ve başkalarının duygularını anlama ve ifade etme, korku ile başa çıkabilme, olumlu ve olumsuz duygularını ifade edebilme gibi becerilerden oluşmaktadır.

Salırganan davranışlar ile başa çıkma becerileri; izin isteme, paylaşma, başkalarına yardım etme, uzlaşma, hakkını koruma ve savunma, alay etme ile başa çıkma gibi becerileri içermektedir.

Bir iş için yoğunlaşma, karar verme, amaç oluşturma bilgi toplama gibi beceriler plan yapma ve problem çözme becerilerini oluşturmaktadır (Stanley, 2009, s. 30-31).

Akkök (1999)'a göre sosyal beceriler; ilişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri, bir işi yürütme becerileri, duygulara yönelik beceriler, saldırgan davranışlar ile başa çıkmaya

yönelik beceriler, stres durumu ile başa çıkma becerileri ve plan yapma ve problem çözme becerileri olarak altı grupta sınıflandırılmıştır.

İlişkiyi başlatma ve sürdürme becerileri; dinleme, konuşmayı başlatma ve sürdürme, soru sorma, kendini ve başkalarını tanıtma, yönerge verme ve uyma, özür dileme, teşekkür etme, iltifat etme, bir gruba katılma ve yardım isteme gibi becerilerdir.

Grupla bir işi yürütme becerileri; grup içinde iş bölümü yapma, sorumluluğunu yerine getirme ve başkalarını anlama becerileri olarak belirtilmiştir.

Duygulara yönelik beceriler; duyguları anlama, ifade etme, kendini ödüllendirme, karşı tarafın kızgınlığı ile baş etme becerilerini içermektedir.

Saldırgan davranışlar ile başa çıkmaya yönelik beceriler; izin isteme, uzlaşma, paylaşma, hakkını koruma ve savunma, yardım etme ve kavgadan uzak durma becerileridir.

Stres ile başa çıkma becerileri; yalnız kalma, utanılan bir durum, başarısız olma durumu ve grup baskısı ile başa çıkma becerilerinden oluşmaktadır.

Plan yapma ve problem çözme becerileri; bir amaç oluşturma, bilgi toplama, karar verme, bir işe dikkati verme, karar verme ve problemin nedenlerini araştırma becerilerini içermektedir (Akkök, 1999, s. 22-23).

Tüm sınıflandırmalara bakıldığında benzer becerilerin farklı kişiler tarafından benzer başlıklar altında toplandığı görülmüştür. Arkadaş edinme, akran ilişkileri, oyuna davet etme, gruba katılma, işbirliği yapma, becerilerine arkadaşlık ilişkilerine yönelik becerilerde; duyguları kontrol etme, stresle başa çıkma, kızgınlığını kontrol etme, sakin kalma uzlaşma gibi kendini ve duygularını yönetme kontrol becerilerinde yer verildiği görülmüştür. Bunların yanında kendini ifade etme, ses tonunu ayarlama, kendini tanıtma, sohbeti başlatma ve sürdürme, tanışma gibi başlangıç becerilerine yer verildiği ve plan yapma, bir iş için yoğunlaşma, soru sorma, bilgi toplama gibi akademik becerilere yer verildiği görülmektedir.

2.3. Okul Öncesi Dönemde Sosyal Becerilerin Önemi

Bireyin yaşamındaki en mühim yıllar erken çocukluk yıllarıdır. Sosyal becerilerin etkileri göz önünde bulundurulduğunda çocukların bu becerilere olan ihtiyaçları ortaya çıkmaktadır (Lynch & Simpson, 2010, s. 3). Bireyin hayatının şekillenmesini sağlayan unsurlardan biri olan sosyal becerilerin yaşamın ilk yıllarında çocuklara aşamalı şekilde

kazandırılması önerilmektedir (Kapıkıran, İvrendi, Adak, 2006; Zembat & Polat Unutkan, 2001, s. 5).

Sosyal beceriler bireylerin diğer kişilere olan davranışları ve çevreye olan uyumu içermektedir. Sosyal becerilere sahip olan çocuklar iletişim kurmada, işbirliği yapma, paylaşma, başkalarının haklarına ve duygularına saygı duymada başarılıdırlar. Bu yüzden erken çocukluk döneminde sosyal beceriler kazanıldığında kişiler yaşamın ileriki yıllarında da iyi ilişkiler kurabilirler, iş birliği yapabilirler, başkalarına saygılı bireyler olabilirler (Ceylan, 2009)

Çocukların, gelişim süreci içerisinde kendi akranları ile beraber sosyal etkileşim içerisinde yaşamayı öğrenmeleri beklenir. Bunun yanı sıra çocukların yaş ve gelişimsel özelliklerine göre kazanmaları beklenen akademik beceriler de bulunmaktadır. Bu becerilerin kazanılması için çocukların sosyal etkileşim içerisinde olması önemli yer tutmaktadır. Kendini ve başkalarının duygularını anlayabilen ve anlatabilen, problem durumları ile karşılaştığında nasıl davranacağını bilen çocuklar, kazanılması beklenen becerileri daha kolay kazanabilmektedir (Akkök, 1999, s. 19)

Erken çocukluk yıllarında sosyal becerilerin ve sosyal yeterliliğin kazanılmaması durumunda ileriki yıllarda ve yetişkinlikte kişiyi tüm yaşamı boyunca etkileyebilecek korku, endişe, içe kapanıklık gibi içe yönelen; saldırganlık gibi dışa yönelen davranışlar ile olumsuz etkiler ortaya çıkmaktadır. Bu olumsuz etkileri önleyebilmek amacıyla erken çocukluk yıllarında sosyal becerilerin geliştirilmesine önem verilmesi önerilebilir (Alisinanoğlu & Özbey, 2009, s. 25-26).

Dekovic vd. (2011) erken çocukluk yıllarında sosyal beceriler desteklendiğinde yaşamın ileriki yıllarında daha iyi iletişim kurmada ve suç işlemeyi önlemede olumlu etkileri olduğunu belirtmektedir.

Sosyal beceriler zamanında kazanılmadığında hem sosyal davranışsal sorunlara hem de okula karşı olumsuz tutum gösterme, suça yönelim, ileride mesleki yaşama uyum sağlayamama gibi durumlara yol açabilir. Okul öncesi dönemde verilen sosyal beceri eğitimi yaşamın ileriki yıllarında görülebilecek bu olumsuz durumları önlemeyi sağlayacaktır (Alisinanoğlu & Özbey, 2009, s. 25-26).

2.4. Okul Öncesi Dönemde Sosyal Becerilerin Gelişimi

Bebeğin dünyaya gelmesiyle beraber ona bakım veren ebeveynleri sosyal becerilerin zeminini oluşturmaya başlar. Yaşamın ilk yıllarından itibaren görülmeye başlayan sosyal beceriler, diğer gelişim alanlarında olan gelişmelerden etkilenerek değişim gösterirler.

Bebeklik döneminden itibaren akran etkileşimi görülmektedir. Bebeklerin akranları ile olan sosyal ilişkisi yetişkinlerle olan ilişkilerinden farklıdır. Sıfır altı aylık iki bebeğin birbirlerine yetişkinlere baktıklarından daha uzun süre baktıkları, dokundukları görülmüştür. Bir bebek ağladığında diğerinin de ona ağlayarak cevap verdiği görülmektedir. Altı on iki aylık bebeklerin bir başka bebeği etkilemek için baktıkları, dokundukları ve seslerini kullandıkları görülmüştür. Ayrıca bu dönemde akranları ile daha çok arkadaşça ilişkiler görülürken zaman zaman itme hareketleri de gözlenmiştir (Hills,2006). Zamanla etkileşimleri artan bebeklerin bir yaştan sonuna gelindiğinde birbirleri ile oyuncak alışverişi yaptıkları görülmektedir (Bayhan San & Artan, 2011, s. 247).

İki üç yaş döneminde çocuk artık oyunlarında yetişkinlerden çok akranlarını tercih etmeye başlamıştır. Oyunlarında ve sosyal etkileşimlerinde iletişim daha fazladır (Hills, 2006). Çocuk üç yaşına geldiğinde dil gelişiminin etkisi ile iletişim becerilerinde artış olmaktadır. Bu durum arkadaşlık ilişkileri üzerine de yansır ve arkadaşları ile konuşmalar başlar. Arkadaş edinme iki yaşa göre daha çok önem kazanmıştır. Aynı cinsiyet ile oyun arkadaşlığı ön plandadır. Bu dönem sonuna doğru küçük gruplar halinde oyun oynar, işbirlikçi oyun, dramatik oyunu oynamaya başlarlar. (Bak, 2011, s. 209; Hill, 2006; MEGEP, 2007, s. 7). Üç yaş çocuğu paylaşmayı bilmez, başkalarından çok kendi istekleri ön plandadır, oyun esnasında kurallara uymakta zorlanırlar. Tüm bunlardan dolayı oyun esnasında kısa çatışmalar yaşarlar. Ancak dönemin sonuna doğru paylaşma becerileri gelişmeye başlar (Bak, 2011, s. 209; MEGEP, 2007, s. 7).

Dört yaşına gelen çocuk için arkadaşları daha çok önem kazanmıştır, arkadaşları ile geçirdiği süre ve oyun süresi uzamıştır. Daha çok grup oyunları oynadığı görülmektedir. Çocuklar oyun yoluyla çatışmalar, uzlaşmalar yaşar. Birlikte yapılacak aktivitelerde herkesin isteklerini gerçekleştirmenin her zaman mümkün olmadığı, diğer çocukların da istekleri bulunduğunun, eğer onlarla beraber olmasını istiyorsa onun bazı isteklerinin gerçekleştirilmesi gerektiğinin ya da ertelemesi gerektiğinin farkına varır (MEGEP, 2007, s. 7; Oktay, 2000, s. 119). Bu yaş döneminde çocukta girişimcilik ve atılganlık becerileri gelişir, kuralları fark etmeye ve uymaya başlar. Bu dönemde işbirliği ve yardımlaşmayı,

paylaşma ve başkaları ile iyi ilişkiler kurmayı, kendi haklarını korumayı öğrenirler (Bak, 2011, s. 211).

Beş yaşta çocuk arkadaşları ile oyun oynamanın zevkine varmıştır, bundan dolayı kendi istekleri öncelikli olmakla beraber diğer çocukların isteklerine de önem verir, onların isteklerine uyma konusunda özen gösterir (Oktay, 2000, s. 121). Özellikle bu dönemde çocuklar çevresinde bulunan kişileri gözlemleyip, onları taklit ederek sosyal uyuma yönelik davranışları kazanırlar. Bu dönemde daha sosyal olurlar (Bak, 2011, s. 212). Beş altı yaşta olan çocuklar artık daha büyük grup oyunlarını tercih ederler, akranları ile etkileşimlerinde işbirliği, yardımlaşma, empati, haklara saygılı olma ve paylaşma becerilerinde daha başarılı olmaktadır (MEGEP, 2007, s.7).

Altı yaşına geldiğinde çocuklar ebeveynlerine daha az bağımlıdır. Öğretmeni ve arkadaşlarının önemi artmıştır. Oyun oynadığı grup genişlemiştir (Oktay,2000, s. 123). Bu dönemde iki cinsiyetin seçtiği oyuncaklar ve oyunlar birbirinden farklılık göstermektedir. Gelişen işbirliği, paylaşma, yardımlaşma becerilerinin yanı sıra kavga ve rekabet de görülmektedir (Kaya, 2016).

Yaşamın ilk yıllarından itibaren gelişmeye başlayan sosyal beceriler okul öncesi döneme gelindiğinde farklı yöntemlerle kazandırılabilir. Günümüzde teknolojinin hayatımızdaki yerini düşündüğümüzde eğitim alanında da teknolojiden faydalanmak kaçınılmaz bir hale gelmiştir. Teknolojinin getirdiği yeniliklerden biri olan dijital oyunlarında eğitim alanında kullanılabilecek bir eğitim materyali olabileceği düşünülmektedir. Sosyal becerilerinde dijital oyunlarla desteklenerek kazandırılabilir. düşünülmektedir.

2.5. Dijital Oyun

Çocuk için vazgeçilmez bir parça olarak görülen oyun, yaşamın ilk yıllarından itibaren çocuğun hayatında yer alarak çevresini anlamlandırmasını, yaratıcı düşünme, hayal gücü, benlik saygısı ve etkili bir şekilde iletişim kurma yeteneği gibi birçok beceriyi kazanmasını sağlayan yaşam deneyimleri sunan bir yol olarak görülmektedir (İnan & Dervent, 2016; Koçyiğit, Tuğluk & Kök, 2007; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018).

Toplumlarda yaşanan teknolojik gelişmeler ve değişimler çocukların oyun, oyun araçları ve oyun mekânlarındaki tercihlerini de değiştirmiştir (Horzum, Ayas & Çakır Balta, 2016; İnan & Dervent, 2016; Sormaz & Yüksel, 2012). Teknolojik cihazlardaki hızlı gelişmeler

ile bilgi ve iletişim saęlayan cihazların küçük, taşınabilir, zaman ve mekan fark etmeksizin erişilebilir olması çocukların çok küçük yaşlardan itibaren bu cihazları kullanmalarını sağlamıştır ve çocukları çok küçük yaşlardan itibaren teknolojinin aktif kullanıcıları haline getirmiştir (Edwards, 2018, s. 1; Green & Holloway, 2014; Verenikina & Kervin, 2011). Teknolojinin bu denli yaygın kullanımı erken çocukluk yılları için ele alınacak yeni bir kavram olan dijital oyunları ortaya çıkarmıştır (Edwards,2018, s.1). Dijital oyunların ortaya çıkması ile oyunlar sanal ortama taşınmıştır. Teknolojik cihazların sunduęu imkânlarla beraber uygulama marketlerine herkesin ulaşabilmesi dijital oyunlara duyulan talebi arttırmıştır. Dijital oyunlar böylece çocuklardan yetişkin bireylere herkesin boş zaman değerlendirme aktivitesi olarak eğlence aracı haline gelmiştir.

Bu denli yaygınlaşan dijital oyun kavramına bakıldığında en genel anlamıyla oyun amacıyla, oyun tabanlı teknolojinin kullanılması olarak ele alınmaktadır (Marsh vd., 2016). Yapay zekaya karşı bireyin tek başına veya birden fazla kişi ile beraber bir ara yüz aracılığı ile oynayabildięi, oynayan kişinin hedefe ulaşması için kuralları bulunan ve oyuncuya oyun ilerleyişi hakkında geri bildirim saęlayan etkileşimli oyunlar dijital oyunlar olarak adlandırılmaktadır (Bozkurt, 2014; Lieberman vd., 2009). Çetin (2013, s. 2)'e göre dijital oyun; teknoloji ile programlanmış görsel bir ortamla kullanıcıya giriş yapmayı saęlayan oyunlar olarak tanımlarken; Samur (2017, s. 4), cep telefonu, tablet, bilgisayar ve oyun konsolu gibi cihazlar aracılığı ile oynanan, kuralları ve hedefleri olan oyunlar olarak tanımlamıştır. Bir başka tanıma göre ise bilgisayar tabanlı programlar ile görsel ortamlar üzerine kurulan, elektronik platformlar aracılığı ile kullanılan, fiziksel ya da çevrim içi ağlar ile bir veya daha fazla kişinin beraber kullanımını saęlayan yazılım olarak tanımlanmıştır (Frasca, 2001'den aktaran Dijital Oyun Sektörü Raporu, Ankara Kalkınma Ajansı, 2016).

Dijital oyunlar etkileşime dayalı oyunlardır, hem oyunun oynandığı elektronik cihaz ile hem de oyun içerisindeki sosyal grup ile etkileşim vardır. Bu etkileşim aynı zamanda oyun içerisindeki geri bildirim ile de saęlanmaktadır. Bu oyunlar içerisinde amaç ve problem çözme barındırmaktadır, oyuncular bunlara uygun olarak hamle yapmaktadırlar. Oyunun heyecan ve eğlence barındırması oyunlardaki süreklilięi saęlamaktadır (Prensky, 2001).

Günümüzde çok çeşitli konu alanında, farklı amaçlarla ve çok geniş yaş grubuna hitap eden dijital oyunlar tasarlanmaktadır. Dijital oyunları türlerine göre başlıklar altında toplamak mümkündür. Bu başlıklara bakıldığında aksiyon oyunları, platform oyunları,

macera oyunları, yarış oyunları, spor oyunları, strateji oyunları, rol yapma oyunları tahta kart oyunları, puzzle oyunları ve benzeşim oyunları olduğu görülmektedir.

2.5.1. Aksiyon Oyunları

Oyun hamleleri için zaman kısıtlaması olan ve çabukluk gerektiren, içerisinde şiddet, savaş unsurları barındırabilen oyun türüdür. El göz koordinasyonu, hız ve hareketin önemini vurgular. Bu oyun türünde oyun akıcılığı ön plandadır.

2.5.2. Platform Oyunları

Belirli bir görev için çeşitli engellerin aşılaraq bölümlerin tamamlanmasına dayalı oynanan oyunlardır.

2.5.3. Macera Oyunları

Bir senaryo ile etkileşimli olarak oynanan, keşfetme ile ilerleyen oyun türüdür.

2.5.4. Yarış Oyunları

Oyuncunun oyun platformuyla ya da başka bir oyuncu ile rakibe ya da zamana karşı oynadığı oyunlardır. Bu oyunlar çoğunlukla motor, bisiklet, kayak, paten gibi araçların yer aldığı hız oyunlarıdır.

2.5.5. Spor Oyunları

Gerçek hayatta olan spor dallarının sanal ortamda oynanması ya da spor dallarının stratejisi ile üretilmiş olan oyunlardır.

2.5.6. Strateji Oyunları

Oyunun başarılabilmesi için oyuncunun düşünme, dikkat ve planlama yaparak hamle yapmasını gerektiren oyunlardır.

2.5.7. Rol Yapma Oyunları

Oyuncunun fantastik ya da gerçek hayata benzer bir karakterin yerine geçtiği ve sanal ortamda kurgusal bir amaç doğrultusunda oyun karakterini geliştirme, onun problemlerini çözme üzerine geliştirilen oyunlardır.

2.5.8. Tahta Kart Oyunları

Satranç, dama, tavla gibi geleneksel oyunların dijital ortama aktarıldığı oyunlardır.

2.5.9. Puzzle Oyunları

Diğer oyun türleri ile de iç içe olan, parçalar arasında mantıksal ilişkilerin olduğu, parçaların birleşmesi ile bütünün oluşturulduğu zeka oyunlarıdır.

2.5.10. Benzeşim Oyunları

Gerçek olay, durum ya da aracın benzeşiminin sanal ortama aktarılması ve deneyimlenmesidir (Gelibolu, 2013, s. 73-84; Prensky, 2001; Samur, 2017, s. 27-29).

Literatür incelendiğinde farklı türleri bulunan dijital oyunların farklı değişkenlere göre sınıflandırıldığı görülmektedir. Dijital oyunları gerçek dünya ile ilişkili olma, psikomotor davranışların ön planda olduğu ve soyut olma durumuna göre sınıflandırma biçimi bulunmaktadır. Buna göre Solomon (1984) dijital oyunları; benzetişimler (Simülasyonlar), spor oyunları, soyut oyunlar olarak tanımlamıştır. Yine Solomon (1984, s. 10-11) kullanıcı sayısına göre dört başlıkta sınıflama yapmıştır. Bu sınıflamaya göre; sıfır oyunculu oyunlar; belirli kurallar çerçevesinde özdevinimsel olarak ilerleyen, kullanıcı girdisi gerekmeyen oyunlardır. Bir oyunculu oyunlar; Sokoban, yapbozlar gibi oyunlardır. İki oyunculu oyunlar; genellikle satranç, tavla gibi tahta oyunlarıdır. Çok oyunculu oyunlar; Poker, monopoly gibi oyunlardır.

Wright ve arkadaşları (2001) ise dijital oyunları; eğitsel oyunlar, duyuşsal motor oyunları, spor oyunları, araç benzetişim oyunları, strateji oyunları ve diğer oyunlar şeklinde altı başlıkta sınıflandırmaktadır.

Funk ve Buchman (1996) dijital oyunları gençleri etkileyen etmenler açısından sınıflandırmıştır. Altı başlıkta yaptığı bu sınıflama; eğitsel oyunlar, genel eğlence oyunları,

fantezi şiddet oyunları, insan şiddet oyunları, şiddet içermeyen spor oyunları, şiddet içeren spor oyunları şeklindedir (Aktaran; Gelibolu, 2013).

Günümüzde ise dijital oyun piyasasının hızla gelişmesi ile oyun çeşitliliği her geçen gün artmaktadır. Bu durumda da yeni oyun türlerinin ve yeni sınıflamaların çıkması olası görülmektedir.

2.6. Okul Öncesi Dönemde Dijital Oyunlar

Dijital çağ olarak adlandırılan 21. yüzyılda teknolojiye gelişmeler ile dokunmatik ekranlı cihazlar, tablet ve akıllı telefonlar ortaya çıkmıştır ve bu cihazlar hızla yaygınlaşmıştır. Bu yaygınlaşma ile beraber cihazlara kolay erişimin olması çocukların da teknolojiye olan erişimlerini kolaylaştırmıştır. Bu durum dijital nesilleri de beraberinde getirmiştir. İnternet bağlantılı olan akıllı telefon ve tablet gibi teknolojik cihazlar, kolay erişilebilir web bağlantıları aracılığıyla basit dokunma ve sürüklemeye hareketleri ile oyunlara ve başka etkileşimlere ulaşabilmeyi sağlamaktadır. Bunun yanı sıra bu cihazların taşınabilir hareketlilikte olması çocukların onlara istedikleri her ortamda ulaşabilmelerini sağlamaktadır. Bundan dolayı günümüzde çocuklar hemen her ortamda teknoloji ile buluşabilmektedir. Bu durum da çocukları çok erken yaşlardan itibaren teknoloji kullanıcıları haline getirmiştir ve özellikle üç ile altı yaş arasındaki çocukların dijital oyunla geçirdikleri zamanın arttığı gözlenmiştir (Bozkurt, 2014, s. 1-6; Debra, Liebermn, Fisk & Biely, 2009; Edwards, 2018, s. 1; Hollaway, Green & Stevenson, 2015, s. 1).

Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) 2016 yılındaki verilerine göre hanelerin %96,9'unda cep telefonu veya akıllı telefon, %36,4'ünde taşınabilir bilgisayar, %29,6'sinde tablet, %24,6'sında internete bağlanabilen televizyon ve %22,9'unda masaüstü bilgisayar bulunduğu görülmektedir. Bu durumda çocukların teknolojik aletlere kolay bir şekilde ulaşabildiği görülmektedir. Akçay ve Özcebe (2012) ve Aral ve Doğan Keskin (2018) çalışmalarda teknolojik aletlere ulaşan erken çocukluk dönemindeki çocukların bu tablet, telefon gibi aletleri dijital oyun oynamak için kullandıklarını göstermektedir. Tüm bunlara bakıldığında erken çocukluk döneminde dijital oyunların çocukların oyun tercihleri arasında sıklıkla yer verdiği bir oyun materyali olduğu görülmektedir.

2.7. Dijital Oyunların Eğitsel Amaçlı Kullanımı

Çağdaş bir eğitim anlayışı ancak teknolojik gelişmeleri takip eden eğitim öğretim süreci ile mümkündür. Teknolojide meydana gelen değişimler bir taraftan yenilikleri doğururken diğer tarafta da çağın gereklerine gelişmişliğine ayak uydurmak için yeni ihtiyaçlar doğurmuştur. Bu durum eğitim alanına da yansımaktadır. Teknolojideki gelişmeler eğitim alanı için hem yeni ihtiyaçları gündeme getirmiş hem de eğitimde yenilikler için fırsatlar sunmuştur (Tezel Şahin, Kandır & Yazıcı, 2013). Bu sunduğu fırsatlardan biri de dijital oyunlardır. Pek çok eğitimci erken çocukluk yıllarında en iyi öğrenme aracını oyun olarak görmektedir, oyun tabanlı öğrenmelerin gelişmesi ile beraber dijital oyunların da öğrenme sürecinde önemli bir rolü olabileceği ortaya çıkmıştır. Dijital oyunlar içerisinde barındırdığı zengin uyaranlar, ses efektleri ve geniş içerik imkanı ile çocukların dikkatini çekmektedir. Hem bu özelliklerinden dolayı hem de içerisinde eğlence ve motivasyon barındırması dijital oyunların eğitsel amaçlı olarak kullanımını akla getirmektedir (Pillay, 2002; Preskny, 2001).

Dijital oyunların bilişsel, uzamsal ve duyuşsal becerilerin kazandırılmasında önemli bir etkisi bulunmaktadır. Dijital oyunlar aracılığı ile bilgiler, ilkelerin kolay bir şekilde sunulabilmesi, problem çözme becerilerini içermesi, gerçek hayatta deneyemeyeceği deneyimleri sunması, maliyetli ve hazırlanması zaman alacak şeyleri kolay bir şekilde sunabilmesi, alıştırma yapabilmeyi sağlaması ve dönüt verebiliyor olması özelliklerinden dolayı eğitim alanında kullanılması önemli görülmektedir. Ayrıca dijital oyunların günümüzdeki çeşitliliğini düşündüğümüzde kullanılamayacak bir öğretisel alanı söylemek pek mümkün değildir (Gelibolu, 2013, s. 99-103).

Dijital oyunlar bir konunun öğrenilmesi için en önemli etkenlerden biri olan bireysel farklılıklar için de büyük imkanlar sunmaktadır. Etkileşimli olması, zamanda esneklik sağlaması, görsel ve işitsel çeşitlilik barındırması, hem bireysel hem de işbirliği ile grupla çalışma fırsatı vermesi ve farklı öğrenme öğretme yöntemleri için çeşitlilik göstermesi dijital oyunları bireysel farklılıklar için ciddi bir kaynak olarak göstermektedir (Gelibolu, 2013, s. 99-103). Öğrenmenin olabilmesi için önemli noktalardan biri olan öğrenecek kişinin sürece dahil edilmesi yine dijital oyunlar aracılığı ile sağlanabilmektedir. Dijital oyunlarda katılımı gelişen, öğrenme ve etkileşim içeren bir ortam olmasından dolayı etkili bir eğitsel materyal olacağı düşünülmektedir (Prensky, 2001). Kavratılmak istenen konu dijital oyunlar içerisinde verildiğinde öğrenmeler daha kolay olabilir ve etkili bir öğrenme ortamı oluşturulabilir (Aksoy, 2014).

Prensky (2001) dijital oyunların; öğrenilmesi ve öğretilmesi zor olarak görülen konuların öğretilmesi için motivasyon, öğretmen, içerik uzmanı ve oyun tasarımcısı, geniş kitlelerde öğrencinin öğrenmesi ve davranışlarını iyileştirecek deneyimler yaratması, kullanıcı tarafından değerlendirme imkanı sağlayan etkili öğretim teknikleri ile katılım odaklı, deneyim sağlayan eğlence barındıran bir süreç ve kullanıcı odaklı öğrenme sadece şirketten şirkete veya ulusal çapta değil filmler ve video oyunları ile dünya çapında da olacağı şeklinde vaatleri olduğunu belirtmektedir.

İyi tasarlanmış dijital oyunların zengin, etkileşimli ve eğlenceli içerik sağlayarak çocukların öğrenmesini, sosyal etkileşimlerini ve bilişsel gelişimlerini olumlu etkileyerek sağlıklı davranış kazanımının gerçekleştiği görülmüştür (Debra, Lieberman, Fisk & Biely, 2009). Bir becerinin kazandırabilmesi için dijital oyunlar araç olarak kullanılsa bile bu süreç planlı ve programlı olmalıdır (Tezel Şahin, Kandır & Yazıcı, 2013). Dijital oyunlar ancak planlı ve programlı olarak eğitim sürecine katılırsa etkili bir eğitim materyali olacağı düşünülmektedir.

Dijital oyunların, çocukların gelişim alanlarına olumlu katkıları olduğu çeşitli araştırmalar ile desteklenmiştir. Segers ve Verhoeven (2003), araştırmalarında Hollanda anaokullarında fonolojik farkındalığın gelişmesi için bilgisayar temelli dijital oyun kullanarak bunun etkisini incelemişlerdir. Araştırmanın sonucunda bu amaçla kullanılan dijital oyunların fonolojik gelişim üzerinde olumlu etkileri olduğu görülmüştür. Yine Sung, Chang ve Lee'in (2008) yaptığı başka bir çalışmada nesnelerin tek bir özelliğini kullanarak sınıflama, tematik ve taksonomik ilişkiler arasındaki rekabet ve sınıflandırma becerilerini etkileyen etmenlere yönelik tasarladıkları oyun ile yaptıkları çalışma sonucunda hazırlanan oyunun (The Software for Rebuilding Taxonomy- SoRT) dört beş yaş grubu çocukların taksonomik kavramları öğrenmede etkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Dijital oyunların eğitsel amaçlı olarak planlı ve programlı şekilde kullanıldığında olumlu etkileri olduğu görülmektedir.

2.8. İlgili Araştırmalar

2.8.1. Sosyal Beceriler ile İlgili Araştırmalar

Merrell ve Wolfe (1998) okul öncesi çocuklarının sosyal beceri eksikliği ile hiperaktivite arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmalarına beş altı yaş grubu 190 çocuk dahil

edilmiştir. PKBS Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği'nin dikkat Problemleri/Hiperaktivite alt boyutunun doldurulması ile veriler elde ederek biri karşılaştırma grubu olmak üzere iki grup belirlemiştir. Araştırmanın sonucunda hiperaktif çocukların diğer gruptaki çocuklara göre sosyal beceriler yönünden zayıf oldukları görülmüştür.

Chan, Ramey, Ramey, Schmitt (2000), çocukların sosyal becerilerinin gelişimini inceledikleri araştırmalarında anaokulundan üçüncü sınıfın sonuna kadar dört yıllık süre boyunca 12 ay araklı olarak 378 çocuğun ev ve okul ortamlarında ebeveynleri ve öğretmenleri tarafından "Sosyal Becerileri Sınıflama Sistemi (SSRS)" kullanılarak değerlendirmişlerdir. Araştırmanın sonucunda her iki ortamda da çocukların sosyal becerilerinde başlangıç zamanına göre olumlu yönde anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Çocukların sosyal becerilerinin okul öncesi dönemden ikinci sınıfa kadar artış gösterdiği ikinci sınıftan itibaren ise sabit şekilde devam ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Winsler ve Wallace (2002), okul öncesi çocukların sosyal beceri ve problem davranışlarını veli-öğretmen görüşüne göre incelediği araştırmasına ortalama 49 aylık 47 çocuğun ebeveyn ve öğretmenlerini dahil etmiştir. Ebeveynlerin ve öğretmenlerin çocukları sınıf ortamında gözlemlerinden sonra PKBS (Okul öncesi ve Anaokulu Davranış Ölçekleri) ölçeğini doldurdıkları araştırmanın sonucunda öğretmen ve veli görüşleri arasında küçük farklılıklar olsa da paralellik gösterdiği görülmüştür. Ebeveynlerin öğretmenlere göre daha fazla problem davranış belirttiği, öğretmen raporlarının çocuğun davranışlarının öğretmene yakınlığı ile ilişkili olduğu görülmüştür.

Kapıkıran, İvrendi ve Adak (2006), okul öncesi dönem çocuklarının sosyal becerilerini bazı demografik değişkenler açısından incelenmesi amacıyla yaptıkları araştırmalarına dört altı yaş arası 343 çocuk dâhil edilmiştir. Veriler beşli likert tipli 57 maddeden oluşan sosyal beceri ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların yaşının, cinsiyetinin, birlikte yaşadığı kişinin ve okula gittiği sürenin sosyal becerileri üzerine etkisi olduğu görülmüştür. Beş yaşındaki çocukların dört yaşındaki çocuklara göre daha az beceri yetersizliği gösterdikleri, kız çocukların erkek çocuklardan daha düşük düzeyde uyum becerisi gösterdikleri görülmüştür. Her iki ebeveynle yaşayan çocukların iletişim becerilerinin tek ebeveynle, anne ile yaşayanlardan daha iyi olduğu görülmüştür. Okul öncesi eğitim kurumuna devam durumuna bakıldığında ikinci kez okul öncesi eğitim kurumuna giden çocukların ilk kez gidenlere göre daha çok sosyal beceriye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Durualp ve Aral (2010), oyun temelli sosyal beceri eğitiminin altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine etkisini inceledikleri deneysel araştırmalarında 24 oyun etkinliğinden oluşan Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi Programı hazırlanmıştır. Araştırmaya 48 deney ve 48 kontrol olmak üzere 96 çocuk katılmıştır. Program haftada üç kez 75-120 dakikalık süreçlerde, sekiz hafta boyunca uygulanmıştır. Araştırmanın sonucuna göre; oyun temelli sosyal beceri eğitimi alan çocukların bu eğitimi almayan çocuklara göre sosyal beceri ölçeğinin iletişim alt testinden daha yüksek puan aldıkları ve başkaları ile konuşma kendinin ve başkalarının duygu durumunu fark etme, duyguları ifade edebilme, oyuna davet etme, yardım isteme ve yardım etme, grup etkinliklerine katılma gibi davranışlara oyun temelli sosyal beceri eğitimi alan grubun daha hâkim oldukları görülmüştür. Eğitim alan grubun daha fazla sosyal beceriye sahip olduğu görülmüştür.

Eti (2010), drama etkinliklerinin okul öncesi eğitim kurumuna devam eden beş altı yaş çocuklarının sosyal becerilerine etkisini incelemek amacıyla yarı deneysel model olarak yürüttüğü araştırmasına 21 deney grubu ve 22 kontrol grubu olmak üzere 43 çocuk dâhil edilmiştir. Araştırmada; ilişkiyi başlatma ve sürdürme sosyal becerilerini geliştirmek üzere 22 yaratıcı drama etkinlik planı hazırlanmıştır. Deney grubuna altı haftası hazırlık ve ısınma çalışmalarını içeren 15 hafta yaratıcı drama etkinlikleri uygulanmıştır. İlişkiyi başlatma ve sürdürme sosyal becerileri için velilere ve öğretmenlere İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Sosyal Beceri Veli Anketi ve İlişkiyi Başlatma ve Sürdürme Öğretmen Anketi uygulanmıştır. Çocukların birbirlerine karşı olan ilişkilerini ve sosyal statülerini belirlemek amacıyla sosyometrik statü ölçümleri yapılmıştır. Drama etkinliklerinin çocukların ilişkileri başlatma ve sürdürme sosyal becerileri üzerine veli algılarını belirlemek için nitel araştırma deseninde yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi, öğretmenlerin algıları ise Kimdir Bu? Testi ile belirlenmiştir. Araştırmanın sonucunda çocukların sosyal beceriler alt boyutlarında olumlu gelişmeler olduğu görülmüştür.

Ekici Yaşar (2013), araştırmasını okul öncesi eğitim kurumlarındaki aile katılım çalışmalarına katılan ve katılmayan ailelerin çocuklarının sosyal beceri ve problem davranışlar açısından karşılaştırılması amacıyla yaptığı araştırmasına beş altı yaş grubu okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 400 çocuk ve ailesi dâhil etmiştir. Veri toplanması için Yönetici, Öğretmen ve Aile Bilgi formları ile Anaokulu ve Anasınıfı Davranış Ölçeği (PKBS-2) kullanılmıştır. Öğretmen ve Yönetici Bilgi Formu okulda yapılan aile katılım çalışmalarından bilgi almak amacıyla hazırlanmıştır. Aile Bilgi Formu ise aileler ve çocukları hakkında bilgi almak üzere hazırlanmıştır. Anaokulu ve Anasınıfı

Davranış Ölçeği Sosyal beceri ve Problem davranış ölçeği olmak üzere iki ayrı ölçekten oluşmaktadır. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması, Geçerlik ve Güvenirlik çalışması Özbey (2009) tarafından yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda aile katılım çalışmalarına katılan ailelerin çocuklarının sosyal beceri düzeylerinin daha yüksek olduğu, problem davranışların daha az görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Neslitürk (2013), çocukların annelerine verilerin anne değerler eğitimi programının çocukların sosyal beceri düzeylerine etkisini incelemek amacıyla yaptığı deneysel araştırmasına 24 deney grubu, 24 de kontrol grubu olmak üzere toplam 48 okul öncesi eğitim kurumuna devam eden beş altı yaş çocukları ve anneleri dahil edilmiştir. Deney grubunda bulunan çocukların annelerine Anne Değerler Eğitimi Programı dokuz hafta boyunca, haftada iki oturum olacak şekilde toplam 18 oturum şeklinde uygulanmıştır. Her bir oturum 120-150 dakikayı kapsamıştır. Kontrol grubunda bulunan annelere bu programa yönelik herhangi bir uygulama yapılmamıştır. Veri toplama aracı olarak Neslitürk'ün (2012) Türkçe uyarlaması, geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılmış olan Gresham ve Eliot (2008) tarafından geliştirilen Sosyal Beceri Geliştirme Sistemi Aile Formu kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda eğitim programının çocukların sosyal becerilerini olumlu yönde etkilediği görülmüştür.

Li, Hestenes ve Wang (2014), okul öncesi eğitim kurumuna devam eden ortalama 50 aylık 26 çocuğu serbest zaman dışarı oyun aktivitelerinde gözlemleyerek rol yapma oyunları ile sosyal becerileri arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmalarında gözlem yöntemi kullanılarak her çocuk oyunu iki hafta süre ile 45 dakika ile bir saat arasında gözlemlenmiştir. Öğretmenler işbirliği, kendini kontrol etme ve girişkenlik alanlardaki sosyal beceri düzeylerini Sosyal Beceri Derecelendirme Sistemi (üç beş yaş; öğretmen raporu; Gresham ve Elliott 1990) çocukların sosyal becerilerini değerlendirmek için kullanılmıştır. Araştırma sonucunda taklit oyunun çocuklar tarafından daha çok tercih edildiği ve sosyal beceri düzeyi ile taklit oyun türü arasında farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Sosyal beceri gelişimini desteklemek için taklit oyunun değeri ve özellikle bu oyun davranışlarını teşvik etmek için dış mekan bağlamları potansiyeli ışığında tartışılmıştır.

Tunçeli ve Akman (2014), araştırmalarını anaokullarına devam eden altı yaş çocuklarının sosyal becerilerinin okul olgunluklarına etkisi olup olmadığını incelemek amacıyla yapmışlardır. Araştırmaya anasınıflarına devam eden 240 çocuk dâhil edilmiştir. Okul olgunluğu; Bracken Okul Olgunluğu Ölçeği- 3 Formu, Akman ve arkadaşları (2010)

tarafından geliştirilen Sosyal Beceri Formu ve demografik bilgileri için kişisel bilgi formu ile veriler toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların sosyal beceri düzeylerinin okul olgunluğunu olumlu yönde etkilediği görülmüştür.

Sapsağlam (2015), anasınıfına devam eden çocuklara uygulanan sosyal değerler eğitimi programının sosyal beceri kazanımına olan etkisini incelemek amacıyla yaptığı araştırmasına, okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 40 çocuk dâhil edilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen Genel Bilgi Formu ve Ömeroğlu ve ark. (2012), tarafından geliştirilen “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırmada sosyal beceri kazanımını desteklemek amacıyla Sosyal Değerler Eğitimi Programı uygulanmıştır. Bu program 12 hafta süresince ve 36 oturumdan oluşmaktadır. Haftada 3 gün olmak üzere deney grubuna uygulanırken kontrol grubu normal eğitim sürecine devam etmiştir. Araştırma sonucunda sosyal değerler eğitimi programının çocukların sosyal becerileri kazanımında etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Kiper (2016), anaokuluna devam eden 48-71 ay aralığındaki çocukların yaratıcılık düzeyleri ile sosyal becerileri arasında ilişki olup olmadığını incelemiştir. Araştırmaya okul öncesi kuruma devam eden 246 çocuk dâhil edilmiştir. Veri toplamak amacıyla kişisel bilgi formu, Avcıoğlu (2007) tarafından geliştirilen dört altı yaş Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (SBDÖ) ve E. Paul Torrance (1966) tarafından geliştirilen Torrance Yaratıcı Düşünce Testi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların sosyal beceri ölçeğinin alt boyutlarından aldıkları puanların şekilsel toplam puan arasında tüm alt puanlarda anlamlı ve olumlu ilişki olduğu, çocukların sosyal beceri düzeylerinin yükselmesinin çocukların şekilsel toplam puanlarının yükseleceği görülmüştür. Sosyal beceri düzeylerinin artmasının çocukların yaratıcılıklarını artırıcı etkiye neden olacağı sonucuna ulaşmıştır.

Kurt (2016), okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 60-72 aylık çocuklara uygulanan danslı müzik etkinliklerinin çocukların sosyal becerilerine etkisini incelediği deneysel çalışmada iki deney bir kontrol grubu belirlemiştir. Deney gruplarından birine danslı müzik etkinlikleri ikinci gruba dans faktörü olmadan müzik etkinlikleri kontrol grubuna ise müzik etkinlikleri dışında kalan etkinlikler uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda çocuklara uygulanan danslı müzik etkinliklerinin ve dans faktörü olmadan uygulanan müzik etkinliklerinin çocukların sosyal becerilerine ve sosyal beceri alt boyutlarından iletişim becerisi düzeylerine, uyumsuzluk düzeylerine ve çekingenlik düzeylerine olumlu

bir şekilde etki ettiđi fakat mzik etkinlikleri harici uygulanan etkinliklerin ocukların sosyal becerilerine ve sosyal beceri alt boyutlarından iletiřim becerisi dzeylerine, uyumsuzluk dzeylerine ve ekingenlik dzeylerine etki etmediđi grlmřtr.

Yılmaz Bolat ve Kahveci (2016), drt altı yař grubu ocukların bazı deđiřkenlere gre sosyal becerilerinin karřılařtırdıkları arařtırmalarında ocukların cinsiyeti, yařı ve yařadıkları yere gre sosyal becerilerinde farklılık olup olmadıđına bakmıřlardır. Arařtırmaya řanlıurfa ili Viranřehir ile merkezde đrenim gren 50 ocuk ile aynı ileye bađlı kyde eđitim gren 50 ocuk dhil edilmiřtir. ocukların sosyal beceri dzeyinin cinsiyete ve yař dzeylerine gre farklılařmadıđı, ocukların yařadıkları yere gre ise sosyal beceri dzeylerinin deđiřtiđi sonucuna ulařılmıřtır. İlede đrenim gren ocukların sosyal beceri dzeylerinin kyde đrenim grenlere gre daha yksek olduđu grlmřtr.

Pekdođan (2016), okul ncesi eđitim kurumuna devam eden beř altı yař ocuklarının sosyal becerilerinin bazı deđiřkenler ile olan iliřkisini incelediđi arařtırmasına 300 ocuk dhil edilmiřtir. Veriler sosyo-demografik bilgi formu ve Sosyal Beceri Deđerlendirme leđi ile toplanmıřtır. Arařtırmanın sonucunda daha nce okul ncesi eđitim alan ocukların almayan ocuklarda daha yksek dzeyde sosyal beceriye sahip oldukları, okul ncesi eđitim almanın sosyal beceri dzeyini olumlu etkilediđi grlmřtr. Baba eđitim durumunun ocukların sosyal becerilerini etkilediđi babanın eđitim dzeyiř arttıķça sosyal beceri dzeyinin arttıđı grlmřtr.

Bařdař (2017) drama temelli hikaye anlatıcılıđı programının altı yař ocuklarının sosyal becerilerine etkisini incelediđi yarı deneysel olan arařtırmasına deney ve kontrol grubu olmak zere belirlenen iki gruba toplam 48 okul ncesi eđitim kurumuna devam eden altı yař ocuđu dhil edilmiřtir. Deney grubuna on hafta sre ile drama temelli dijital hikye anlatıcılıđı programını ieren etkinlikler uygulanırken kontrol grubuna ise normal okul ncesi eđitim programı uygulanmaya devam edilmiřtir. Deney grubuna uygulanan drama temelli dijital hikye anlatıcılıđı programında iki haftasında sınıf đretmeni drama yntemine hazırlık iin ısınma egzersizleri yaptırmıřtır. Isınma egzersizlerinden sonra haftada  saat drama temelli hikye anlatıcılıđı programı uygulanmıřtır. Drama teknikleri kullanılarak ocuklara hikye anlatılmıř ve ocukların bu hikyenin resimlerini izmesi istenmiřtir. Daha sonra bu izimler, Adobe Photoshop CS5 programı ile hareket zelliđi kazandırılmıřtır. Seslendirme ařamasında đretmen tarafından okunan cmleler ocuklar tarafından tekrar edilerek kayıt edilmiř ve daha sonra ses ve grnt birleřtirilmiřtir. Arařtırmada Avciođlu (2007) tarafından geliřtirilen sosyal becerileri

değerlendirme ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda sosyal beceri değerlendirme ölçeği boyutlarından kişiler arası beceriler kendini kontrol etme becerileri, sonuçları kabul etme boyutlarında deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farklılık görülmemiştir. Ölçeğin kızgınlık, davranışları kontrol etme, değişikliklere uyum sağlama, akran baskısı ile başa çıkma, sözel açıklama ve dinleme becerileri, amaç becerileri, görevleri tamamlama becerileri, boyutunda gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Deney grubunu olumlu yönde etkilediği görülmüştür.

Gürbüz (2017), annelerin tutumlarına göre anasınıflarına devam eden çocukların sosyal beceri düzeylerini incelediği çalışmasında Mersin ilinde beş altı yaş grubu 708 çocuk ve anneleri ile çalışmıştır. Çocukta Sosyal Becerileri değerlendirme Ölçeği ve Ebeveyn Tutum Ölçeği veri toplama araçlarını kullanarak yaptığı çalışmasının sonucunda; demokratik ve izin verici anne tutumunun sosyal beceri puanlarına ve alt boyut puanlarına olumlu etkisi olduğu, diğer anne tutumlarının ise anlamlı bir farklılık yaratmadığı, çocuğun cinsiyeti, annenin yaşı, medeni durumu, çalışıp çalışmaması, çocuk sayısı ve çocuğa bakan kişi değişkenlerinin ise sosyal becerilere etkisinin olmadığı görülmüştür.

İbiş (2017), beş altı yaş çocuklarının sosyal becerilerinin gelişimine değerler eğitimi temelli yaratıcı drama programının etkisini incelemek için yaptığı araştırmasında sosyal becerilerin amaç oluşturma ve görevleri tamamlama, akran baskısı ile başa çıkma kendini kontrol etme, kızgınlık, davranışlarını kontrol etme ve değişikliklere uyum sağlama, sonuçları kabul etme dinleme sözel açıklama boyutlarını ele almıştır. Araştırmaya 24 çocuk dahil edilmiştir. Deney grubuna değerler eğitimi temelli yaratıcı drama programı haftada iki gün günde 30 dakika ve 12 hafta süre ile uygulanmıştır. Çalışmada Avcıoğlu (2007) tarafından geliştirilen Sosyal Becerileri Değerlendirme Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda sosyal beceriler değerlendirme ölçeğinin akran baskısı ile başa çıkma, amaç oluşturma ve dinleme becerileri boyutlarında değerler eğitimi temelli yaratıcı drama eğitim programının anlamlı bir etkisi görülmezken; diğer boyutlarda olumlu yönde etkili olduğu görülmüştür. Değerler üzerine eğitim verilmesinin çocukların sosyal becerilerini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

2.8.2. Dijital Oyunlar ile İlgili Araştırmalar

Aghlara ve Hadidi Tamjid (2011), dijital oyunların İranlı çocukların yabancı dil ediniminde kelime dağarcığına olan etkisini inceledikleri araştırmalarının amacı; SHAIEx adlı dijital bilgisayar oyunu kullanmanın İranlı çocukların kelime dağarcığının İngilizceyi

ikinci bir dil olarak ediniminde olan etkisini belirlemektir. Araştırmaya daha önce İngilizce bilmeyen 20 deney grubu ve 20 kontrol grubunu oluşturmak üzere altı yedi yaş grubu kız çocuk dâhil edilmiştir. SHAIEX (Sistema Hipermedia Adaptativo para la enseñanza de idiomas entorno Linex) Linux'ta inşa edilen Erken Yaşlarda Dil Öğretimi için Uyarlanabilir Hiper Ortam Sistemi anlamına gelir. 2004 yılından bu yana Extremadura Üniversitesi'nde disiplinler arası araştırma ekibi GexCALL (Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi Araştırma Grubu) tarafından geliştirilen, devlet tarafından finanse edilen uzun vadeli bir projedir. Multimedya ve hipermetin teknolojilerinin birleştirilmesi ile elde edilmiştir. Uygulama kullanıcılara kendi isteklerine, ilgi alanlarına göre bir bloktan diğerine geçiş sunmaktadır, bilgiyi sıralı olmayan bir şekilde yapılandırmaya izin vermektedir. SHAIEx'te vücut tanımlama, çıkartma, sayma, eşleştirme ve renklendirme oyunları bulunmaktadır. Çocuk oyun esnasında nesne seçme, seçtiği nesnenin ne olduğuna dair İngilizce isminin sesini dinleme, sese uygun olan nesneyi bulma gibi ses ve çocuğun seçme etkileşimine dayalıdır. Uygulamadaki oyunlar okul öncesi dönem çocuklarının ilgi alanlarına uygun olarak, merhaba, vücut, ev, aile, oyuncak, yemek ve okul isimli yedi birimden oluşmaktadır. Her birim içerisinde sunum, etkileşim, değerlendirme ve gözden geçirme blokları bulunmaktadır. Haftada 90 dakikalık üç seanstan oluşan 45 günlük öğretim süreci bulunmaktadır. 45 gün sonunda her iki gruba da final elime testi uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda deney grubundaki çocukların kontrol grubundakilere göre ortalama puanlarının anlamlı olarak yüksek olduğu, dijital oyunların çocuklara İngilizce öğretilmesinde ve kelime dağarcığının gelişiminde olumlu etkisinin olduğu görülmüştür. Ayrıca dijital oyunların öğrenme süreci üzerine olumlu etkileri olabileceği, motivasyon sağladığı ve bilişsel başarıları kolaylaştırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Lina ve Houb (2015), çocukların rota planlama yeteneğini geliştirmek için senaryo tabanlı bir dijital oyun geliştirerek çocukların rota planlamadaki öğrenme performansını oyun yoluyla ortaya koymayı amaçlayan deneysel olarak gerçekleştirdikleri araştırmalarına okul öncesi eğitim kurumuna devam eden dört beş yaş grubu 71 çocuk dahil edilmiştir. Çalışma sonucunda dijital oyunlar yoluyla çocukların rota planlama stratejilerinin geliştirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Arnott (2016), üç beş yaş arasındaki çocukların dijital oyun esnasında sosyal deneyimlerin nasıl kullandıklarını tanımlamak amacıyla yaptığı ekolojik bir araştırmadır. Çocukların oyun odalarındaki ekolojik faktörleri dijital deneyimleri esnasında sosyal deneyimlerine

nasıl katkıda bulunduğu da araştırılmıştır. Veriler İskoçya'da farklı özelliklerdeki iki anaokulundan toplanmıştır. Okullardan biri tipik teknolojik özelliklere sahipken diğeri teknoloji bakımından özel eğitim almış çalışanları içermektedir. Araştırmaya toplamda 90 çocuk dâhil edilmiştir. Çocukların oyuna katılma zamanları onların isteklerine bırakılmıştır. Araştırmacı sabah ya da öğleden sonraki seanslardan birine katılarak üçer saat gözlemlerde bulunmaktadır. Araştırmada uygulayıcılar zaman zaman çocukların oyununu dahil olmuşlardır. Ancak çocuk-çocuk deneyimine odaklanılmıştır. Araştırmacılar çocukları teknoloji kullanımıyla ilgili, nasıl oynanması gerektiği ile ilgili bir rehberlik sunmamış, çocukların deneyimini doğal bir şekilde gözlemlemişlerdir. Veri toplanırken 24 teknolojik kaynak etkileşimi ile toplam dokuz ay süresince üç aşamada incelenmiştir. Veriler sistematik gözlemler, araştırmacı tarafından yönetilen oyunlar, uygulayıcıyla yapılan görüşmeler ve kümelenme eşlemesi denilen her çocuğun konumuna sosyal etkileşimine bakılarak toplanmıştır. Çocukların oyun esnasında sosyal etkileşime girdikleri, sosyal katılım ve sosyal statü rollerine girdikleri görülmüştür. Dijital oyun sırasında çocukların sosyal deneyimlerini ekolojik sistemin bir tek unsura bağlı olarak belirlenemeyeceği sonucuna ulaşılmıştır.

Marklund ve Dunkels (2016) İsveçli okul öncesi öğretmenlerin çocukların okuryazarlık gelişimlerini desteklemek için tablet ve dijital oyunları nasıl kullandıklarını incelemeye yönelik yaptıkları araştırmalarını netnografiden esinlenmiş çevrimiçi etnografik bir yöntem ile gerçekleştirmiştir. Çalışma internet sitelerinden çevrimiçi olarak yapılan tartışma sayfaları incelenerek yapılmıştır. Bu yöntemde okul öncesi kelimesinin İsveççe karşılığı yaygın kullanılan çevrimiçi sosyal bir ağda arama yapılmış ve okul öncesi ile ilgili çeşitli tartışma grupları bulunmuştur. Bu gruplar içerisinde iki tanesi tabletlerin eğitimsel kullanımını içerdiği için veri olarak kullanıma alınmıştır. Veriler iki gayri resmi tartışma gurubunda yer alan öğretmenler için olan sorulardan oluşmaktadır. Çevrimiçi tartışma sayfalarından alınan veriler iki yıldan az bir süreyi kapsamaktadır. Araştırmaya bu iki tartışma gurubundan 3386 katılımcı dâhil edilmiştir. Bu katılımcılardan aktif olarak 465 mesaj yazılmıştır. Araştırmanın sonucunda okul öncesi öğretmenlerin öğrenme fırsatı yaratmak için tablet ve dijital oyunları kullandıkları görülmüştür. Özellikle okuryazarlık adına başka bir anadili konuşan çocukların desteklenmesi veya özel ihtiyacı olan çocukları desteklemek için dijital oyunları ve tabletleri kullandıkları da görülmüştür. Ayrıca okuryazarlık gelişimi ile çalışma fırsatlarını dijital oyunlar aracılığı ile genişlettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Kovess-Masfety ve arkadaşlarının (2016), çalışmalarını video oyunlarına ayrılan vakit ile çocukların ruh sağlığı, bilişsel ve sosyal becerisiyle olan ilişkilerini incelemek amacıyla yapmışlardır. Araştırmada altı on bir yaş çocuklarının video oyunlarına ayırdığı süreyi belirlemek, video oyunlarına ayrılan sürenin artmasının akademik performansa olan etkisi ve zihinsel sağlık sorunlarıyla olan ilişkisi araştırılmıştır. Altı on bir yaş arası 3195 çocuk ile gerçekleştirilmiş kesitsel bir çalışmadır. Araştırma için ebeveynlere araştırmayı anlatan bir mektup ve çocukların araştırmaya dâhil edilmesi için bir izin formu gönderilerek çalışmaya dâhil edilmişlerdir. Veriler çocuk, anne ve öğretmenlerden toplanmıştır. Toplanan veriler sosyo-demografik değişkenleri, yaş, cinsiyet, ebeveynlik durumu, ebeveyn eğitimi, medeni durum ve mesleki düzeyi belirlemeye yönelik sorular içermektedir. Video oyun kullanım düzeylerini belirlemek için zaman aralıkları tanımlanarak sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırmaya göre; haftada 0-60 dakika aralığı düşük kullanım, 61-300 dakika orta kullanım, 300 dakika ve üzeri yüksek kullanım olarak belirlenmiştir. Çocukların video oyunlarına ayırdıkları zaman ebeveyn tarafından bildirilmiştir. Veri toplama aracı olarak öğretmenler ve anneler tarafından doldurulan Güçlü Yönler ve Zorluklar Anketi (Strengths and Difficulties Questionnaire-SDQ) ve çocuklardan kendi ruh sağlıkları hakkında bilgi almak amacıyla Dominic Interactive isimli değerlendirme aracı kullanılmıştır. Güçlü Yönler ve Zorluklar Anketi normal, şüpheli ve olası problemler, hiperaktivite ve dikkatsizlik, davranış sorunları, olumlu sosyal davranış ve akran ilişkisi zorlukları olmak üzere beş alt ölçekten oluşmaktadır. Olumlu sosyal davranış ve akran ilişkisi zorlukları alt ölçeklerinin puanları dışında toplam zorluk puanı hesaplanarak puanlama yapılmaktadır. Çocuklardan kendi ruh sağlığı durumunu belirlemesi için kullanılan Dominic Interactive değerlendirme aracı; bilgisayarlı ortamda kullanılmaktadır ve 91 karikatürden oluşan, evet/hayır sorularını içeren bir araçtır. Çocukların akademik performansları çocukların öğretmenleri aracılığı ile değerlendirilmiştir. Okul performansı için de okuma, matematik, imla entelektüel işleyiş bölümlerinde diğer öğrencilerle kıyaslanarak gözlemlenmiştir. Çalışmanın sonucunda video oyunu kullanımının ruh sağlığı sorunlarının artışıyla ilişkili olmadığı; tam tersine video oyunlarına ilgili olan çocukların akran ilişkileri problemlerinde koruyucu bir unsur olduğu görülmektedir. Yüksek miktarda yani haftada 300 dakikadan fazla video oyunları oynayan çocukların entelektüel işleyiş ve akademik başarı ile pozitif bağlantılı olduğu, bunun yanı sıra daha düşük akran ilişkisi sorunu olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Verenika, Kervin, Rivera ve Lidbetter (2016), arařtırmaları okul ncesi dnem ocuklarının dijital oyun hakkındaki grřlerini almak amacıyla yapılmıřtır. Arařtırma Avustralya Arařtırma Konseyi tarafından finansa edilen bir projenin parasıdır. Veriler okul ncesi ğretmenlerden anket ve grřmeler yolu ile ebeveynlerden bireysel grřmeler ve odak gurupları ile ocuklardan da gzlem yoluyla toplanmıřtır. Ayrıca ocukların grřlerinin alınmasına nem verilmiř ve ocuklar karar verici olarak alıřmaya dhil edilmiřtir. ocuklar kendi cihazlarını kullanma, sevdikleri uygulamaları paylařma ve AppStore'dan uygulama seme gibi srelere dhil edilerek karar verici olarak grev almıřlardır. Dijital oyunlar seilirken oyunların; kendini motive eden, eğlenceli hedeflere ulařmadaki nemi az olan, doėru ve yanlıř cevap bulunmayan, seim yapma fırsatı sunan, keřif odaklı iř birliėine dayalı oyunlar olmasına nem verilerek Itunes'den en ok kullanılan okul ncesine ynelik uygulamalar seilmiřtir. Arařtırmaya 3-5 yař arası ocuklar dhil edilmiřtir ve haftalık bir saat dijital oyun guruplarına katılmaları saėlanmıřtır. ocuklara bireysel olarak seilen Ipadlar saėlanarak kendiliėinden iliřki kurma fırsatı verilmiřtir. Arařtırmanın sonucunda ocukların oyun esnasında hem zel hem de sosyal konuřmaya yer verdikleri, ocukların bařkaları ile oynadıklarında daha fazla glendikleri, uygulamaların ocukları motive ettikleri ve ocukların oyunları srdrmelerini saėladığı, oyunları farklı olan ocukların sosyal etkileřimlerinin farklı olduėu ve birbirleri ile yksek sesle etkileřimlerinin olmadığı grlmřtir.

Iřkoėlu Erdoėan, Johnson, Dong ve Qiu (2018), drt farklı lkede ocukların dijital oyunlarına iliřkin ebeveyn tercihlerini, dřncelerini ve inanlarını belirlemek amacıyla yaptıkları arařtırmalarında ebeveynlere dijital oyunlar, taklit oyunları, fiziksel oyunlar ve yapıcı oyunlardan ocukları iin hangisini tercih ettikleri, ebeveyn ve aile deėiřkenlerinin ebeveynlerin oyun tercihi ile olan iliřkisi, ebeveynlerin ocukların dijital oyunları hakkındaki inanları ve drt lkedeki ebeveynlerin dijital oyun hakkındaki inanları, tercihleri arasındaki benzerlik ve farklılıkların arařtırılmasına odaklanmıřlardır. 4-6 yař arası okul ncesi eėitim kurumuna devam eden ocuėu olan toplam 500 ebeveyn dhil edilmiřtir. Veriler Ebeveyn Oyun Tercihleri Anketi (The Parent Play Preference Questionnaire-PPPQ) ve yarı yapılandırılmıř grřmeler yoluyla toplanmıřtır. Dijital oyunun drt lkede de en az tercih edilen oyun tr olduėu grlmřtir. Dijital oyunun kullanımı ile ipad tablet kullanım sresi arasında pozitif ynl iliřki olduėu, daha uzun ekran sresi bildiren ebeveynlerin dijital oyunları daha ok tercih ettiėi gzlenmiřtir. lkeler arasında oyun tercihlerinde farklılıklar olduėu, alıřmada eėitim seviyesine gre

dijital oyun tercihinin deęişkenlik gösterdiği, daha az eğitimli ebeveynlerin çocuklarına dijital oyun tercih etme olasılıklarının daha yüksek olduğu görölmüştür.

Lawrence (2018); dijital oyunlar aracılığı ile okul öncesi dönem çocuklarının sosyal etkileşimlerini gözlemlemek amacıyla yaptığı çalışmasında; tek bir ipad üzerinden oyun oynarken beş yaş çocuklarının akranları ile olan sözel ve sözel olmayan etkileşimlerini inceleyerek sosyal etkileşim süreçlerine ve sonuçlarına odaklanmıştır. Ayrıca çalışmasının ikinci boyutunda ipadlerin okul öncesi eğitim kurumundaki yerini incelemiştir. Çocuklar çiftler halinde eşleştirilerek günün belli zamanlarında 15 dakikalık seanslarla ipad ile oynamalarına izin verilmiştir. Cihazın içerisinde altı dijital oyun uygulaması bulunmaktadır. Bunlardan beş tanesi okuma yazma, aritmetik ve şekillerle ilgili kapalı uygulamalarken, bir tanesi boyama ile ilgili açık uygulamadır. Araştırmanın sonucunda çocukların sözel ve sözel olmayan sosyal davranışlar sergiledikleri, çocukların birbirlerine yardımcı oldukları, işbirliği içinde oldukları, zaman zaman müzakere ettikleri görölmüştür. Ancak bu durumunda oyun türüne göre deęişiklik gösterdiği sonuçlarına ulaşılmıştır. İpad ile oynarken, çocuklar ekrana bakarken birbirlerinden ayrı olmadıkları, birbirleri ile etkileşime girip konuştukları oynadıkları ve hayal ettikleri görölmüştür. İpadlerin genel olarak sosyal etkileşime davet ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Tecen (2018), okul öncesi dönemde çocukların ses farkındalığının geliştirilmesinde teknoloji kullanımının etkililiğinin incelediği bir tablet oyunu, çalışma sayfası ve okuma yazmaya hazırlık akademik başarı testi kullandığı deneysel araştırmasına 40 çocuk dahil edilmiştir. Araştırmada eğitim materyali olarak okul öncesi dönem müfredatında belirlenen sekiz sesle ilgili çalışma sayfası ve bilgisayar oyunu kullanılmıştır. Araştırmada deney grubu ikiye bölünerek bir gruba “a,e,i,” sesleri diğer gruba ise “u,ü,o,ö” seslerine yönelik çalışma yapılmıştır. Okuma Yazmaya Hazırlık Akademik Başarı Testi kullanılarak ön test, ara test ve son test uygulamaları ile üç aşamada veri toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda her iki deney grubunun da başarı testi puanlarının kontrol gruplarından anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği ortaya çıkmıştır.

Ongoro ve Mwangoka (2019) Tanzania anaokullarında dijital oyunların dil öğrenimini geliştirmesi üzerine olan etkisini araştırmak amacıyla yaptıkları araştırmalarında alfabetik ve artikülasyon geliştirmeye yönelik prototip bir oyun geliştirilmiştir. Araştırmaya 12 anaokulu dahil edilerek toplam 108 öğretmenle çalışılmıştır. Tanzania anaokullarında dil öğrenimini geliştirmek için oyun tabanlı Tanzania Alfabetik Ses Testinin (TALSQ) geliştirilmesi tercih edilmiştir. Oyun temelli öğrenme yaklaşımı artikülasyon dersine dahil

edildiğinde okul öncesi çocukların öğrenme performansının iyileştiği görülmüştür. Araştırmanın sonucunda geliştirilen yöntemin etkili olduğu görülmüştür.

Üstündağ (2019), dört altı yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar üzerine yaptığı araştırmasına dört, beş ve altı yaş okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 315 çocuk dahil edilmiştir. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme ile veriler toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların en az bir dijital oyun oynadıkları, her akşam oynadıkları ve dijital oyun oynamak için tablet ve cep telefonu kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Çocukların 40 farklı oyunu tercih ettikleri bu oyunlardan en çok boyama oyununun tercih edildiği ve çocukların izledikleri çizgi film karakterlerinin oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür.

Yiğit (2019), erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne baba görüşleri ve uygulamaları üzerine yaptığı araştırmasına üç yedi yaş arası okul öncesi eğitim kurumuna ve birinci sınıfa devam eden çocuklar ve anne babaları dahil edilmiştir. Veri toplamak için bir anket geliştirilmiştir. Anne/babalara Ebeveyn ve Çocuk Bilgi Formu, Dijital Oyun Oynama Alışkanlıkları Anketi, Anne/Baba Görüş ve Uygulamaları Soru Formu, Dijital Oyun Oynamanın Etkileri Hakkındaki Görüş Formu olarak dört bölümden oluşan bir ölçme aracı kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların dijital oyun oynamak için en çok cep telefonlarını tercih ettikleri ve oyun oynamak için çok uzun zaman ayırdıkları görülmüştür. Anne babaların eğitim düzeyleri ile birlikte dijital oyun oynama alışkanlıkları çocukların da dijital oyun oynama alışkanlıklarına etki ettiği, anne babaların eğitim düzeyi ile dijital oyun oynama alışkanlıklarının çocukların dijital oyun oynamalarına yönelik uygulamalarına ve görüşlerine olumsuz yönde etki ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu araştırma dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının geliştirilmesi ve okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklara uygulanan dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının sosyal beceri kazanımına olan etkisinin incelenmesi amacıyla yapılmıştır.

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması, eğitim programının hazırlanması ve uygulanması, ölçeklerin uygulanması ve verilerin analiz edilmesi ile ilgili bilgiler bulunmaktadır.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırmada “Ön Test-Son Test Kontrol Gruplu Yarı Deneysel Desen” kullanılmıştır. Bu desene göre tesadüfî olarak deney ve kontrol olmak üzere iki grup belirlenmektedir. Gruplar belirlendikten sonra, uygulamaya başlanmadan önce her iki gruba bağımlı değişkene yönelik olan ölçümler gerçekleştirilmektedir. Uygulama aşamasında etkisi test edilen değişken deney grubuna uygulanırken kontrol grubuna herhangi bir uygulama yapılmamaktadır. Uygulama sonrasında ise her iki gruba bağımlı değişkene ait olan ölçümler, aynı ölçme aracı ile tekrarlanmaktadır (Büyüköztürk vd., 2017).

Bu araştırmanın bağımlı değişkeni okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukların sosyal beceri kazanımı iken, bağımsız değişkeni dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programıdır.

3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmada çalışma grubu belirlenmeden önce çalışma grubunun sahip olması beklenen özellikler belirlenerek bu özellikler doğrultusunda okullar seçilmiştir. Bundan dolayı

alıřma grubu belirlenirken amasal rnekleme yntemi kullanılmıřtır. Amasal rnekleme; belirli zelliklere ynelik alıřılmak istenildiėinde, o zelliklere ynelik seimlerin yapıldıėı rnekleme trdr (Bykztrk vd., 2017). Dijital oyunlarla desteklenen sosyal beceri eėitim programının uygulanabilmesi iin programın anlaşılabilirliėinin dil faktr aısından etkilenmemesi iin mltesi ocukların bulunmadıėı, ocuk sayısı 20 ve zeri olan, akıllı tahtası olan bir sınıf tercih edilmiřtir. alıřma gruplarının ve ailelerinin demografik ve kltrel olarak benzer zelliklere sahip olması iin aynı mahallede olmasına, ocukların daha nce okul ncesi eėitim alıp almamasına, ocukların yař gruplarının benzer olmasına dikkat edilmiřtir. Bu doėrultuda Gaziantep ilinin řehitkamil ilesinin kolay ulařabilirliėi nedeni ile Karacaoėlan mahallesindeki okullar taranmıřtır, bu zelliklere sahip tek bir ilkokul olduėu belirlenmiřtir. Buna gre seilen ilkokulun sabah eėitim alan iki, ėleden sonra eėitim alan iki olmak zere toplam drt anasınıfı bulunmaktadır. Deney ve kontrol grupları belirlenirken iki grubun sınıf ėretmenleri arasında etkileřim olmaması iin sınıflardan birinin sabah, diėerinin ėleden sonra eėitim veren gruplardan olmasına dikkat edilmiřtir. Bu doėrultuda sabah eėitim veren sınıflardan biri ile ėleden sonra eėitim veren sınıflardan birine n test uygulaması yapılmıřtır. Sabah ve ėleden sonraki grupların n test sonularına bakıldıėında iki grup arasında akademik destek becerileri ile duyguları ynetme becerileri alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık yokken, bařlangı becerileri, arkadaşlık becerileri alt boyutlarında ve OSBED toplam puanda sabahki grup lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık grlmřtr. Bundan dolayı sabah eėitim veren grup kontrol grubu, ėleden sonra eėitim veren grup ise deney grubu olarak belirlenmiřtir. Bylece eėitim programının etkisini arařtırmak amalanmıřtır. Deney grubunda 25, kontrol grubunda 24 ocuk olmak zere 49 ocuk alıřmaya dhil edilmiřtir.

3.2.1. alıřma Grubuna Ait Demografik Bilgilere İliřkin Veriler

alıřma grubunda yer alan ocuklara ait demografik bilgilerine iliřkin daėılımlar Tablo 1’de verilmiřtir.

Tablo 1

Deney ve Kontrol Grubundaki Çocukların Demografik Bilgilerine İlişkin Dağılımı

Değişken		Deney		Kontrol		Toplam	
		N	%	N	%	N	%
Yaş	61-66 ay	4	16,00	8	33,33	12	24,45
	67-72 ay	21	84,00	16	66,67	37	75,55
Cinsiyet	Kız	10	40,00	13	54,17	23	46,93
	Erkek	15	60,00	11	45,83	26	53,06
Kaçınıcı Çocuk Olduğu	Birinci	7	28,00	4	16,60	11	22,44
	İkinci	9	36,00	10	41,60	19	38,76
	Üçüncü	6	24,00	8	33,33	14	28,56
	Diğer	3	12,00	2	8,33	5	10,2
Okul Öncesi Eğitim Süresi	1-6 ay	-	-	-	-	-	-
	7-12 ay	25	100,00	24	100,00	49	100,00
	13-18 ay	-	-	-	-	-	-
	19-24 ay	-	-	-	-	-	-
	24 ay fazlası	-	-	-	-	-	-

Tablo 1 incelendiğinde çocukların yaşlarına ilişkin olarak deney grubunda yer alan çocukların %16,00'ı kontrol grubunda yer alan çocukların %33,33'ü yani toplam 12 çocuğun 61-66 aylık olduğu; deney grubundaki çocukların %84,00'ı kontrol grubunda yer alan çocukların %66,67'sinin yani toplam 37 çocuğun 67-72 aylık olduğu görülmüştür.

Çalışma grubunda yer alan çocukların cinsiyet dağılımlarına bakıldığında; deney grubunda yer alan çocuklardan on çocuğun yani %40,00'min kız çocukken; 15 çocuğun yani %60,00'min erkek çocuk olduğu görülmüştür. Kontrol grubunda yer alan çocuklardan 13 çocuğun yani %54,17'sinin kız çocukken; 11 çocuğun yani %45,83'ünün erkek çocuk olduğu görülmüştür.

Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukların ailedeki kaçınıcı çocuk olduklarına bakıldığında; deney grubunda yer alan çocuklardan yedi çocuğun yani %28,00'ı birinci çocuk, dokuzunun yani %36'sının ikinci çocuk, üçünün yani %24'ünün üçüncü çocuk olduğu görülmüştür. Kontrol grubundaki çocuklardan dördünün yani %16,60'ının birinci çocuk olduğu, onunun yani %41,60'ının ikinci çocuk olduğu, sekizinin yani %33,30'unun ise üçüncü çocuk olduğu görülmüştür. Deney grubundaki çocukların üçünün yani %12,00'ı diğer grubunda yer alırken kontrol grubunun ikisinin yani %8,33'ü diğer grubunda yer aldığı olduğu görülmüştür.

Çocukların okul öncesi eğitim kurumuna devam sürelerine göre dağılımlarına bakıldığında hem deney hem de kontrol grubundaki katılımcıların tamamının 7-12 ay okul öncesi eğitim kurumuna devam ettikleri görülmektedir.

3.2.2. Çalışma Grubunda Yer alan Çocukların Anne ve Babalarının Öğrenim Düzeylerine Yönelik Bilgilere İlişkin Veriler

Çalışma grubunda yer alan çocukların anne babalarının öğrenim düzeylerine ilişkin verilerin dağılımına tablo 2’de yer verilmiştir.

Tablo 2

Çalışma Grubunda Yer Alan Çocukların Anne ve Babalarının Öğrenim Düzeylerine İlişkin Verilerin Dağılımı

Anne Baba Öğrenim Durumu	Anne				Baba				Toplam	
	Deney		Kontrol		Deney		Kontrol			
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Okuryazar değil	-	-	-	-	-	-	1	4,16	1	1,02
İlkokul	10	40,00	16	66,66	6	24,00	17	70,83	49	49,98
Okuryazar	-	-	5	20,83	1	4,00	-	-	6	6,12
Ortaokul	4	16,00	2	8,33	7	28,00	4	16,64	17	17,34
Lise	10	40,00	1	4,16	10	40,00	2	8,32	23	23,46
Üniversite	1	4,00	-	-	1	4,00	-	-	2	2,04

Tablo 2’de anne babaların öğrenim düzeylerine ilişkin bilgiler yer almaktadır. Bu bilgilere göre deney grubunda yer alan annelerin %40,00’ı ilkokul, %16,00’sı ortaokul, %40,00’ı lise, %4’ü ise üniversite mezunu iken kontrol grubunda yer alan annelerin %66,66’sı ilkokul, %20,83’ü okuryazar, %8,33’ü ortaokul, %4,16’sının ise lise öğrenim durumuna sahip olduğu görülmüştür. Babaların ise deney grubunun %24,00’ü ilkokul, %4,00’ı okuryazar, %28,00’ı ortaokul, %40,00’ı lise, %4,00’ı üniversite mezunu kontrol grubunun ise; %4,16’sı okuryazar değil, %70,83’ü ilkokul, %16,66’sı ortaokul %8,33’ü lise öğrenim durumuna sahip olduğu görülmüştür.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak çocukların ve ailelerin demografik özelliklerine yönelik bilgi elde etmek amacıyla “Kişisel Bilgi Formu”, çocukların sosyal becerilerini belirlemek amacıyla “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Çalışma grubunda yer alan çocuklar ve ebeveynlerinin demografik bilgilerini elde etmek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Kişisel Bilgi Formunda çocukların yaşı, cinsiyeti, ailedeki çocuk sayısı, çocuğun ailedeki kaçıncı çocuk

olduđu, okul öncesi eğitim kurumuna devam etme süresi, anne babasının öğrenim durumuna yönelik bilgileri elde etmeyi sağlayan sorular yer almaktadır (EK-1)

3.3.2. Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeđi-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu

Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukların sosyal beceri düzeylerini belirlemek amacıyla “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeđi (OSBED) Öğretmen Değerlendirme Formu” kullanılmıştır.

Okul Öncesi Sosyal Beceriler Değerlendirme Ölçeđi (OSBED), “Okul Öncesi Sosyal Beceri Destek Projesi (OSBEP)” içerisinde 2012 yılında Ömerođlu ve arkadaşları tarafından geliştirilmiştir. Ölçek; 36-72 aylık çocukların sosyal becerilerine yönelik yeterliliklerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Ölçekten elde edilen puanlar çocukların sosyal becerilerine yönelik performansları hakkında durum belirlenmesi için veriler sunmaktadır. OSBED, iki ayrı formdan oluşmaktadır. Bu formlardan biri 36-72 aylık çocukların anne babalarına yönelikken, diğeri öğretmenlerine yöneliktir. Her iki formda da genel demografik bilgilerin dışında 36-72 aylık çocukların düzeylerine uygun olarak hazırlanmış 49 sosyal beceri maddesi bulunmaktadır. Ölçekte başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri ve duyguları yönetme becerileri olmak üzere dört alt boyut bulunmaktadır. Bu dört alt boyut 49 sosyal beceri maddesi ile sınırlandırılmıştır. Ölçek çocuđun öğretmeni ya da anne babası tarafından yani bir yetişkin aracılığı ile doldurulmaktadır. Aynı çocuk için anne baba ve öğretmen tarafından doldurulan sonuçlar bir arada değerlendirilebilmektedir.

Ölçekte Başlangıç Becerileri; selamlaşma, arkadaşlarına ismi ile hitap etme, kendini tanıtmaya, anlaşılır ses tonu ile konuşma, başkalarını tanıtmaya, teşekkür etme, izin isteme, özür dileme, yardım isteme, vedalaşma, soru sorma ve duygularını ifade etmek olmak üzere 12 maddeden oluşmaktadır. Bu maddeler 1-12 numaralı maddeler arasındadır.

Akademik destek becerileri 13 ile 24 numaralı maddeler arasında yer alan 12 maddeden oluşmaktadır. Bu beceriler; dinleme, soruya cevap verme, yönergelere uyma, alternatif çözümler üretebilme, başladığı etkinliği sonlandırma, kendini meşgul etme, amaca ulaşmak için çaba gösterme, uygun zamanda söze girme, söz alma, düşüncelerini ifade etme, eleştiri yapma ve eleştiriye açık olmadır.

Arkadaşlık becerileri 13 maddeden oluşmaktadır. Bu maddeler; arkadaşlarının duygularını anlama, başkalarının haklarını koruma, arkadaşlarının fikirlerine uygun tepki verme, arkadaşlarıyla işbirliği yapma, arkadaşlarını takdir edebilme, akran gruplarına katılma, sırasını bekleme, paylaşma, yardım önerme, oyuna davet etme, oyunun sonuçlarını kabul etme, oyunun kurallarına uyma ve arkadaşlarının duygularına uygun tepki verme becerilerini içermektedir. Bu beceriler 25-37 numaralı maddeler arasında yer almaktadır.

Duygularını yönetme becerileri; duygularını başkalarını rahatsız etmeden gösterme, engellenme durumuyla baş etme, hatalarıyla baş etme, başkalarının duygularını anlama, baskı altında sakin kalma, alay etmeyle baş etme, hayır cevabını kullanma, isteğini erteleme, tepki vermeden önce düşünme, hayır cevabını kabul etme, hakkını koruma ve kendiliğinden çözülecek sorunları görmezden gelme becerilerinden oluşmaktadır. Bu alt boyutta 12 madde bulunmaktadır. 38-49 numaralı maddeleri kapsamaktadır.

Ölçekte yer alan maddelerin cevapları için beşli dereceleme ölçeği kullanılmıştır. Ölçekte “Hemen hemen hiç”, “Nadiren”, “Bazen”, “Çoğu zaman”, “Hemen hemen her zaman” cevap seçenekleri bulunmaktadır. Ölçekte puanlama çocukların beceriyi kullanma derecesine göre yapılmaktadır. Bu cevap seçeneklerinin puanlanması; eğer çocuk o beceriyi göstermede hemen hemen hiç iyi değil ise bir puan, nadiren iyi değil ise iki puan, bazen iyi değil bazen de iyi ise üç puan, çoğu zaman iyi ise dört puan ve hemen hemen her zaman iyi ise beş puan verilmek üzere düzenlenmiştir. Ölçeğin her alt boyutundan alınan puanlar ayrı ayrı hesaplanabildiği gibi genel toplam puan da hesaplanabilmektedir. Ölçekten alınabilecek en yüksek puan 245 iken en düşük puan 49’dur. Ölçeğin alt boyutlarından alınan yüksek puan çocuğun o alt beceriye ait sosyal becerilerinin gelişmiş olduğunu, alınan düşük puan ise o alt beceriye ait sosyal becerilerin yetersiz olduğunu göstermektedir. Ölçekten alınan toplam puanın yüksek olması çocukların sosyal becerileri kazandığını gösterirken düşük olması o becerilerin yetersiz olduğunu göstermektedir.

“Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED)-Öğretmen Formu” için norm çalışması yapılmıştır. Yapılan norm çalışmasında; üç yaş grubu için norm örneklemden hesaplanan alfa katsayılarının .88 ile. 96; dört yaş grubu için. 90 ile. 97; beş yaş grubu için. 88 ile. 96 olduğu; norm örneklemin tümünde ise. 90 ile. 96 aralığında olduğu belirlenmiştir. Norm örneklemin tümü için OSBED’den elde edilen alfa katsayısı .96 olarak belirlenmiştir. Ömeroğlu ve arkadaşları tarafından (2014) Okul Öncesi Sosyal Beceri Eğitimi Değerlendirme Öğretmen formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılmıştır. Çalışma sonucunda OSBED puanlarının güvenirliği için alt becerilerinin

Cronbach Alpha değeri başlangıç becerileri için .89, akademik beceriler için .88, arkadaşlık becerileri için .92, duygularını yönetme becerileri için .92 olduğu görülmüştür. Bu sonuçlar doğrultusunda ölçeğin farklı yaş gruplarındaki çocukların sosyal beceri düzeylerini belirlemede ve ayırt etmede geçerli ve güvenilir bir araç olduğu görülmüştür.

3.4. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı

Araştırma için geliştirilen Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı ile okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukların sosyal beceri gelişimlerinin desteklenmesi amaçlanmaktadır.

Dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının geliştirilmesi için sosyal beceriler ve dijital oyunlara yönelik alan yazın incelenmiştir. Alan yazında yer alan sosyal beceri sınıflandırmalarına bakıldığında sosyal becerilerin pek çok farklı şekilde sınıflandırmasına rastlanmıştır. Bu sınıflandırmalar içinde becerilerin en çok; bir sohbeti ilişkiyi başlatma ve sürdürme, ses tonunu ayarlama, selamlaşma, birini tanıtma ve tanışma gibi başlangıç becerileri, dikkat etme, bir işi yapmak için sorumluluk alma, sorumluluğunu yerine getirme, soru sorma ve sorulan soruya cevap verme gibi akademik becerilere yönelik, bir gruba dahil olma, gruba davet etme, arkadaş olma, arkadaşlarının duygu düşüncelerine önem verme, işbirliği yapma gibi arkadaşlık ilişkilerine yönelik ve sakın kalma, öfkesini kontrol etme, stres durumları ile başa çıkma, duyguları bilme anlama gibi duygularını kontrol etmeye yönelik becerilerine yönelik olduğu görülmüştür. Bundan başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri ve duygularını yönetme becerilerine yönelik olan kazanımların alınmasına karar verilmiştir. Daha sonra Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan 2013 Okul Öncesi Eğitim Programındaki kazanım ve göstergeler bu sosyal beceriler açısından taranmıştır. Tarama sonucunda eğitim programında kullanılabilecek, bu sosyal becerilere yönelik olan kazanım ve göstergeler alınmıştır. Ancak 2013 Okul Öncesi Eğitim Programından alınan kazanım ve göstergelerin başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme sosyal becerilerinin tamamını içermemesinden dolayı Ömeroğlu ve arkadaşları tarafından geliştirilen Okul Öncesi Sosyal Beceri Eğitimi Projesinde uygulanan sosyal beceri eğitim programı incelenmiştir. Program içinde başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri ve duyguları yönetme becerilerine ait toplam 49 sosyal beceri kazanımı ve 76 gösterge bulunmaktadır. Bunlardan da kazanım ve göstergeler seçilerek eğitim programı için toplam 52 kazanım 59 gösterge belirlenmiştir. Hem Milli Eğitim

Bakanlığı 2013 Okul Öncesi Eğitim Programından alınan sosyal beceri gelişimini destekleyen kazanım ve göstergeler hem de OSBEP’te yer alan sosyal beceri kazanımları ve göstergeleri dikkate alınarak toplam 52 kazanım 59 gösterge Dijital Oyunlarla Desteklenerek Uygulanan Sosyal Beceri Eğitim Programını oluşturmak için belirlenmiştir.

Kazanım ve göstergelerin belirlenmesinin ardından dijital oyunlar belirlenmiştir. Dijital oyunlar akıllı telefon ve tabletler içinde yer alan Android, Windows ve İOS işletim sistemlerinin uygulama marketlerinde aranmıştır. Uygulama marketlerinde bulunan oyunlardan öncelikli olarak 60-72 aylık çocuklara yönelik olan oyunlar belirlenerek, Türkçe ve İngilizce olan, ücretli veya ücretsiz herkes tarafından erişim sağlanabilir, kolay ulaşılabilir 120 oyun taranmıştır. Bu 120 oyun belirlenen 52 kazanım ve 59 gösterge ile sosyal becerilerden başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerilerini içermesine dikkat edilerek gözden geçirilmiştir. Ayrıca oyunların içerisinde olumsuz öğeler barındırmamasına bakılarak eleme yoluna gidilmiştir. Taramalar sonucunda Android işletim sisteminin uygulama marketinden “Pepy Farm, Pepy Beach, Friends, Feelings, Veterian” isimli beş farklı dijital oyun seçilmiştir. Bu oyunlardan Pepy Farm isimli oyun içerisinde birbirinden bağımsız ve aşamalılık içermeyen 13 oyundan üç oyun, Pepy Beach isimli oyun içerisinde birbirinden bağımsız ve aşamalılık içermeyen 14 oyundan iki tanesi seçilmiştir. Böylece toplamda sekiz dijital oyun belirlenmiştir. Bu sekiz dijital oyundan sadece bir tanesinde İngilizce konuşma varken diğerlerinde sadece hayvan ve efekt sesleri yer almaktadır.

Dijital oyunların belirlenmesinin ardından eğitim programının süresine karar verilmiştir. Sekiz adet dijital oyun seçilmesinden dolayı eğitim programının sekiz hafta süre ile uygulanmasına karar verilmiştir. Sekiz hafta, haftada iki kez olmak üzere toplam 16 kez uygulama planlanmıştır. Buna göre haftanın ilk uygulama günü yeni bir dijital oyunun oynanmasına yer verilirken ikinci uygulama günü aynı oyunun hatırlatılarak pekiştirilmesine karar verilmiştir.

Daha önceden belirlenen 52 kazanım ve 59 gösterge seçilen sekiz dijital oyuna göre dağıtılmıştır. Veterian ve Friends isimli dijital oyunlar içerisinde başlangıç becerileri, akademik destek ve arkadaşlık becerilerine yönelik kazanımlar bulunurken, Feelings isimli oyunda akademik destek ve duyguları yönetme becerilerine yönelik kazanımlar bulunmaktadır. Pepy Beach ve Pepy Farm oyunlarında ise başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri ve duyguları yönetme becerilerine yönelik

kazanımlar bulunmaktadır. Sonrasında oyunların kazanım ve göstergelere göre hangi hafta uygulanacağına karar verilmiştir (EK-2, EK-3).

Tablo 3

Sosyal Becerilerin Oyunlara Göre Dağılımı

	Başlangıç Becerileri	Akademik Destek Becerileri	Arkadaşlık Becerileri	Duyguları Yönetme becerileri
Pepy Farm-1			X	X
Pepy Farm-2	X			X
Pepy Farm-3	X		X	X
Pepy Beach -1		X	X	
Pepy Beach-2		X	X	
Veterinarian	X	X	X	
Feelings		X		X
Friends	X	X	X	

Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının günlük akışında beslenme ve temizlik saatinden sonra başlanması ve ilk olarak dijital oyunun oynanması planlanmıştır. Dijital oyunların oynanmasından sonra kazanım ve göstergeleri destekleyecek iki etkinlik uygulanarak pekiştirilmesi düşünülmüştür. İkinci eğitim günü içinde günlük akışta ilk olarak dijital oyunun hatırlatılması ardından kazanım ve göstergelerin yine iki etkinlik ile pekiştirilmesine karar verilmiştir. Yani sekiz hafta, haftada iki gün ve iki etkinlik olacağı düşünüldüğünde 32 etkinlik hazırlanması gerektiği belirlenmiştir. Bu pekiştirici etkinlikleri destekleyecek materyallerin ve eğitim ortamlarının da hazırlanması planlanmıştır.

Dijital oyunlara göre haftalara dağılımı yapılan kazanım göstergelerin etkinlik dağıtımı yapılmıştır. Etkinlikler haftalara göre dağıtılırken etkinlik çeşitleri Milli Eğitim Bakanlığı 2013 Okul Öncesi Eğitim Programı içerisinde yer alan drama, müzik, fen, matematik, oyun, Türkçe, hareket, sanat etkinlik çeşitlerine dengeli bir şekilde yer verilmesine dikkat edilmiştir. Ayrıca etkinliklerin aktif pasif dengesi de göz önünde bulundurulmuştur. Buna göre her bir etkinlik çeşidinden dört etkinlik olacak şekilde haftalara dağıtımı gerçekleştirilmiştir (EK 4).

Bir günlük eğitim planında; kazanım ve göstergeler, kavram ve sözcük, materyaller, eğitim ortamının düzenlenmesi, öğrenme süreçleri, dijital oyunun oynanması, etkinlikler ve değerlendirme soruları yer almaktadır. Tüm bölümler uygulanmadan önce uygulayıcının ne yapacağı detaylı bir şekilde; araştırmacının sınıfa girdiği andan çıkana kadar tüm yaptıkları; eğitim ortamını nasıl hazırlayacağı, getirdiği materyalleri nasıl düzenleyeceği, nelerle koyacağı, ne zaman kullanacağı ve materyalin özellikleri, etkinliğe nasıl giriş yapacağı, çocuklara soracağı sorular, yapacağı sohbet, etkinliği nasıl uygulayacağı, nasıl

bitirip diğerk etkinliğe geçiş yapacağına yer verilmiştir. Kazanım ve göstergeler sadece etkinlik içerisine ve etkinlik geçişlerin içerisine değil tüm gün içerisine yerleştirilmiştir. Tüm bunlar düşünüldüğünde etkinlik ve geçişlerin birbiri ile bütünleşik olması göz önünde bulundurulmuştur.

3.5. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Pilot Çalışması

Hazırlanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının uygulanmasından önce pilot çalışma ile hazırlanan eğitim programının uygulanabilirliği incelenmiştir. Çalışmanın gerçekleştirilebilmesi için akıllı tahtası olan bir anasınıflı tercih edilerek 13 çocuk ile çalışma grubu oluşturulmuştur.

Pilot çalışma süresince 16 gün süre ile hazırlanan eğitim programının tamamı uygulanmıştır. Uygulamanın ilk gününde dijital oyun oynanmış ardından kazanım ve göstergeleri destekleyecek iki etkinlik uygulanarak pekiştirilmiştir. Ertesi gün aynı dijital oyunun hatırlatılması ardından da iki pekiştirici etkinlik uygulaması yapılarak gerçekleştirilmiştir. Uygulamalar esnasında ve sonrasında süreç değerlendirildiğinde, çocukların dijital oyunları ve oyunların nasıl oynandığını anladıkları görülmüştür. Bu durumda programın çocuklar tarafından anlaşılır olduğu, programın uygulanabilir olduğu düşünülmüştür.

3.6. Veri Toplama Araçları ve Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Uygulanması

Araştırmada “Kişisel Bilgi Formu” ve “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” veri toplama aracı olarak kullanılmış ve Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı uygulanmıştır. “Kişisel Bilgi Formu” ve “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” çalışmaya katılan deney ve kontrol gruplarının öğretmenleri tarafından doldurularak veriler kaydedilmiştir. Eğitim programı ise araştırmacı tarafından deney grubuna uygulanmıştır.

3.6.1. Ön Testin Uygulanması

Ön test olarak “Kişisel Bilgi Formu” ve “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” uygulamaları yapılmadan önce araştırmacı

deney ve kontrol grubu öğretmenleri ile görüşerek, öğretmenlere süreç hakkında bilgi vermiştir. Her iki grubun öğretmenleri ile işbirliği yapılarak çocukların ebeveynleri ile görüşme sağlanarak öğretmenleri tarafından böyle bir ölçek uygulaması yapılacağı söylenmiş, süreç hakkında bilgilendirme yapılmış ve ebeveynlerin izinleri alınmıştır. Araştırmacı hem deney hem de kontrol grubu çocuklarını tanımak ve sınıf atmosferini gözlemlemek için bir günlük etkinliklere katılarak çocuklarla vakit geçirmiştir. Böylece çocukların da gönüllü katılımı sağlanmıştır. Grupların öğretmenlerine “Kişisel Bilgi Formu” ve “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” ayrı ayrı tanıtılarak açıklamaları yapılmıştır. Her iki formda da yer alan maddeler öğretmenlere tanıtılmış, nasıl doldurmaları gerektiği belirtilmiştir. Açıklamaların yapılmasının ardından 04.03.2019-06.03.2019 tarihleri arasında ön test uygulaması “Kişisel Bilgi Formu” ve “Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” ile deney ve kontrol grubu öğretmenleri tarafından doldurulmuş ve araştırmacıya teslim edilmiştir.

3.6.2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Uygulanması

Eğitim programı uygulanmadan önce deney grubu öğretmenine eğitim programı ile ilgili bilgi verilmiştir. Araştırmanın amacı, eğitim programının içeriği, nasıl ve hangi günler uygulanacağı, öğretmenden süreçte beklenenler hakkında açıklamalar yapılmıştır. Ayrıca deney grubundaki öğretmene kontrol grubundaki öğretmen ile eğitim içeriği ile ilgili herhangi bir etkileşimde bulunmaması gerektiği belirtilmiştir. Çalışmanın içeriği hakkında ailelere bilgi verilmesi ve çocukların çalışmaya katılım izinlerinin alınması için eğitim programının uygulanmaya başlanmasından önce deney grubundaki çocukların öğretmeni ile işbirliği yapılarak çocukların ailelerini bilgilendirmek için bir toplantı düzenlenmiştir. Bu toplantıda araştırmanın amacı, uygulanacak programın içeriği, hangi günler uygulama yapılacağı hakkında bilgiler verilirken çocukların okula devamlılığının önemli olduğu belirtilmiştir. Çalışmaya katılmanın gönüllülük esasına dayandığı belirtilerek, çocukların çalışmaya katılma izinleri alınmıştır. Yine aynı hafta içerisinde araştırmacı çocuklarla sınıf etkinliklerine katılıp, oyunlar oynamış onlarla zaman geçirmiştir böylece çocukların araştırmacıya alışmaları sağlanmıştır.

Hazırlanan eğitim programı 11.03.2019-02.05.2019 tarihleri arasında sekiz hafta boyunca haftanın iki günü araştırmacı tarafından deney grubuna uygulanmıştır. Bu uygulamalar

deney grubunun kendi sınıfında gerçekleştirilmiştir. Kontrol grubu ise bu süreçte kendi aylık plan ve günlük eğitim akışları çerçevesinde eğitim programına devam etmişlerdir.

Eğitim programı haftanın pazartesi ve çarşamba günleri, 14.30 ile 17.30 saatleri arasında uygulanmıştır. Uygulama günlerinin kararlaştırılması deney grubu öğretmeni ile beraber yapılmıştır. Gerekli durumlarda öğretmenle haberleşilerek eğitim gününde değişiklik yapılmış böylece eğitim programının aksamasının önüne geçilmiştir. Bir gün için planlanan eğitim planı çocukların beslenme ve temizlik zamanından sonra başlayıp okuldan ayrılana kadarki zamanı kapsayacak şekilde hazırlanan etkinlikler ile gerçekleştirilmiştir.

Her uygulama gününde eğitimci çocuklar beslenme ve temizlik zamanında iken sınıfa gelmiş ve çocuklar sınıfta yokken eğitim ortamını o gün ki kazanım göstergeler ile etkinliklerden beklenenlere göre düzenlenmiştir. Her gün için yapılacak ilk uygulama dijital oyunların oynanması olduğu için öncelikle dijital oyun oynanması için uygun ortam hazırlanmış ardından diğer düzenlemelere geçilmiştir. Dijital oyunların sergilenmesi akıllı tahta aracılığı ile sağlanırken oyunun yönetimi tablet aracılığı ile sağlanmıştır. Sınıftaki oturma düzeni çocukların akıllı tahtayı görebilmesi için yarım ay şeklinde düzenlenmiş ve tablet çocukların kolay erişebileceği şekilde tahtanın önüne yerleştirilen çocukların boyuna uygun olan masanın üzerine konulmuştur. Diğer etkinlikler için kimi zaman masalar kenarlara çekilerek sınıftaki boş alan kullanılırken kimi zaman masalar birleştirilerek grup çalışmasına uygun hale getirilmiştir. Etkinlikler için hazırlanan yazılı, görsel, sese yönelik materyaller etkinlik sırasına göre ve kolay ulaşılabilirlik göz önünde bulundurularak sınıfta uygun alanlara yerleştirilmiştir. Hazırlanan materyaller; kazanım ve göstergelere ulaşmayı sağlayacak özellikte, dikkat çekici, kullanışlı ve çocuk sayısına uygun olarak hazırlanmıştır.

Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının bir günlük akışında; her uygulama günü için beslenme ve temizlik zamanından gelen çocuklar sınıfın kapısında araştırmacı tarafından karşılanmış, çocuklarla kapıda selamlaşarak o gün için eğitim planında yer alan kazanım göstergelere uygun olarak hazırlanmış geçiş etkinliği ile dijital oyunların oynanacağı alana geçilmiştir. Çocuklar dijital oyunların oynanacağı alana geçtikten sonra çocuklarla merhaba, nasılsınız, bugün sizler için yeni bir oyun getirdim, bakalım oyunumuzda kimler var gibi sorularla çocuklarla sohbet edilmiş ardından dijital oyunun oynanmasına geçilmiştir. Eğitim programının uygulamasına başlandığında çocuklara onlarla bir oyun oynanacağı, bu oyunun akıllı tahta ile sergileneceği söylenmiş ve oyun

kontrolünün tablet aracılığı ile sağlanacağı söylenerek oyunun tanıtılmasına geçilmiştir. Dijital oyunlar oynanırken oyunlar kazanım ve göstergelere uygun olarak durdurulmuş, bu kazanım ve göstergeleri fark etmelerine yönelik sorular sorulmuş, çocukların da cevap vermelerine fırsat verilerek sohbet edilmiştir. Oyun hamleleri çocukların belirlediği bir şekilde gerçekleştirilmiştir. Böylece her bir çocuğun sürece dâhil olması sağlanmıştır. Oyun çocuklardan gelen istekler üzerine, çocukların hep beraber ekrana dokunmaları, çocukların oturma sıra ile ekrana dokunmaları, hamleyi yapan çocuğun seçtiği bir arkadaşının oyun hamlesini devam ettirmesi gibi farklı şekillerde ilerletilmiştir.

Örneğin; eğitimci çocukların sandalyelerine geçmelerini sağladıktan sonra “Merhaba çocuklar, bugün için sizlere yeni bir dijital oyun getirdim. Bakalım bu oyunumuzda neler olacak, kimler var” diyerek dijital oyunu açmıştır. Oyun başlatılmadan önce oyun hamlelerinin nasıl ilerletileceği çocuklar ile beraber karar verilmiştir. Sıra ile ilerletilmesine karar verilmesinin ardından oyunun oynanmasına başlanmıştır. Çocuklar ile sohbet ederek ekranda neler gördükleri hakkında sohbet etmiştir. Ekranda hasta ve yaralanmış hayvanlar yan yana oturmaktadır. “Sırada bekleyen kişilerin olduğu bir ortamda kurallara uygun biçimde sırasını bekleyebilme” kazanımı oyun içerisinde hastanede sırada bekleyen hayvanların olduğu alanda oyun durdurularak; “Çocuklar bu hayvanlara ne olmuş olabilir, ne için burada olabilirler, ne yapıyorlar” soruları sorulur ve çocukların “yaralanmış, hasta olmuşlar, doktora gelmişler bekliyorlar” demeleri beklenmiştir. Ardından çocuklara “nasıl bekliyorlar” denilerek çocuklardan “sıra ile bekliyorlar, herkes kendi yerinde sakince sıra bekliyor” benzeri cevapları vermeleri beklenerek becerilere dikkatleri çekilmiştir. Oyun içerisinde yer alan diğer kazanımlardan “Başkalarına kendini tanıtabilme” ve “Akranlarına ismi ile hitap edebilme” kazanımları oyun içerisinde çocuklara “Çocuklar bu hayvanlar sıra beklerken birbirleri ile ne yapabilirler” denilerek çocukların “Konuşabilirler, sohbet edebilirler” demeleri beklenmiştir. Ardından “Peki hayvanlar birbirlerini tanımıyorlarsa konuşmaya başlarken önce ne yaparlar” denilerek çocukların önce merhaba deyip tanışırlar, kendilerini tanıtırılar demeleri beklenmiştir. Çocuklara “Çocuklar hayvanlar birbirleri ile konuşurken birbirlerine nasıl seslenirler, mesela kirpi kösteğe bir şey söyleyecek olsa ona nasıl seslenir” denilerek “isimlerini söylerler” demeleri beklenmiştir. Çocukların oyun hamlelerini gerçekleştirerek oyunu ilerletmesi sağlanırken eğitimci becerilere uygun yerlerde oyunu durdurarak sorular sormuş ve çocukların becerileri fark etmesini sağlanmıştır.

Dijital oyunun oynanmasının ardından etkinliklerin uygulanmasına geçilmiştir. Etkinlikler uygulanırken çocukların aktif katılımı, yeni deneyimler kazanması ile eğlenceli vakit geçirmesi sağlanmıştır.

İkinci uygulama günü ise aynı ilkeler doğrultusunda birinci gün kullanılan dijital oyun tekrar oynatılmış oyun hatırlatılmıştır. Ardından o gün için hazırlanan iki etkinlik uygulaması yapılmıştır. Bir günlük eğitim planı içerisinde dijital oyunlar ve pekiştirici etkinliklerin uygulanmasının ardından değerlendirme sorularına geçilmiştir. Değerlendirme soruları Milli Eğitim Bakanlığı 2013 Okul Öncesi Eğitim Programında belirtildiği gibi betimleyici sorular, duyuşsal sorular, kazanım ve göstergelere yönelik sorular ve yaşamla ilişkilendirme sorularını içerecek şekilde kazanım ve göstergelere uygun olarak çocuklara sorulmuştur. Her uygulama günün sonunda değerlendirme sorularına yer verilmiştir.

3.6.3. Son Testin Uygulanması

Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının uygulanmasından sonra deney ve kontrol grupları için Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” 13.05.2019-17.05.2019 tarihleri arasında deney ve kontrol grubu öğretmenleri tarafından doldurulmuş ve araştırmacıya teslim edilmiştir.

3.6.4. Kalıcılık Testi Uygulaması

Son testin uygulanmasından üç hafta sonra 10.06.2019-14.06.2019 tarihleri arasında sadece deney grubundaki çocuklar için Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” öğretmen tarafından doldurulmuştur. Doldurulan formlar araştırmacıya teslim edilmiştir.

3.7. Verilerin Analizi

“Kişisel Bilgi Formu” ve Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-OSBED Öğretmen Değerlendirme Formu” aracılığı ile elde edilen veriler bilgisayar ortamına aktarılarak veri analizi gerçekleştirilmiştir.

Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının çocukların sosyal beceri düzeylerine olan etkisini belirlemek amacıyla deney ve kontrol grubuna ait ön test son test puanları, deney grubuna ait kalıcılık testine ait puanlar incelenmiştir.

Araştırma verilerinin hangi testlerin kullanılacağını belirlemek için öncelikle Shapiro-Wilks normallik testi kullanılarak dağılım türü belirlenmiştir. Yapılan normallik testi sonucuna göre dağılımın normal olmadığı görülmüştür. Buna göre verilerin analizi için non parametrik testler kullanılmıştır.

Dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programına katılan çocuklar ile eğitime katılmayan çocukların Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği OSBED'den elde ettikleri ön test puanları ile grupların eğitim sonrasında elde edilen son test puanları arasındaki farklılığı incelemek için non parametrik testlerden Mann – Whitney U Testi kullanılmıştır. Grup içerisinde ön test son test uygulama karşılaştırmaları ile son test kalıcılık testi karşılaştırmaları da non parametrik testlerden Wilcoxon işaretli sıralar testi kullanılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının sosyal beceriler üzerine olan etkisine ilişkin bulgular yer almaktadır. Tablo 4'te normallik dağılımına ilişkin bulgular, Tablo 5-8 arasında deney ve kontrol grubunun sosyal beceri puanlarına ilişkin bulgular, Tablo 9'de deney grubuna uygulanan son test ve kalıcılık testlerine ilişkin bulgular yer almaktadır.

4.1. Normallik Varsayım Testine (Shapiro – Wilks Testi) İlişkin Bulgular

Bu bölümde, araştırma sürecinde uygulanan OSBED Öğretmen Formundan elde edilen puanların normal dağılım gösterdiği ve parametrik testlerin uygulanabileceği veya normal dağılım göstermediği ve parametrik olmayan testlerin uygulanabileceği varsayımının sınanması için normallik varsayım testi yapılarak sonuçlarına yer verilmiştir. Kolmogorov-Smirnov Testi ($n > 50$) ve Shapiro-Wilks Testi ($n < 50$) normallik varsayım testi olarak kullanılmaktadır (Büyüköztürk, 2012, s. 42). Bu araştırmanın çalışma grubu 50'den küçük olduğu için Shapiro-Wilks (Normallik Varsayım Testi) Testi uygulanmıştır. Bu testin sonuçlarına Tablo 4'te yer verilmiştir.

Tablo 4

Normallik Varsayım Testi (Shapiro-Wilks Testi) Sonuçları

ÖLÇEK MADDELERİ	Shapiro-Wilk								
	ÖN TEST			SON TEST			KALICILIK		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
M1	,766	25	,000	,784	25	,000	,384	25	,000
M2	,877	25	,006	,203	25	,000	,203	25	,000
M3	,800	25	,000	,747	25	,000	,624	25	,000
M4	,874	25	,005	,744	25	,000	,625	25	,000
M5	,816	25	,000	,747	25	,000	,668	25	,000
M6	,762	25	,000	,800	25	,000	,770	25	,000
M7	,839	25	,001	,693	25	,000	,721	25	,000
M8	,667	25	,000	,813	25	,000	,762	25	,000
M9	,691	25	,000	,639	25	,000	,744	25	,000
M10	,308	25	,000	,762	25	,000	,701	25	,000
M11	,786	25	,000	,634	25	,000	,721	25	,000
M12	,796	25	,000	,610	25	,000	,667	25	,000
M13	,822	25	,001	,756	25	,000	,639	25	,000
M14	,848	25	,002	,610	25	,000	,721	25	,000
M15	,710	25	,000	,639	25	,000	,721	25	,000
M16	,784	25	,000	,770	25	,000	,714	25	,000
M17	,785	25	,000	,766	25	,000	,667	25	,000
M18	,742	25	,000	,597	25	,000	,726	25	,000
M19	,800	25	,000	,721	25	,000	,565	25	,000
M20	,789	25	,000	,636	25	,000	,547	25	,000
M21	,764	25	,000	,767	25	,000	,667	25	,000
M22	,625	25	,000	,763	25	,000	,757	25	,000
M23	,709	25	,000	,742	25	,000	,676	25	,000
M24	,757	25	,000	,742	25	,000	,701	25	,000
M25	,747	25	,000	,701	25	,000	,308	25	,000
M26	,709	25	,000	,676	25	,000	,566	25	,000
M27	,445	25	,000	,714	25	,000	,667	25	,000
M28	,701	25	,000	,744	25	,000	,625	25	,000
M29	,691	25	,000	,668	25	,000	,565	25	,000
M30	,776	25	,000	,784	25	,000	,533	25	,000
M31	,778	25	,000	,609	25	,000	,610	25	,000
M32	,676	25	,000	,636	25	,000	,533	25	,000
M33	,667	25	,000	,776	25	,000	,565	25	,000
M34	,742	25	,000	,709	25	,000	,636	25	,000
M35	,796	25	,000	,533	25	,000	,709	25	,000
M36	,757	25	,000	,740	25	,000	,728	25	,000
M37	,547	25	,000	,714	25	,000	,445	25	,000
M38	,747	25	,000	,714	25	,000	,445	25	,000
M39	,697	25	,000	,624	25	,000	,714	25	,000
M40	,709	25	,000	,701	25	,000	,676	25	,000
M41	,597	25	,000	,624	25	,000	,445	25	,000
M42	,838	25	,001	,714	25	,000	,624	25	,000
M43	,693	25	,000	,744	25	,000	,636	25	,000
M44	,796	25	,000	,597	25	,000	,667	25	,000
M45	,760	25	,000	,762	25	,000	,691	25	,000
M46	,667	25	,000	,667	25	,000	,533	25	,000
M47	,828	25	,001	,726	25	,000	,565	25	,000
M48	,765	25	,000	,547	25	,000	,757	25	,000
M49	,493	25	,000	,701	25	,000	,533	25	,000

Tablo 4 incelendiğinde, Shapiro Wilks Normallik Testi OSBED maddeleri ve toplam puanlardan elde edilen sonuçlara göre dağılımın normal olmadığı görülmüştür ($p < .05$). Veri dağılımları normal olmadığı için istatistik analizi için parametrik olmayan testler tercih edilmiştir.

4.2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların Sosyal Beceri Düzeyleri Üzerindeki Etkisine İlişkin Bulgular

Bu bölümde araştırma için geliştirilen Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının deney ve kontrol gruplarının sosyal beceri düzeylerine olan etkisine yönelik analiz sonuçlarına yer verilmiştir. Buna göre “Dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programı çocukların sosyal beceri kazanımına etkisi nasıldır?” sorusuna yanıt aranmıştır.

4.2.1. Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED –Öğretmen Formundan Elde Ettikleri Ön Test Puanlarına İlişkin Bulgular

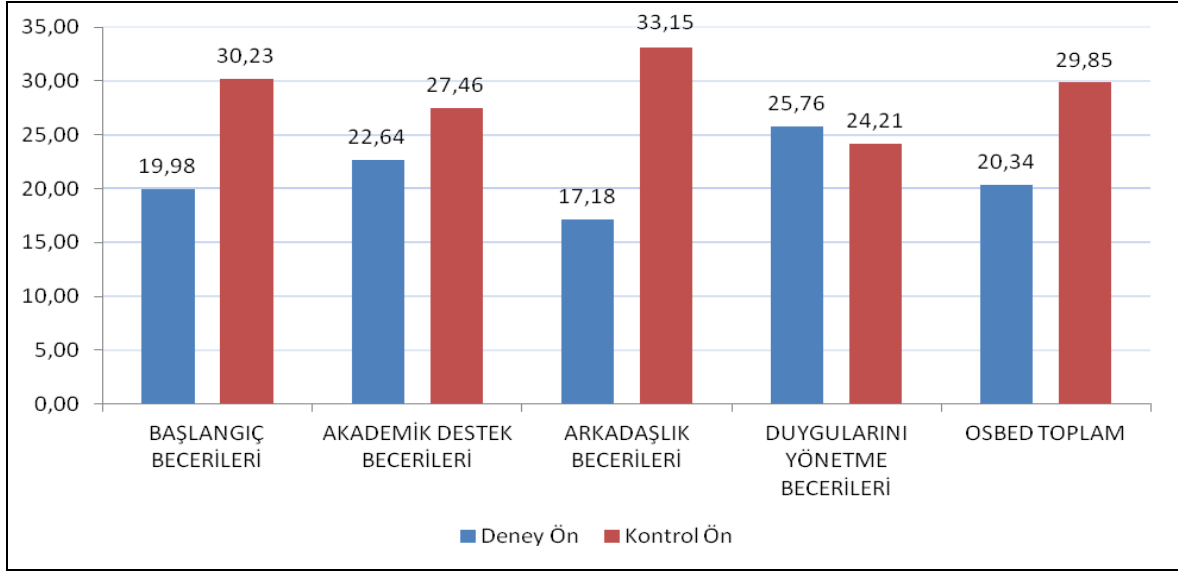
Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklar için hazırlanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının uygulanmasından önce deney ve kontrol gruplarının Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği Öğretmen Formu-OSBED’ den elde ettikleri ön test puanlarına ilişkin Mann Whitney U testi sonuçlarına Tablo 5’te yer verilmiştir.

Tablo 5

Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Ön Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma

Ön Test	Gruplar	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	Z	P
Başlangıç Becerileri	Deney	25	19,98	499,50	174,50	-2,52	0,012*
	Kontrol	24	30,23	725,50			
Akademik Destek Becerileri	Deney	25	22,64	566,00	241,00	-1,187	0,235
	Kontrol	24	27,46	659,00			
Arkadaşlık Becerileri	Deney	25	17,18	429,50	104,50	-3,926	0,000*
	Kontrol	24	33,15	795,50			
Duygularını Yönetme Becerileri	Deney	25	25,76	644,00	281,00	-0,381	0,703
	Kontrol	24	24,21	581,00			
OSBED Toplam	Deney	25	20,34	508,50	183,500	-2,333	0,020*
	Kontrol	24	29,85	716,50			

$P < .05^*$



Şekil 1. Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Ön Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçları Karşılaştırılması

Tablo 5 ve şekil 1 incelendiğinde; deney ve kontrol grubunun Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-Öğretmen Formu (OSBED) ölçeğinden elde edilen ön test puanları arasındaki farklılığa ilişkin Mann-Whitney U Testi sonuçlarının karşılaştırılması görülmektedir.

“Başlangıç Becerileri” alt boyutunun ön test uygulamasından elde edilen puanlara yönelik, deney grubunun sıra ortalamaları 19,98 iken, kontrol grubunun sıra ortalamalarının ise 30,23 olduğu görülmektedir. Deney ve kontrol gruplarının başlangıç becerileri alt boyutunda ön test puanları arasında kontrol grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır ($U=174$, $z=-2,52$, $p<.05$).

“Akademik Destek Becerileri” alt boyutunda ön test uygulamasından elde edilen puanlara bakıldığında, deney grubunun sıra ortalamalarının 22,64, kontrol grubunun sıra ortalamalarının 27,46 olduğu görülmektedir. Akademik Destek Becerileri alt boyutunun ön test uygulamasından elde edilen puanlar arasında anlamlı farklılık görülmemektedir ($U=241$, $z=-1,187$, $p>.05$).

“Arkadaşlık Becerileri” alt boyutunun ön test uygulamasından elde edilen puanlara ilişkin deney grubunun sıra ortalamaları 17,18 iken kontrol grubunun sıra ortalamalarının 33,15 olduğu görülmektedir. Deney ve kontrol gruplarının arkadaşlık becerileri alt boyutu ön test puanları arasında kontrol grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır ($U=104$, $z=-3,926$, $p<.05$).

“Duygularını Yönetme Becerileri” alt boyutunun ön test uygulamasından elde edilen puanlara yönelik deney grubunun sıra ortalamaları 25,76 iken kontrol grubunun sıra ortalamalarının 24,21 olduğu görülmektedir. Deney ve kontrol gruplarının duygularını yönetme becerileri alt boyutu ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($U=281$, $z=-0,381$, $p>.05$).

Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED) toplam ön test puanlarına ilişkin deney grubunun sıra ortalamaları 20,34 iken kontrol grubunun sıra ortalamalarının 29,85 olduğu görülmektedir. Gruplar arası farka bakıldığında Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED) ön test puanları arasında kontrol grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmektedir ($U=183$, $z=-2,333$; $p<.05$).

Sabah ve öğleden sonra eğitim veren grupların ön test puanları arasında başlangıç becerileri ve arkadaşlık becerileri alt boyutu ile OSBED toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık varken, akademik destek becerileri, duyguları yönetme becerileri alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. Görülen bu anlamlı farklılık sabah eğitim veren grup lehinedir. Bundan dolayı sabah eğitim veren grup kontrol grubu, öğleden sonra eğitim veren grup deney grubu olarak belirlenmiştir.

4.2.2. Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED-Öğretmen Formundan Elde Ettikleri Son Test Puanlarına İlişkin Bulgular

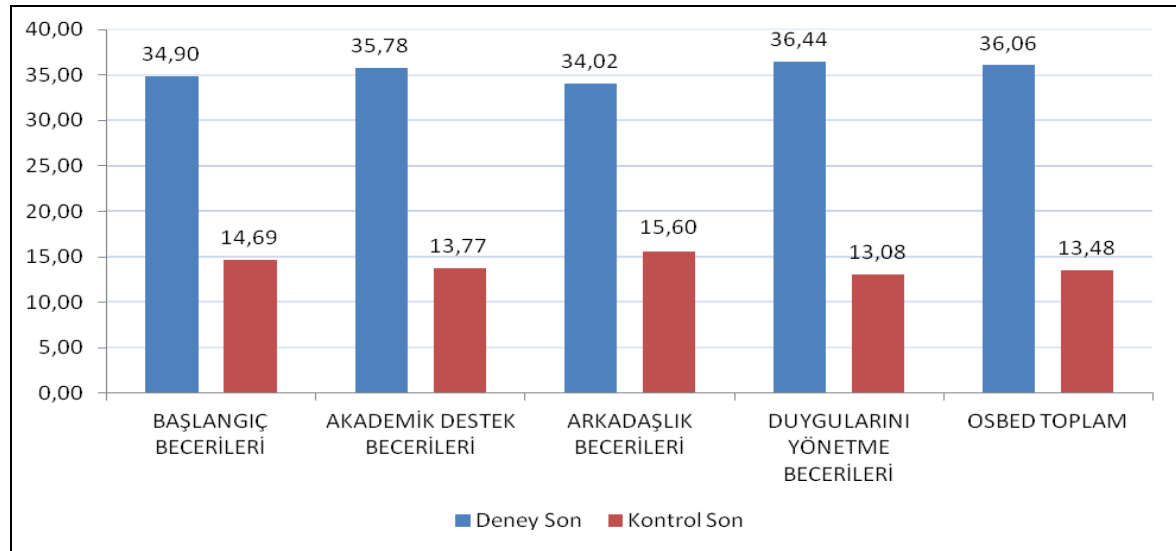
Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklar için hazırlanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının deney grubuna sekiz hafta uygulanmasının ardından deney ve kontrol gruplarındaki çocukların Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği Öğretmen Formu-OSBED’den elde ettikleri son test puanlarına ilişkin Mann Whitney U testi sonuçlarına tablo 6 ve şekil 2’de yer verilmiştir.

Tablo 6

Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Son Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma

Son Test	Gruplar	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	Z	P
Başlangıç Becerileri	Deney	25	34,90	872,50	52,50	-4,973	0,000*
	Kontrol	24	14,69	352,50			
Akademik Destek Becerileri	Deney	25	35,78	894,50	30,50	-5,409	,000*
	Kontrol	24	13,77	330,50			
Arkadaşlık Becerileri	Deney	25	34,02	850,50	74,50	-4,529	,000*
	Kontrol	24	15,60	374,50			
Duyguları Yönetme Becerileri	Deney	25	36,44	911,00	14,00	-5,738	,000*
	Kontrol	24	13,08	314,00			
OSBED Toplam	Deney	25	36,06	901,50	23,500	-5,533	,000*
	Kontrol	24	13,48	323,50			

P<.05*



Şekil 2. Deney ve Kontrol Gruplarının OSBED Son Test Puanları Mann-Whitney U Testi Sonuçların Karşılaştırması

Tablo 6 ve şekil 2 incelendiğinde; deney ve kontrol grubundaki çocukların Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-Öğretmen Formu (OSBED)’den elde edilen son test puanları arasındaki farklılığa ilişkin Mann-Whitney U Testi sonuçların karşılaştırılması görülmektedir.

Yapılan analizler sonucunda; “Başlangıç Becerileri” alt boyutunda son test uygulamasından elde edilen puanlara ilişkin deney grubunun sıra ortalamaları 34,90 iken kontrol grubunun sıra ortalamalarının 14,69 olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır ve bu fark deney grubu lehinedir (U=52,5, z=-4,973, p<.05).

“Akademik Destek Becerileri” alt boyutunda son test uygulamasından elde edilen puanlara ilişkin deney grubunun sıra ortalamaları 35,78 iken kontrol grubunun sıra ortalamalarının 13,77 olduğu görülmektedir. Buna göre son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır ve bu fark deney grubu lehinedir ($U=30,5$, $z=-5,409$; $p<.05$).

“Arkadaşlık Becerileri” alt boyutunda son test uygulamasından elde edilen puanlara ilişkin deney grubunun sıra ortalamaları 34,02 olduğu kontrol grubunun sıra ortalamalarının ise 15,60 olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır ($U=74,5$, $z=-4,529$; $p<.05$).

“Duygularını Yönetme Becerileri” alt boyutunda son test uygulamasından elde edilen puanlara bakıldığında deney grubunun sıra ortalamaları 36,44 iken kontrol grubunun sıra ortalamalarının 13,08 olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır ve bu farklılık deney grubu lehinedir ($U=14$, $z=-5,738$, $p<.05$).

Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED) toplam son test uygulamasından elde edilen puanlara bakıldığında deney grubunun sıra ortalamaları 36,06 iken kontrol grubunun sıra ortalamalarının 13,48 olduğu görülmektedir. Buna göre gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir ve bu farklılık deney grubu lehinedir ($U=23,5$, $z=-5,533$, $p<.05$).

Bu sonuçlara göre, deney grubunda Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının sosyal beceri kazanımlarını olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Deney grubuna yer alan okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 60-72 aylık çocuklara sekiz hafta süre ile haftada iki gün olarak 16 oturum şeklinde eğitim programı uygulanırken, kontrol grubunda yer alan çocuklar öğretmenleri tarafından 2013 Okul Öncesi Eğitim Programı normal sürecinde uygulanmıştır. Deney grubu lehine çıkan anlamlı farklılığın araştırmacı tarafından uygulanan eğitim programı içeriğinden ve dijital oyunlardan kaynaklandığı düşünülmektedir.

Dijital oyunlar oynanırken içerisinde yer alan kazanımlara ve oyun hamlelerine göre oyun durdurulmuş çocuklara sorular sorulmuştur. Oyunda gerçekleşen durum üzerine çocukların fikirleri alınarak tartışılmış, ne yapmak istedikleri sorularak anlatmalarına fırsat verilmiştir. Çocuklar oyun hamlelerini kendileri gerçekleştirmiştir. Çocukların sürece aktif katılımları sağlanmıştır. Oyunun tamamlanmasının ardından çocuklara oyundaki kazanımlara yönelik değerlendirme soruları sorularak kazanımlara tekrar vurgu yapılmıştır. Ardından pekiştirici etkinlikler uygulanarak sosyal beceriler çocuklara kazandırılmaya çalışılmıştır.

Aslan (2008), drama temelli sosyal beceri eğitiminin, altı yaş çocuklarının sosyal ilişkiler ve işbirliği davranışlarına olan etkisini incelediği deneysel desende yaptığı araştırmasının sonucunda, drama temelli sosyal beceri eğitimini alan çocukların sosyal ilişkiler ve işbirliği davranışlarında olumlu yönde etkisi olduğuna ulaşılmıştır.

Kurt (2016), okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 60-72 aylık çocuklara uygulanan danslı müzik etkinliklerinin çocukların sosyal becerilerine olan etkisini incelediği deneysel çalışmada uygulanan danslı müzik etkinliklerinin ve dans faktörü olmadan uygulanan müzik etkinliklerinin çocukların sosyal becerilerine ve sosyal beceri alt boyutlarından iletişim becerisi düzeylerine, uyumsuzluk düzeylerine ve çekingenlik düzeylerine olumlu etkisi olduğu görülmüştür.

Kovess-Masfety ve arkadaşlarının (2016), video oyunlarına ayrılan vakit ile çocukların ruh sağlığı, bilişsel ve sosyal becerisiyle olan ilişkilerini incelemek amacıyla yaptıkları araştırmalarında video oyunu kullanımının ruh sağlığı sorunlarının artışıyla ilişkili olmadığı, tam tersine video oyunlarına ilgili olan çocukların; akran ilişkileri problemlerinde koruyucu bir unsur olduğu görülmüştür.

Lawrence (2018); dijital oyunlar aracılığı ile beş yaş çocuklarının sosyal etkileşimlerini gözlemlemek amacıyla yaptığı araştırmasında; ipad ile oynarken ve çocuklar ekrana bakarken birbirlerinden ayrı olmadıkları, birbirleri ile etkileşime girip konuştukları, oynadıkları, hayal ettikleri görülmüş, ipadlerin sosyal etkileşime davet ettiği sonucuna ulaşılmıştır.

Yukarıdaki çalışmalarda da görüldüğü gibi farklı yöntemlerle sosyal beceri eğitimi verilen çocukların sosyal beceri düzeylerinde artış olduğu görülmektedir. Dijital oyunlar ile verilen eğitim programlarının çocukların sosyal etkileşimlere girdikleri sosyal etkileşimleri geliştirdiği görülmüştür. Bu durum yapılan araştırma bulgularını destekleyerek Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının çocukların sosyal beceri kazanımı desteklediği sonucu ile paralellik göstermektedir.

4.2.3. Deney Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED-Öğretmen Değerlendirme Formu Ön Test Son Test Puanları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklar için hazırlanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı uygulanan deney grubuna ait ön test son test puanları

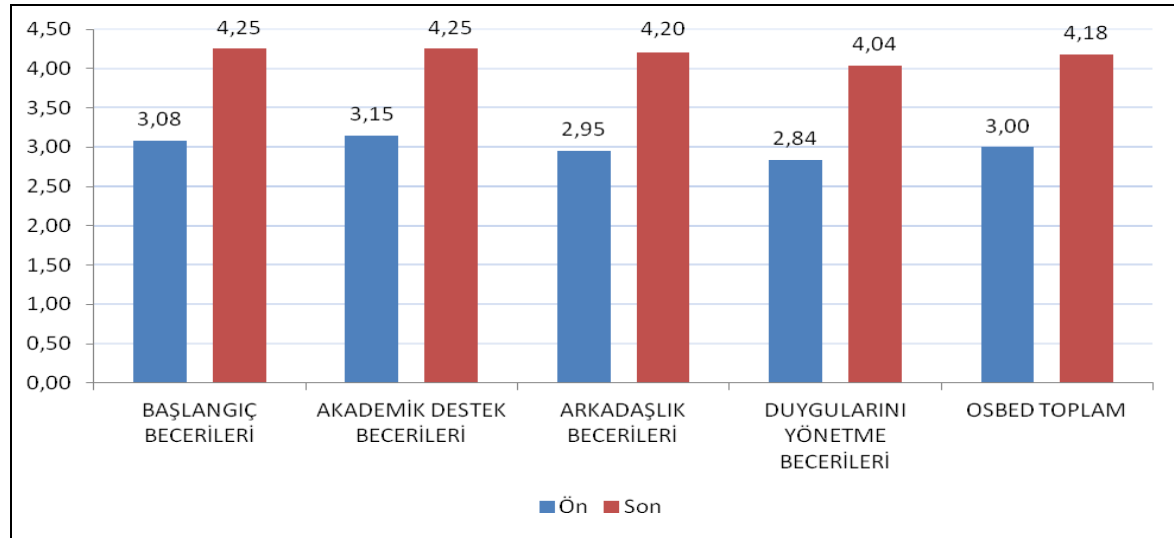
arasındaki farklılığa ilişkin Wilcoxon İşaret Testi kullanılarak verilerin analizi yapılmıştır. Bu analize ilişkin sonuçlara tablo 7 ve şekil 3’ te yer verilmiştir.

Tablo 7

Deney Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma

Bölümler	N	$\bar{X}$	Med.	Min	Max	S.Sapma	Negatif Sıra Ort.	Pozitif Sıra Ort.	Z	p
Başlangıç Becerileri	Ön 25	3,08	2,90	2,70	3,70	0,31945	0,00	6,50	-3,068	,002*
Becerileri	Son 25	4,25	4,20	3,80	5,00	0,38494				
Akademik Destek Becerileri	Ön 25	3,15	3,25	2,70	3,50	0,26799	0,00	6,50	-3,095	,002*
Becerileri	Son 25	4,25	4,30	3,90	4,60	0,23160				
Arkadaşlık Becerileri	Ön 25	2,95	2,90	2,70	3,30	0,18081	0,00	7,00	-3,201	,001*
Becerileri	Son 25	4,20	4,20	4,00	4,70	0,19149				
Duyguları Yönetme Becerileri	Ön 25	2,84	2,80	2,60	3,00	0,12401	0,00	6,50	-3,104	,002*
Becerileri	Son 25	4,04	4,05	3,80	4,20	0,11645				
OSBED Toplam	Ön 25	3,00	3,02	2,22	3,88	0,37984	0,00	25,00	-6,136	,000*
	Son 25	4,18	4,14	3,39	5,00	0,37654				

P<.05*



Şekil 3. Deney Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçları Karşılaştırması

Tablo 7 ve şekil 3’te deney grubunda yer alan katılımcıların Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED) ön test ve son test puanları arasındaki farklılığa ilişkin Wilcoxon İşaret Testi sonuçlarının karşılaştırılması görülmektedir.

Deney grubunun “Başlangıç Becerileri” alt boyutuna ait puanların ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 3,08 olduğu, son test puan ortalamalarının ise

4,25 olduğu belirlenmiştir. Buna göre ön test son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir ve bu farklılık son test lehinedir ($z=-3,068$, $p<.05$).

Deney grubunun “Akademik Destek Becerileri” alt boyutu puanlarının ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamaları 3,15, son test puan ortalamaları ise 4,25’tir. Ön test son test puanları arasında anlamlı derecede farklılık olduğu ve bu farklılığın son test lehine olduğu görülmektedir ($z=-3,095$, $p<.05$).

Deney grubunun “Arkadaşlık Becerileri” alt boyutu puanlarının ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 2,95 olduğu, son test puan ortalamalarının ise 4,20 olduğu görülmektedir. Ön test son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu ve bu farklılığın son test lehine olduğu görülmektedir ($z=-3,201$, $p<.05$).

Deney grubunun “Duygularını Yönetme Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 2,84 iken, son test puan ortalamalarının ise 4,04 olduğu belirlenmiştir. Buna göre ön test son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu ve bu farkın son test lehine olduğu görülmüştür ($z=-3,104$, $p<.05$).

Deney grubunun Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED) toplam puanlarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 3,00 olduğu, son test puan ortalamalarının ise 4,18 olduğu görülmüştür. Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği son test puanları anlamlı derecede ön test puanlarından farklılık gösterdiği ve bu farkın son test lehine anlamlı olduğu görülmektedir ($z=-6,136$; $p<.05$).

Deney grubunun OSBED Öğretmen Formu alt boyutları ve toplam puanda ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olduğu ve anlamlı farkın son test lehine olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre deney grubuna Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının çocukların sosyal beceri kazanımlarını olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

Eğitim programında sosyal becerileri desteklemek amacıyla kullanılan dijital oyunlar görsel ve işitsel uyaranları bir arada barındırması, çocuğun yaptığı hamleye göre tepki verebilir olması ile deney grubundaki çocuklar için ilgi çekici bir materyal olmuştur. Bu durumun sosyal becerileri kazandırmada yardımcı olduğu düşünülmektedir.

Kaya (2016), yaşam becerileri programının dört yaş çocukların problem davranışlarına ve sosyal becerilerine etkisini incelediği deneysel araştırmasının sonucunda problem davranışlarını azalttığı ve sosyal becerilerin gelişmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Kılıç (2016), araştırmasını okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklara uygulanan Sosyal Beceri Eğitim Programının, çocukların sosyal becerileri düzeylerine olan etkisine ve sosyal beceri düzeyleri ile mizaçları arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapmıştır. Araştırmanın sonucunda sosyal beceri eğitim programının, çocukların sosyal becerilerini geliştirmede olumlu etkisi olduğu görülmüştür.

Arnott (2016), 3-5 yaş arasındaki çocukların dijital oyun esnasında sosyal deneyimlerin nasıl kullandıklarını tanımlamak ve dijital deneyimleri esnasında sosyal deneyimlerine nasıl katkıda bulunduğunu araştırmıştır. Araştırmanın sonucunda çocukların oyun esnasında sosyal etkileşime girdikleri, sosyal katılım ve sosyal statü rollerine girdikleri görülmüştür.

Yapılan araştırmalara bakıldığında dijital oyunlarla verilen eğitimlerin ve sosyal beceri eğitim programlarının çocukların sosyal beceri düzeylerini arttırdığı görülmüştür. Bu durum da Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının sosyal beceri gelişimini desteklediği yönünde olan bulgular ile paralellik göstermektedir.

4.2.4. Kontrol Grubunda Yer Alan Çocukların OSBED-Öğretmen Değerlendirme Formu Ön Test Son Test Puanları Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

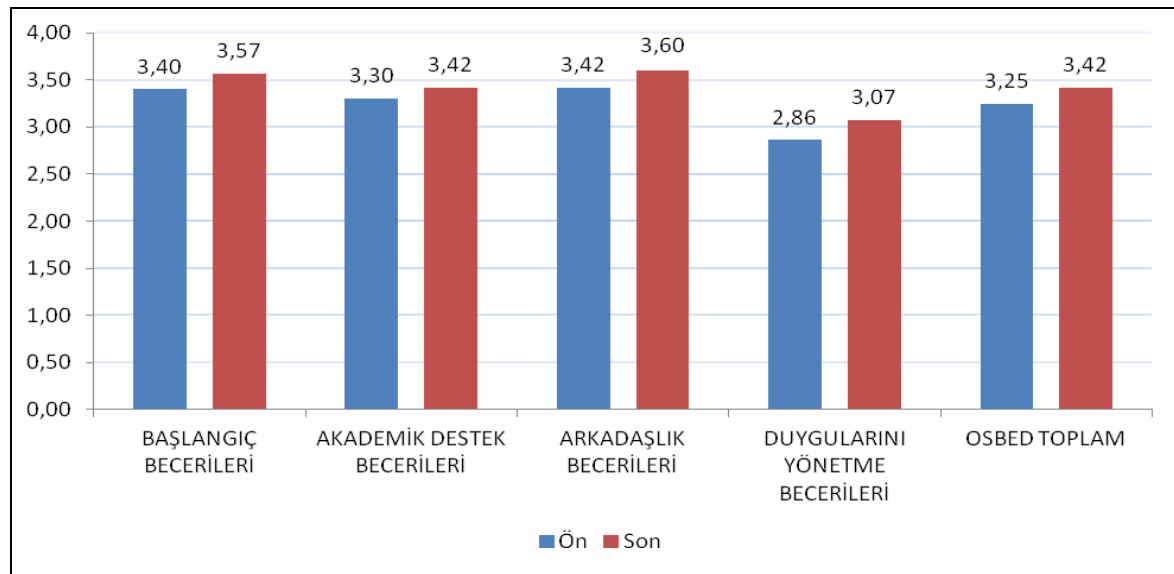
Kontrol grubunda yer alan çocukların Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği-Öğretmen Formu ön test ve son test puanları arasındaki farklılığa ilişkin Wilcoxon İşaret Testi kullanılarak verilerin analizi yapılmıştır. Bu analize ilişkin sonuçlara tablo 8 ve şekil 4'te yer verilmiştir.

Tablo 8

Kontrol Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma

Bölümler		N	$\bar{X}$	Med.	Min	Max	Ss	Negatif Sıra Ort.	Pozitif Sıra Ort.	z	P
Başlangıç Becerileri	Ön	24	3,40	3,450	2,50	4,00	0,409				
	Son	24	3,57	3,600	2,80	4,00	0,342	3,25	5,50	-1,904	,057
Akademik Destek Becerileri	Ön	24	3,30	3,300	2,40	3,80	0,484				
	Son	24	3,42	3,500	2,50	4,00	0,541	2,50	5,71	-2,111	,035*
Arkadaşlık Becerileri	Ön	24	3,42	3,423	2,40	4,00	0,513				
	Son	24	3,60	3,600	2,70	4,40	0,525	3,50	7,10	-2,547	,011*
Duyguları Yönetme Becerileri	Ön	24	2,86	2,859	2,40	4,10	0,489				
	Son	24	3,06	2,800	2,30	3,90	0,456	5,50	6,83	-1,776	,076
OSBED Toplam	Ön	24	3,25	3,220	2,65	4,08	0,327				
	Son	24	3,42	3,440	2,78	4,06	0,238	13,56	23,67	-4,146	,000*

P<.05*



Şekil 4. Kontrol Grubu OSBED Ön Test- Son Test Puanlarına İlişkin Wilcoxon İşaret Testi Sonuçları Karşılaştırması

Tablo 8 ve şekil 4’te kontrol grubunda yer alan katılımcıların Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED) ön test ve son test puanları arasındaki farklılığa ilişkin Wilcoxon İşaret Testi sonuçlarının karşılaştırılması görülmektedir.

Yapılan analizler sonucunda; kontrol grubunun “Başlangıç Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 3,40 olduğu, son test puan ortalamalarının ise 3,57 olduğu belirlenmiştir. Son test puanları ile ön test puanları arasındaki bu farklılık anlamlı görülmemektedir ($z=-1,904$; $p>.05$).

Kontrol grubunun “Akademik Destek Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 3,30 iken, son test puan ortalamalarının ise 3,42 olduğu görülmektedir. Buna göre ön test son test puanları arasında son test lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($z=-2,111$; $p<.05$).

Kontrol grubunun “Arkadaşlık Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 3,42 olduğu, son test puan ortalamalarının ise 3,60 olduğu gözlenmiştir. Buna göre ön test son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu ve bu farklılığın son test lehine olduğu görülmektedir ($z=-2,547$; $p<.05$).

Kontrol grubunun “Duygularını Yönetme Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, ön test puan ortalamaları 2,86 iken son test puan ortalamaları ise 3,07’dir. Puanlar arasındaki bu farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir ($z=-1,776$, $p>.05$).

Kontrol grubunun Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği (OSBED) toplam puanlarına bakıldığında, ön test puan ortalamalarının 3,25 olduğu, son test puan ortalamalarının ise 3,42 olduğu görülmüştür. Buna göre ön test son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık olduğu görülmektedir ($z=4,146$; $p<.05$).

Kontrol grubunun Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği ön test ve son test puan ortalamaları arasında Akademik Destek Becerileri, Arkadaşlık Becerileri alt boyutlarında ve OSBED toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülürken Başlangıç Becerileri ve Duygularını Yönetme Becerileri alt boyutları ön test son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemektedir. Bu sonuçlara göre sınıf öğretmeni tarafından MEB 2013 Okul Öncesi Eğitim Programı Uygulanan kontrol grubundaki çocukların genel olarak OSBED Öğretmen Formundan elde ettikleri puanlarındaki yükselmenin Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programına katılan deney grubundaki çocuklarındaki kadar olmadığı söylenebilir. Bu durum göz önüne alındığında anlamlı farklılığın ortaya çıkmaması kontrol grubunda yer alan çocukların normal eğitim programlarına devam ederken sosyal becerilere yönelik etkinliklere yeterince yer vermemesinden ya da etkinlikler için farklı yöntem tekniklerin kullanılmamasından, etkinlik çeşitlerinin yeterli olmamasından kaynaklanabileceği düşünülmektedir.

4.3. Deney Grubunda Yer alan Çocuklara Ait OSBED-Öğretmen Formu Kalıcılık Puanlarına İlişkin Bulgular

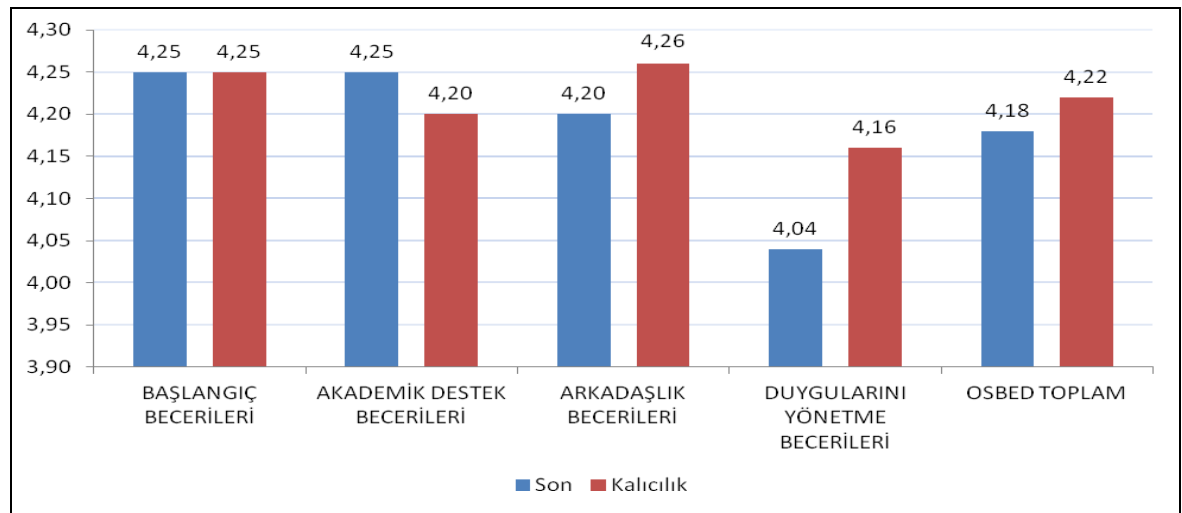
Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocuklar için hazırlanan Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının deney grubuna ait son test puanları ile kalıcılık testi puanları arasındaki farklılığa ilişkin Wilcoxon İşaret Testi kullanılarak verilerin analizi yapılmıştır. Bu analize ilişkin sonuçlara tablo 9 ve şekil 5’de yer verilmiştir. Bu analizler yapılarak “Dijital oyun destekli sosyal beceri eğitim programının kalıcılığa etkisi nasıldır?” sorusuna cevap aranmıştır.

Tablo 9

Deney Grubundaki Çocukların OSBED-Öğretmen Formu Ait Son Test ve Kalıcılık Puanlarının Wilcoxon İşaret Testi Sonuçlarına İlişkin Karşılaştırma

Bölümler		N	$\bar{X}$	Med.	Min	Max	Ss	Negatif Sıra Ort.	Pozitif Sıra Ort.	Z	P
Başlangıç Becerileri	Son	25	4,25	4,20	3,80	5,00	0,38				
	Kalıcılık	25	4,25	4,15	3,90	5,00	0,30	4,40	5,75	-0,60	,952
Akademik Destek Becerileri	Son	25	4,25	4,30	3,90	4,60	0,23				
	Kalıcılık	25	4,20	4,20	3,90	4,50	0,18	5,40	3,00	-1,294	,196
Arkadaşlık Becerileri	Son	25	4,20	4,20	4,00	4,70	0,19				
	Kalıcılık	25	4,26	4,20	4,00	4,60	0,15	2,50	5,17	-1,867	,062
Duygularını Yönetme Becerileri	Son	25	4,04	4,04	3,80	4,20	0,11				
	Kalıcılık	25	4,16	4,05	4,00	4,30	0,99	0,00	5,00	-2,754	,006*
OSBED Toplam	Son	25	4,18	4,14	3,39	5,00	0,37				
	Kalıcılık	25	4,22	4,16	3,67	5,00	0,32	17,42	17,55	-1,552	,121

P<.05*



Şekil 5. Deney Grubundaki Çocukların OSBED-Öğretmen Formu Ait Son Test ve Kalıcılık Puanlarının Wilcoxon İşaret Testi Sonuçları Karşılaştırması

Tablo 9 ve şekil 5’te deney grubunda yer alan katılımcıların Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği son test ve kalıcılık testi puanları arasındaki farklılığa ilişkin Wilcoxon İşaret Testi sonuçlarının karşılaştırılması görülmektedir.

Deney grubunun “Başlangıç Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, son test puan ortalamalarının 4,25 olduğu, kalıcılık testi puan ortalamalarının da 4,25 olduğu görülmektedir. Kalıcılık testi puan ortalamalarının son test puan ortalamaları ile aynı olduğu fark ortalamalarına bakıldığında anlamlı bir farkın olmadığı görülmektedir ($z=-0,60$; $p>.05$).

Deney grubunun “Akademik Destek Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, son test puan ortalamalarının 4,25 iken, kalıcılık testi puan ortalamalarının da 4,20 olduğu görülmektedir. Kalıcılık testi puan ortalamalarının son test puan ortalamaları ile fark ortalamalarına bakıldığında anlamlı bir farkın olmadığı görülmektedir ($z=-1,294$; $p>.05$).

Deney grubunun “Arkadaşlık Becerileri” alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, son test puan ortalamalarının 4,20, kalıcılık testi puan ortalamalarının da 4,26’dır. Kalıcılık testi puan ortalamalarının son test puan ortalamaları arasında farklılık olduğu görülmektedir ancak bu farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir ($z=-1,867$; $p>.05$).

Deney grubunun duygularını yönetme becerileri alt boyut puanlarının ortalamalarına bakıldığında, son test puan ortalamalarının 4,04 olduğu, kalıcılık testi puan ortalamalarının da 4,16 olduğu görülmektedir. Duygularını yönetme becerileri alt boyut son test puanları ile kalıcılık testi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır ($z=-2,754$; $p<.05$).

Deney grubunun OSBED toplam puanlarının ortalamalarına bakıldığında son test puan ortalamalarının 4,18 iken kalıcılık testi puan ortalamalarının 4,22 olduğu görülmektedir. İki test arasındaki bu farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir ($z=-1,552$, $p>.05$).

Deney grubunun Okul Öncesi Sosyal Beceri Değerlendirme Ölçeği son test ve kalıcılık puan ortalamaları arasında başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri alt boyutlarında ve OSBED toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yokken duyguları yönetme becerileri alt boyutunda kalıcılık testi lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüştür. Deney grubuna ait son test ve kalıcılık testi bulguları karşılaştırıldığında uygulanan programın kalıcılığının devam ettiği duyguları yönetme becerileri alt boyutunda ise artarak devam ettiği görülmektedir.

BÖLÜM V

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının çocukların sosyal beceri düzeylerine olan etkisinin incelenmesi üzerine yapılan çalışmanın sonuçlarına yer verilmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda araştırmacılara ve eğitimcilere öneriler sunulmuştur.

5.1. Normallik Varsayım Testine İlişkin Sonuçlar

Bu araştırmada Shapiro-Wilks (Normallik Varsayım Testi) Testi uygulanmıştır. Bu testin sonucuna bakıldığında OSBED maddelerinden elde edilen puanlara göre dağılımın normal olmadığı görülmüştür($p<.05$).

5.2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının Çocukların Sosyal Becerilerine Etkisine İlişkin Sonuçlar

Deney ve kontrol gruplarının OSBED-Öğretmen forumundan elde ettikleri ön test puanlarında başlangıç becerileri ve arkadaşlık becerileri alt boyutları ile OSBED toplam puanlarında kontrol grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu görülmüştür($p<.05$). Akademik destek becerileri, duyguları yönetme becerileri alt boyutlarında iki grup arasında ön test puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur($p>.05$).

Deney ve kontrol gruplarının OSBED-Öğretmen formundan elde ettikleri son test puanlarında başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri alt boyutlarında ve OSBED toplam puanlarında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık vardır($p<.05$).

Deney grubunun OSBED-Öğretmen formu ön test son test puanları arasındaki farklılığa ilişkin sonuçlarına bakıldığında; başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri, duyguları yönetme becerileri ve OSBED toplam puanlarına bakıldığında son test lehine anlamlı farklılığın olduğu görülmüştür($p<.05$).

Kontrol grubunun OSBED-Öğretmen formu ön test son test puanları arasındaki farklılığa ilişkin sonuçlara bakıldığında; başlangıç becerileri ve duyguları yönetme becerileri alt boyutlarında anlamlı farklılık görülmezken ($p>.05$) arkadaşlık becerileri, akademik destek becerileri alt boyutlarında ve OSBED toplam puanlarında son test lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüştür($p<.05$).

Deney grubunun OSBED-Öğretmen formundan elde ettikleri son test puanları ile kalıcılık testi puanları arasındaki farklılığa ilişkin sonuçlara bakıldığında başlangıç becerileri, akademik destek becerileri, arkadaşlık becerileri alt boyutlarında ve OSBED toplam puanlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmezken ($p>.05$) duyguları yönetme becerileri alt boyutunda kalıcılık lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmüştür($p<.05$).

Araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programının okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukların sosyal becerileri üzerine olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

5.3. Öneriler

Araştırmanın bu bölümünde elde edilen sonuçlar doğrultusunda eğitimcilere ve araştırmacılara yönelik öneriler bulunmaktadır.

5.3.1. Eğitimcilere Yönelik Öneriler

- Okul öncesi dönemde sosyal becerileri desteklemeye yönelik farklı bir eğitsel materyal olarak dijital oyunlar kullanılabilir olmalıdır.
- Eğitimcilere yönelik dijital oyun nedir, dijital oyunlar eğitim alanında nasıl kullanılabilir ve nasıl eğitsel bir materyale dönüştürülebilir konuları üzerine hizmet içi eğitim, seminer ve kurs verilerek dijital oyunların eğitsel amaçla kullanımı yaygınlaştırılabilir.

- Dijital oyunlar sosyal becerilerin yanı sıra diğer gelişimsel alanlar ve farklı becerileri desteklemek için eğitim etkinliklerinde kullanılabilir.
- Eğitimcilere hizmet içi eğitim, kurs ve seminerler aracılığı ile dijital oyun tasarlamaya yönelik eğitimler verilerek bu konudaki yeterliliklerini geliştirmeleri sağlanabilir.
- Eğitimcilere okul öncesi dönem çocuklarının gelişimsel alanlarını desteklemeye yönelik, farklı becerileri destekleyecek, özgün dijital oyunlar üretmeleri önerilebilir.
- Eğitimcilere dijital teknoloji okuryazarlığına yönelik eğitim verilebilir.
- İçerisinde konuşma ve dil ögesi barındırmayan ortak anlayış sunan dijital oyunlardan faydalanarak dil problemi olan çocukların beceri kazanımını kolaylaştırıcı bir araç olarak dijital oyunlardan faydalanılabilir.
- Günlük eğitim akışları içerisinde çocukların sosyal beceri gelişimlerini desteklemeye yönelik farklı eğitsel materyaller ile etkinliklere yer verilebilir.

5.3.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Araştırma Gaziantep ilinde gerçekleştirilmiştir. Eğitim programının farklı illerde de uygulanarak etkisinin artırılması önerilebilir.
- Araştırmacılar farklı gelişimsel alanları desteklemeye yönelik yeni dijital oyunlar belirleyerek eğitim programı ile olan etkisini araştırabilirler.
- Türkiye’de eğitim öğretimden faydalanan mülteci çocukların dil problemi çözümüne katkı sağlaması amacıyla dil edinimini sağlamada dijital oyunların etkisi araştırılabilir.
- Özel gereksinimli çocukların sosyal becerilerini geliştirmeye yönelik dijital oyunlar ile desteklenerek hazırlanan eğitim programının etkisi araştırılabilir.

KAYNAKLAR

- Aghlara, L., & Tamjid, H. N. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560.
- Akçay, D. ve Özcebe, H., (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akkök, F. (1999). *İlköğretimde sosyal becerilerin geliştirilmesi (Öğretmen el kitabı)*. Ankara: Özgür.
- Aksoy, P. (2014). *Hikâye anlatma temelli ve oyun temelli sosyal beceri eğitiminin anasınıfına devam eden çocukların sosyal becerilerine etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alisinanoğlu, F., & Özbey, S. (2011). *Okul öncesi dönemde sosyal beceri ve problem davranış eğitimi program örnekleri*. İstanbul: Morpa.
- Aral, N. & Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısından 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *The Turkish Journal on Addictions (ESCI)*, 5(2), 317-348.
- Arnott, L. (2016). An ecological exploration of young children's digital play: framing children's social experiences with technologies in early childhood. *Early Years*, 36(3), 271-288.
- Aydoğan, Y., Özyürek, A. & Gültekin Akduman, G. (2015). *Erken çocukluk döneminde gelişim:sosyal gelişim*. Ankara: Vize.
- Bacanlı, H. (1999). *Sosyal beceri eğitimi*. Ankara: Nobel.
- Bak, M. (2011). *Çocuk gelişimi*. İstanbul: Cinius.

- Başdaş, F. (2017). *Drama temelli dijital hikâye anlatıcılığı programının 6 yaş çocuklarının bazı sosyal becerilerin gelişimine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Bayhan San, P. & Artan, İ. (2011). *Çocuk gelişimi ve eğitimi*. İstanbul: Morpa.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1),1-21.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak Kılıç, E., Akgün, E. Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Calderalla, P. & Merrell, K. W. (1997). Common dimensions of social skills of children and adolescents: A taxonomy of positive behaviors. *School Psychology Review*, 26(2), 264–278.
- Ceylan, Ş. (2009). *Vineland sosyal duygusal erken çocukluk ölçeğinin geçerlik güvenirlik çalışması ve okul öncesi eğitim kurumuna devam eden beş yaş çocuklarının sosyal duygusal davranışlarına yaratıcı drama eğitiminin etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Chan, D., Ramey, S., Ramey, C & Schmitt, N. (2000). Modeling intraindividual changes in children's social skills at home and at school: A multivariate latent growth approach to understanding between-settings differences in children's social skill development. *Multivariate Behavioral Research*, 35(3), 365-396.
- Çetin, E. (2013). Eğitsel dijital oyunlar. M.A. Ocak (Ed.), *Tanımlar ve temel kavramlar içinde* (s.2-18). Ankara: Pegem Akademi.
- Çetin, F., Bilbay Alpa, A. & Kaymak Albayrak, D. (2003). *Çocuklarda sosyal beceriler*. İstanbul: Epsilon.
- Debra, A. L., Chesley, M. & Biely, E. (2009). Digital Game For Young Children Ages Three To Six : From Research To Design. *Computers in the Schools*, 26(4), 299-313.
- Dekovic, M., Slagt, M. I., Asscher, J. J. ve Boendermaker, L. (2011). Effects of early prevention programs on adult criminal offending: A meta analysis. *Clinical Psychology Review*, 31, 532-544.
- Dijital Oyun Sektörü Raporu. (2016). *Ankara Kalkınma Ajansı*. 1 Aralık 2016.

- Durualp, E. & Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 39, 160-172.
- Edwards, S. (2018). Digital play. *Encyclopedia on Early Childhood Development*, 1-43.
- Ekici Yaşar, F. (2013). *Okul öncesi eğitim kurumlarındaki aile katılım çalışmalarına katılan ve katılmayan ailelerin çocuklarının sosyal beceri ve problem davranışlar açısından karşılaştırılması*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Eti, İ. (2010). *Drama etkinliklerinin okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 5-6 yaş grubu çocukların sosyal becerileri üzerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Gander, M. & Gardiner, H. (2004). *Çocuk ve ergen gelişimi*. (A. Dönmez, N. Çelen, & B. Onur, çev.). Ankara: İmge.
- Gelibolu, M. F. (2014). Eğitsel dijital oyunlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunların Teknolojisi, Türleri, Sınıflandırılması, Derecelendirilmesi ve Eğitimde Kullanılabilme Potansiyeli*. (s. 70-104). Ankara: Pegem Akademi.
- Green, L. & Holloway, D. (2014). Zero to eight: Very young children and the domestication of touch screen technologies in Australia. *Proceedings of Australian and New Zealand Communication Association Conference*.
- Gresham, F. M. and Elliott, S. N. (1993). Social Skills Intervention Guide: Systematic Approaches to Social Skills Training. *Special Services in the Schools*, 8(1), 137–158.
- Gresham, F. M. and Elliott, S. N. (2008). *Social Skills Improvement System Rating Scales*. Minneapolis, MN: NCS Pearson.
- Gürbüz, E. (2017). *Annelerin Tutumlarına Göre Ana Sınıflarına Devam Eden Çocukların Sosyal Beceri Düzeylerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Hill, S. (2006). *Developing early literacy: Assessment and Teaching*. Eleanor Curtain.
- Holloway, J. D., Green, L. Stevenson, J. K. (2015). Digitods: toddlers, touch screens and Australian family life. *Edith Cowan University Research Online*, 18(5), 1-3.

- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Işıkoğlu Erdoğan, N., Johnson, E. J., Dong, I. P. & Qiu, Z. (2018). Do parents prefer digital play? Examination of parental preferences and beliefs in four nations. *Early Childhood Education Journal*, 1-12. <https://doi.org/10.1007/s10643-018-0901-2>
- İbiş, E. (2017). *Değerler eğitimi temelli yaratıcı drama programının 5-6 yaş çocuklarının sosyal becerilerinin gelişimine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- İnan, M. & Dervent, F. (2016). Dijital Bir Oyunun Hareketli Hale Dönüştürülmesi: Öğrencilerin Uyarlanmış Hareketli Versiyona Verdiği Tepkilerin İncelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(11), 113-132.
- Kapıkıran Acun, N., İvrendi Bora, A. & Adak, A. (2006). Okul öncesi çocuklarında sosyal beceri: durum saptaması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19, 19-27.
- Karateke, B. (2016). *Üstün yetenek potansiyeli olan çocuklara uygulanan sosyal beceri eğitim programının sosyal beceri gelişimine etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kaya, İ. (2016). *Yaşam becerileri programı (YBP) 4 yaş çocukların problem davranışlarına ve sosyal becerilerine etkisi*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kılıç, M. K. (2016). *Okul öncesi çocuklarına uygulanan sosyal beceri eğitiminin sosyal beceri düzeyleri üzerindeki etkisi ve sosyal beceri düzeyleri ile mizaç özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kiper, S. (2016). *Anaokuluna devam eden 48-71 ay aralığındaki çocukların yaratıcılık düzeyleri ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.

- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A. Golitz, D. Koc, C., Kuijpers, R. Lesinskiene, S. Mihova, Z., Otten, R., Fermanian & Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol*, 51, 349–357.
- Kurt, F. (2016). *Okul öncesi eğitim kurumuna devam eden 60-72 aylık çocuklara uygulanan danslı müzik etkinliklerinin çocukların sosyal becerilerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Lawrence, M. S. (2018). Preschool children and ipads: observations of social interactions during digital play. *Early Education and Development*, 29(2), 207-228.
- Li, J., Hestenes, L. L., & Wang, Y. C. (2014). Links between preschool children's social skills and observed pretend play in outdoor childcare environments. *Early Childhood Education Journal*, 44(1), 61-68.
- Lieberman, A. D., Fisk, C. M. & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26(4), 299-313.
- Lina, Y. & Houb, H. (2015). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies:a case study *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967-1980,
- Lynch, S. A. & Simpson, C.G. (2010). Social skills: laying the foundation for success. *Dimension of Early Childhood*, 38(2), 3-12.
- McFall, R. M. (1982). A review and reformulation of the concept of social skills. *Behavioral Assesment*, (4), 1-33.
- Marklund, L. & Dunkels, E. (2016). Digital play as a means to develop children's literacy and power in the Swedish preschool. *Early Years*, 36(3),289-304.
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., ve Scott, F. (2016) Digital play: a new classification. *Early Years*, 36(3), 242-253, doi: 10.1080/09575146.2016.1167675.
- Merrell, K. W. & Wolfe, T. H. (1998) The relatinship of teacher-reated social skills deficit and ADHD characteristics among kindergarten-age children. *Psychology in The Schools*, 35(2).

- Milli Eğitim Bakanlığı Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi MEGEP. (2007). *Sosyal gelişim ve duygusal gelişim*. Ankara.
- Mustafaoğlu, R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Neslitürk, S. (2013). *Anne değerler eğitimi programının 5-6 yaş çocuklarının sosyal beceri düzeyine etkisi*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Oktay, A. (2000). *Yaşamın sihirli yılları: okul öncesi dönem*. İstanbul: Epsilon.
- Ongoro, A. C. & Mwangoka, W. J. (2019). Effects of digital games on enhancing language learning in Tanzanian preschools. *Knowledge Management & E-Learning*, 11(3), 325-345.
- Pekdoğan, S. (2016). 5-6 yaş çocukların sosyal becerilerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(4), 1946-1965.
- Pillay, H. K. (2002). An Investigation of Cognitive Processes Engaged in by Recreational Computer Game Players. *Journal of Research on Technology in Education*, 34(3), 336- 350.
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-5.
- Prensky, M. (2001). *Digital game based learning*. New York: Mcgraw-Hill. Retrieved from <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Ch1-Digital%20Game-Based%20Learning.pdf>
- Samur, Y. (2017). *Dijital oyun tasarımı*. İstanbul: Pusula.
- Sapsağlam, Ö. (2015). *Anasınıfına devam eden çocuklara uygulanan sosyal değerler eğitimi programının sosyal beceri kazanımına etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Segers, E. & Verhoeven, L. (2003). Effect of Vocabulary Training By Computer In Kindergarten. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 557-566.
- Stanley, M. (2009). *Çocuk ve beceri*. İstanbul: Ekinoks.
- Solomon, E. (1984). *Games programming*. Cambridge University. 10-11.

- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk Oyun ve Oyuncağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 985-1008.
- Sung, Y., Chang, K. & Lee, M. (2008). Designing multimedia games for young children's taxonomic concept Development. *Computers & Education*, 50(3), 1037-1051.
- Tecen, B. (2018). *Okul Öncesi Dönem Ses Eğitiminde Dijital Oyun Temelli Destekleyici Aktivitelerin Çocukların Sesli Harfleri Öğrenmelerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tezel Şahin, F., Kandır, A. & Yazıcı, E. (2013). Erken çocukluk döneminde bilgisayar destekli eğitim. *Çocuk ve Bilişim*, 149-165.
- Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.
- Tunçeli, İ. H. & Akman, B. (2014). Anaokullarına devam eden 6 yaş çocuklarının sosyal becerilerinin okul olgunluklarına olan etkilerinin incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(4), 333-341.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2016). *Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. Erişim adresi: <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=21779>
- Üstündağ, A. (2019). 4-6 Yaş arası çocuklar tarafından tercih edilen dijital oyunlar. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(2), 119.
- Verenika, I. Kervin, L. Rivera, C. M. & Lidbetter, A. (2016). Digital play: exploring young children's perspectives on applications designed for preschoolers. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 1-12.
- Yılmaz Bolat, E. & Kahveci, D. (2016). 4-6 yaş grubu çocukların bazı değişkenlere göre sosyal becerilerinin karşılaştırılması. *Turkish Journal of Primary Education*, 1, 14-25.
- Yiğit, N. (2019). *Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne baba görüş ve uygulamaları*. Yüksek Lisans Tezi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.

- Verenikina, I., & Kervin, L. (2011). iPads, digital play and pre-school ers. *He Kupu*, 2, 416.
- Wilson, S. R. & Sabee, C. R. (2003). Explcicating Communicative Competence as A Therotecital Term. (Edt: J. O. Gren and C. M. Sabee). *Handbook of Communication and Social Interaction Skills*. 3–51.
- Winsler, A. & Wallace, G. L. (2002). Behavior problems and social skills in preschool children: parent-teacher agreement and relations with classroom observations. *Early Education and Development*, 13(1), 41-58.
- Wright, J. C., Huston, A. C., Vandewater, E. A., Bickham, D. S., Scantlin, R. M., Kotler, J. A., Caplovitz, A. G. Lee, J. H., Hofferth, S., Finkelstein, J. (2001). American children's use of Electronic media in 1997: A national survey, *Journal of Applied Devolepmental Psychology*, 22(1), 31-47.
- Zembat, R. & Polat Unutkan, Ö. (2001). *Okul öncesi dönemde çocuğun sosyalleşmesinde ailenin yeri (Aile katılım programı uygulama örnekleriyle)*. İstanbul: Ya-Pa.

EKLER

EK-1. Kişisel Bilgi Formu

1.Çocuğun Adı Soyadı:.....

2.Çocuğun Yaşı (Ay) : () 48-54 ay () 55-60 ay () 61-66 ay () 67- 72 ay

3.Cinsiyet: ()Kız () Erkek

4.Ailedeki çocuk sayısı: () 1 Çocuk () 2 Çocuk () 3 Çocuk () 4 Çocuk ve fazlası

5.Kaçıncı çocuk : () 1.Çocuk () 2. Çocuk () 3.Çocuk Diğer Belirtiniz

6. Çocuğun okul öncesi eğitime devam süresi: () 0-6 ay () 7-12 ay () 12-18 ay () 19-24 ay

7.

Anne Eğitim Durumu	
Okuma yazama bilmiyor	
İlkokul	
Okuryazar	
Ortaokul	
Lise	
Üniversite	

8.

Baba Eğitim Durumu	
Okuma yazama bilmiyor	
İlkokul	
Okuryazar	
Ortaokul	
Lise	
Üniversite	

EK-2. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Haftalara Göre Kazanım ve Gösterge Planı

	1.H. 1.G.	1.H. 2.G.	2.H. 1.G.	2.H. 2.G.	3.H. 1.G.	3.H. 2.G.	4.H. 1.G.	4.H. 2.G.	5.H. 1.G.	5.H. 2.G.	6.H. 1.G.	6.H. 2.G.	7.H. 1.G.	7.H. 2.G.	8.H. 1.G.	8.H. 2.G.
1. Kazanım: Başkalarıyla selamlaşabilme																
1.1. Günün zamanına uygun selam ifadesi kullanır.	X															
2. Kazanım: Akranlarına ismi ile hitap edebilme																
2.1. Akranlarıyla konuşacağı zaman ismini söyler.													X	x		
3. Kazanım: Başkalarına kendini tanıtabilme																
3.1. Tanıştığı kişiye ismini söyler.	X												X			
4. Kazanım: Anlaşılır bir ses tonuyla konuşabilme																
4.1. Konuştuğu kişinin duyabileceği bir ses tonu kullanır.													X			
5. Kazanım: Tanıdığı kişileri başkalarına tanıtabilme																
5.1. Tanıtacağı kişinin adını söyler.	X															
5.2. Tanıtacağı kişinin kendisine yakınlık derecesini söyler.	X															
6. Kazanım: Konuştuğu kişileri dinleyebilme																
6.1. Konuşmak için sırasını bekler.															X	
7. Kazanım: Kendisine yapılan olumlu davranışlara teşekkür edebilme																
7.1. Teşekkür sözcüğünü söylerken gülümser.														X		
8. Kazanım: Gerekli durumlarda izin isteyebilme																
8.1. Nazik bir ifade ile izin ister.																
9. Kazanım: Yanlış yaptığında özür dileyebilme																
9.1. Uygun ses tonuyla özür diler.																X
10. Kazanım: Zor durumlarda yardım isteyebilme																
10.1. Nazik bir ifadeyle yardım ister.							x									
11. Kazanım: Ayrılması gereken durumlarda vedalaşabilme																
11.1. Günün zamanına uygun vedalaşma ifadesini söyler.	X															
12. Kazanım: Bilgilenmek istediği konularda soru sorabilme																
12.1. Soru sorduktan sonra cevabı dinler.																
13. Kazanım: Kendine sorulan soruya cevap verebilme																
13.1. Sorulan soruya yönelik cevap verir.													x	x		
14. Kazanım: Verilen bir iş ya da görevle ilgili yönergelere uyabilme																
14.1. Verilen yönergeyi yapar.		X														
15. Kazanım: Karşılaştığı sorunlara alternatif çözümler üretebilme																
15.1. Problem ile ilgili sorular sorar.													x	x		
16. Kazanım: Başladığı etkinliği sonlandırabilme																
16.1. Başladığı işi bitirir.		X														

EK-2. (devam) Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Haftalara Göre Kazanım ve Gösterge Planı

17. Kazanım: Bir etkinlikle kendini meşgul edebilme																	
17.1. Seçtiği etkinlikle belli bir süre meşgul olur.	X																
18. Kazanım: Amaca ulaşmak için çaba gösterebilme																	
18.1. Bir amacı olduğunu sözel ya da davranışsal olarak ifade eder.		X															
18.2. Amacına ulaşmak için gerekli davranışta bulunur.		X															
19. Kazanım: Karşılıklı konuşurken uygun zamanda söze girebilme																	
19.1. Konuşmak için karşısındaki kişinin konuşmasının/işinin bitmesini bekler.			X														
20. Kazanım: Konuşmak istediği durumda söz alabilme																	
20.1. Konuşmak istediğini belirtmek için elini kaldırır.			X														
21. Kazanım: Konuyla ilgili düşüncelerini ifade edebilme																	
21.1. Sorulduğunda konuyla ilgili düşüncelerini söyler.			X	X													
22. Kazanım: Bir konuda karşısındaki kişileri kırmayacak biçimde eleştiri yapabilme																	
22.1. Bir konuyla ilgili olumlu/olumsuz düşüncelerini nazik bir ifadeyle söyler.			X	X													
23. Kazanım: Kendisi hakkında yapılan eleştiriye açık olabilme																	
23.1. Kendisiyle ilgili olumlu/olumsuz görüşleri dinler.			X	X													
24. Kazanım: Arkadaşlarının duygularını anlayabilme																	
24.1. Arkadaşlarının mimiklerine göre duygu durumunu söyler.											X						
24.2. Arkadaşlarının beden diline göre duygu durumunu söyler.											X						
25. Kazanım: Başkalarının haklarını koruyabilme																	
25.1. Başkalarına haksızlık yapıldığını söyler.													X				
26. Kazanım: Arkadaşlarının fikirlerine uygun tepki verebilme																	
26.1. Arkadaşlarının fikirlerini dinler.										X							
26.2. Arkadaşlarının fikirlerine katıldığını ya da katılmadığını nazik söz ve mimiklerle ifade eder.										X							
27. Kazanım: Bir iş ya da görev için arkadaşlarıyla işbirliği yapabilme																	
27.1. Arkadaşlarıyla grupta işbölümü yapar.		X															
27.2. Aldığı sorumluluğu yerine getirir.		X															
28. Kazanım: Arkadaşlarının yaptıklarını takdir edebilme																	
28.1. Arkadaşlarına yönelik beğenisini ifade ederken beden diliyle sözlerini destekler.	X																
29. Kazanım: Akran gruplarına katılabilme																	
29.1. Akran gruplarına katılma isteğini ifade eder.										X							

EK-2. (devam) Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Haftalara Göre Kazanım ve Gösterge Planı

30. Kazanım: Sırada bekleyen kişilerin olduğu bir ortamda kurallara uygun biçimde sırasını bekleyebilme																
30.1. Sırasına uygun davranışlar sergileyerek bekler.														X		
31. Kazanım: Kendisinin ya da arkadaşlarının sahip olduğu nesneleri paylaşabilme																
31.1. Paylaşmak istediği nesneyi uzatarak paylaşmak istediğini ifade eder.															x	X
32. Kazanım: İhtiyaç duyan insanlara yardım önerebilme																
32.1. Başkaları yardımı ihtiyaç duyduğunda bunu fark eder.							X									
32.2. Yardım etmek istediğini nazik bir ses tonu ve mimiklerle söyler.							X									
33. Kazanım: Arkadaşlarını oyuna davet edebilme																
33.1. Arkadaşına oyun oynamak istediğini söyler.			X	X					X	X						
34. Kazanım: Bir oyun tamamlandıktan sonra oyunun sonuçlarını kabul edebilme																
34.1. Oyunun sonucunda kazanan ya da kaybeden tüm oyuncuları tebrik eder.			x	X												
35. Kazanım: Oyun oynarken oyunun kurallarına uyabilme																
35.1. Oyunun kurallarını söyler.																
35.2. Oyunun kurallarına uygun davranışlar sergiler.																
36. Kazanım: Arkadaşlarının duygularına uygun tepki verebilme																
36.1. Arkadaşlarının duygu durumunu anladığını söz ya da mimiklerle ifade eder.												X				
37. Kazanım: Sevinç, üzüntü, korku, kızgınlık gibi duygularını ifade edebilme																
37.1. Olumlu/olumsuz duygularını sözleriyle ve davranışlarıyla ifade eder.												X				
38. Kazanım: Duygularını başkalarını rahatsız etmeden gösterebilme																
38.1. Olumlu/olumsuz duygularını başkalarına fiziksel bir rahatsızlık vermeden ifade eder.																X
39. Kazanım: İstekleri engellendiğinde bu durumla baş edebilme																
39.1. İsteğinin karşılığında verilen cevabı dinler.					X	X										
40. Kazanım: Davranışlarındaki hatalarıyla baş edebilme																
40.1. Hatasını telafi edecek alternatif çözüm yolları arar.					X										X	
41. Kazanım: Başkalarının duygularını anlayabilme																
41.1. Başkasının duygusunu yüz ifadesine bakarak söyler.											X					
42. Kazanım: Heyecan ve kaygı yaratan baskı durumlarında sakin kalabilme																
42.1. Baskı altında sakin kalır.						x	X									
43. Kazanım: Alay etmeyle baş edebilme																
43.1. Şaka ile alay etmeyi ayırt eder.																X

EK-2. (devam) Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Haftalara Göre Kazanım ve Gösterge Planı

44. Kazanım: İstemediği durumlarda hayır cevabını kullanabilme																
44.1. Kendisinden yapmak istemediği bir şey istendiğinde karşısındaki kişiyi kırmadan "Hayır" der.								X								
45. Kazanım: İsteğinin olamayacağı durumlarda isteğini erteleyebilme																
45.1. Belli bir zaman ertelenen etkinlik ya da durum için sakince bekler.					X	X										
46. Kazanım: Hoşlanmadığı bir duruma tepki vermeden önce düşünebilme																
46.1. İstemediği bir durum karşısında sakin bir tepki verir.								X								
47. Kazanım: Hayır cevabını kabul edebilme																
47.1. Teklifine hayır denildiğinde kabul eder.						X										
48. Kazanım: Kendisine zarar gelecek bir durumda hakkını koruyabilme																
48.1. Haklı olduğu durumu söyler.								X								
49. Kazanım: Kendiliğinden çözülecek sorunları görmezden gelebilme																
49.1. Kendiliğinden çözülebilecek sorunu görmezden gelir.											X	x				
50. Kazanım: Kendisine ait özellikleri tanıtır.																
50.1. Adını ve/veya soyadını söyler.	X															
51. Kazanım: Bir olay veya durumla ilgili başkalarının duygularını açıklar.																
51.1. Başkalarının duygularını söyler.										x						
52. Kazanım: Bir olay veya durumla ilgili olumlu olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir.																
52.1. Olumlu olumsuz duygularını olumlu sözel ifadeler kullanarak açıklar					x	X										

EK-3. Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Kazanım Göstergelerinin Oyunlardaki Dağılımı

Oyun Adı	Uygulandığı Hafta	İçinde Yer Alan Kazanım ve Göstergeler
Friends	1.Hafta	1. Kazanım: Başkalarıyla selamlaşabilme 1.1. Günün zamanına uygun selam ifadesi kullanır. 3. Kazanım: Başkalarına kendini tanıtabilme 3.1. Tanıştığı kişiye ismini söyler. 5. Kazanım: Tanıdığı kişileri başkalarına tanıtabilme 5.1. Tanıtacağı kişinin adını söyler. 5.2. Tanıtacağı kişinin kendisine yakınlık derecesini söyler. 11. Kazanım: Ayrılması gereken durumlarda vedalaşabilme 11.1. Günün zamanına uygun vedalaşma ifadesini söyler 14. Kazanım: Verilen bir iş ya da görevle ilgili yönergelere uyabilme 14.1. Verilen yönergeyi yapar. 16. Kazanım: Başladığı etkinliği sonlandırabilme 16.1. Başladığı işi bitirir. 17. Kazanım: Bir etkinlikle kendini meşgul edebilme 17.1. Seçtiği etkinlikle belli bir süre meşgul olur. 18. Kazanım: Amaca ulaşmak için çaba gösterebilme 18.1. Bir amacı olduğunu sözel ya da davranışsal olarak ifade eder. 18.2. Amacına ulaşmak için gerekli davranışta bulunur. 27. Kazanım: Bir iş ya da görev için arkadaşlarıyla işbirliği yapabilme 27.1. Arkadaşlarıyla grupta işbölümü yapar 27.2. Aldığı sorumluluğu yerine getirir. 28.Kazanım: Arkadaşlarının yaptıklarını takdir edebilme 28.1. Arkadaşlarına yönelik beğenisini ifade ederken beden diliyle sözlerini destekler . 50.Kazanım:Kendisine ait özellikleri tanıtır. 50.1.Adını ve/veya soyadını söyler.
Pepy Beach-1	2.Hafta	19. Kazanım: Karşılıklı konuşurken uygun zamanda söze girebilme 19.1. Konuşmak için karşısındaki kişinin konuşmasının/işinin bitmesini bekler. 20. Kazanım: Konuşmak istediği durumda söz alabilme 20.1. Konuşmak istediğini belirtmek için elini kaldırır. 21. Kazanım: Konuyla ilgili düşüncelerini ifade edebilme 21.1. Sorulduğunda konuyla ilgili düşüncelerini söyler. 22. Kazanım: Bir konuda karşısındaki kişileri kırmayacak biçimde eleştiri yapabilme 22.1. Bir konuyla ilgili olumlu/olumsuz düşüncelerini nazik bir ifadeyle söyler. 23. Kazanım: Kendisi hakkında yapılan eleştiriye açık olabilme 23.1. Kendisiyle ilgili olumlu/olumsuz görüşleri dinler. 33. Kazanım: Arkadaşlarını oyuna davet edebilme 33.1. Arkadaşına oyun oynamak istediğini söyler. 34. Kazanım: Bir oyun tamamlandıktan sonra oyunun sonuçlarını kabul edebilme 34.1.Oyunun sonucunda kazanan ya da kaybeden tüm oyuncuları tebrik eder.
Feelings	3.Hafta	39. Kazanım: İstekleri engellendiğinde bu durumla baş edebilme 39.1. İsteğinin karşılığında verilen cevabı dinler. 40. Kazanım: Davranışlarındaki hatalarıyla baş edebilme 40.1. Hatasını telafi edecek alternatif çözüm yolları arar. 45. Kazanım: İsteğinin olamayacağı durumlarda isteğini erteleyebilme 45.1. Belli bir zaman ertelenen etkinlik ya da durum için sakince bekler. 47. Kazanım: Hayır cevabını kabul edebilme 47.1. Teklifine hayır denildiğinde kabul eder. 52.Kazanım: Bir olay veya durumla ilgili olumlu olumsuz duygularını uygun yollarla gösterir. 52.1.Olumlu olumsuz duygularını olumlu sözel ifadeler kullanarak açıklar
Pepy Farm-3	4.Hafta	10. Kazanım: Zor durumlarda yardım isteyebilme 10.1. Nazik bir ifadeyle yardım ister. 32. Kazanım: İhtiyaç duyan insanlara yardım önerebilme 32.1. Başkaları yardıma ihtiyaç duyduğunda bunu fark eder. 32.2. Yardım etmek istediğini nazik bir ses tonu ve mimiklerle söyler. 42. Kazanım: Heyecan ve kaygı yaratan baskı durumlarında sakın kalabilme 42.1. Baskı altında sakın kalır. 44. Kazanım: İstemediği durumlarda hayır cevabını kullanabilme 44.1. Kendisinden yapmak istemediği bir şey istendiğinde karşısındaki kişiyi kırmadan "Hayır" der. 46. Kazanım: Hoşlanmadığı bir duruma tepki vermeden önce düşünebilme 46.1. İstemediği bir durum karşısında sakın bir tepki verir. 48. Kazanım: Kendisine zarar gelecek bir durumda hakkını koruyabilme 48.1. Haklı olduğu durumu söyler.

EK-3. (devam) Dijital Oyun Destekli Sosyal Beceri Eğitim Programı Kazanım Göstergelerinin Oyunlardaki Dağılımı

Pepy Beach-2	5.Hafta	26. Kazanım: Arkadaşlarının fikirlerine uygun tepki verebilme 26.1. Arkadaşlarının fikirlerini dinler. 26.2. Arkadaşlarının fikirlerine katıldığını ya da katılmadığını nazik söz ve mimiklerle ifade eder. 29. Kazanım: Akran gruplarına katılabilme 29.1. Akran gruplarına katılma isteğini ifade eder. 33. Kazanım: Arkadaşlarını oyuna davet edebilme 33.1. Arkadaşına oyun oynamak istediğini söyler. 51. Kazanım: Bir olay veya durumla ilgili başkalarının duygularını açıklar. 51.1. Başkalarının duygularını söyler.
Pepy Farm—1	6.Hafta	24. Kazanım: Arkadaşlarının duygularını anlayabilme 24.1. Arkadaşlarının mimiklerine göre duygu durumunu söyler. 24.2. Arkadaşlarının beden diline göre duygu durumunu söyler. 36. Kazanım: Arkadaşlarının duygularına uygun tepki verebilme 36.1. Arkadaşlarının duygu durumunu anladığını söz ya da mimiklerle ifade eder. 37. Kazanım: Sevinç, üzüntü, korku, kızgınlık gibi duygularını ifade edebilme 37.1. Olumlu/olumsuz duygularını sözleriyle ve davranışlarıyla ifade eder. 41. Kazanım: Başkalarının duygularını anlayabilme 41.1. Başkasının duygusunu yüz ifadesine bakarak söyler. 49. Kazanım: Kendiliğinden çözülecek sorunları görmezden gelebilme 49.1. Kendiliğinden çözülebilecek sorunu görmezden gelir.
Veterinarian	7.Hafta	2. Kazanım: Akranlarına ismi ile hitap edebilme 2.1. Akranlarıyla konuşacağı zaman ismini söyler. 3. Kazanım: Başkalarına kendini tanıtabilme 3.1. Tanıştığı kişiye ismini söyler. 4. Kazanım: Anlaşılır bir ses tonuyla konuşabilme 4.1. Konuştuğu kişinin duyabileceği bir ses tonu kullanır. 7. Kazanım: Kendisine yapılan olumlu davranışlara teşekkür edebilme 7.1. Teşekkür sözcüğünü söylerken gülümser. 13. Kazanım: Kendine sorulan soruya cevap verebilme 13.1. Sorulan soruya yönelik cevap verir. 15. Kazanım: Karşılaştığı sorunlara alternatif çözümler üretebilme 15.1. Problem ile ilgili sorular sorar. 25. Kazanım: Başkalarının haklarını koruyabilme 25.1. Başkalarına haksızlık yapıldığını söyler. 30. Kazanım: Sırada bekleyen kişilerin olduğu bir ortamda kurallara uygun biçimde sırasını bekleyebilme 30.1. Sırasına uygun davranışlar sergileyerek bekler.
Pepy Farm-2	8.Hafta	9. Kazanım: Yanlış yaptığında özür dileyebilme 9.1. Uygun ses tonuyla özür diler. 31. Kazanım: Kendisinin ya da arkadaşlarının sahip olduğu nesneleri paylaşabilme 31.1. Paylaşmak istediği nesneyi uzatarak paylaşmak istediğini ifade eder. 38. Kazanım: Duygularını başkalarını rahatsız etmeden gösterebilme 38.1. Olumlu/olumsuz duygularını başkalarına fiziksel bir rahatsızlık vermeden ifade eder. 40. Kazanım: Davranışlarındaki hatalarıyla baş edebilme 40.1. Hatasını telafi edecek alternatif çözüm yolları arar. 43. Kazanım: Alay etmeyle baş edebilme 43.1. Şaka ile alay etmeyi ayırt eder.

EK-4. Etkinlik Hafta Dağılımı

	1.H. 1.G.	1.H. 2.G.	2.H. 1.G.	2.H. 2.G.	3.H. 1.G.	3.H. 2.G.	4.H. 1.G.	4.H. 2.G.	5.H. 1.G.	5.H. 2.G.	6.H. 1.G.	6.H. 2.G.	7.H. 1.G.	7.H. 2.G.	8.H. 1.G.	8.H. 2.G.
Sanat	x		x				X		x							
Drama						x				x		X		x		
Fen		x							x				x		x	
Matematik		x		x							x					X
Türkçe				x	x			x								X
Oyun					x		X			x	x					
Hareket	x												x	x	x	
Müzik			x			x		x				X				



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..