



# Sivas Cumhuriyet University Journal of Sport Sciences

| cuspor.cumhuriyet.edu.tr |

Founded: 2020

Available online, ISSN: 2717-8919

Publisher: Sivas Cumhuriyet Üniversitesi

## The Effect of Traditional Children's Games on Decision-Making Skills of Primary Students

Rahmi Yıldız<sup>1,a</sup>Çalık Veli Koçak<sup>2,b</sup><sup>1</sup>Physical Education and Sports Teacher, Ministry of National Education, Sivas, Türkiye<sup>2</sup>Department of Physical Education and Sports, Aksaray University, Aksaray, Türkiye

### Research Article

#### History

Received: 27/07/2022

Accepted: 12/10/2022

### ABSTRACT

The aim of this research is to examine the effect of 8-week traditional children's games on the decision-making skills of primary school students. The research group consists of 40 students studying at a public school affiliated to the Ministry of National Education in Sivas Ulaş district in the 2021-2022 academic year. Among the traditional children's games determined by the Traditional Children's Games Federation; hopscotch, dodgeball, handkerchief snatch and tombik games were played. "Personal Information Form" was used to collect data, and "Decision-making skill scale for primary school students" developed by Sever and Ersoy (2019) was used to measure students' decision-making skills. An 8-week game program was applied to the experimental group for 5 hours per week. In the analysis of the data, arithmetic mean, frequency, standard deviation and correlation descriptive analyzes were made by using the SPSS program. Since the number of students in the experimental groups was less than 30, the Wilcoxon test, which is one of the non-parametric tests, and the comparison of the decision-making skills scores of the students with two variables (gender, age) were analyzed using the Mann Whitney U test. 05 significance level was taken into account. In line with the findings, it was seen that traditional children's games increased the decision-making skills of primary school students, and there was no significant difference in gender and age differences. Based on these findings, the Ministry of National Education can give more place to traditional children's games in physical education and game lessons in primary schools.

**Keywords:** Primary school, The game, Traditional children's games, Decision making skills

## Geleneksel Çocuk Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Karar Verme Becerilerine Etkisi

#### Süreç

Geliş: 27/07/2022

Kabul: 12/10/2022

### ÖZ

Bu araştırmanın amacı, 8 haftalık geleneksel çocuk oyunlarının ilkökul öğrencilerinin karar verme becerilerine etkisini incelemektir. Çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Sivas Ulaş ilçesinde Millî Eğitim Bakanlığına bağlı devlet okulunda öğrenim gören 40 öğrenciden oluşmaktadır. Deney grubuna Geleneksel Çocuk Oyunları Federasyonu tarafından belirlenen geleneksel çocuk oyunlarından; seksek, yakan top, mendil kapmaca ve tombik oyunları oynatılmıştır. Veri toplamak amacıyla "Kişisel Bilgi Formu" Öğrencilerin karar verme becerilerini ölçmek için ise Sever ve Ersoy (2019) tarafından geliştirilen "İlkokul öğrencileri için karar verme becerisi ölçeği" kullanılmıştır. Deney grubuna 8 hafta oyun programı hafta da 5 saat olarak uygulanmıştır. Verilerin analizinde SPSS programından yararlanılarak aritmetik ortalama, frekans, standart sapma ve korelasyon betimsel analizleri yapılmıştır. Deney gruplarında öğrenci sayısı 30'un altında olduğundan parametrik olmayan testlerden Wilcoxon testi, öğrencilerin elde ettiği karar verme becerileri puanlarının iki değişken (cinsiyet, yaş) ile kıyaslaması Mann Whitney U testi ile analizi yapılmıştır. 05 anlamlılık düzeyi dikkate alınmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda geleneksel çocuk oyunlarının ilkökul öğrencilerin de karar verme becerilerini arttırdığını, cinsiyet ve yaş değişkenlerinde anlamlı düzeyde bir farklılık olmadığı görülmüştür. Bu bulgulardan hareketle, Millî Eğitim Bakanlığı, ilkökullarda, beden eğitimi ve oyun dersinde geleneksel çocuk oyunlarına daha çok yer verebilirler.

**Anahtar Kelimeler:** İlkokul, Oyun, Geleneksel çocuk oyunları, Karar verme becerisi

#### Copyright



This work is licensed under  
Creative Commons Attribution 4.0  
International License

<sup>a</sup> ryildizsivas@gmail.com<sup>b</sup> https://orcid.org/0000-0001-9789-7157

velikocak@aksaray.edu.tr

https://orcid.org/0000-0002-1403-0812

**How to Cite:** Yıldız, R., and Koçak, Ç. V. (2022). Geleneksel Çocuk Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Karar Verme Becerilerine Etkisi. *Sivas Cumhuriyet University Journal of Sport Sciences*, 3(2): 38-44.

## Giriş

Karar verme durumunun birbirine benzeyen birçok tanımı olmakla birlikte genel olarak herhangi bir faaliyette bulunmak için çeşitli alternatiflerin belirlenmesi ve bu alternatiflerden uygun olanın seçilmesi olarak tanımlanabilir (Sucu, 2000). İnsanlar yaşamları içerisinde her an karar verme durumunu yaşamaktadırlar. Ne zaman uyanacakları, ne giyinecekleri, işte veya okulda neler yapacakları gibi durumlarda birçok karar verebilirler. Ancak bu kararlar önem düzeyi bakımından birbirinden farklılaşabilmektedir. Her ne kadar farklılaşsa da aslında karar verme durumu ortak bir yapıya sahiptir (Byrnes, 2002). Kararlar genel olarak insanları, para, alışveriş, işlemler veya strateji ve planlama açısından etkilemektedir (Fitzgerald, 2002). Karar verme aniden olmayıp bir süreci gerektirmektedir. Karar vermede mevcut seçeneklerden en iyisinin tercih edilmesi ve olayın sonuçlandırılması gerekmektedir. Bu süreç 5 farklı aşamadan meydana gelmektedir (Koçel, 2014). İlk aşama olarak amaçların seçimi yapılarak sorun belirlenir. Belirlenen sorun ve amaçlar incelenir ve sonuç için alternatifler oluşturulur. Sonrasında iyileştirilebilen alternatifler güçlendirilir ve son olarak seçim şartlarını netleştirilir ve karara varılır.

Karar verme sürecinde sürece etki eden birçok faktörün olabileceği belirtilmektedir. Bu faktörlerin başında ise kişisel faktörler olduğu görülmektedir (Aksu, 2004). Kişisel faktörlerde özellikle karar verecek olan bireyin konuya yönelik ilgisi, bilgi düzeyi ve sorun çözme yeteneğinin verilecek olan kararlarda etkili olduğu düşünülmektedir. Karar verecek olan birey konuyla ne kadar ilgiliyse, kişisel özelliklerin etkisi de o oranda artmaktadır. İlgili düzeyi azaldıkça karar vermek sürecindeki kişisel özelliklerin etkisi o oranda azalmaktadır. Konu hakkında bilgi düzeyi yüksek olduğunda kişisel özelliklerinin karar verme sürecindeki etkisi de o derece az olacaktır. Ters durumda ise, diğer subjektifliğin etkisi çok olacaktır. Diğer bir etki eden faktör olan sorun çözme yeteneği ise ne kadar fazlaysa karar vermede kişisel özelliklerinin etkisi de o kadar az olmaktadır. Doğru karar verme, etkisi sonucunda yeni bir durumu ya da ve istenilen bir sonucu ortaya koymaktadır. Kararın amaca ulaşma derecesi kararın etkinliğini yani etkili olup olmadığını göstermektedir (Tosun, 1991). Etkili karar vermede güven önemli bir etkidir. Güven bireyi yanlış karar verme korkusundan arındırır. (Adair, 2005). Karar verme durumunda olunan problemle ilgili çevresel etkenlerin sayısı, özelliği, değişkenliği gibi durumlar da karara etki eder. Bu etkenlerin değişmesi veya sayının artması etkinliği azaltabilir (Eren, 1998). Etkili karar vermek için bireyin kişilik yapısının sağlıklı olması, zaman yönetiminin iyi olması, tercihlerinde acele etmemesi, neticeleri değerlendirmesi, nesnel olması gerekmektedir. Bu durumların her birinin düzeyi ne kadar yeterli olursa, alınan kararlarında da o kadar etkili olacağı belirtilmektedir. Karar verme durumu bu kadar önemli iken, bireyleri doğru karar vermeye yönlentecek olgular da ön plana çıkmaktadır. Bu olgulardan biride oyunlardır. Oyunların ve sporun hayatımızda da önemli bir yeri vardır (Yüksel, 2002). Oyun, hareket ve spor, çocuklarda motor, sosyal ve duygusal gelişimi etkilediği

oranda bilişsel gelişimi de etkilemektedir (Koçak, 2019; Küçükbiş ve arkadaşları, 2022). Nasıl ki yetişkin bireyler günlük hayatlarında (ev, iş, eğitim...) birçok kararlar vermek zorunda kalıyor, çocuklar da günlük hayatlarında okul ve sosyal ortamlarında en çok uğraştıkları işlerin başında oyun oynamak geldiğinden dolayı oyun ortamlarında vereceği kararlar büyük bir önem taşımaktadır. Aynı zamanda öğrenciler oyunlar fiziksel aktiviteler sayesinde bedensel, duygusal, sosyal, zihinsel vb. özelliklerini geliştirme ve bunlara bağlı olarak sağlığını iyileştirme fırsatlarını elde etmektedir (Temel ve Kangalgil, 2021). Oyunlar da karar verme, iki ya da fazla sayıda karar vericinin belirli kurallar altında ve kaynakların sınırlı olduğu bir durumda birbirlerine karşı en doğru stratejiyi nasıl belirlediklerini araştıran bir bakış açıdır (Özer, 2004). Oyunlar da karar vericiler yani "oyuncu" olarak oyunda yer alan kişiler oyunda kazanç elde etmek amacıyla bir tercih yapmak zorunda kalır (Bilek, 2012). Karar vermek zorunluluğunda olan oyuncuların diğer oyun ortamındaki oyuncularla çıkarlarının uyuşmadığı ya da çatıştığı bir ortamda karar vermek ya da üretmektedir (Köse, 2015). Bu kararlar sonucunda elde ettiği neticeler vardır. Dolayısıyla çocukların etkileşim içinde olduğu bütün bu karar verme çabaları oyunların içerisinde yer almaktadır (Yılmaz, 2016). Oyun ortamlarında uygun ve doğru zamanda verilen kararlar, oyunun sürecini ve sonucunu olumlu yönde etkileyeceği gibi; verilebilecek yanlış zamanda ve yanlış kararlar da oyunun sürecini ve sonucunu olumsuz etkilemektedir (Pekdoğan, 2015; Pekdoğan ve Ulutaş, 2018). Oyunların olum yanlarından bir tanesi de günümüzden geleceği aktarımlar da sağlamaktadır. Bu sayede kültürel oyunlarımızı ve zenginliğimizi gelecek nesillere aktarmak için fırsatlar elde edilmektedir.

Kültürel zenginlik, o kültürü oluşturan çeşitli değerlere verdikleri öneme ve o değerleri koruyabilme seviyesine bağlıdır. Bu değerlerden biri olan çocuk oyunları ise onları oynayan nesiller tarafından korunmuş ve gelecek nesillere katarmış olacaktır. Geçmişten günümüze katar aktararak gelen geleneksel çocuk oyunları, o dönemin nesillerinin özelliklerini ve bu özellikleri sonraki nesillere de kültürel aktarımın da temelini oluşturmaktadır (Özyürek ve arkadaşları, 2018). Geleneksel oyunları oynayacak öğretmenlerin öz yeterlilikleri istenen düzeyde olduğunda; çocukların kültürel değerleri, bilişsel stratejileri ve karar verme becerileri gelişecektir (Mamak ve arkadaşları, 2020). Geleneksel çocuk oyunlarının kuralları örf ve adetler gibi yazısız olarak belirlenmiş genel yargılara dayanan değerlere dayanmaktadır. Toplumumuzun yapı taşlarından bir tanesi de çocuktur. Çocuklar oyun ile sosyal çevreleriyle etkileşimde bulunarak yaşadığı toplumun normlarını oyunlar içerisinde öğrenmeye başlar (Kaçar, 2020). Bu normlar okullar içerisinde beden eğitimi ve spor dersleri aracılığıyla çocuk oyunları sayesinde sadece beden eğitimi ve oyun dersin değil diğer derslerin kazanımlarının gerçekleştirilmesinde de etkilidir (Aydın ve arkadaşları, 2022; Yıldız ve Kangalgil, 2021). Çocuklar, oynadıkları oyunlar içerisinde üstlenmiş olduğu roller ile gerçek hayattaki rollerde karşılaştığı problemler arasında ilişkiler

kurmaya başlar ve bu iki rol arasında öğrendikleri ile kendilerini ve çevrelerini keşfederler. Bu keşifler sayesinde yeni problemleri çözmeyi, farklı kararlar vermeyi de öğrenmiş olurlar (Koçyiğit ve arkadaşları, 2007). Buradan hareketle, eğitim sistemimiz içerisinde ilkokullarda ve ikinci kademe beşinci sınıflarda kazanımları gerçekleştirmek amacıyla oynanan oyunlardan faydalanmak kaçınılmaz bir hal almıştır. Oyunlar ile gerçekleşecek öğrenmelerin kalıcı ve etkin olması da söz konusudur. Çocuklar, oyun içerisinde tüm duyu organlarını kullanarak, yeni kazanımlar gerçekleştirmiş olmaktadır (Uskan ve Bozkuş, 2019). Geleneksel çocuk oyunları ile yaparak ve yaşayarak öğrenen çocuklar; okul ortamlarında ve sosyal çevrelerindeki davranışlarıyla bilgi ve becerilerini de içselleştirerek daha kalıcı ve doğal bir ortamda öğrendikleri düşünülmektedirler. Geleneksel çocuk oyunları ve karar verme bu kadar önemli iken, bireyleri doğru karar vermeye yönlerecek olguları ve bu kararları verirken yaparak yaşayarak öğrenmeleri de ön plana çıkacağı düşünülmektedir. Eğitim-öğretim sürecinin temelinde yer alan öğrencilerin, geleneksel çocuk oyunlarına ilişkin kazanımlar sayesinde; öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmeleri ve bu öğrendiklerini sosyal hayatlarında ya da hayatın herhangi bir zaman diliminde kullanarak doğru kararlar verebilmeleri açısından önemli görülmektedir. Bu araştırmada ilkokul öğrencilerinde geleneksel çocuk oyunlarının karar verme becerisine etkisinin ortaya konulması amaçlanmıştır.

## Yöntem

### Araştırma Modeli

Araştırma da ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel araştırma modeli kullanıldı (Büyüköztürk, 2016). Deney grupları sınıf esasına göre olduğundan yansız atama yapılamamış ve çalışma yarı deneysel modelde tasarlanmıştır. Deneysel model araştırmaları, mümkün olan bütün şartların kontrol altına alınarak belirlenmiş problemlerin çözümü için uygulanan programın, çözüm sürecindeki etkisini ortaya koymak için yapılan araştırmalardır (Özmen, 2015). Araştırmada Geleneksel Çocuk Oyunları Federasyonu tarafından belirlenen geleneksel çocuk oyunlarından; seksek, yakan top, mendil kapmaca ve tombik oyunları oynatılmıştır (COSKF, 2022). Araştırmada deney grubu ve kontrol grubu olmak üzere iki grup vardır. Belirlenen oyunlar deney grubundaki öğrencilere haftada 5 saat olmak üzere toplam 8 hafta boyunca beden eğitimi ve oyun dersi içerisinde, yıllık ders programının içerisinde planlanan geleneksel çocuk oyunları "Geleneksel oyunlar ve zekâ oyunları" kurs eğitimi almış sınıf öğretmeni tarafından oynatılmıştır. Araştırmanın kontrol grubundaki öğrencilere ise beden eğitimi ve oyun dersi müfredatına uygun şekilde ders işlenmiştir. Uygulama öncesinde ve sonrasında Sever ve Ersoy (2019) tarafından geliştirilen "İlkokul öğrencileri için karar verme becerisi ölçeği" uygulanmıştır.

### Araştırma Grubu

Araştırmada deneysel model uygulandığından evren ve örneklem tespitine gidilmeyerek, deney ve kontrol grupları oluşturulmuş ve "araştırma grubu" olarak nitelendirilmiştir (Büyüköztürk vd., 2020; Can, 2019). Araştırmaya katılan öğrencilere ulaşmak ve dengeli dağılım yapabilmek, araştırmacılara gerek zaman gerekse ekonomik açıdan büyük tasarruf sağlamak için araştırma yapılacak okul ve gruplardaki öğrenciler amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örnekleme tekniğine göre seçilmiştir (Büyüköztürk vd., 2020). Araştırma grubunu Sivas ili Ulaş ilçesinde bulunan Ulaş İlkokulunda 2021-2022 eğitim öğretim yılında 4.sınıfta öğrenim gören 9-10 yaş grubu öğrenciler oluşturmaktadır. Deney grubunda 20, kontrol grubunda ise 20 öğrenci olmak üzere araştırma grubunu 40 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin demografik özellikleri aşağıdaki çizelgede belirtilmiştir.

Çizelge 1. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Demografik Özellikleri Tablosu

Değişken	Özellik	f	%	Toplam
Cinsiyet	Erkek	24	60,0	40
	Kız	16	40,0	
Yaş	9 Yaş	22	55,0	40
	10 Yaş	18	45,0	

### Veri Toplama Araçları

Öğrencilerin demografik bilgilerini elde etmek için araştırmacı tarafından kişisel bilgi formu hazırlanmıştır. Form ile öğrencilerin cinsiyetleri, sınıf düzeyleri ve yaş bilgileri elde edilmiştir. Öğrencilerin karar verme becerilerini ölçmek için ise Sever ve Ersoy (2019) tarafından geliştirilen "İlkokul öğrencileri için karar verme becerisi ölçeği" kullanılmıştır. Ölçek tek boyuttan ve 15 maddeden oluşmaktadır ve dördümlü likert tipinde (hiçbir zaman, ara sıra, genellikle, her zaman) hazırlanmıştır. Ölçeğin tamamına ait Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı 89, açıkladığı toplam varyans ise 40,078'tir (Sever ve Ersoy, 2019). Ölçekten alınabilecek en düşük puan 15, en yüksek puan ise 60'tır.

### Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS programından yararlanılarak aritmetik ortalama, frekans, standart sapma ve korelasyon betimsel analizleri yapılmıştır. Verilen normal dağılım gösterip göstermediği Shapiro-Wilk testi ile değerlendirilmiş ve normal dağılım göstermediği tespit edilmiştir. Elde edilen bulguların karşılaştırılmasında parametrik olmayan testlerden Wilcoxon testi, öğrencilerin elde ettiği karar verme becerileri puanlarının iki değişken (cinsiyet, yaş) ile kıyaslaması ise Mann Whitney U testi ile yapılmıştır. Anlamlılık düzeyi .05 olarak kabul edilmiştir.

**Bulgular**

Çizelge 2. Öğrencilerin Karar Verme Becerilerine İlişkin Ön test Puanlarının Karşılaştırılması

Test	Grup	n	Ortalama	U	P
Ön Test	Deney	20	17,85	147,000	,151
	Kontrol	20	23,15		

Deney ve Kontrol gruplarının öntest puan ortalamaları sırasıyla 17,85 ve 23,15 bulunmuştur. Yapılan Mann Whitney U testi sonucunda bu iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır

(U=147,000,  $p>0,050$ ). Bu durum Deney ve Kontrol grubu öntest puan ortalamalarının istatistiksel olarak birbirinden farklı olmadıklarını desteklemektedir.

Çizelge 3. Öğrencilerin Karar Verme Becerilerine İlişkin Fark Puanlarının Karşılaştırılması

Grup	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Deney Grubu	20	30,48	609,50	,500	,000
Kontrol Grubu	20	10,53	210,50		

\*( $p<0,05$ )

Deney ve Kontrol gruplarının fark ortalamaları sırasıyla 30,48 ve 10,53 bulunmuştur. Yapılan Mann Whitney U testi sonucunda bu iki grup arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur (U=0,500,  $p<0,050$ ). Bu

durum deney ve kontrol grubu öntest-sontest puan ortalamaları istatistiksel olarak birbirlerinden farklı olduğunu desteklemektedir. Bu fark deney grubunun lehinedir.

Çizelge 4. Öğrencilerin Karar Verme Becerilerine İlişkin Ön test ve Son test Puanlarının Karşılaştırılması

Son Test- Ön Test	Sıra	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	z	P
Karar Verme Becerisi	Negatif Sıra	10	10,50	105,00	-4,012	,000*
	Pozitif Sıra	29	23,28	675,00		
	Eşit	1				

\*( $p<0,05$ )

Öğrencilerin deney sonrası tüm parametrelerde anlamlı ölçüde puanları yükselmiştir.

Çizelge 5. Cinsiyet Değişkenine Göre Karar Verme Becerisi Fark Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Özellik	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Cinsiyet	Erkek	24	19,06	457,50	157,500	,345
	Kız	16	22,66	362,50		

Çizelgeyi incelediğimizde araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet değişkenine göre karar verme

becerisi öntest-sontest puan ortalamaları karşılaştırıldığında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Çizelge 6. Yaş Değişkenine Göre Karar Verme Becerisi Fark Puanlarının Karşılaştırılması

Değişken	Özellik	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Yaş	9 Yaş	22	21,52	473,50	175,500	,545
	10 Yaş	18	19,25	346,50		

Çizelgeyi incelediğimizde araştırmaya katılan öğrencilerin yaş değişkenine göre karar verme becerisi öntest-sontest puan ortalamaları karşılaştırıldığında anlamlı bir fark bulunmamıştır.

becerilerin başında geldiği düşünülmektedir. Oyun, çocuğun yaşamını etkileyen önemli bir olgu olduğu ve oyun oynarken hareket becerileri de gerektiği için, hareket kabiliyeti, çocuğun oyun içindeki bilişsel ve psikolojik kararlarını, oyun içerisindeki rolünü belirleyen önemli olan unsurların başında geldiği bilinmektedir. Dolayısıyla çocuk oyun oynarken hareket eder ve bu hareketlilik sonucunda belli kurallar ve amaçlar doğrultusunda kararlar verir ve bu kararlar sonucunda hem eğlenir hem sosyalleşir (Yıldız ve Çetin, 2018). Spor ve oyun, çocukların kendi sınırlarını fark etmesine, hangi hareketleri yapıp hangilerini

**Tartışma**

Çocukluk döneminde hareket, kimi zaman isteklerin ifade edilmesinde kimi zaman eylemi yerine getirmede kimi zaman oyun oynarken bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin yansıtılması açısından önemli olan

yapamayacağına karar vermesine ve bu kararlar sonucunda neler öğreneceğine olanak sağlar. Aslında çocuklar, oyun oynarken ya da spor yaparken kendini tanıma ve verdikleri kararların sonucunu görme imkânı bulmuş olur (Özyürek ve arkadaşları, 2015).

Araştırma sonucunda, 8 hafta boyunca haftada 5 saat olarak oynatılan geleneksel çocuk (seksek, yakan top, mendil kapmaca ve tombik ) oyunları (COSKF, 2022) ilkökul öğrencilerinin karar verme becerisini arttırdığı tespit edilmiştir. Dauvergne (2000), satranç öğrenmenin ve oynamanın çocuklar için faydalarını belirlemek isimli çalışmada, satranç oynayan öğrencilerin zaman baskısı altında hızlı ve hatasız karar verme becerileri sergiledikleri belirtilmiştir. İlköğretim düzeyindeki öğrencilerin karar verme becerilerin (Davidson, 1991), özel yetenekleri olan ortaokul öğrencilerinin karar verme becerileri ( Graumlich ve Baron, 1991) ve ergenlerin karar verme ve geleceği kontrol etme istekleri (Taal ve De Carhalvo, 1997) üzerine yapılan bu çalışmalar incelendiğinde bulguların elde edilen bulgularla benzerlik gösterdiği görülmektedir. Yapılan çalışmalara katılan öğrencilerin kişilik özelliklerine göre en az dikkatli karar verme stilinde olduğu ve en sık görülen karar verme stilinin ise erteleyici karar verme stili olduğu ortaya konulmuştur. Yapılan araştırma her ne kadar geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin karar verme becerisine etkisinin genel olarak incelenmesi üzerine olsa da öğrencilerin cinsiyet ve yaş değişkenine göre de etkinin olup olmadığına bakılmıştır. Sonuç olarak cinsiyet ve yaş değişkeninde anlamlı düzeyde farklılık göstermediği görülmüştür. Karar verme becerileri üzerine yapılan literatür taramasında yaşça büyük olan çocukların karar verme becerisinin daha iyi olduğu, karar verme sürecinde karşılaştıkları olumsuz seçenekleri yaşça küçük olan çocuklara göre daha net eleyebildikleri ve elemelerden sonra azalan seçeneklere odaklanarak daha fazla bilgi edindikleri belirtilmektedir (Davidson, 1991). Ayrıca yaşça büyük çocuklar elde ettikleri bilgiyi etkili ve sistematik olarak araştırabilmekte ve buna bağlı olarak daha iyi karar verebilmektedir. Yaşça küçük olan çocuklar ise karar verme sürecinde işlerine yarayacak bilgileri ayırt etmede zorlanmakta ve seçenekleri elemeye zorluk yaşamaktadır. Bu nedenle karar verme sürecinde daha fazla zorluk yaşamaktadırlar. (Howse, Best and Stone, 2003). Bu bilgiler ışığında elde ettiğimiz sonucun literatürde karşılığı olmadığı görülmektedir. Çalışmamıza katılan öğrenciler 9-10 yaş aralığındadır ve bu yaş aralığı birbirine çok yakındır. Dolayısıyla bu yaş aralığındaki öğrencilerin benzer psikolojik süreçler ortaya koymasının normal olduğu düşünülebilir. Farklılaşma olmamasının nedeni bu duruma bağlanabilir.

Sporun temelini incelediğimizde oyuna dayandığını görmekteyiz. Spor oyuna göre daha fazla bedensel beceriyi barındırmaktadır. Dolayısıyla sporun insanlar üzerindeki psikolojik, fizyolojik, duygusal ve sosyal faydalarını oyunda sağlayabilmektedir. Bu açıdan baktığımızda spor ve oyun kavramı iç içe geçmektedir (Mustafaoğlu, 2018). Buradan hareketle yaptığımız literatür taramasında elde edilen bulgularla örtüşmeyen araştırmalara da rastlanmaktadır. Taşgıt (2012), spor

yapan ve yapmayan öğrencilerin benlik saygısı ve karar verme düzeylerini araştırılmış ve araştırma bulgularınca deney grubunda dikkatli karar verme alt boyutunda sosyal aktivite ve sonrasında aldıkları puanların ortalamasına bakıldığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Araştırma bulgularıyla benzerlik göstermeyen Keleş ve diğerleri (2013), tarafından yapılan araştırmada sporcuların karar verme tarzlarının belirlenmesi ve sporcuların sahip oldukları karar verme stillerine yönelik çalışmada, sporcuların karar verme stillerinde anlamlı düzeyde bir artış olmadığı görülmüştür. Bir başka çalışmada ise sportif rekreasyon faaliyetlerine katılan öğrencilerin karar vermede öz saygı ve karar verme stillerinin belirlenmesi adlı çalışma bulgularında öğrencilerin karar vermede özsaygı puanlarının düşük olduğu tespit edilmiştir (Birol ve İnce 2016). Alan yazında araştırma bulgularıyla benzerlik göstermeyen (Ersever, 1996; Çetin, 2009; Köseoğlu, 2014; Kurt, 2016 ve Ülker, 2017) bulgulara da rastlanmaktadır.

Sonuç olarak, yapılan araştırmada geleneksel çocuk oyunlarının, araştırmaya katılan ilkökul öğrencilerinin karar verme becerilerinde istatistiksel olarak olumlu yönde etkisinin olduğu ortaya konulmuştur. Oyun oynayan çocukların karar verme becerileri, normal müfredat ile eğitim alan öğrencilere oranla daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Oyun oynayan öğrenciler, oyunlar içerisinde karşılaştıkları sorunlara daha çabuk ve güvenilir bir şekilde karar verdikleri görülmüştür.

## Öneriler

Millî Eğitim Bakanlığı, ilkökullarda, beden eğitimi ve oyun derslerinde geleneksel çocuk oyunlarına daha çok yer verebilir. Unutulmaya yüz tutmuş olan geleneksel çocuk oyunlarımız ilgili federasyonlar ve projelerle desteklenebilir. İleride yapılacak çalışmalarda; ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin karar verme stillerinde geleneksel çocuk oyunlarının ve e-oyunların etkisi üzerine araştırmalar yapılabilir.

## Kaynaklar

- Adair, J. (2005). *Etkili Karar Verme: Başarıyı Hedefleyenler İçin Bir Kılavuz* (2. Baskı). (Çev. S. Fatih Güneş). İstanbul: Babıali Kültür Yayıncılığı.
- Aksu, M. (2003). *Türk Dış Politikası Karar Alma Mekanizmasının İşleyişi, 2. Körfez Krizi Örneği* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). *Isparta: Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*.
- Aydın, E., Temel, A., & Kangalgil, M. (2022). Geçmişten Günümüze Ortaöğretim Beden Eğitimi ve Spor Dersi Öğretim Programlarının İncelenmesi. *Journal of Global Sport and Education Research*, 5(1), 99-117. <https://doi.org/10.55142/jogser.1113312>
- Bilek, N. (2012). *2008 Küresel Kriz Sürecinde Türkiye'de Ekonomiyi Canlandırma Paketinin Oyun Teorisi ile İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Antalya: Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.



- Bırol, S. Ş., & İnce, A. (2016). Sportif Rekreasyon Aktivitelerine Katılan Öğrencilerin Karar Vermede Özsayı ve Karar Verme Stilllerinin Belirlenmesi. *Uluslararası Anadolu Spor Bilimleri Dergisi*, 1(1), 68-84. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/596563>
- Brynes, P. i. (2002). The Development Decision Making. *Juornal of Adolescent Health*, 31 (2), 208-2015.
- Büyükoztürk, Ş. (2016). *Deneyisel Desenler: Öntest-Sontest Kontrol Grubu, Desen ve Veri Analizi (2 Baskı)*. Pegem Akademi: Ankara.
- Büyükoztürk, Ş., Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2020). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri (28. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can, A. (2019). *Spss ile Bilimsel Araştırma Sürecinde Nicel Veri Analizi (8. Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- COSKF. (2022). Geleneksel Çocuk Oyunları. [https://coskf.org.tr/adresinden\\_alindi](https://coskf.org.tr/adresinden_alindi). 10.03.2022 tarihinde [https://coskf.org.tr/sayfasından\\_erisilmistir](https://coskf.org.tr/sayfasından_erisilmistir).
- Çetin, M. Ç. (2009). *Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Karar Verme Stilleri Sosyal Beceri Düzeyleri ve Stresle Başa Çıkma Biçimlerinin Bazı Değişkenler Açısından Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Dauvergne, P. (2000). The Case for Chess as a Tool to Develop Our Children's Minds. 10.03.2022 tarihinde <http://www.cayen.net/sebschess/Children.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Davidson, D. (1991). Children's Decision-Making Examined With an Information-Board Procedure. *Cognitive Development*, 6(1), 77-90. doi: 10.1016/0885-2014(91)90007-Z
- Deniz, Ü., & Akbaşlı, S. (2018). Eğitim yönetimi araştırmaları. K. B. Cevdat Temel Uğurlu içinde, *Oyun Teorisi Bağlamında Eğitim Örgütlerinde Karar Verme* (s. 238-245). Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları.
- Eren, E. (1998). *Yönetim ve Organizasyon*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.
- Ersever, H. Ö. (1996). *Karar Verme Becerileri Kazandırma Programının ve Etkileşim Grubu Deneyiminin Üniversite Öğrencilerinin Karar Verme Becerileri Üzerindeki Etkisi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Fitzgerald, P. P. (2002). *Decision Making*. Oxford: Capstone.
- Graumlich, G., & Baron, J. (1991). Teaching Decision Making in the City. *Teaching Decision Making to Adolescents*, 2(1),147-160.
- Howse, R. B., Best, D. L., & Stone, E. R. (2003). Children's Decision Making: *The Effects Of Training, Reinforcement And Memory Aids*. *Cognitive Development*, 18(2), 247–268. [https://doi.org/10.1016/S0885-2014\(03\)00023-6](https://doi.org/10.1016/S0885-2014(03)00023-6)
- Kacar, D. (2020). *Geleneksel Çocuk Oyunlarının İnternet Bağlılığı, Sosyal Beceri ve Stres Düzeyine Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara: Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Keleş, S., Altıntaş, A., & Aşçı, F. H. (2013). Sporcuların Karar Verme Stilllerinin Belirlenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 8(1), 21-27.
- Koçak, Ç. V. (2019). Çocukların Gelişim Dönemi Özellikleri ve Sporun Gelişim Alanları Üzerindeki Etkileri. Umut C., Cüneyt T., Çalık Veli K. (Ed.) *Çocuklar için Spor Eğitimi* içinde (s. 24). Ankara: Gazi Kitabevi.
- Koçel, T. (2014). *İşletme Yöneticiliği*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(16), 324-342. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/31587>
- Köse, Y. (2015). Küresel Finansal Yaptırımlar Oyun Teorisi Yaklaşımı ile Ampirik Bir Uygulama. *Maliye Finans Yazıları*, 29(103), 9-20. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/295301>
- Köseoğlu, E. (2014). *İlkokul 4. Sınıflarda Drama Etkinlikleriyle İşlenen Derslerin Öğrencilerin Problem Çözme ve Karar Verme Becerileri Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kurt, E. (2016). *Orta Öğretim Öğrencilerinin Karar Verme Stratejilerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Trabzon: Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Küçükbiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H. & Öztürk, O. (2022). Geleneksel Oyun ve Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitim-Öğretim Programlarındaki Yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1422-1436. doi:10.17755/esosder.972845
- Mustafaoğlu, R. (2018). E-Spor, Spor ve Fiziksel Aktivite. *Ulusal Spor Bilimleri Dergisi*, 2(2), 84-96. doi.org/10.30769/usbd.457545
- Mamak, H., Temel, A., & Kangalgil, M. (2020). Examining The Self-Efficacy of Primary School Teachers and The Problems Encountered in Physical Education and Game Course. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 15(3) 336-358. <https://doi.org/10.29329/epasr.2020.270.16>
- Özer, O. (2004). *Oyun Teorisi ve Tarımda Uygulanması* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Özmen, H. (2015). *Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. M. M. (Ed.) içinde, Araştırma ve Temel Özellikleri İçinde (s. 9-11). Ankara: Pegem Akademi.
- Özyürek, A., Şahin, T. F., & Gündüz, Z. B. (2018). Nesilden Nesile Kültürel Aktarımda Oyun ve Oyuncakların Rolü. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 1–12.
- Özyürek, A., Özkan, İ., Begde, Z., & Yavuz, F. N. (2015). Okul Öncesi Dönemde Beden Eğitimi ve Spor. *International Journal of Science Culture and Sport*, (3), 479–488. <https://doi.org/10.14486/IJSCS314>
- Pekdoğan, S. (2015). *Karar Verme Becerileri Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocuklarının Karar Verme Becerileri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Ankara Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Pekdoğan, S., & Ulutaş, İ. (2018). Karar Verme Becerileri Eğitim Programının Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Karar Verme Becerileri Üzerindeki Etkisi. *İnönü University Journal of the Faculty of Education*,6(1), 230-244. <https://doi.org/10.17679/inuefd.325966>
- Sever, İ. (2018). *Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Karar Verme Becerilerinin Öğrenci Ve Öğretmen Görüşlerine Göre İncelenmesi* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sever, İ., & Ersoy, A. (2019). İlkokul Öğrencileri İçin Karar Verme Becerisi Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi*, 8(1), 662-692. DOI: 10.14812/cufej.533443
- Sucu, Y. (2000). *Yönetim Kavramları, Kuramlar ve Süreçler*. Eskişehir: AİBÜ.
- Taal, M., & De Carhalvo, F. (1997). Stimulating Adolescents Decision Making. *Journal Of Adolescence*, 20 (1), 223-226. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0140197196900809>
- Taşgıt, M. S. (2012). *Üniversite Öğrencilerinin Benlik Saygısı ve Karar Verme Düzeylerinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Karaman: Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Temel, A., & Kangalgil, M. (2021). Oyun ve Fiziki Etkinlikler Dersi Öğretim Programı Kazanımlarının Gerçekleşmesine İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri. *Millî Eğitim Bakanlığı*, 50 (229), 445-462. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1557545>
- Tosun, K. (1991). *İşletme Yönetimi*. Ankara: Savaş Yayınları.
- Uskan, S. B., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim*, 5(2), 123-131. ISSN: 2458-9373
- Ülker, M. (2017). *Spor Yapan ve Yapmayan Ortaöğretim Öğrencilerinin Kişilik Özellikleri, Karar Verme Stilleri, Stresle Başa Çıkma Stratejilerinin Karşılaştırılması (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Burdur: Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, E. (2016). *Oyun Teorisi*. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Yıldız, R., & Kangalgil, M. (2021). Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerinin İlköğretim İkinci Kademe Beden Eğitimi ve Spor Dersi Kazanımlarının Gerçekleştirilmesi İlişkin Öğretmen Görüşleri. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 18(40), 1-22. DOI: 10.26466/opus.856590
- Yüksel, F. (2002). Yönetici Adaylarının Mantıklı Karar Verme ve Problem Çözme Beceri Düzeylerinin İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 27(125), 8-16.