

**T.C.
NİŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**3-6 YAŞ ARASI ÇOCUĞU OLAN EBEVEYNLERİN
AKIL ZEKA OYUNLARINA YÖNELİK BİLGİ, GÖRÜŞ
VE FARKINDALIKLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Serap DEMİR

**Enstitü Anabilim Dalı : Psikoloji
Enstitü Bilim Dalı : Psikoloji**

Tez Danışmanı: Dr. Öğretim Üyesi Eyyüb Ensari CİCERALİ

AĞUSTOS- 2021

T.C.
NİŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**3-6 YAŞ ARASI ÇOCUĞU OLAN EBEVEYNLERİN
AKIL ZEKA OYUNLARINA YÖNELİK BİLGİ, GÖRÜŞ
VE FARKINDALIKLARININ DEĞERLENDİRİLMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Serap DEMİR

ORCID: 0000-0002-4451-018X

Enstitü Anabilim Dalı : Psikoloji
Enstitü Bilim Dalı : Psikoloji

“Bu tez 10/08/2021 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ	İMZA
Dr. Öğr. Üyesi Eyyüb Ensari CİCERALİ	<i>Başarılı</i>	
Dr. Öğr. Üyesi Selçuk ASLAN	<i>Başarılı</i>	
Dr. Öğr. Üyesi Nesrin DUMAN	<i>Başarılı</i>	

Enstitü Müdürü
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet ALTUNTAŞ

BEYAN

Bu tezin yazılması sırasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden faydalanılması durumunda bilimsel normlara uygun şekilde atıfta bulunulduğunu, kullanılan bilgilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

Serap DEMİR

10/08/2021



ÖNSÖZ

Zihin aktif olarak yaşama yön vermemizi, gelişmemizi, hislerimizi ve enerjimizi kullanım alanımızı belirleyen temel etkenlerdendir. Okul öncesi dönemse, hayatın, sosyal yaşamın, deneyimlerin ve gelişimin en yoğun kazanıldığı dönemlerden biridir. Değişen dinamikler ve koşullar, yeni nesil alışkanlıklara yön vermektedir. Gelişen çocuk, gelişen dünya ise benim yaşama bakımın temellerindendir. Pandemi ile birlikte gelişim ve hayatı tanıma sürecinde olan çocuklar ve ebeveynler zorlanmış olsalarda, değişimin hayatın bir gerçeği olduğunu Kabul ederek uyum sağlamak adına etkin yöntemleri hayatlarımıza dahil edebilmek çok değerlidir. 4000 yıl öncesinden bugüne aynı değer ile kavuşamamış akıl ve zeka oyunlarını, çoklu zeka temelinde yeniden hayatlarımıza alırken, ebeveynlerin sürece dahil olması önemli ve kıymetlidir.

Tez çalışma sürecimin en başından bu yana, fikir ve önerileri ile ufkumu açan, değişen koşullara uyum sağlayabilmek adına yardımlarını esirgemedi sunan kıymetli hocam Sayın Dr. Öğretim Üyesi Eyyüb Ensari Ciceralli'ye teşekkürlerimi sunarım.

Gelişimin hayatın her anında süregeldiğini hatırlatan, yapmak istediklerim için her daim içimdeki güce inancını vurgulayan değerli aileme ve kendisine iyi bir rehber olabilmek adına bu yola başlamamı sağlayan canım kızıma ve desteklerini hep hissettiren kıymetli arkadaşlarıma teşekkür ederim.

George Bernard Shaw'un da dediği gibi; “Yaşlandığımız için oyun oynamayı bırakmayız, oyun oynamayı bıraktığımız için yaşlanırsınız.”

Serap DEMİR

10/08/2021

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	ii
TABLO LİSTESİ	iii
ÖZET	vi
ABSTRACT	v
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE.....	6
1.1. Oyun	6
1.1.1. Okul Öncesi Eğitimde Oyun.....	6
1.1.2. Oyunun Tanımı ve Önemi	7
1.1.3. Klasik Oyun Kuramları	9
1.1.4. Modern Oyun Kuramları	10
1.1.5. Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi	13
1.2. Zeka.....	15
1.2.1. Zeka Kavramı	15
1.2.2. Zeka Testleri	17
1.2.3. Zekanın Uç Noktaları	17
1.2.4. Zeka Teorileri	19
1.3. Akıl Zeka Oyunları	21
1.3.1. Akıl Zeka Oyunları Nedir	21
1.3.2. Amaçlarına Göre Akıl Zeka Oyunları	23
1.3.3. Akıl Zeka Oyunlarının Kazanımları	23
1.3.4. Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Yapılmış Çalışmalar	25
BÖLÜM 2: YÖNTEM	29
2.1. Araştırma Modeli	29
2.2. Evren ve Örneklem	29
2.3. Veri Toplama Araçları	30
2.4. İşlem ve Analiz	30
BÖLÜM 3: BULGULAR	32
3.1. Betimsel Bulgular	32
3.2. Gruplar Arası Karşılaştırma	37
3.3. Bulgular ve Yorum	43
SONUÇ VE TARTIŞMA	52
ÖNERİLER	57
KAYNAKÇA	59
EKLER	66

KISALTMALAR

AUZEF	: İstanbul Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Fakültesi
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
TTKB	: Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı
TÜZDER	: Türkiye Üstün Zekalılar Derneği



TABLO LİSTESİ

Tablo 1	: Amaçlarına Göre Akıl Zeka Oyunları	23
Tablo 2	: Cinsiyet Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri	32
Tablo 3	: Yaş Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri	32
Tablo 4	: Medeni Hal ve Çalışma Değişkenleri için Frekans ve Yüzde Değerleri	33
Tablo 5	: Eğitim Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri	33
Tablo 6	: Çocukların Okul Öncesi Eğitim Alma Durumu Ve Çocukla Gün İçerisinde Geçirilen Zaman Değişkenleri İçin Frekans Ve Yüzde Değerleri	34
Tablo 7	: Çocuğu İçin Eğitim Alma Durumu Ve Çocuğunun Özel Eğitim Alma Durumu Değişkenleri İçin Frekans Ve Yüzde Değerleri	34
Tablo 8	: Akıl Zeka Oyunları Satın Alma maaliyeti Değişkenleri için Frekans ve Yüzde Değerleri	35
Tablo 9	: Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Görüşleri	35
Tablo 10	: Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarının Etkilerine Yönelik İhtiyaç Duyulan Zamana Yönelik Görüşleri	36
Tablo 11	: Ebeveynlerin Normal Bir Oyun ile Akıl Zeka Oyunu Oynatmak Arasında ki Farka Yönelik Görüşleri	36
Tablo 12	: Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarını Alıp Oynatmaya Yönelik Yaklaşımları	37
Tablo 13	: Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarının Gelişimi desteklemesine Görüşleri	37
Tablo 14	: Katılımcıların Akıl Zeka Oyunlarına İlişkin Fiyat Görüşlerinin Çalışma Durumu Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları	37
Tablo 15	: Katılımcıların Akıl Zeka Oyunlarına İlişkin Fiyat Görüşlerinin Akıl Zeka Oyunu Alıp Almama Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları	38
Tablo 16	: Katılımcıların Akıl Zeka Oyunları İle Normal Oyunlar Arasındaki Farka İlişkin Tutumlarının Cinsiyet Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları	39
Tablo 17	: Katılımcıların Akıl Zeka Oyunları İle Normal Oyunlar Arasındaki Farka İlişkin Tutumlarının Özel Eğitim Alıp Almama Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları	40
Tablo 18	: Katılımcıların Zeka Oyunlarını Alıp Almama Davranışlarının Okul Öncesi Eğitim Alıp Almama Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları	41
Tablo 19	: Katılımcıların Zeka Oyunlarını Alıp Almama Davranışlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları	42

Tablo 20	: Katılımcıların Zeka Oyunları İle Normal Oyunlar Arasındaki Farka İlişkin Tutumlarının Akıl-Zeka Oyunlarını Alıp Almama Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları	43
-----------------	--	----



Tezin Başlığı: 3-6 Yaş Arası Çocuğu Olan Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Bilgi, Görüş ve Farkındalıklarının Değerlendirilmesi

Tezin Yazarı: Serap DEMİR **Danışman:** Dr. Öğretim Üyesi Eyyüb Ensari CİCERALİ

Kabul Tarihi: 10.08.2021

Sayfa Sayısı: vi (ön kısım)+65 (tez)+2 (ek)

Anabilim Dalı: Psikoloji

Bilim Dalı: Psikoloji

Bu araştırmanın amacı, 3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıklarının değerlendirilmesidir. Bu amaç doğrultusunda ele alınan sosyo-demografik (yaş, çalışma durumu, eğitim düzeyi, medeni durum, çocuk sayısı) değişkenler ile ebeveynlerin çocuk gelişimine bakışı ve akıl zeka oyunlarına yönelik görüş ve farkındalıkları incelenecektir. Araştırmada, amaca uygun olarak nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni uygulanmıştır. Araştırmanın evreni İstanbul ilindeki 3-6 yaş aralığında çocuğu bulunan ebeveynlerdir, örneklemini ise, uygun örnekleme yöntemi ile belirlenen 102 kadın ve erkekte oluşan karma ebeveynler oluşturmaktadır. Araştırma için 3-6 Yaş Arası Çocuğu Olan Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Bilgi, Görüş ve Farkındalıklarının Değerlendirilmesi Formu kullanılmıştır. Toplam 21 sorudan oluşan form, demografik özellikler, ebeveynlerin çocuk gelişime yönelik yaklaşımı ve akıl zeka oyunlarına yönelik görüş ve farkındalıklarının değerlendirildiği üç bölümden oluşmaktadır. Araştırmada ebeveynlerin akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıklarına bakılmış, yapılan analizler sonucunda ulaşılan bulgulara göre, ebeveynlerin akıl zeka oyunlarına yönelik olumlu bir görüşe sahip oldukları tespit edilmiştir. Akıl zeka oyunlarına yönelik genel görüş olumlu olmasına karşın, alana yönelik kazanım ve kazanımlar için ihtiyaç duyulan zamana ilişkin farkındalığın artırılması gerektiği tespit edilmiştir. Erken çocukluk döneminde okul öncesi kurumlar ile tanışılmış olmasının ise alana yönelik olumlu bilgi düzeyi sağladığı belirlenmiştir. Verilerden elde edilen bilgiler, ilgili alanyazın perspektifinde tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Akıl Zeka Oyunları, Ebeveyn, Erken Çocukluk

The Title of Thesis: Opinions and Awareness of Parents with Children Between the Ages of 3-6 About Mind Games.

Author: Serap DEMİR **Supervisor:** Assist. Prof. Dr. Eyyüb Ensari CİCERALİ

Date: 10.08.2021 **Nu. of Pages:** vi (pre text)+65 (main body)+2(appendices)

Department: Psychology **Subfield:** Psychology

The aim of this research is to evaluate the knowledge, opinions and awareness of parents with children between the ages of 3-6 about mind games.

For this purpose, socio-demographic (age, employment status, education level, marital status, number of children) variables, parents' view of child development and their views and awareness about mind and intelligence games will be examined. In the research, case study design, which is one of the qualitative research methods, was applied in accordance with the purpose. The universe of the research is the parents with children between the ages of 3-6 in Istanbul, and the sample composed of mixed parents consisting of 102 men and women determined by the convenient sampling method. For the research, the Evaluation Form of the Information, Opinion and Awareness of the Parents with 3-6 Years-Old Children on Mind and Intelligence Games was used. The form, which consists of 21 questions in total, consists of three parts in which demographic characteristics, parents' approach to child development, and their views and awareness about mind games are evaluated. In the research, parents' knowledge, opinions and awareness of mind games were examined, and according to the findings obtained as a result of the analyzes, it was determined that parents had a positive opinion about mind games. Although the general opinion about mind games is positive, it has been determined that awareness of the time needed for the acquisitions and gains for the field should be increased. It has been determined that meeting with pre-school institutions in early childhood provides a positive level of knowledge about the field. The information obtained from the data is discussed in the perspective of the relevant literature.

Key words: Mind and Intelligence Games, Parents, Early Childhood

GİRİŞ

2020 yılı itibari ile hayatlarımızı değiştiren pandemi, eğitim sisteminin de değişmesi ve sorgulanması üzerinde etkili olmuştur. Uzaktan eğitim her yaş grubundan çocuğu etkilerken, özellikle oyunla öğrenme ve gelişme döneminde olan okul öncesi grubu bu sürecin etkilerini anlamlandırmakta zorlanmıştır. Her değişimde olduğu gibi, yaşanan bu durumda beraberinde farklılaşmayı zorunlu kılmıştır. Nesil farkları ile birlikte alışkanlıklar değişirken, bu yeni etki ile birlikte değişen sayısı da fazlalaşmıştır. Eğitim sistemi, bu dönemde ebeveynlerin desteğine daha çok ihtiyaç duymuştur. Ailelerin geneli eğitimci değil, dolayısıyla sistem olmadan çocukları desteklemek, eğitimsel anlamda çocukları tanımak oldukça zor olmuştur. Çalışmadaki amaç, ailelerin çocuklarını desteklemeleri adına neler yapabileceklerine ilişkin araştırmalarının arttığı bu dönemde, akıl zeka oyunları eğitmeni olarak bu alana ilişkin ailelerin bakış ve farkındalığını anlamak ve bu yönde çalışmalar yapmaktır.

Çocuk oyun aracılığı ile düşünür, deneyimler, kendini ve sınırlarını tanır. Çocuğun yaşamının doğal akışı oyundur. Bu akış içerisinde çocuk, oyunla öğrenir ve gelişir. Ailelerin, çocuklarını tanıma, anlama ve geliştirmede kullanabilecekleri en güzel alandır oyun. Özellikle üç, altı yaş aralığını kapsayan okul öncesi dönemi için oyunla gelişme ve öğrenme oldukça önemlidir. Bu dönemi etkin ve verimli geçirmek bir çocuk için çok kıymetlidir. Çocuk önce aile, sonra çevre ve okul etkisi ile öğrenme ortamını devam ettirir. Oyun çocuğun, bellekte tutma, hatırlama, isimlendirme, eşleştirme ve sınıflandırma yeteneklerini geliştirir (Ömerlioğlu ve diğerleri, 2016).

Çocuklar için hayatı kavrama, ebeveynleriyle kaliteli zaman geçirme faaliyeti olan oyun; çocuğun bilişsel, sosyal, duyuşsal, dil, psiko-motor, yaratıcılık ve fiziksel gelişimlerinde oldukça yüksek öneme sahiptir. Oyun oynadığı her an bu gelişim alanları farklı oranlarda etkilenir. Zamanını oyun ile değerlendirmeyen çocuğun ruhsal, bedensel, bütünsel olarak sağlıklı olabileceğini söylemek mümkün olmayabilir. Oyun ihtiyacı karşılanmış çocuklar, hayatlarının ilerleyen dönemlerinde güçlenmiş kişilik ve gelişmiş beceri ve bilgiler ile donanmış kişiler olarak hayatı karşılayabilmektedir. Oyun çocuğun yaşamında ihtiyacı olan gelişim alanlarına etki eder. Bu gelişim alanlarının nasıl ve ne kadar etkilendiğinin tek tek incelenmesi, oyunun sağladığı faydayı anlamak adına oldukça önemlidir (Aral ve diğerleri, 2000; Stanley, 2003; Pehlivan, 2005; Çoban ve Nacar, 2006; Akkoyunlu, 2007; Türkoğlu ve diğerleri, 2013).

Çocuk adına bu kadar önemli olan oyun alanlarından biri olan akıl zeka oyunları da, çoklu zeka kuramı temelinde geliştirilmiştir. Akıl zeka oyunları, zeka alanı üzerinde katkı sağlarken, bilişsel, duyuşsal ve içsel süreçlere de olumlu katkılar sağlamaktadır. Bu kazanımların elde edilmesi için, erken çocukluk dönemi itibariyle bu oyunlara yer vermek gerekmektedir.

3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerle yapılan bu çalışma, akıl zeka oyunlarına yönelik farkındalığın değerlendirilmesini, bu sayede alana yönelik ebeveynlerin bilgilendirilmesini sağlayacak öneriler sunmayı, çocukların daha erken yaşlardan itibaren oyun aracılığı ile gelişimin desteklenmesine katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

Araştırmanın Amacı

3-6 yaş arası çocuğu olan ebeveynlerin Akıl Zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıklarının değerlendirilmesidir. Bu çalışmanın amacı, okul öncesi dönemde çocuğu olan ebeveynlerin akıl ve zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıklarını belirlemektir. Okul öncesi dönem için akıl ve zeka oyunlarının faydasını ölçen çalışmalar yapılmış ve önemli kazanımlar sağladığı kabul edilmiştir. Ebeveynlerin bu konudaki görüş ve farkındalıkları, kazanımların sağlanması ve devamlılığı konusunda oldukça önemlidir. Uzman eğitimcilerin ya da belirli okulların uyguladığı, faydanın yüksek olduğu bu oyunlara ilişkin ailelerin yaklaşımları ve farkındalıklarını değerlendirerek, farkındalık çalışmaları ve uygulamaları hazırlanmasına yönelik önerilere bu çalışmada yer verilecektir. Eğitim sistemine de dahil edilen akıl zeka oyunlarının sınırlı bir çerçevede uygulanması sonucu, eğitim alan çocuklar üzerinde tam etki gerçekleştirilememektedir. Okul öncesi eğitiminde ailelerin rolü etkindir. Ailelerin akıl zeka oyunlarına yönelik görüş ve farkındalıkları, akıl zeka oyunlarının kazanımlarının sağlanabilmesi adına oldukça önemlidir.

Araştırmanın Önemi

3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerle yapılan bu çalışma, akıl zeka oyunlarına yönelik farkındalığın değerlendirilmesini, bu sayede alana yönelik ebeveynlerin

bilgilendirilmesini sağlayacak öneriler sunmayı, çocukların daha erken yaşlardan itibaren oyun aracılığı ile gelişimin desteklenmesine katkıda bulunmayı hedeflemektedir.

Akıl zeka oyunlarına yönelik yapılan çalışmalar incelendiğinde, ebeveynlere yönelik çalışmaların oldukça az olduğu görülmektedir. Kazanımlarına yönelik oldukça fazla çalışma yapılan ve yapılmaya devam bu alan, eğitim sisteminde ortaokul itibarıyla yer almaktadır. Sadece sınıf ortamında ve kısıtlı imkalar ile uygulanabilen bu oyun alanının, özellikle gelişimin en hızlı olduğu dönemde ebeveynler tarafından desteklenmesi önemli ve faydalıdır.

Problem Cümlesi

Araştırmanın temel problem cümlesi; “Ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıkları nasıldır?” şeklinde belirlenmiştir.

Araştırma Soruları

Araştırmanın amacı doğrultusunda belirlenen alt problemler:

1. Ele alınan sosyo - demografik değişkenlerle (Yaş, Medeni durum, Çalışma durumu, Mesleği, Eğitim durumu, Kaç çocuğu olduğu, Çocuk ya da çocukların yaşları.) değişkenler arasında fark var mıdır?
2. İstanbul ilinde yaşayan 3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarına yönelik görüşlerinde benzerlilik ve farklılaşma var mıdır?
3. Ebeveynlerin cinsiyetlerine göre Akıl Zeka Oyunlarına yönelik görüşlerinde fark var mıdır?
4. Birden fazla çocuğu olan ebeveynler ile tek çocuklu ebeveynlerin çocuklarına ayırdıkları zaman dilimleri arasında fark var mıdır?
5. Ebeveynlerin çocuklarına ayırdıkları zaman kullanımında fark var mıdır?
6. Daha önce akıl zeka oyunları alan ve almayan ebeveynlerin fiyata yönelik algıları arasında fark var mıdır?
7. Akıl zeka oyunlarının kazanımlarına yönelik, ailelerin farkındalığı var mıdır?

8. Mevcutta var olan akıl zeka oyunlarının bilinirliđi nasıldır?
9. Akıl zeka oyunlarının kazanımlarının gerekleşmesi için ihtiyaç duyulan zamana yönelik ailelerin algısı nasıldır?
10. Normal bir oyun ile akıl zeka oyunları arasında ebeveynlerin görüşünde fark var mıdır?
11. Daha önce çocuđunun gelişimi için eğitim almış ve almamış ailelerin görüşlerinde fark var mıdır?
12. Daha önce herhangi bir özel eğitim almış çocukların ebeveynleri ile almamış olan çocukların ebeveynleri arasında, akıl zeka oyunlarına yönelik tutumlarında anlamlı bir fark var mıdır?

Araştırmanın Sayıltıları

Bu araştırmanın temel sayıltısı olarak; katılımcıların sosyo-demografik sorularıyla, farkındalık ve görüş belirten maddelerine doğru ve samimi cevaplar verdikleri kabul edilmiştir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma, gönüllülük esasına dayanarak 102 ebeveyn ile sınırlıdır.

Pandemi (Covid-19 hastalık salgını) döneminden dolayı veri toplama süreci internet ortamında ulaşılabilen katılımcılarla sınırlıdır. Nicel ve nitel veri toplama teknikleri eş zamanlı kullanılamamıştır. Gözlem ve görüşme yöntemleriyle veri toplama yapılamamıştır. Araştırma, görüşme formunda yer alan sorular ve ölçülebilen niteliklerle sınırlıdır.

Tanımlar

Zeka: Geçmiş yaşantılardan faydalanabilme ve çevre hakkında elde edilen bilginin ötesine gidebilme becerisidir (Gerring, ve Zimbardo, 2018).

Akıl Zeka Oyunları: Akıl ve Zeka Oyunları, hem çocukların hem de yetişkinlerin

strateji geliřtirebilme, planlama ve mantık yrtme-mantıksal btnleme, grsel/uzamsal dřnme, farklı dřnebilme, dikkat/konsantrasyon, hafıza ve bellek alanlarının ilerlemesini saęlayan, aynı zamanda; ngr, planlama ve sabır, kararlı olmak, karar verebilmek, yenilgiyi kabullenebilme, rekabet ve benzeri tutum ve davranıřları geliřtiren, beden hakimiyeti alanında uygulamaya olanak tanıyan oyunlardır (Tzder, 2021).



BÖLÜM 1: KAVRAMSAL VE KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. Oyun

1.1.1. Okul Öncesi Eğitimde Oyun

Yaşamın her döneminde etkili ve önemli olan oyun, okul öncesinde daha da farklı bir değere sahiptir. Bu değerın sebebi ise, çocuğun bu dönemde zihnen, fiziki ve duygusal olarak gelişimlerinde en yüksek ivmeye sahip olmalarıdır (Yapıcı ve Ulu, 2010). Bu dönemde çocuklar oyun içerisinde etkin bir rolde olmayı arzu eder ve oyunu yaşamı anlama ve anlamlandırma aracı olarak kullanırlar (Aksoy ve Çiftçi, 2019).

Oyun psikomotor gelişiminde önemli bir gelişim alanına sahiptir. Çocuk oyun aracılığı ile kendisini ifade ederken, çevresi ile etkileşime girerek, çevresinde gelişen durumlardan haberdar olur. Özellikle 3-6 yaş aralığını kapsayan okul öncesi dönem, çocukların dünyalarındaki kavramları hayalindeki başka bir kavram ile ifade ettikleri dönemdir. Oyun, çocukların yaşama, durumlara, kendilerine bakışlarını oluşturup ortaya koydukları şeydir (Sevinç, 2004).

Hurwitz'e göre oyun ile diğer aktiviteleri birbirinden farklı kılan 5 temel özellik vardır:

- 1) Oyun da önemli olan süreçtir. Sonuç süreç ile aynı öneme sahip değildir.
- 2) Çocuk tarafından oyun seçilir ve oynanır.
- 3) Oyun sıranda her türlü farklılık olabilir. Masa kalaye, küçük kız prensese dönüşebilir.
- 4) Oyun kuralların denendiği bir alandır, denemek için kuralların mantıklı ya da mantıksız olması gerekmez. Kuralların oluşumu ya da ortadan kalkışı oyun içerisinde gerçekleşebilir. Kurallar farklı seviyelerde zorluklar içerebilir. Geçmiş deneyimler yeni kurallar için belirleyici olabilir.
- 5) Oyun sırasında çocuk keşif ve sorgulama yapar, oyun zeka işi bir uğraştır (Hurwitz, 2003).

Sağlıklı bireylerin gelişmesi için okul öncesi dönem oldukça önemlidir. Çocuk bakım ve gelişimi ile ilgili alanlarda ki herkesin, ebeveynler, pedagog ve psikologlar, eğitimciler, çocuk hekimleri çocukların büyümesi, gelişmesi ve kapasitelerini ortaya çıkarabilmeleri için serbest hareket etmelerinin önemini günden güne daha çok farketmektedirler (Mengütay, 1997).

1.1.2. Oyunun Tanımı ve Önemi

İnsanlık tarihinde oyun hep yer almıştır. Oyun ve oyuncaklar ise bulunulan zamanın özelliklerine göre değişiklik göstermiştir. Tarihi kalıntılarda bulunan eserlerde, oyunların varlığı gözükmiştir. Bugünkü oyun kültürlerinde, geçmişin önemli katkıları olduğu gözükmektedir (And, 2007).

Tarih boyunca birçok filozof, sanatçı, düşünür ve meslek grupları oyun konusunda çeşitli düşünceler ifade etmişlerdir. Çocuk, oyun ve çocuk eğitimi konusundaki fikirler zaman içerisinde farklılık gösterebilirler dahi bugüne ulaşan çok sayıda görüş vardır. Bu görüşlerin değerlendirilmesi, çocuk ve çocuğa dair süreçlerin anlaşılmasında açıklık getirecektir (Seefeldt ve Barbour, 1994).

J.J. Rousseau, 18.yy da çocuğun öğrenmesini, oyundaki serbestliğe ve kendiliğindenliğe bağlamıştır. Çocukların içgüdülerinin geliştirilmesinin önemini ifade etmiştir.

Pestalozzi ise, Rousseau'nun ifadelerine katılmış buna ek olarak, hanedekilere benzer oyunların dışarıda da oynanması gerektiğini belirtmiştir. Bu görüşünden yola çıkarak, dışarıdaki ilk eğitim kurumunun temelini atmıştır. Çocuğa bir bütün olarak bakmaya inanmış ve uygulamalı etkinliklerin önemine değinmiştir (Seefeldt ve Barbour, 1994).

Froebel, anaokulu fikrini başlatmış, oyunu çocuk için gelişim olarak tanımlamıştır. Katılımlı ve taklit oyunlarının öğrenmeyi kolaylaştıracağını belirtmiştir (Sheridan, 2005).

Maria Montessori, en iyi öğrenme yolunun, yapılandırılmış oyunlar olduğuna inanmıştır. Çocuğun kendi başlattığı bir etkinliği, bir yetişkin gözleminde yapmasını doğru bulmuştur. Materyallere çok önem vermiştir. Materyallerin kurallarının olması ve çocukların bu kurallara göre kendi denetimlerini sağlayabilmeleri gerektiğini belirtmiştir. Taklit oyunlarından önce, çocukların bu oyundaki işlevleri gerçekten yapmasının desteklenmesi gerektiğini savunmuştur (Smith ve diğerleri, 2004).

John Dewey, çocukların dünyayı öğrenirken deneyimleme yani yaşayarak öğrendiklerini ifade etmiştir. Bu görüşünden yola çıkarak, oyunun eğitimsel etkisinin fazlalığını ileri sürmüştür. Oyun karmaşık hale geldikçe, oyunu oynayanın davranışının

gelişeceğini, bu gelişimin sürekli olması halinde ise, çocuğun gelişmesine ve öğrenmesine yardımcı olacağını belirtmiştir (Seefeldt ve Barbour, 1994).

Yetişkinler ve çocuklar için benzer kısımları olsa da farklı tanımlara sahiptir. Yetişkinler oyunu, boş zamanlarında bir rahatlama biçimi olarak yaparlar. Yetişkinler için boş zaman etkinliği iken, çocuklar için oyun, tüm günlerini doldurdukları bir yaşam biçimidir. Doğdukları andan itibaren çocuk için en önemli uğraş oyundur. Çocuk oyun ile zevk alır, öğrenir. Çocuklar için oyun, zevk aldıkları, kendiliğinden doğal olan, sonucunu düşünmedikleri eylemlerdir (Leland ve Fisher, 2006; Mayesky, 2006).

Freud ve Piaget oyunu tanımlarken, çocuğun zihnine açılan bir giriş olarak değerlendirirler. Çocuk kavramları, nesneleri, kuralları, kendi haklarını, istekleri için sabretmeyi ve çabalamayı oyunla algılar. Oyunla algıladıklarını yine oyunla öğrenir, geliştirir. Oyun türüne göre farklı etkiler ve gelişim desteği oluşturur (Aksoy ve Çiftçi, 2019).

Oyun içerisinde çocuk kendisini özgür ve bağımsız hisseder. Oyun oynadıkça duyguları belirginleşir. Oyun aracılığı ile kendi duygularını tanır ve yansıtır. Yaşam akışında ihtiyacı olan davranış şekillerini, becerileri ve bilgileri oyun içerisinde kendiliğinden öğrenir. Çocuk şimdiye kadar olan deneyimleri ile isteklerini birleştirebilir, bu sayede hayal gücü de desteklenmiş olur.

Toplumsal yaşam içerisindeki kuralları oyun aracılığı ile öğrenen çocuk, ben merkezlikten anlaşma ortamına geçmeye başlar. Çocuk oyunlarındaki duygusal paylaşımlar hem çocuk hem de toplum ruh sağlığı için oldukça önemlidir. Çocuğun oyun oynama stili aile ile ilişkisi hakkında da bilgi verebilir (Akandere, 2013).

Piaget'in işlem öncesi dönemine denk gelen okul öncesi yaş grubunun egosantrik düşünce yapısına sahip olduğu ifade edilir. Egosantrik dönemde çocuk, başkalarının düşünce ve bakışını anlamakta oldukça zorlanır. Oyun, çocukların diğerlerini anlamaya başlamasına olanak tanır. Oyun oynarken çocuk, arkadaşlarının ne düşündüğünü anlamak zorunda kalır. İki çocuğun evcilik oynadıklarını, yemek pişirmek istediklerini ve ikisinin de nasıl yapılacağına ilişkin farklı düşünceleri olduğunu varsayalım. Oyun oynayabilmek adına uzlaşma sağlamaları gerekir. Bu da amaca giden yolda işbirliği yapabilmek demektir. Çocuk kendi istek ve beklentilerini ertelemeyi de öğrenir (Brewer, 2001; Henniger, 1999).

Oyun aynı zamanda çocuğun akademik başarısının da temelini hazırlar. Bilişsel yetenekler, ayırt edebilme, öngörü kazanma, sıralama, benzer olanı kategorize edebilme-sınıflama, sebep ve sonuç arasında bağlantı kurabilme, gözlemlleme, farklı olanı kavrama-ayırt etme, tanımlama ve sonuç çıkarma gibi becerileri kapsar. İşte bu beceriler, çocuğun akademik geleceğinin temelini atmasını sağlar (Brewer, 2001; Henniger, 1999).

Yapılan bir çalışmada, sayı ve işlem kavramlarının kazanımı için müzikli oyunlardan yararlanılmıştır. Çalışmanın sonucunda müzikli oyun yoluyla kavram eğitimi desteklenen çocukların son test puanları, kontrol grubundan daha yüksek çıkmıştır (Bolat ve Sığırtmaç, 2006).

Geçmişten bugüne gelişen oyun tanımları ve yapılan çalışmalar ışığında, oyunun çocuğun hayatındaki yeri ve önemi her geçen gün değer kazanmaktadır.

1.1.3. Klasik Oyun Kuramları

Klasik oyun kuramlarının ortaya çıkışı 19.yy da olmuştur. Bu kuramlarda genellikle deneysel dayanak yoktur. Felsefi bakış ile oyunun neden oynandığı konusuna yoğunlaşmıştır (Dönmez, 1992; Isenberg ve Jalongo, 2001).

Klasik oyun kuramları çocukların oyunlarını tamamlamada yeterli olamamıştır. Fazla Enerji Kuramı ve Rahatlama Kuramı enerjinin düzenlenmesi, Alıştırma ve Tekrarlama kuramları ise içgüdülerin ortaya çıkışı olarak ele alınmıştır (Saracho ve Spodek, 1998).

Fazla Enerji Kuramı, F. Schiller ve H. Spencer tarafından sunulmuştur. Fazla Enerji Kuramında insanların doğuştan etkin oldukları ve enerji depoladıkları belirtilir. İhtiyaç giderildikten sonra geriye kalan enerji, aşırı enerji halini alır. Çocuğun dengeye kavuşup sağlıklı hale gelmesi için, oluşan bu fazla enerjiyi atması gerekir. Çocuk için sağlık, fazla oyun oynamakla dengelenir. Oyun çocukların bu fazla enerjiyi, zevke dönüştürdükleri bir kullanımdır (Aksoy ve Çiftçi, 2019).

Yeniden Yaratma ve Rahatlama Kuramı, fazla enerji kuramı ile zıt görüşte olan bu kuram, M. Lazarus'un görüşlerini barındırır. Enerji tükendiğinde, enerjinin mutlak yerine konması gerektiği fikri hakimdir. Oyun bu enerjiyi yerine koymada etkin bir araç

olarak görünür. Yapılan uğraş sonucunda tükenen enerji, oyun ile yeniden kazanılmalıdır (Isenberg ve Jalongo, 2006; Johnson ve diğerleri, 1987).

Filozof olan K. Gros tarafından ortaya konan Alıştırma Kuramı, içgüdü kuramı olarak da anılmaktadır. Bu yaklaşıma göre oyun, çocukları gelecekteki rollerine ve taşıyacakları kültürün ihtiyacı olan sorumluluklarına hazırlar. Çocuk, geleceğinde ihtiyacı olacak olan bilgi ve beceriyi, oyun vasıtasıyla kazanmış olur. Gross, çocukların oyun oynarken geçmiş içgüdülerinden çok, gelecekte ihtiyaç duyacakları içgüdüleri güçlendirmeyi sağladıklarına inanır. Çocukların oyun ile saldırganlık ve asosyal güdülerinin uzaklaşabileceğini ileri sürer (Isenberg ve Jalongo, 2006; Çoban ve Nacar, 2008).

Tekrarlama Kuramı, Stanley Hall'un temsil ettiği kuramdır. Kişinin yaşamı boyunca, kendi ırkının yaşamında sergilediği sürecin aynısını yaşayacağını ileri sürer. Çocuğun oyunlarında ortaya çıkan seyrin, ırkının yaşadığı evrim sürecindeki paralelinde aşamalandığını savunur (Türkoğlu, 2016).

1.1.4 Modern Oyun Kuramları

Köklerini klasik kuramlardan almışlardır. Örneğin, Hall'un tekrarlama kuramı oyundaki farklı dönemler ve çocukların sistematik izlenmesiyle, Piaget için öncü olmuştur. Groos'un kuramı ise, Bruner'in kuramına etki etmiştir (Johnson ve diğerleri, 1987).

Oyunun açıklaması olarak bakıldığında ise, modern kuramlar neden oynandığına odaklanmıştır. Çocuğun gelişmesinde oyunun etkisini, oyun tutumuna neden olan yaşanmışlıkları belirlemeye yardımcı olur. Oyunun çocuk için ortaya koyduğu sonuç önemlidir. Kuramcılar etkileri farklı biçimde dile getirmişlerdir, bazıları çevre ve biyolojik etkileri ön plana getirmişken bazıları ise varsayımları örtülü belirtmiştir (Aksoy ve Çitçi, 2019).

Psikanalitik Kuramlar Freud, Erikson ve A. Freud görüşlerini temel almaktadır (Saracho ve Spodek, 1998; Seefeldt ve Barbour, 1994). Freud kişilerin davranışlarını anlamak için, biyolojik ve kültürel etki edenleri incelemiştir (Frost ve diğerleri, 2008). Oyun yaklaşımı, çocuğun büyüme ve büyüme isteğinin birlikteliği olarak sunulmaktadır (Seefeldt ve Barbour, 1994). Freud, çocuğun gelişim sürecinde yaşadığı gerilimleri,

kaygılarını, isteklerini, sınırların aşılmasını, olumsuz dürtülerin aktarılmasını sağlayan, stresi azaltan, deneyim kazandıran, süper egonun baskıladıklarını yaşayabileceği bir imkan olarak tanımlar (Johnson ve diğerleri, 1987; Dönmez, 1992; Gövsa, 1998).

Psikososyal Gelişim Kuramı, Erikson tarafından okul öncesi dönemde kendisini gösterdiğine inandığı, girişkenliğe karşı suçluluk duygusu ile baş etme yönetmeleri olarak oyunu kullandıkları bakış açısıyla ele almıştır. Çocukların geçmişten getirdikleri olumsuz deneyimleri ve çelişkilerini oyun yolu ile düzenlemeye çalıştıklarını belirtir. Bunu yaparken oyunu öyküleştirecek, yetişkinden bağımsız bir rol üstlenerek, çatışmalarını ortaya çıkartırlar. Olumlu ve olumsuz yargıların oluşumu, yetişkinlerin oluşumlarıdır. Bu durum çocukların kendilerinden önce yetişkin olanların yargılarına inanmalarına neden olur. Çocuk gerçekçi beklentilere ulaşmayı oyun aracılığı ile sağlar. Erikson oyunu, çocuğun geçmiş deneyimleri, şuanın değerleri ve gelecekteki istekleri olarak görür (Frost ve diğerleri, 2008; Johnson ve diğerleri, 1987).

Bilişsel Gelişim Kuramı J. Piaget, çocukların biyolojik gelişim temelleri ile açıklamıştır. Gelişimin temelinde iki etkileşim vardır, bu iki etkileşim kalıtım ve çevredir. Bilişsel gelişimi etkileyen ilkeleri aşağıdaki şekilde ifade etmiştir.

- Olgunlaşma,
- Yaşantı,
- Uyum,
- Örgütlenme,
- Dengeleme (Bacanlı, 2002).

Bu yaklaşım oyunu, çocukların zihinsel kapasitelerini ortaya çıkarmalarında ayna görevi gördüğünü, çocuğun gelişme sürecinde farklı becerilerini belirtmeye odaklanmıştır. Bilişsel gelişimin yansıdığı oyun, gelişimin gerektirdiği özüm sağlama ve uyum süreçlerini kazandırır. Çocuk deneyimlemediği durumlara uyum sağlamaktan çok, geçmişte yaşadığı ve kabul ettiği bilgilerle denge kurmaya ve bütüne ulaşmaya çalışır (Aksoy ve Çiftçi, 2019).

Zekanın gelişimi, özümleme ve uyum arasında devamlı, faal ve birbirleri ile etkileşimi sonucu oluşmaktadır. Çocuğun bilgiyi özümsemesi ve yapılandırması için en uygun araç oyundur. Çocuğun bilgiyi öğrenirken, zihinsel faaliyet ve çevre ile etkileşim

halinde olması gerektiğini, yani uğraşın içerisinde olması gerektiğini belirtir (Dönmez, 1992).

Piaget'in Kuramında oyun, çocuğun sahip olduğu becerileri tekrar yoluyla geliştirerek, gelecekte gerçekleştireceği öğrenmelerin başlangıç aşamalarına yardımcı olacak bir vesile olarak görülmektedir (Onur ve Güney, 2004).

Oyun, yaratıcı bakış açısı ve sorun çözme becerileri ile gelişimi destekler. Oyun sayesinde çocuk esnek olmayı, uyumlanmayı ve problem çözme becerileri geliştirir. Yeni davranış deneyimleri kazanan çocuk, rol deneyimi geliştirir (Smidt, 2006; Stagnitti, 2004).

Bilişsel ve Dil Gelişim Kuramı L. Vygotsky, bilişsel gelişimin kendiliğinden, tek başına oluşan bir yapı olmadığını, çevre etkileşiminin ve soyokültürel yapının da etkili olduğunu savunur (Subban, 2006; Crawford, 1996).

Gelişim faktörü çocuğun tekeline bırakılır, yetişkin birinden destek alınmazsa, çocuğun soyut kavramları anlamada zorluklar yaşayacağını belirtir. Yetişkinlerin çocuğu desteklemesi, kazanılacak yeni bilgi ve davranışlar için aracı olur. Tümünden gelimin görelî ve soyut kavramları kavramada daha etkili olduğunu ifade eder. Eğitimde, öğrenen ve öğretini birlikte merkeze alır. Bu öğrenim ve bilişsel süreçlerle önemli bir kazanımın, dil gelişiminin sağlandığını düşünür. Düşüncelerin dil aracılığı ile geliştiğini, varlık haline geldiklerini ve sorun çözmeye etkili olduğunu belirterek, dil ile düşüncenin birlikteliğinin önemini vurgulamıştır (Aydın ve diğerleri, 2020).

Bilişsel Gelişim Kuramı, J. Bruner bilişsel gelişimin işlevlerini incelemiştir. Kuramında bilişsel gelişimin, zamanla duyu organlarından ayrılmış hale geldiğini ifade etmiştir. Bu akışta sembol ve dilin önemine değinmiştir. Dili bilişsel gelişimin anahtarı olarak görüp, önemini vurgulamıştır (Senemoğlu, 2007).

Çocukların öğrenmedeki en etkili yöntemin keşif ve araştırma olduğunu belirtir. Bu düşünce çalışmalarına algı ve düşünme kavramlarında ağırlık vermiştir. Keşfetme yoluyla öğrenen çocuk, bilişsel süreçlerini düzenlerken aktiftir. Çocuğun süreçte etkin olmaması, sadece verilen direktifleri dinlemesi, çocuğun gelişimi önünde engel teşkil edecektir. Bu bakış açısıyla geliştirdiği öğrenme teorisi, temelini Piaget'in kuramından

alırken, öğrenmeyi, aktif ve gelişen bir süreç olarak tanımlamıştır. Sosyal ve kültürel öğelerinde öğrenmede etkili olduğunu ifade etmiştir. Bilişsel gelişimi Piaget'e benzer aralıklarla ele almış, gelişim için psikolojik etkilerin önemini vurgulamıştır (Kartal, 2005).

Uyarılma Kuramı, D. Berlyne oyunu heyecan veren, keşif isteğini doyuma ulaştıran, zevkli bir eylem olarak tanımlamıştır. İnsanlık var olduğundan bu yana, insan zihni bilgi toplar ve etkindir. Çocuklarda bu zihinsel aşamada dengeye ihtiyaç duyarlar. Bu nedenle uyaran fazla ise, azaltan etkinliklere eğilim gösterirken, uyaran az olduğunda rahatsızlık duyar ve sıkılır. Burada dengeyi oluşturmak için çocuğun kullandığı aracı oyundur (Johnson ve diğerleri, 1987; Saracho ve Spodek, 1998).

1.1.5 Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi

Saraçoğlu ve Duran (2009) yaratıcılık ve yenilik arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaları taramıştır. Ortaya konan sonuca göre, bu iki özelliğe sahip bireylerin çoğunda kişilik özelliklerinin ortak olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çocuk oyun ile birlikte hem yatay hem de dikey düşünme süreçlerine dahil olabilir. Bu gelişim aşamalarının da sağlıklı ilerleyebilmesinde oyun çocuklar için önemli bir alan olacaktır.

Oyun, çocukların keyif, araştırma, istek, merak ve benzeri duygularını deneyimleyerek kavradığı en önemli uğraştır. Eğer oyun etkileşim içerisinde olursa, çocuk etkileşim kurduğu bakım veren, akran ya da çevresiyle karşılıklı ve içten ilişki kurma avantajını yakalayabilir. Kişi tarafından seçilen oyunlara, geçmiş deneyimlerde eklenebilir. Bu çocukların kendilerini geliştirmeleri, değiştirmeleri için güzel bir imkan oluşturur. Çocuğun merkezinde oyun yer alır, bu nedenle çocuk gününün çoğunu, yeni nesneleri, farklı dokuları, ilişkileri keşfederek anlamlandırmaya çalışarak geçirir. Bu da çocuğun hareket, biliş, duygusal ve sosyal anlamda gelişmesi demektir (Wellhousen ve Kieff, 2001).

Oyunun Fiziki Gelişime Etkisi, hareketli oyunlar sayesinde çocuk, atlama, zıplama, koşma, tırmanma gibi eylemlerle bedenini harekete geçirir. Bu sayede bedenle nefes, sindirim, dolaşım gibi sistemler daha düzenli çalışır. Vücut yağ, salgı bezleri ve kas kütlerinin dengede olması için fırsat bulmuş olur (Akandere, 2013).

Oyunun Psikomotor Gelişime Etkisi, bu gelişim alanı, büyüme ve gelişme ile birlikte, beyin ve omuriliğin bedene hareket kazandırması ile ivmelenir. Gelişim içten dışa ve bedenin en yukarisından aşağısına doğru olur. İlk yıllar bu ilerleme için çok önemlidir.

Oyun sayesinde gelişigüzel yapılan hareketler anlam kazanmaya başlar. Küçük ve büyük kas gelişimleri oyunla birlikte sağlanır. Çocuk boya fırçasını tutarken, bir alanı boyarken, hamur yoğururken, düğmeleri geçirirken, dişlerini fırçalarken, makas kullanırken küçük kas grubunun gelişimi desteklenir.

Tekerlekli aletleri beden gücü ile kullanmaya başladığında, eğilip kalktığında, attığımız topu yakaladığında ve bize geri attığında çocuk oyun oynarken büyük kas gelişimini desteklemiş olur (Akandere, 2013).

Oyunun Bilişsel ve Dil Gelişimine Katkısı, çocuklar için akademik çevreyi oluşturan şeylerden birinin de oyun olması ile başlar. Çünkü oyun akademik gelişimde temellerini sağlayan, bilişsel gelişimin, tanıma, gruplandırma, sonuca ulaşabilme, neden sonuç ilişkisi kurabilme, öngörü becerisi, sıralama, farkları kavrama, gözlemleme gibi yeteneklerin kazanımını destekler (Brewer, 2001; Henniger, 1999).

Okul öncesi dönemde çocuklara sunulan materyallerin önemini, binkırk çocuk ile yapılan bir çalışma açıkça göstermiştir. Daha az materyal bulunan eğitim alanlarının, dil ve gelişim etkisi arasında anlamlı bir fark oluşmuştur. Daha fazla materyale sahip okul öncesi alanlarının, çocukların dil ve gelişimine olumlu etki ettiği sonucuna ulaşılmıştır (Yıldız ve Perihanoğlu, 2004).

Oyunun Sosyal Gelişime Katkısı, çocuk, oyun oynarken diğerlerinin düşünce ve duygularını anlamasıyla başlar. Hem kendi hem de başkalarının duygularını anlayıp tanımaya başlayan çocuk, bekleme, paylaşma, yardım etme, duyguları ifade etme, hissettiği duyguları kontrol etme becerisi kazanır. Sosyal etkileşim kurarken çocuklarda duygular etkin olduğundan dolayı aynı zamanda duygusal gelişimde etkileşim halinde olur. Akran tarafından kabul edilmede, duyguları ifade etme becerisi etkin rol oynar. Çocukların sosyal yönden başarılı olabilmeleri için, duyguları yönünden kabul almış olmaları önemlidir (Ashiabi, 2007; Tuğrul, 2013).

Sosyal gelişimin desteklenmesi için, sosyo dramatik oyunlar hazırlanabilir. Bu oyunlar sayesinde çocuk, başkasının ne düşündüğünü anlama konusunda adım atmış olur. Oyun

esnasında empati yeteneğini kullandığı için, başkalarını anlama becerisini geliştirmiş olur. Bir araştırmada, rol oynayabilme adına eğitim alan çocuklar ile almayan çocukların farkları karşılaştırılıyor. Eğitim alanların diğerlerinin görüşlerine karşı duyarlılıklarının daha fazla gelişmiş olduğu belirtiliyor (Ashiabi, 2007). Devamlılığı ve içiçe geçmişliği olan plan ve programlar yapmaları, ilham veren, özgür, yenilikçi, cesaretlendirici ortamlar hazırlamaları ve karşılıklı olarak iç dünyalarını paylaşmaları için yeteri kadar vakit ayırmalarının gerekliliğini savunmuşlardır.

Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi, planlı öğrenme ve toplumdaki beklenti baskısını, çocuk oyun ile aşabilmesiyle kendini göstermeye başlar. Çocuğu, çocuk gibi olmayan davranış beklentisinden uzaklaştıran şeydir oyun. Yetişkin beklentilerine uymak için baskıyı dengeleme adına çocuk oyunu kullanır. Böylece çocuk, çevresi üzerinde hakim olma şansını yakalar. Oyunun hikayesine karar veren çocuk, oyunu devam ettirdikçe seçme becerisini ve karar verme gücünü kullanır (Hendrick ve Weissman, 2006).

Oyunun öğrenme aracı olarak kullanıldığı bir çalışma yapılmış. Ayrılık kaygısı olup, okul öncesi eğitime başlayacak çocuklarla serbest, yapılandırılmış oyunlar ve model alma tekniği uygulanmış. Bu çalışma sonucunda, ayrılık kaygısının azalması üzerinde oyunun olumlu etkileri olduğu bulgular arasında yer almıştır (Aksoy ve Çiftçi, 2019).

1.2. Zeka

1.2.1. Zeka Kavamı

Zeka tanımı için farklı milletlerde farklı tanımlamalar yer almıştır. Örneğin Çin kültüründe zeka kavramı sadakat ve itaat kavramları ile değerlendirilirken, Navaho Kızılderilileri metafizik güç ve güçlü hafızayı kabul etmişlerdir. Japon kültüründe akademik başarı ve derin düşünme iken, Tayland'da mimarı, tercümanlık veya diplomatik alandaki yetenekler zeka belirtisi olarak kabul edilmiştir (Coşkun, 2019).

Genel olarak kabul gören görüşlere bakıldığında ise zeka, deneyimleri kullanabilme, çevreden verilen bilginin daha ilerisine ulaşabilme potansiyelidir. 1950 yılında Binet tarafından ilk zeka testi oluşturulmuştur. Bu testin ortaya çıkışında ki ana fikir, bir çocuğun entelektüel becerisi, eğitim programlarının oluşturulması için elzem olduğudur (Gerring ve Zimbardo, 2018).

Her yaklaşım zekayı farklı yönlerden ele alıp tanımlayabiliyor. Zekayı klasik bakıştan farklı yorumlayan ve ele alan araştırmacılar, sosyal ve duygusal yeterliliklerin bazılarını, organize olabilmek ve yaratıcı düşünme becerisini zeka kavramının barındırdığı davranışlar olarak kabul ederler. Zeka belirtisi olan zekice davranışın tanımını oluşturan bileşenler çeşitlenmektedir.

Geçmişten bugüne, nitelikli kişilerin fark edilip seçilmesine önem verilmiştir. Bu seçimler içinde bir takım belirteçler, kriterler geliştirilmiştir. Çin kültüründe bu 4000 yıl önce başlamış ve özellikle devlete hizmet edecekler bir takım ayrıntılı test süreçlerinden geçirildiği bilinmekte. Osmanlı döneminde de aynı şekilde Enderun Mekteplerine seçilecek kişiler, yine bir dizi test benzeri uygulamalar ile seçilmişlerdir (Auzef, 2020).

Zeka kavramı için kaynağın ne olduğu üzerine bir dizi araştırma ve inanç ortaya çıkmıştır. Başlangıçta temel öngörü zekanın genetik geçişle temellendiği üzerine olsa da, gelişen zeka teorileri ve zekanın kabul gören ölçümlerinin olması, bu alanı araştırmaya açmıştır. Hala sıkça gündeme gelen zeka genetik mi, çevre faktörü etkili mi sorusuna yapılan çalışmalar ışığında daha gerçekçi cevaplar sunulmuştur.

Beş yaşında, 209 çift ikizle başlayan çalışmada, sözlü ve sözsüz IQ testlerine dahil edilmişlerdir. Yedi, on, oniki ve onsekiz yaşlarında aynı testler aynı ikizlerden araştırmaya devam eden 115 ikiz ile tekrarlanmıştır. IQ oranları bu süre içerisinde kabul edilebilir oranda sabit kalmıştır. 5-18 yaş ölçümleri arasında ki sözlü IQ ilişkisi 9,51, sözsüz IQ için 0,47 puan olmuştur. Kalıtsal etkiyi öngörebilmek için tek ve çift yumurta ikizleri olarak karşılaştırıldıklarında ise, sözlü zeka puanı için yüzde 46'dan 84'e, sözsüz zeka puanı içinse 64'den 74'e yükselmiştir (Hoesktra ve diğerleri, 2007). Bu çalışma yaşlandıkça çevresel alanın etkisinin daha fazla olacağına inanalar üzerinde şaşkınlığa sebep olmuştur. Araştırmacılar bu sonucu, genetik yapımızın, bizi bu alandan gelen arzularımızı vurguladığını ve bu vurgunun bizi yaşam boyu kalıtsallığımızın artmasına neden olacak çevreye sürüklemesinin mümkün olmasına bağlamışlardır (Plomin ve Petrill, 1997).

Kalıtsallık ve çevre etkisi üzerine yapılan çalışmada ise, çift ve tek yumurta ikizleri ile kardeşlerin ve evlat edinilmiş kardeşlerin, birlikte, ayrı ve evlat edinilme durumlarına göre ilişki araştırılmıştır. Yapılan bu çalışmada, birlikte aynı ailede büyümüş tek yumurta ikizlerinin korelasyonu 0,8 civarında iken, farklı ailelerde büyüyen tek yumurta

ikizlerinin korelasyonu 0,7 civarında olmuştur. Aynı ailede büyüyen çift yumurta ikizlerinin korelasyonu 0,6 civarında iken, ayrı ailelerde yaşayan çift yumurta ikizlerinin korelasyonu 0,3 civarında olmuştur. Çalışmada ki tüm değişkelerin ilişkisine bakıldığında çevrenin zeka gelişimi üzerinde etkisi olduğu görülmüştür. Genetik aktarımın yanında çevresel faktörlerinde zeka gelişimi üzerinde etkisini anlamayı sağlayan çok faydalı bir araştırma olmuştur. Bu çalışma ile tek yumurta ikizlerinin benzerliği genetik yatkınlığı gösterirken, ayrı ortamlarda büyüdüklerinde farkın oluşması da çevresel faktörün etkisini ortaya koymuştur (Plomin ve Petrill, 1997).

1.2.2. Zeka Testleri

İlk zeka ölçümlerinin tarihi 4000 yıl öncesinde Çin’de başlamış olsa da, elverişli ilk zeka testi Binet tarafından 1905 senesinde yayınlanmıştır. Bu testi oluştururken, yaş gruplarına uygun tasarımlar yapmış ve ezberden çok, mantık ve muhakeme becerilerine odaklanmıştır. Farklı yaş aralığında ki birçok çocuk ile test etmiş ve her yaş grubu için ortalama puanları hesaplamıştır. Doğum yaşından bağımsız olarak testin sonucunda çocuğun hangi yaş grubu ortalamasında sonuç aldığına göre de zeka yaşını belirlemiştir (Gerring ve Zimbardo, 2018).

Standford-Binet testini Terman, Binet’in oluşturduğu zeka testini standartlaştırmış ve binlerce çocuğa uygulayarak, her yaş seviyesine göre normlar geliştirerek uygulanabilir hale getirmiştir. Bu test aynı zamanda IQ kavramına zemin oluşturmuştur. Test hem çok küçük çocukların hem de yetişkinlerin zeka seviyesini ölçecek şekilde genişletilmiştir (Gerring ve Zimbardo, 2018).

Wechsler, bu testi geliştirirken sözel kavramlara olan bağımlılığı düzenlemeyi amaçlamıştır. 1939 senesinde sözel alt testlerini performans alt testleri ile birleştirerek Wechsler Bellevue ölçümünü yayınlamıştır. 1995 yılında yaptığı bir takım değişiklikler ile The Wais olarak değişmiştir (Wechsler, 1997). Bugün uygulanabilir olan ise, WAIS-V.

1.2.3. Zekanın Uç Noktaları

Entelektüel Gelişim ve Öğrenme Güçlüğü, IQ puanının 70-75 ya da daha azı olması ve günlük işlerde uyum becerilerinin kullanılmasında yetersizlik gösterildiği durumlarını

ifade eder. Bu tarz tanımlamaların amacı, uyum becerilerindeki sınırlılıkları anlayarak, gerekli desteğin sağlanabilmesine olanak sunmaktır (Schalock ve diğerleri, 2007).

Entelektüel gelişim bozukluğunun temelinde genetik ve çevre gibi etkenler yer almıştır.

21. Kromozomdaki fazla genetikten ya da PKU olarak bilinen genetik farklılıkların iq üzerinde olumsuz etkileri bulunmaktadır (Gassio ve diğerleri, 2005).

Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı 5'e göre artık özel öğrenme güçlüğü olarak ifade edilen, geçmişte öğrenme güçlüğü olarak bahs geçen farklılığın davranış belirtileri ile bağlantılı bilişsel düzeydeki anormalliklerin temelinde biyolojik bir köke sahip nörolojik gelişim bozukluğudur. Altı ay süreyle devam ettiğinde belirti olarak kabul edilecek unsurlar şu şekildedir;

- Hatalı ve/veya yavaş ve zorlanarak okuma. Sık sık kelimeleri tahmin etme ve/veya kelimelerin ses çıkışında zorluk çekilmesi.
- Metin okunmasına rağmen anlaşılma güçlüğü yaşanması
- Yazmak ile ilgili zorluklar yaşanması.
- Yazılı anlatım sürecinde güçlükler yaşanması.
- Sayıları anlama, sayı hesaplamalarını geliştirmede yaşanan zorluklar.
- Matematiksel akıl yürütme süreci ile ilgili yaşanan zorluk (DSM-5, 2017).

Özel öğrenme güçlüğü'nün ülkemizde ki durumuna bakıldığında ise, bu alanda yetişmiş uzman ve araştırmacı sayısının az olduğu görülmüştür. İlk çalışmalar 1960 yıllara denk gelmiş olmasına karşın, özel öğrenme güçlüğü tanısı almış olanlara yönelik tam ve ayrıntılı bir tanımlama yapılmadığı görülmüştür. 2000 senesinde MEB, Özel Eğitim Hizmet Yönetmeliği yayınlamıştır. 2015 senesinde özel eğitim öğretmenlerinin yetiştirilmesi konusunda "Özel Eğitim Öğretmenliği" lisans programı oluşturulmuştur (Melekoğlu ve Sak, 2020).

Üstün Zekalılık, Üstün / Özel yetenekli çocuklar hem iq hem de alışılmışın dışındaki davranış özelliklerine göre sınıflandırılırlar. Genel kabul gören 100 zeka puanı ortalama olarak baz alınır. Üstün zeka ya da son dönem ifadesiyle üstün yetenek olarak tanımlanabilmesi adına çocuğun, 130 ve üzerinde iq puanı almış olması gerekir (Silverman, 1998).

Üç kümeli özelliğe sahip üstün zekâlılık görüşünde, ortalama üzeri kabiliyet, yaratıcılık, görev sorumluluğu bileşkesinde tanımlanır (Renzulli, 2005).

Üstün zekâlılık ve zeka kavramları Steinberg'in üçlü zeka ve Gardner'ın çoklu zeka kuramları ile, zaman içerisinde güncellenebilen tanımlara uyarlanmıştır. Üstün zekâlılık birden fazla boyutu olan bir yapı olarak kabul edildiğinden, eğitimlerinin de kişilerin yetenek ve özelliklerine karşılık verecek şekilde olması önemlidir (Gerring ve Zimbardo, 2018).

1.2.4. Zeka Teorileri

Psikometrik Zeka Teorilerinin felsefesi iq testleri ile benzer olarak ortaya çıkmıştır. Bu teoriler, Wais-III ün alt testleri gibi, yeteneklerin farklı değerlendirmeler ile arasındaki ilişkiyi ve ilişkilerin insan zekasının doğasıyla ilgili çıkarımları bulunur. En çok kullanılan tekniği faktör analizidir (Gerring ve Zimbardo, 2018).

Tek Faktör Kuramı, tek bir genel yeteneğin zeka kavramını oluşturduğu söylenmiştir. Stern, zeka yaşı kavramını geliştirmiş, zekayı ise, yeni durumlara uyum sağlarken kullanılan düşünme becerisi olarak ifade etmiştir. Terman ise, zeka bölümü kavramını kazandırırken, kişiler arası zeka farklarını ayırt etmede soyut kavram/semboller üzerine düşünebilme becerisine vurgu yapmıştır. Yaşanmışlıklar üzerinden deneyimler edinerek bunları problem çözme becerisi dahilinde kullanabilmeyi önemseyen ve zeka tanımında yer veren ise, Davis olmuştur (Özgüven, 1994).

Çift Faktör Kuramını Spearman, zekanın tek ve genel bir faktörden oluşmadığını, beynin bir seviyeye kadar bütün aynı zamanda bir seviyeye kadar parçalar halinde işlediğini, “İnsanın Yetenekleri” adlı kitabında belirtmiştir. Belirlediği iki faktörden genel yeteneğe “g”, özel yeteneğe “s” demiştir. Bu nedenle bireylerin farklı seviyelerde genel yeteneğe sahip olabileceklerini belirtip, bunları “parlak veya sönük” olarak tanımlayabilmiştir (Ağrasoy, 2003).

Sperman, yaptığı çalışmalarda öğrencilerin genel zeka seviyelerini, öğretmenlerinin geri bildirimleri, öğrencilerin kendi aralarındaki geri bildirimleri ile belirlemeye çalışmıştır. Değişkenler arasındaki yüksek korelasyonu, genel zeka faktörüne bağlamıştır. Kişilerin zihinsel işlevlerinin hepsinde ortak bir nokta olduğunu bu çalışma ile araştırmıştır (Kılıç, 2007).

Sternberg Üçlü Zeka Kuramını, üç parçadan oluşturduğu teorisinin ana kısımlarını, pratik, analitik ve yaratıcı olmak üzere oluşturmuştur. Performansı bu üç zeka türü temsil eder. Birbirine benzer olan çoğu görevde kullanılan, işleme becerisi için gerekli alt yapıyı/bilgiyi sağlayan analitik zekadır. Analitik zeka için bilgi edinme, performans ve bilişötesi bileşenlerin gerekliliğini vurgulamıştır. Farklı problemler ile mücadele yeteneğini kapsayan ise, yaratıcı zeka tanımına alınmıştır. Yaratıcı zeka, keşif, hayal etmek, varsaymak gibi becerilerle ifade edilmiştir. Günlük işleri yürütme şeklinin ise, pratik zeka alanında karşılık bulmuştur. Bu zeka türü içinde yeni ve farklı olana uyumla birlikte, doğru seçimler ve çevrenizi ihtiyaçlarınızı karşılayabilecek şekilde değiştirebilme kabiliyetini içerir (Stenberg, 2006).

Gardner Çoklu Zeka Kuramı, bir problem karşısında, çözüm yolunda etkin olan yetenek/yetenekler bütünüdür. Howard Gardner bu bakışla zekanın salt bir yapıdan değil sekiz farklı zeka türünden oluştuğuna inanmıştır (Ramos ve Gardner, 1997).

*Dilsel Zeka: Dili hem sözel hem se yazılı olarak aktif kullanabilme becerisini kapsar.

*Matematiksel-Mantıksal Zeka: Problemleri anlamlandırarak analiz edebilmeyi, yorumlayarak etkin çözümler bulabilme kapasitesini, sayısal kavramların ilişkisini fark etmeyi, bu alandaki işlemleri hem anlayıp hem de uygulayabilmeyi ve parçadan bütüne – bütünden parçaya muhakeme yapabilme kapasitesi olarak yorumlanmıştır.

*Ritmik-Müziksel Zeka: Ritim ve müziğe yönelik bilgileri kavrayabilme ve performans üretebilme yeteneğidir.

*Görsel-Uzamsal Zeka: Farklı yapıları ve şekilleri anlayabilme, nesneleri zihinde canlandırabilmek, organize ve kategorize edebilmek, üç boyutlu düşünebilmek gibi becerileri barındırır.

*Kinestetik-Bedensel Zeka: Bbeden hareketlerini kontrol edebilme, doğru kullanabilme becerilerini barındırır. Jet, mimikleri iyi kullanma ya da başarılı bir balerin olabilme bu alandaki yeteneklerdir.

*İçsel Zeka: Bireyin kendisine ait duygu ve düşüncelerini fark etme, anlamlandırabilme ve idare edebilme becerilerini kapsar.

*Sosyal Zeka: Diğer kişilerin duygularını anlama, onları tanıma, davranışlarını kavrayabilme, gelişmiş ve gelişime açık yönlerini keşfedebilme yeteneği olarak tanımlanır.

*Doğacı Zeka: Doğada var olan nesne ve canlıları sınıflandırabilme, onları tanıma ve anlama becerisi olarak tanımlanmıştır.

Şuana kadar yeterli deneysel çalışma yapılmamış olsa dahi, bu sekiz zeka türüne ek olarak bir zeka türü daha olduğunu düşündüğünü varoluşsal zekanın varlığını ileri sürmüştür. Felsefik kavramlar üzerinde düşünme ve varoluşa yönelik temelleri sorgulama yeteneği olarak kabul edilmektedir (Von-Karoli ve diğerleri, 2003).

1.3. Akıl Zeka Oyunlari

1.3.1. Akıl Zeka Oyunları Nedir?

Gelişen teknoloji ve değişen beklentilerle birlikte, hızlı, pratik, akılcı ve doğru karar verebilme özelliği ön plana çıkmaya başlamıştır. Değişen ihtiyaçlar doğrultusunda zamanı yakalayan bireyler yetiştirebilmek için eğitim devreye girmektedir. Temel eğitim düzeyi çocuklukta başladığı düşünüldüğünde eğlenceli ve eğitici oyunların önemi ortaya çıkmaktadır. Öğrencilerin duygu durum, beceriler ve bilişsel yeteneklerini oyun ile geliştirilebilir, akıl zeka oyunları ile beyni aktif tutarak , sürekli gelişimine destek olunabilir (Howard ve Jones, 2009; Ott ve Pozzi, 2012).

Akıl ve zeka oyunları, akademik bilgi düzeyinden bağımsız olarak değerlendirilmiştir. Genel olarak detaylı ve derin düşünebilmek ve akıl yürütme becerilerine sahip olmak gerektiği ifade edilmiştir (Bottino ve diğerleri, 2013). Var olduğumuz yaşam içerisinde karşılaşılacak problemlerin, oyuna dönüştürülmüş halidir (MEB, 2013). Kişilerin karar vermede ki hızlarını, kararlarının doğruluğunu, alternatif çözümler üretebilme becerilerini, kişisel kapasitelerini anlayabilmelerini sağlayan oyunlardır (Devecioğlu ve Karadağ, 2014). Bu oyunlarda amaç, kişinin zihinsel süreçlerini zorlayan sorun ya da sorunları çözmek, görevleri başarılı şekilde tamamlamaktır (Moursund, 2006).

Okul öncesi dönem itibariyle akıl zeka oyunları ile temas edilmesi, bilişsel gelişim için oldukça önemlidir (Marangoz ve Demirtaş, 2017). Akademik hayattan elde edilen salt bilgi, beceri ve kabiliyetleri geliştirmek için tek başına yeterli değildir. Problem çözme

becerileri, stratejik düşünme yetileri, strateji uygulama kabiliyetleri, bilişsel becerileri oyun ve uyun etkinlikler ile desteklenmelidir (MEB, 2013). Bu oyunlar aracılığıyla çocuklar, yaratıcı, yansıtıcı, eleştirel düşünme kabiliyetleri ile birlikte, sorun çözme ve karar verme gibi üst bilişer yönelik yeteneklerini geliştirebileceklerdir (Demirel, 2015).

Zeka oyunları, oyun içerisinde yapılandırılmış oyun gruplarından sayılmaktadır. Farklı zeka türlerine hitap eden oyunlar bulunmaktadır. Çocukların eksik olarak bakılan zeka alanlarına, ihtiyaçlarına yönelik tasarlanmış oyunlardır. Akıl zeka oyunlarının, bahçe oyunları gibi dikkati geliştirmeye oyunlara göre en büyük farkı ölçümlenebilir olmasıdır. Yani akıl ve zeka oyunlarını diğer tüm oyunlardan farklı kılan tarafı, bir amaç için oluşturulmuş olup, o amaca yönelik katkısının ölçülebilmesidir (Coşkun, 2019).

Akıl zeka oyunlarının olduğu ülke yapısına göre oyun yöntem ve amaçlarında değişebildiği gözlemlenmiştir. Küresel dünyada bir aktarım aracı oyun ile hem bilişsel, sosyal ve duyuşsal kazanımlar sağlanırken hem de kültürlerin aktarımı da gerçekleşmektedir. Bugün baktığımızda kökeni neresi olursa olsun küresel çapta bilinirliği ve oynanması fikri hakimdir. Bu da akıl zeka oyunlarının faydalarının kavranmasından kaynaklanmaktadır. Farklı yerlerde üretilmiş akıl zeka oyunlarını bir oyuncak mağazasında yan yana görmek mümkündür. Bulunduğu kültüründe değerlerini yansıtan bu oyunlarda Amerika Birleşik Devleti bünyesinde üretilmiş bir oyunda meydan okuma temelli bir oyun tasarımı gözlemlenirken, Avrupa ülkelerinde geliştirilmiş oyunlarda ortak amaç ön plana çıkabilmektedir (Ay Yalçınkaya ve Yalçınkaya, 2016).

1.3.2. Amaçlarına Göre Akıl Zeka Oyunları

Tablo 1

Amaçlarına Göre Akıl Zeka Oyunları

Düzy /Oyunlar	- Başlangıç düzey	Orta düzey	İleri düzey
Akı Yürütme ve İşlem Oyunları	1. Verilen ipuçlarını doğrudan veya farklı sıralarda değerlendirerek ilerleme kaydedilen oyunlardır.	1. İpuçlarının hangi düzeyde kullanılacağına tespit edildiği oyunlardır. 2. Bazı kısa deneme yanımlar sonucunda yanlış seçeneklerin elendiği oyunlardır. 3. Oyuna özgü temel stratejilerin kullanıldığı oyunlardır.	1. Çözüme ulaşmak için derin ve çok sayıda deneme yanılmanın yapıldığı oyunlardır. 2. Oyuna özgü oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve kullandığı oyunlardır.
Sözel Oyunlar	1. Tüm olasılıkların listelenerek ilerleme kaydedildiği oyunlardır.	1. Kelime dağarcığının kullanılarak kurala uygun kelimelerin türetildiği oyunlardır. 2. Oyuna özgü temel stratejilerin kullanıldığı oyunlardır.	1. Çözüme ulaşmak için akıllı tahminlere dayalı aramaların yapıldığı oyunlardır. 2. Oyuna özgü oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve kullandığı oyunlardır.
Geometrik - Mekanik Oyunlar	1. Sistemati olmayan ve az sayıda deneme yanımlarla çözülebilen oyunlardır.	1. Az sayıda ve sistemati veya sezgisel deneme yanımlarla çözülebilen oyunlardır. 2. Tek bir kilit fikrin bulunmasıyla çözülebilen oyunlardır.	1. Çok sayıda ve sistemati veya sezgisel deneme yanımlarla çözülebilen oyunlardır. 2. Birden çok kilit fikrin kullanılmasıyla çözülebilen oyunlardır.
Hafıza Oyunları	1. Hafızada tutulması gereken az sayıda nesne barındıran oyunlardır.	1. Hafızada tutulması gereken orta sayıda nesne barındıran oyunlardır.	1. Hafızada tutulması gereken çok sayıda nesne barındıran oyunlardır. 2. Hafızada tutulması gereken nesnelerin hangilerinin olduğu başlangıçta belirsiz olan oyunlardır.
Strateji Oyunları	1. Klasik oyunların sadece kurallarını uygulayarak oynanan oyunlardır.	1. Oyuncunun temel stratejileri kullandığı oyunlardır. 2. En iyi stratejisi belli olan ve bu stratejiye kolay ulaşılabilen oyunlardır.	1. Klasik oyunlarda oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve başkalarının deneyimlerinden yararlandığı oyunlardır. 2. En iyi stratejisi belli olan ve bu stratejiye detaylı bir analiz sonucu ulaşılabilen oyunlardır.
Zeka Soruları	1. Kolayca tahmin edilebilen ve tek aşamalı çözüme sahip sorulardır.	1. Kolay tahmin edilemeyen ve tek aşamalı çözüme sahip sorulardır. 2. Aşamaları kolay olan sorulardır.	1. Deneyim gerektiren sorulardır. 2. Kolayca tahmin edilemeyen sorulardır.

Kaynak: https://akademik.adu.edu.tr/ad/egitim/mat/webfolders/ZekaOyunlarOgr_5-8_2016.pdf erişim 26.04.2021

1.3.3. Akıl Zeka Oyunlarının Kazanımları

Eğitim sistemimizde de seçmeli ders olarak yer verilen akıl zeka oyunlarının 2013 yılında Milli Eğitim Bakanlığının tarafından yayınlanmış temel öğeleri şöyledir;

*Problem Çözme

*Akıl Yürütme ve İletişim

*Öz Düzenleme

*Psikomotor ve Duyuşsal Beceriler (TTKB, 2013).

Problem Çözme, temel aşamaları problemin farkına varmak, anlama ve kavramak, çözüm yöntemini seçebilmek, yöntemi uygulayabilmek, kontrol edebilmek ve genelleştirebilmektir. Bu aşamalar gerçekleşirken hedeflenen amaçlar;

*Sorunun yapısına ilişkin sorgulama kabiliyeti,

*Yöntem ve strateji geliştirmek,

*Özgüven gelişimi,

*İrdeleyici ve şüpheli yaklaşım,

*Hızlı ve etkili karar verebilme,

*Kişinin kendisine ait gelişmiş ve gelişmesi gereken taraflarını keşfetmesidir (TTKB, 2013).

İletişim, entelektüel bilginin evrensel bir ifadesi ve yansıması olarak görülen akıl ve zeka oyunları, kuvvetli iletişim araçlarıdır. Diğer insanlarla iletişim kurmaya olanak sağlayan bu oyunların, iletişim ve akıl yürütme becerilerini geliştirirken temel amaçları;

*Sorun çözümünde ve fikirleri geliştirmede takım çalışması adına yetenekleri geliştirmek,

*Kişilerin düşüncelerini ifade etme konusundaki yeteneklerini geliştirmek,

*Sorun çözümünde farklı ve tezat düşünceleri ifade edebilmek,

*Hem takımındaki arkadaşlarına hem de rakipleri ile saygılı ve centilmen davranışlar içerisinde iletişim kurabilmektir (TTKB, 2013).

Akıl Yürütme, akıl ve zeka oyunlarında başarılı olabilmek için doğru bir akıl yürütme ve hız gerekmektedir. Ezberlerin değil, sistemli bir sorun çözme becerisi kazanılarak, ömür boyu kullanılan zihinsel becerilerin gelişmesine olanak tanır. Bu beceri geliştirilirken amaçlanan kazanımlar ise;

*Mantığa dayalı fikirler oluşturabilme,

*Gruplandırma becerilerini kazanma,

*Deneyimlerden çıkarım elde edebilme,

*Benzetim yoluyla, akıl yürüterek problem çözme,

*Sözel oyunlardan semantik stratejiler oluşturabilmek,

- *Tümden gelim ile sorun çözebilmek,
- *Sayılarla işlemsel stratejiler oluşturabilmek,
- *Soyut semboller ile hareket stratejileri kurabilmek,
- *İşlemsel ve ölçmeye dayalı tahmin,
- *3boyutlu nesnelerin hareketlerini kavrayabilmek,
- *3boyutlu düşünme ve muhakeme becerisi geliştirebilmektir (TTKB, 2013).

1.3.4. Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Yapılmış Çalışmalar

Akıl zeka oyunlarının tarihsel gelişimine yönelik yapılmış çalışmada, 1920 li yıllarında çıkan çocuk dergileri araştırılmış ve bu dergilerde yer verilen içeriklerde ki akıl zeka oyunları incelenmiştir. Yaklaşık yüz yıl öncesinde, bazı zeka alanları ve becerileri geliştirmeye yönelik oyunlara yer ayrıldığı görülmüştür. Uzamsal, mantık-matematik, sözel-dilsel zeka alanlarının, problem çözme, yaratıcılık, psikomotor gibi becerileri geliştirecek oyunların bulunduğu belirtilmiştir (Bulut Sarıcı ve Sarıkaya, 2018).

Sadece tek bir zeka oyunu kullanarak dahi gelişimin olabileceği gösteren bir çalışma yapılmış ve lisans öğrenceleri üzerinde etkisi takip edilmiştir. Mastermind zeka oyununu oynayan lisans öğrencilerinin, stratejik becerilerinin gelişim gösterdiği ve bu gelişimin oynadıkları oyun sayesinde olduğu belirtilmiştir (Best, 1990).

Akıl zeka oyunlarının, değerler eğitimi üzerindeki etkilerinin araştırıldığı çalışmada, 258 Akıl zeka oyunları öğretmeni ile çalışılmış, ve ölçekler ile sonuçlar değerlendirildiğinde, akıl zeka oyunlarının değerler eğitimi üzerinde olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşılmıştır (Sadıkoğlu, 2017).

Stratejik akıl ve zeka oyunlarını temel alan bir çalışmada, matematik kavramlarıyla doğrudan ilişkili olarak seçilmiş dokuz adet oyunun, matematik kavramlarını öğretmede potansiyele sahip oldukları belirtilmiştir (Erdoğan ve diğerleri, 2017).

Yapılan bir başka araştırmada, çocukların somut kavramları oluşturmaya başladığı yaşların 2,5-3 yaş aralığında gerçekleştiği belirtilmiştir. Kavramların oluşmasında eğitici oyunların etkisi incelenmiş, oyunlardaki olay, durum ve nesneleri neden-sonuç, benzerlik-farklılık, bütün-parça ilişkilerinin kurulmasına olumlu katkı sağladığı

belirtilmiştir. Araştırmadan elde edilen diğer önemli sonuç ise, odaklanma, algılama, deneyim elde etme, akıl yürütme yoluyla çıkarım oluşturma gibi konularda da kalıcı gelişim gösterdikleri vurgulanmıştır (Yıldız, 1997).

2013 senesinde seçmeli ders olarak eklenen akıl zeka oyunları alanında, ders veren 42 öğretmen ile çalışma yapılmıştır. Kazanım ve uygulanabilirlik yönünden de ele alınan çalışmada, öğretmenlerin programa yönelik algıları olumlu olsa da, uygulanabilirlik yönüne ilişkin zorluklar yaşadıkları görülmüştür (Adalar ve Yüksel, 2017).

Akıl zeka oyunlarının 5-6 yaş grubu çocukların dil gelişimi üzerindeki etkisi incelenmiş. Toplamda 52 çocuğun dahil olduğu bu çalışmada, 25 çocuğa, toplam sekiz hafta ve otuziki saatten oluşan akıl zeka oyunları uygulaması yapılmış, uygulama yapılan çocukların kontrol grubu çocuklarına oranla son test puanları dil gelişimi adına olumlu bir fark oluşturduğu belirtilmiştir (Genisyürek, 2021).

Okul öncesi dönemde bulunan 12 çocuğa, 12 hafta boyunca her hafta iki saatten satranç eğitimi verilmiştir. Çocuklar eğitim alırken aynı zamanda birbirleri ile de satranç oynamışlardır. Toplam 24 çocuğun dahil olduğu bu çalışma da, uygulamaya katılan oniki öğrencinin, muhakeme ve işlem becerileri, sosyal davranış becerilerine anlamlı düzeyde etki ettiği belirlenmiştir. Aynı çalışma okul öncesi dönemde yer alan çocuklara eğlenceli ve kolaylıkla satranç eğitimi verilebileceğine de bulgularında yer verilmiştir (Akay, 2017).

İlkokul öğretmenlerinin akıl zeka oyunlarını kullanımlarına yönelik yapılan çalışmada ise, genel olarak en çok kullanılan akıl zeka oyunlarının strateji temelli oyunlar olduğunu saptanmıştır. Akıl yürütme ve işlem oyunlarının ise neredeyse hiç oynatılmıyor olması ise çalışmanın dikkat çeken sonuçlarından biri olmuştur. 1. ve 2. sınıflarda çok az sözel ve dilsel oyunlar olsa da bu oyunların 3. ve 4. sınıflarda neredeyse hiç oynatılmadığı da sonuçlarında yer almıştır (Güneş ve Yünkül, 2021).

Üçüncü sınıf öğrencileri ile yapılan çalışmada, akıl zeka oyunları okuduğunu anlama becerisi üzerine programlanmıştır. Bu çalışmadan elde edilen sonuçta, okuduğunu anlama becerisi üzerinde akıl zeka oyunlarının olumlu etki ettiği yönünde olmuştur. Akıl zeka oyunlarının olacağı günler çocukların, eğitim kurumlarına daha hevesli ve heyecanlı gittikleri, bu duygunun hem motivasyonlarını hem de arkadaşları ile

ilişkilerini olumlu etkilediğini, dikkat ve odaklanma sürelerinin de arttığı çalışma bulgularında yer almıştır (Aşuluk, 2020).

Haftada 2 saat, 10 haftada toplam 20 saat akıl zeka oyunları oynatılan 2. sınıf öğrencilerinin, gelişimlerine yönelik öğretmenlerinden görüş alarak yapılan bu araştırmada, çocuklarda, iletişim, empati, öz güven, işbirlikçi çalışma, düşünme becerileri gibi konularda olumlu etkiler olduğunu belirtmişlerdir (Kula, 2019).

12-15 yaş aralığında 200 çocuğun gönüllü olarak dahil oldukları çalışmada, seçmeli ders olarak verilen akıl zeka oyunlarının, katılımcıların saldırganlık düzeylerine etkisi incelenmiş ve saldırganlık oranlarında büyük oranda düşüş olduğu belirtilmiştir (Gençay ve diğerleri, 2019).

Üstün yetenekli ve bilsemde eğitim gören bazı çocukların aileleri ile görüşülmüş, akıl zeka oyunlarına yönelik velilere iki ay boyunca, haftada üç saatten eğitim verilmiştir. Alınan eğitim sonrası, aileler tarafından verilen geri bildirimler olumlu yönde olmuştur. Alınan eğitim yoğunluğu ile boş vakit olmadığını söyleyen aileler, eğitim sonrasında, akıl zeka oyunları aracılığı ile hem daha çok eğlendiklerini hem de olumsuz ekran kullanımından uzaklaştıklarını söylemişlerdir (Alkan ve Mertol, 2017). Sadece 6 öğrenci velileri ile yapılan bu çalışma, ailelere yönelik yapılacak yatırımın ne kadar kıymetli olduğunu anlamaya başlangıç oluşturmuştur.

Akıl Zeka Oyunları öğretmenliği yapmış olanlarınsa alana ilişkin yeterli bilgiye sahip oldukları ancak, uygulamada zorluklar yaşadıkları belirtilmiştir (Yılmaz ve İkikardeş, 2020).

2014 yılında yapılan başka bir çalışmada ise, 3. sınıf öğrencilerine alan korunumu ve alan ölçme kavramlarının öğretimi için etkinlik olarak tangramlardan faydalanılmıştır. Uygulanan etkinlikler sonucunda kavramların öğrenilmesinde tangram etkinliğinin olumlu etkiler oluşturduğu ancak, etkinliği uygulamada öğretmenlerin önemli bir etken olduğu sonuçlarına varılmıştır (Shofan, 2014).

Ebeveyn bakışıyla oyunun önemini aktaran bir çalışmada, okul öncesi dönem ebeveynlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin olumlu olduğu görülmüştür. Ebeveynlerin oyunun sıradan bir uğraş olmadığı, çocuğun gelişimine önemli katkılar sağladığını düşündükleri ortaya koyulmuştur (Filiz ve diğerleri, 2020).

Alanda öğretmen ve kavramlar bakımından çalışmalar yapılmış olsada, ebeveynlere yönelik yapılmış çalışmalar oldukça sınırlıdır.



BÖLÜM 2: YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evreni, örnekleme ve işlem araçları (bilgi formu), verilerin toplanması ve işlem, katılımcı elemesi hakkında bilgiler verilmiştir.

2.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni uygulanmıştır. Yıldırım ve Şimşek (2008), nitel araştırmayı gözlem, doküman incelemesi, görüşme gibi veri toplama araçlarının kullanıldığı, durumların, algı ve olayların doğal ortamında bütüncül ve gerçeğe uygun şekilde ortaya çıkarılmasına yönelik sürecin takip edilip incelendiği bir yöntem olarak ifade eder. Algılara ilişkin veriler, örneklem grubundan araştırmaya dahil olan bireylerin konu ve sürece ilişkin düşüncelerinden oluşur. Çevre ile ilgili veriler ise, araştırmanın gerçekleştiği çevrenin fiziksel, demografik, kültür gibi özelliklerinden elde edilir. Görüşme yöntemi ile elde edilen veriler, katılımcıların bakış açıları, kişisel deneyimleri, his ve değerleri ile birlikte algılarını kapsamaktadır.

Durum çalışması ise, elde edilen verilerin sonuçlarının neden o şekilde olduğu ve kendisinden sonra yapılacak çalışmalarda hangi durumlara ya da nelere odaklanılması gerektiğini gösteren çalışmadır (Davey, 1991).

3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin, akıl-zeka oyunları ile ilgili görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma tekniklerinden yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Veriler açık ve kapalı uçlu soruları içeren bir görüşme formu uygulanarak toplanmış, toplanan veriler analiz edilerek, incelenen durumla ilgili betimsel bulgu ve sonuçlar ortaya çıkarılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul ilinde yaşayan, 3-6 yaş aralığında çocuğu bulunan ebeveynler oluşturmaktadır.

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2021 yılında İstanbul ilinde yaşayıp 3-6 yaş aralığında çocuğu bulunan ebeveynlerdir oluşturmuştur. Örneklemine ise, uygun örnekleme yöntemi ile belirlenen 102 kadın ve erkekten oluşan karma ebeveynler oluşturmaktadır. Kartopu örnekleme ile, öncelikle bir birim ile temas kurulmuş (Saldamlı, 2013), bu birim yardımı ile de diğer birimlere ulaşılmıştır.

2.3. Veri Toplama Araçları

3-6 Yaş Arası Çocuğu Olan Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Bilgi, Görüş ve Farkındalıklarının Değerlendirilmesi Formu kullanılmıştır.

Form dahi akıl zeka oyunları atölyesine, çocuğunu kayıt yaptırmak için başvurmuş yedi adet ebeveynin atölyelere başlamadan önce yaptıkları görüşme ve soruları, akıl zeka oyunları eğitimine katılmış olan üç okul öncesi eğitmeninin görüşleri ve akıl zeka oyunları eğitici eğitmeni olan çalışmacı tarafından uzman görüşleri alınarak hazırlanmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme formunun ilk 7 sorusu kişisel bilgi formu içeriğine hitap ederken, sonra ki 7 soru çocuk gelişimine yönelik görüşlerin algılanmasına ve deneyimlerle akıl zeka oyunlarının ilişkisine yöneliktir. Son 7 soru ise, akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalığı ilişkin oluşturulmuştur.

21 sorudan oluşan forma, toplamda 122 ebeveyn katılmış, örnekleme uygun olmayan 20 görüşme formu değerlendirmeye dahil edilmemiştir. Yaklaşık 4 hafta süren bir zaman diliminde gönüllülük esası ile veriler toplanmıştır. Pandemi koşulları sebebiyle görüşme formu internet ortamı üzerinden iletilmiş ve verileri bu yolla toplanmıştır.

2.4. İşlem ve Analiz

Nitel verilerin analizlerinde üç yöntem önerilmektedir. İlk yöntem, veri toplama araçları ile elde edilen bilgilerin anlamının korunarak, gerektiğinde ifadelerden olduğu gibi alıntı yapılarak betimsel yaklaşımla sunulmasıdır. İkinci yöntemde veriler betimsel bir yaklaşımla sunulurken temalar belirlenerek, temalar arasında ki ilişkiler kurularak sunulmasıdır. Üçüncü yöntemde ise, betimleme ve tematik analizin yanında çalışmacının yorumlarının da sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimsek, 2010).

Bu çalışmada, yukarıda sunulan betimsel analizin barındırdığı üç yöntem de kullanılmıştır.

Yapılan araştırmada 3-6 Yaş Arası Çocuğu Olan Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Bilgi, Görüş ve Farkındalıklarının Değerlendirilmesi Formu kullanılmıştır.

Form şimdiye kadar yapılmış çalışmalar ve ön çalışmaların sonucunda, çalışmacı tarafından, yarı yapılandırılmış ve seçmeli yanıtlı sorulardan oluşturulmuştur. Form, katılımcılara hep aynı sıra ile internet ortamında bir ay süreyle, gönüllülük esasına göre sunulmuştur. Görüşme Formu katılımcı ebeveynlere elektronik ortamda gönderilmiştir. Toplam 21 soru olarak hazırlanan formu 122 ebeveyn eksiksiz doldurmuştur. İncelenen anketlerde yönergeye uygun olarak cevap verilmeyen 20 anket saptanmıştır ve çıkarılmıştır.

3-6 yaş arası çocuğu olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıklarının değerlendirilmesi formu gönüllülük esasına uygun olarak cevaplayanların verdikleri yanıtlar ve görüşleri esas alınmıştır.

Toplanan verilerle betimsel analiz yöntemi uygulanmıştır. Temelde üç bölüme ayrılmış olan formdaki sorular, demografik özellikler, çocuk eğitime ebeveynin yaklaşımı ve akıl zeka oyunlarına yönelik farkındalıklarının değerlendirileceği şekilde betimsel analiz yöntemi ile ele alınmıştır. Alıntılanan cevaplar ile betimsel analizler sunulmuştur. Temalar arasındaki ilişkiler ki kare testi ile ifade edilmiştir. Verilen yanıtlarla daha önce yapılmış çalışmalardaki çıktılar sonucunda çalışmacı yorumları, sonuç ve çıktılar kısmında yer almıştır. Ki kare testi için katılımcıların yanıtları olumlu, olumsuz ve fikri yok şeklinde gruplandırılmıştır. Demografik özelliklere göre ebeveynlerin yanıtları yorumlanırken erkek ebeveynlerde “X”, kadın ebeveynlerde ise “Y” ve şeklinde kodlanarak aktarılmıştır.

BÖLÜM 3: BULGULAR

Araştırmanın son bölümünde 3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarına yönelik görüş ve farkındalıklarına bakılmış, toplanan veriler analiz edilerek elde edilen bulgulara ve yorumlara değinilmiştir.

3.1. Betimsel Bulgular

3-6 yaş aralığında çocuğu bulunan ebeveynlerin akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıklarının ölçülmesi amaçlanan çalışmanın örneklemini, İstanbul ilinde yaşayan 3-6 yaş aralığı çocuğu olan 102 ebeveyninden elde edilen veriler temelinde betimleyici analizler izleyen kısımda verilmiştir.

Ebeveynlerin sosyo-demografik durumlarının akıl zeka oyunlarına yönelik farkındalıkları açısından dağılım oranları aşağıda grafikler halinde verilmiştir.

Tablo 2

Cinsiyet Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri

Cinsiyet	f	%
Kadın	71	69,6
Erkek	31	30,4

Tablo 2’de görüldüğü üzere örneklem grubunun, 71’i kadın (yüzde 69,6); 31’i erkek (yüzde 30,4) toplam 102 katılımcıdan oluşmaktadır.

Tablo 3

Yaş Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri

Yaş	F	%
18-24	6	5,88
25-30	18	17,65
31-35	32	31,37
36-40	32	31,37
41ve üzeri	14	13,73

Tablo 3'e bakıldığı katılımcıların yaş dağılımlarının, 18-24 yaş aralığında %5,88, 25-30 yaş aralığında %17,65, 31-35 yaş aralığında %31,37, 36-40 yaş aralığında %31,37, 41-50 yaş aralığında %12,74 ve 51 üzeri yaşlar için %0,99 olduğu görülmektedir.

Tablo 4

Medeni Hal ve Çalışma Değişkenleri için Frekans ve Yüzde Değerleri

Değişken		F	%
Medeni Hal	Evli	94	92,2
	Bekar	8	7,8
Çalışma Durumu	Çalışıyor	68	66,66
	Çalışmıyor	34	33,33

Tablo 4'e baktığımızda katılımcıların %92,2 oranında evli, %7,8 oranında ise bekar olduğu, çalışma durumuna göre ise, %68 oranında çalışan, %34 oranında çalışmayan kişilerden oluştuğu görülmektedir.

Tablo 5

Eğitim Değişkeni için Frekans ve Yüzde Değerleri

Eğitim Durumu	f	%
İlkokul	1	0,98
Ortaokul	8	7,84
Lise	30	29,41
Lisans	49	48,03
Yüksek Lisans	12	11,77
Doktora ve üzeri	2	1,96

Tablo 5'e göre katılımcıların %0,98' i ilkokul, %7,84'ü ortaokul, %29,41'i Lise, %48,03'ü Lisans, %11,77'si Yüksek Lisans ve %1,96' lık kısmı ise Doktora ve üzeri eğitim seviyesine sahip oldukları görülmüştür. Araştırma sorularından birincisi olan demografik özelliklere göre dağılımlarına bu tabloda yer verilmiştir. Araştırmanın ilerleyen bölümlerinde, eğitim seviyesine göre incelemelere yer verilmiştir.

Tablo 6

Çocukların Okul Öncesi Eğitim Alma Durumu Ve Çocukla Gün İçerisinde Geçirilen Zaman Değişkenleri İçin Frekans Ve Yüzde Değerleri

Değişkenler	Yanıt	f	%
Çocuğunuz ya da çocuklarınız hiç okul öncesi eğitim aldılar mı?	Evet	57	55,88
	Hayır	45	44,12
Çocuğunuza gün içerisinde ne kadar zaman ayırabiliyorsunuz?	1 saatten az	25	24,5
	1 saat	22	21,57
	2 saat	22	21,57
	3 saat ve +	33	32,5

Tablo 6'ya verilerine göre, katılımcıların okul öncesi deneyim elde edenlerin yüzdesi 55,88 iken, deneyimlemeyen katılımcılar % 44,12'dir. Çocuklarına gün içerisinde ayırabildikleri zaman dilimine göre katılımcı dağılımları ise şöyledir; 1 saatten az %24,5, 1 saat %21,57, 2 saat %21,57, 3 saat ve üzeri ise %32,5'dir. Katılımcıların yaklaşık 1/3 ü çocuklarına 3 saat ve üzeri miktarda zaman dilimi ayırabilirken, %46,07 gibi bir oran ise 1 saat ve altında zaman ayırabilmektedir.

Tablo 7

Çocuğu İçin Eğitim Alma Durumu Ve Çocuğunun Özel Eğitim Alma Durumu Değişkenleri İçin Frekans Ve Yüzde Değerleri

Değişkenler	Yanıt	f	%
Çocuğunuzun gelişimi için hiç eğitim aldınız mı?	Evet	32	31,4
	Hayır	70	68,6
Çocuğunuz hiç özel eğitim aldı mı? Aldıysa hangi alanda	Evet	31	30,39
	Hayır	71	69,61

Tablo 7'ye göre katılımcıların %31,4 ü çocuklarının gelişimi için her hangi bir eğitime katılmışken, %68,6'sı her hangi bir eğitime katılmamıştır. Çocuğu özel eğitim alan katılımcılar ise toplam katılımcıların %30,39'unu oluşturmuştur. İlerleyen bölümlerde, alınan bu eğitimlerin akıl zeka oyunları üzerine etkisi olup olmadığına değinilecektir.

Tablo 8
Akıl Zeka Oyunları Satın Alma Maaliyeti Değişkenleri İçin Frekans Ve Yüzde Değerleri

Akıl Zeka Oyunlarının satın alma maaliyetleri hakkında ne düşünüyorsunuz?	F	%
Fiyatlar Uygun	4	3,92
Fiyatlar Normal	31	30,40
Fiyatlar Pahalı	57	55,88
Fikrim Yok	10	9,80

Tablo 8’de yer alan verilere göre, katılımcı ebeveynlerin %55,88’i fiyatların pahalı olduğunu ifade etmiştir. Ortalama üzeri bu cevabın, alana yönelik bilgi, görüş ve farkındalığı nasıl etkilediğine, bir sonraki bölümde değinilecektir.

Tablo 9
Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarına Yönelik Görüşleri

N=102	
Konuya İlişkin Görüş İfade edenler	97 (%95,09)
Konuya İlişkin Görüş Belirtmeyen/Belirtmeyenler	5 (%4,91)

Ebeveynlerin akıl zeka oyunlarına yönelik görüşleri değerlendirildiğinde %95,09’luk kısmın konuya ilişkin her hangi bir görüşe sahip olduğu ve bu görüşlerin büyük çoğunluğunun akıl zeka oyunlarının kazanım sağladığı yönünde olduğu görülmüş ve örnek cevaplar bile birlikte, bir sonraki bölüm olan bulgular ve yorum kısmında yer verilmiştir.

Tablo 10

Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarının Etkilerine Yönelik İhtiyaç Duyulan Zamana Yönelik Görüşleri

(Akıl zeka oyunlarının etki edeceği süreye yönelik ebeveyn görüşleri N=102)

Zaman Yönelik Görüş	Görüşü Belirten Sayısı	Görüşü Belirten Yüzdesi
1 ay ve daha az	26	%25,49
3-6 ay arası	24	%23,53
1 yıl	12	%11,77
2 yıl ve daha uzun	8	%7,84
Diğer	32	%31,37

Tablo 10 da “9. Akıl zeka oyunlarının kazanımlarının gerçekleşmesi için ihtiyaç duyulan zamana yönelik ailelerin algısı nasıldır?” araştırma sorusuna istinaden veriler incelenmiştir. Akıl zeka oyunlarının kazanım sağlaması için ihtiyaç duyulan süreye yönelik ebeveyn görüşleri incelendiğinde cevapların son derece değişken olduğu ve kazanıma yönelik genel bir zaman algısının olmadığı görülmüştür.

Tablo 11

Ebeveynlerin Normal Bir Oyun ile Akıl Zeka Oyunu Oynatmak Arasında ki Farkı Yönelik Görüşleri

N=102	Fark Vardır	Fark Yoktur	Fikrim Yok
Ebeveyn Görüşleri	85 (%83,33)	14 (%13,73)	3 (%2,94)

Fark vardır yanıtlarının örneklerine bulgular ve yorumlar bölümünde yer verilmiştir. Ebeveynlerin %83,33’ü akıl zeka oyunlarının normal oyunlara yönelik farkı olduğunu belirtmiş, bu farkların olumlu yönde olduğuna ilişkin görüşlerine cevaplarında yer vermişlerdir.

Tablo 12

Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarını Alıp Oynatmaya Yönelik Yaklaşımları

N=102	Daha önce Akıl Zeka Oyunu Almış	Hiç Akıl Zeka Oyunu Almamış
Ebeveyn Yaklaşımı	78 (%76,47)	24 (%23,53)

Elde edilen verilere göre çalışmaya katılan ebeveynlerin akıl zeka oyunlarını almaya ve oynatmaya yönelik tutumlarının olumlu yönde olduğu belirlenmiştir.

Tablo 13

Ebeveynlerin Akıl Zeka Oyunlarının Gelişimi desteklemesine Yönelik Görüşleri

N=102	Destekler	Diğer
Ebeveyn Görüşleri	98 (%96,07)	4(%3,93)

Çalışmaya katılan ebeveynlerin akıl zeka oyunlarının kazanımlarına yönelik görüşlerinin olumlu yönde olduğu görülmüştür. Araştırma sorularından ilki olan demografik özelliklere göre akıl zeka oyunlarına yönelik görüşlerde belirgin bir farklılık olmadığı görülmüştür.

3.2. Gruplar Arası Karşılaştırma

Tablo 14

Katılımcıların Akıl Zeka Oyunlarına İlişkin Fiyat Görüşlerinin Çalışma Durumu Değişkenine bağlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları

Gruplar	Kategori		Fiyat			Toplam
			Uygun	Yüksek	Fikrim yok	
Çalışma durumu	Çalışıyor	Sayı	23	39	6	68
		Çalışma	33,8%	57,4%	8,8%	100,0%

		Durumu İçinde				
		Fiyat içinde	65,7%	68,4%	60,0%	66,7%
	Çalışmıyor	Sayı	12	18	4	34
		Çalışma Durumu İçinde	35,3%	52,9%	11,8%	100,0%
		Fiyat içinde	34,3%	31,6%	40,0%	33,3%
Toplam		Sayı	35	57	10	102
		Çalışma Durumu İçinde	34,3%	55,9%	9,8%	100,0%
		Fiyat içinde	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Ki Kare: ,293; $p>,05$

Çalışmanın birinci sorusu olan demografik özelliklere göre fark var mıdır sorusuna istinaden yapılan istatistik sonucu tablo 14 de verilmiştir.

Tablo 14 de görüleceği üzere Katılımcıların Akıl Zeka Oyunlarına İlişkin Fiyat Görüşlerinin Çalışma Durumu Değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçlarına göre değişkenlerin arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. ($p>,05$) Çalışmanın birinci sorusu olan demografik özelliklere göre fark var mıdır sorusuna da bilgi vermiştir.

Tablo 15

Katılımcıların Akıl Zeka Oyunlarına İlişkin Fiyat Görüşlerinin Akıl Zeka oyunu Alıp Almama Değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek

Gruplar	Kategori		Fiyat			Toplam
			Uygun	Yüksek	Fikrim yok	
Akıl zeka oyunu alma	Almadım	Sayı	2	16	7	25
		Akıl zeka oyunu alma İçinde	8,0%	64,0%	28,0%	100,0%
		Fiyat içinde	5,7%	28,1%	70,0%	24,5%
	Aldım	Sayı	33	41	3	77
		Akıl zeka oyunu alma İçinde	42,9%	53,2%	3,9%	100,0%
		Fiyat içinde	94,3%	71,9%	30,0%	75,5%
Toplam		Sayı	35	57	10	102
		Akıl zeka oyunu alma İçinde	34,3%	55,9%	9,8%	100,0%
		Fiyat içinde	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Ki Kare:18,25; $p<,05$

Araştırma sorularından “6. Daha önce akıl zeka oyunları alan ve almayan ebeveynlerin fiyata yönelik algıları arasında fark var mıdır?” sorusuna tablo 15 de cevap verilmiştir.

Tablo 15 de görüleceği üzere Katılımcıların Akıl Zeka Oyunlarına İlişkin Fiyat Görüşlerinin akıl zeka oyunu alıp almama Değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçlarına göre değişkenlerin arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür. ($p<,05$). Katılımcılardan akıl zeka oyunu almayanlar içinde akıl zeka oyunlarının fiyatını yüksek görenler daha önce akıl zeka oyunu almayanlar içinde %64 iken, akıl zeka oyunlarını alanlar içinde ise %53,2’dir. Yani akıl zeka oyununu daha önce almayanlar fiyatları daha yüksek görme eğiliminde oldukları söylenebilir.

Tablo 16

Katılımcıların Akıl Zeka Oyunları ile normal oyunlar arasındaki farka ilişkin tutumlarının cinsiyet Değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları

Gruplar	Kategori		Farka ilişkin Tutum		Toplam
			Yok	Var	
Cinsiyet	Erkek	Sayı	7	24	31
		Cinsiyet içinde	22,6%	77,4%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	41,2%	28,2%	30,4%
	Kadın	Sayı	10	61	71
		Cinsiyet içinde	14,1%	85,9%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	58,8%	71,8%	69,6%
Toplam		Sayı	17	85	102
		Cinsiyet içinde	16,7%	83,3%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	100,0%	100,0%	100,0%

Ki Kare: 1,121; $p>,05$

Araştırma sorularından “3. Ebeveynlerin cinsiyetlerine göre Akıl Zeka Oyunlarına yönelik farkındalıklarında belirgin bir fark var mıdır?” sorusuna istinaden bilgiler tablo 16 da verilmiştir.

Tablo 16 da görüleceği üzere katılımcıların Akıl Zeka Oyunları ile normal oyunlar arasındaki farka ilişkin tutumlarının cinsiyet değişkenine bağımlı olup olmadığını

belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçlarına göre değişkenlerin arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. ($p>,05$).

Tablo 17

Katılımcıların Akıl Zeka Oyunları ile Normal Oyunlar Arasındaki Farka İlişkin Tutumlarının Özel Eğitim Alıp Almama Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları

Gruplar	Kategori		Farka ilişkin Tutum		Toplam
			Yok	Var	
Özel eğitim	Almıyor	Sayı	16	55	71
		Özel eğitim içinde	22,5%	77,5%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	94,1%	64,7%	69,6%
	Alıyor	Sayı	1	30	31
		Özel eğitim içinde	3,2%	96,8%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	5,9%	35,3%	30,4%
Toplam		Sayı	17	85	102
		Özel eğitim içinde	16,7%	83,3%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	100,0%	100,0%	100,0%

Ki Kare:5,79; $p<,05$

Araştırma sorularından “12. Daha önce herhangi bir özel eğitim almış çocukların ebeveynleri ile almamış olan çocukların ebeveynleri arasında, akıl zeka oyunlarına yönelik tutumlarında fark var mıdır?” sorusuna istinaden bulgular tablo 17 de yer almıştır.

Tablo 17 de görüleceği üzere . Katılımcıların Akıl Zeka Oyunları ile normal oyunlar arasındaki farka ilişkin tutumlarının özel eğitim alıp almama değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçlarına göre değişkenlerin arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür. ($p<,05$). Katılımcılardan özel eğitim almayanlar içinde akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan farklı olduğunu düşünen katılımcıların oranı %77,5’iken, özel eğitim alanlar içinden akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan farklı olduğu düşünen katılımcıların oranı ise %96,8’dir. Yani özel eğitim alanlar almayanlara göre akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan daha farklı olduğunu düşünme eğiliminde olduğu söylenebilir.

Tablo 18

Katılımcıların Zeka Oyunlarını Alıp Almama Davranışlarının Okul Öncesi Eğitim Alıp Almama Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları

Gruplar	Kategori		Zeka oyunu alma		Toplam
			Almadım	Aldım	
Okul Öncesi eğitim	Almadı	Sayı	13	32	45
		Okul Öncesi eğitim içinde	28,9%	71,1%	100,0%
		Zeka oyunu alma içinde	52,0%	41,6%	44,1%
	Aldı	Sayı	12	45	57
		Okul Öncesi eğitim içinde	21,1%	78,9%	100,0%
		Zeka oyunu alma içinde	48,0%	58,4%	55,9%
Toplam		Sayı	25	77	102
		Okul Öncesi eğitim içinde	24,5%	75,5%	100,0%
		Zeka oyunu alma içinde	100,0%	100,0%	100,0%

Ki Kare: ,835; $p>,05$

Tablo 18 de görüleceği üzere Katılımcıların Akıl Zeka Oyunlarını alıp almama davranışlarının okul öncesi eğitim alıp almama değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçlarına göre değişkenlerin arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. ($p>,05$).

Tablo 19

Katılımcıların Zeka Oyunlarını Alıp Almama Davranışlarının Eğitim Düzeyi Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları

Gruplar	Kategori		Zeka oyunu alma		Toplam
			Almadım	Aldım	
Eğitim düzeyi	Ortaokul	Sayı	14	25	39
		Eğitim düzeyi içinde	35,9%	64,1%	100,0%
		Zeka oyunu alma içinde	56,0%	32,5%	38,2%
	Lise	Sayı	10	39	49
		Eğitim düzeyi içinde	20,4%	79,6%	100,0%
		Zeka oyunu alma içinde	40,0%	50,6%	48,0%
	Lisans veya üstü	Sayı	1	13	14
		Eğitim düzeyi içinde	7,1%	92,9%	100,0%
		Zeka oyunu alma içinde	4,0%	16,9%	13,7%
Toplam		Sayı	25	77	102
		Eğitim düzeyi içinde	24,5%	75,5%	100,0%
		Zeka oyunu alma içinde	100,0%	100,0%	100,0%

Ki Kare: 5,46; $p>,05$

Araştırma sorularından birincisi olan, demografik özelliklere göre akıl zeka oyunlarına yönelik görüş ve farkındalığın incelenmesi sorusuna tablo 19da da yanıt verilmiştir.

Tablo 19 da görüleceği üzere Katılımcıların Zeka Oyunlarını alıp almama davranışlarının eğitim düzeyi değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçlarına göre değişkenlerin arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı görülmüştür. ($p>,05$).

Tablo 20

Katılımcıların Zeka Oyunları İle Normal Oyunlar Arasındaki Farka İlişkin Tutumlarının Akıl-Zeka Oyunlarını Alıp Almama Değişkenine Bağımlı Olup Olmadığını Belirlemek Amacıyla Yapılan Ki-Kare Testi Sonuçları

Gruplar	Kategori		Farka ilişkin Tutum		Toplam
			Yok	Var	
Akıl zeka oyunu alma	Almadı	Sayı	13	12	25
		Akıl zeka oyunu alma içinde	52,0%	48,0%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	76,5%	14,1%	24,5%
	Aldı	Sayı	6	73	77
		Akıl zeka oyunu alma içinde	5,2%	94,8%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	23,5%	85,9%	75,5%
Toplam		Sayı	17	85	102
		Akıl zeka oyunu alma içinde	16,7%	83,3%	100,0%
		Farka ilişkin Tutum içinde	100,0%	100,0%	100,0%

Ki Kare:26,494; $p<,05$

Tablo 20 de görüleceği üzere katılımcıların Akıl Zeka Oyunları ile normal oyunlar arasındaki farka ilişkin tutumlarının akıl-zeka oyunlarını alıp almama değişkenine bağımlı olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Ki-Kare Testi sonuçlarına göre değişkenlerin arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmüştür. ($p<,05$).

Katılımcılardan akıl zeka oyunu almayanlar içinde akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan farklı olduğunu düşünen katılımcıların oranı %48,5 iken, özel eğitim alanlar içinden akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan farklı olduğu düşünen katılımcıların oranı ise %94,8'dir. Yani akıl zeka oyunu alanlar almayanlara göre akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan daha farklı olduğunu düşünme eğiliminde olduğu söylenebilir.

3.3. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde, araştırmaya katılan ebeveynlerin, görüşme formunda verdikleri yanıtlardan elde edilen bulgular ve bu bulguların yorumlarına yer verilmiştir.

A. Çocuğunuza ayırdığınız zamanı nasıl değerlendiriyorsunuz? (Neler yapıyorsunuz)

Sorusuna verilen yanıtların bir kısmı;

X Satranç, dama, saklambaç, taş kağıt makas, basketbol, futbol, çocuk dergilerinden çıkan oyunlar, akıl zeka oyunları, sözlü kelime ve tekerleme oyunlarının yanı sıra, parkta, sokakta da birlikte oyunlar oynuyoruz. Kimi zaman onun ürettiği oyunları da oynayarak vakit geçiriyoruz. Ayrıca kimi zaman kitaplardaki masalları okuyarak kimi zaman da karşılıklı kurmaca masallarımızı birbirimize anlatıyoruz.

X güreş, kovalamaca

X bazen aylarca görmüyorum. Çocuklarıma göre değişiyor

X birlikte maket yapıyoruz

X mehter marşı açıp kendimizi kaybediyoruz, coşuyoruz, parka gidiyoruz, camiye namaza gidiyoruz, atölyeleri ziyaret ediyoruz, top oynuyoruz, markete gidiyoruz, bisiklet biniyoruz, koşu yarışı yapıyoruz, araba yıkıyoruz

Y deney ve oyun oynuyoruz yap boz daha çok matematik sevdiği için matematik toplama çıkarma soruyorum

Y Dikkat gelişimi aktivite kitapları ile oynuyoruz. Hamur boyama sayılar renkler geometrik şekiller saklambaç yakalama

Y Özel olarak vakit ayırabiliyorsam. Onun beni yönlendirdiği şekilde oynuna dahil olurum yoksa tüm günümüz birlikte.

Y Balık deniz ati istakoz yengec tutup kavanozlara koyup besleme Kirpi takibi evde bakımı Tilki takibi besleme Keçi sağma besleme bakımı Evde civiciv ördek kubaga kus guvercin guinepig besleme Gök olaylarını meteor yağmurunu yüksek yerlerden izleme Dogada az bulunan ateş böceği gergedan bocegi orumcek kertenkele kelebek yakalama besleme Yelkenle açılma Piknik ve akıl ve zeka oyunları Bilsem tarzı IQ testleri (asis ve wnv)tarzı ve piyasadaki tüm kitaplarla ve İnternet ortamında bazı sitelere yıllık abonelik

Y Montessori felsefesi üzerinden etkinlikler yapıyoruz. Duyusal deneysel etkinlikler, kitap okuma saati, müzik, dans, ritim çalışmaları, yoga ve yine Montessori felsefesini baz alarak günlük yaşam beceri çalışmaları yapıyoruz. Bıçak, makas, tornavida

kullanımı, mendil katlama, ayakkabı mont giyme, sofrta hazırlama toplama vs

Y Özellikle ince motor becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler yapıyoruz. Sonrasında kitap inceleme, dikkat kartları vs.

Y Bol bol ödev yapıyoruz Almış olduğum brain setlerden test çözüyoruz. Satranç oynuyoruz. Q bitz küplerle oynuyoruz. Resim yapıyoruz. Parka gidiyoruz. Dondurma saati, meyve saati, çocuk kahvesi saati yapıp birlikte yemek masasında sohbet ortamı oluşturuyoruz.

Araştırma sorularından “5. Ebeveynlerin çocuklarına ayırdıkları zaman dilimini kullanmadaki farklılıkları nelerdir?” sorusuna yönelik cevaplar incelenmiştir. Örnek cevaplarda ebeveynlerin yanıtlarından en farklı ve standart olanlara yer verilmeye çalışılmıştır. Verilen yanıtların çoğunluğunda, oyun, evcilik, kitap ve hikaye okuma, park ve açık alan etkinlikleri, televizyon izleme, sohbet etme, legolar ve ev işlerini birlikte yapmak gibi uğraşlar bulunmuştur. Erkek ebeveynler, açık alan oyunları ve maket gibi oyunlara yönelirken, kadın ebeveynlerin evcilik ve ev sorumluluklarını birleştirebilecekleri alanlara ağırlık verdikleri görülmüştür. Ebeveynlerin görece daha az bir kısmı ise, farklı eğitim modellerini benimseyerek bu yönde planlama yaptıklarını belirtmişlerdir. Bazı farklılık ve ortak uğraşlar neticesinde, ebeveynlerin büyük çoğunluğunun oyun ile ilgili görüşlerinin olumlu yönde yansıdığı görülmüştür.

B. Akıl Zeka Oyunları hakkında görüşleriniz nelerdir? (Akıl zeka oyunları denildiğinde aklınıza neler geliyor?)

X çocuğu geliştiren oyunların hepsidir.

X daha küçük olduğu için bilmiyorum

X çocuğu zorlayan oyunlar geliyor

X Kutu oyunları, zeka geliştirici faaliyetler

X Satranç, dama

X solo test, mancala, pop it, monopoli, futbol şut oyunu

Y Beyin gelişimine yardımcı oyunlar

Y Doğru yaş seçimi ile beraber çocuğun ilgi ve isteği doğrultusunda gelişimini desteklediğini düşünüyorum.

Y Satranç, sudoku, renkli küpler, bulmaca, blok zeka oyunu, haydi anlat oyunu, kızma brader, pramit oyunu, abc bağlama, yıldız çin daması, puzzle vb.

Y Çocukların gelişimi için önemli diye düşünüyorum ama bizim için henüz erken

Y Dikkat ve görsel hafızayı dil gelişimini iyi yönde etkiliyor

Y Lego bir çok şey

Y Matematiksel konular

Y Eğlendikçe öğrenilen, öğrendikçe eğleniliyor. Çocuk açısından çok yönlü düşünebilme , oyuna bağlı veya bağımsız oyun üretebiliyorsun bu sebeple akıl zeka oyunlarının çocukların üzerinde etkisinin büyük olduğunu düşünüyorum .

Y Güzel oyunlar , büyük kızım okulda öğrenince kardeşlerinede öğretti

Araştırma sorularından “2. İstanbul ilinde yaşayan 3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarına yönelik görüşlerinde benzerlik ve farklılar var mıdır?” sorusuna istinaden veriler incelenmiştir. Verilen yanıtların geneline bakıldığında, akıl zeka oyunlarına yönelik önem atfedilen bakış açısı olduğu gözlemlenmiştir. Akıl zeka oyunlarının isim anlamı ile birlikte bilişsel alan gelişim basamakları akıllara gelirken, bilişsel gelişim dışında kalan sosyal ve duyuşsal gelişmeye neredeyse hiç değinilmemiştir. Erkek ebeveynler zihinsel gelişim olarak yaklaşırken, kadın ebeveynler kazanımları biraz daha detaylı aktarmışlardır. Genel olarak bakıldığında ise akıl zeka oyunları hakkında olumlu bir bakış açısı görülmüştür.

C. Akıl Zeka Oyunlarının etkilerini görmek için ihtiyaç duyulan zaman sizce ne kadardır?

Bu soruya verilen bazı yanıtlar;

X Zamansal kavramdan ziyade çocukta karşılığını görene kadar

X 2 saat

X 6 aylık bir süreden itibaren ebeveynlerin çocukları üzerindeki etkiyi görmelerinin mümkün olabileceğini düşünüyorum.

X İlkokul çağında kendini hissettirir

X 1-2 saat

- X 1 yıl
- Y bir oyunu öğrenmesi ne kadar oynadığına bağlı
- Y 1 yıl yeter mi
- Y Az ve sürekli olmalı
- Y ilk andan itibaren etkileri oluyor bebeklikten nasıl başlarsa ilgisini çekiyor
- Y 1 ay
- Y Uzun bir süre

“9. Akıl zeka oyunlarının kazanımlarının gerçekleşmesi için ihtiyaç duyulan zamana yönelik ailelerin algısı nasıldır?” Sorusuna istinaden çalışmanın sonucunda, katılımcıların verdiği yanıtların geneline bakılmış, değişken bir zaman beklentisi olduğu görülmüştür. Erkek ve Kadın ebeveynler arasında belirgin bir zaman anlayışı farkı görülmemiştir. Akıl zeka oyunlarının kazanımlarına ilişkin etki süresinin ebeveynlerce genel olarak öngörülemediği fark edilmiştir.

D. Sizce normal bir oyun ile akıl zeka oyunu oynatmak arasında fark var mıdır? Varsa neler olabilir?

- X Akıl oyunları daha hızlı etki sağlamakla birlikte normal oyunları da bilinçli bir şekilde oynanırsa belirgin fark olmayabilir
- X Vardır. Dikkat gelişimi ve problem çözme yeteneği katması.
- X fark vardır. oyun her türlü çocuk için kazanım sağlar ancak, akıl zeka oyunları bir temele dayandırılmıştır. sistem olduğu için kazanımda daha etkilidir.
- X yoktur
- X bence yoktur
- Y Vardır mesela çocukların top oynaması dansa zekasını geliştirecek oyunlar oynaması daha mantıklı
- Y Evet dikkat geliştirir
- Y Oyun oynamanın daha çok duygusal zekayı desteklediği düşünüyorum. Akıl zeka oyunları daha çok matematiksel zeka, düşünme becerisi gibi alanları destekliyor.

Y Beyini daha fazla çalıştırır.

Y Yok

Y Bu yaşlarda yoktur herhalde

Araştırma sorularından “10. Normal bir oyun ile akıl zeka oyunları arasında ebeveynlerin görüşünde bir fark var mıdır?” sorusuna istinaden veriler incelenmiştir. Yanıtların bazıları yukarıdaki gibidir. Yanıt veren 102 kişiden 14’ ü yani %13,72 si fark yoktur darken, 3 kişi ise fikri olmadığını belirtmiştir. Cinsiyete bağlı anlamlı bir fark oluşmadığı ise ki kare test sonucunda görülmüştür. Cevapların geneline bakıldığında akıl zeka oyunlarının, normal bir oyuna göre farklı sonuçlar oluşturacağı fikri hakimdir. Oluşan farklara yönelik algının olumlu yönde olduğu verilen yanıtlarda yer almıştır.

E. Daha önce hiç akıl zeka oyunu alıp oynattınız mı? Aldıysanız hangi oyunları tercih ettiniz?

X Aldım lüp seti aldım isim yanyis yazmış olabilirim kitaptan kaarsilartitips sayıları diziyordu arkasinenkli

X Skipitty, colors

X Almadım

X Sudoku - Zeka küpleri - Tangram

X Satranç

X Uno jenga küp Lego satranç 9 taş

Y hayır

Y jenga zip zip bardak hedef 5 pratik zeka 2

Y Reversi,satranç,koridor,buldum,hızlı bardaklar,kızma birader.

Y Brainstorm, Hacivat ve Karagöz Puzzle, Zet pull, Renkli Bardaklar, Dedektif

Y Aldık Santranç ve bil bakalım

Görüşme formunda verilen 102 cevaptan rastgele seçilen 11 cevap bu şekildedir. 24 kişi yani %23,52’lik kısım henüz hiç akıl zeka oyunu almadığını belirtmiştir. Özellikle

puzzle, jenga, satranç en çok tanışılan oyunlardan olmuştur. Verilen cevaplarda oyunların isimlerinden çok tarzı ifade edilmiştir.

F. Sizce Akıl zeka oyunları gelişimi destekler mi? Evetse desteklediği alanlar neler olabilir?

- X Destekler, görsel hafıza, dikkat, algoritma algısının gelişmesi
- X Evet, kendi yönelimlerini ve becerilerini ortaya koyabilir
- X Görsel zeka ve matematiksel zeka
- X Evet, kendi yönelimlerini ve becerilerini ortaya koyabilir
- X Zekası gelişir
- Y Yeni yetenekler edinmeyi sağlar Çözüm üretme ve çok yönlü düşünme yeteneğini geliştirir
- Y Evet.mantikli.dusunme,problem cozebilme.
- Y Destekledigini dusunuyorum zihni acan cabuk ogrenmeyi destekleyen yaraticilign arttigini dusunuyorum
- Y Evet dikkati geliştirdiği gibi bence sözel çıktıları da destekliyor
- Y Evet motor becerileri ve dikkat
- Y Evet, düşünme ve çözüm üretme konusunda faydalı olduğunu düşünüyorum.

Araştırma sorularından “7. Akıl zeka oyunlarının kazanımlarına yönelik, ailelerin farkındalığı var mıdır ?” sorusuna istinaden yanıtlar incelenmiştir. Rastgele seçilen cevap örneklerinde de görüldüğü üzere ebeveynler akıl zeka oyunlarının gelişim gösterdiği yönünde görüş bildirmişlerdir. Çekimser kalan ve olumsuz görüş bildiren ebeveynlerin toplamı ise sadece 4 kişi yani %3,9’dur. Bu soruda diğer(normal) oyunlara göre kazanımlardaki orandan daha yüksek bir olumlu görüş çıkmıştır.

G. Bildiğiniz akıl zeka oyunları hangileridir?

- X Sudoku - Zeka Küpleri - Tangram
- X Şu an aklıma gelmiyor ama zeka küpü ve strateji olan oyunlar

- X Satranç yapboz jenga
- X Go getter, tangram, renkli küpler, zet towers, hedef 5, katamino, satranç, mangala, super bardaklar,
- X 9 taş satranç dama Lego şekil oluşturmayı sağlayan türden oyunlar
- X tetris gibi olanlar var, ahşap parçalı olanlar var,
- Y tangram hedef 5 jenga
- Y Yukarıda yazdıklarım
- Y Akıllı diz İşlem matematik oyunu Bir masal uydur
- Y Aklında tut
- Y Bilgim yok.

Araştırma sorularından “8. Mevcutta var olan akıl zeka oyunlarının bilinirliği nasıldır?” sorusunda karşılık gelen bu yanıt incelenmiştir. Verilen cevaplar içerisinde seçilen örnekler ve tüm yanıtlar dikkate alındığında da bilinen oyunların var olanların çok az bir kısmından oluştuğu görülmektedir. En çok bilinen oyunlar arasında satranç, puzzle, ahşap bloklar, tangram, küpler, sudoku sayılabilir. Ailelerin akıl ve zeka oyunları olarak kutu oyunlarına yönelik bakış açısı daha baskın olup, kâğıt kalem ile oynanabilen akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi aktarımı sağlamadıkları görülmüştür.

H. Ele alınan sosyo - demografik değişkenlerle (Yaş, Medeni durum, Çalışma durumu, Mesleği, Eğitim durumu, Kaç çocuğu olduğu, Çocuk ya da çocukların yaşları.) değişkenler arasında farkıdalığa yönelik farklarlar

Görüşme Formunda yer alan bilgilerde medeni hal durumlarına göre belirgin derece farklı yaklaşımlar olmamıştır. Çalışma durumuna göre, akıl zeka oyunlarına yaklaşımda belirgin bir fark olmamasına karşın, katılımcılardan çalışmıyor seçeneğini seçen 34 kişinin tamamı kadın ebeveynidir. Akıl zeka oyunlarının fiyat değerlendirmesinde ise çalışanların %58’i pahalı dâken, çalışmayanların %56’sı pahalı bulmuştur. Fiyat algısında çalışma durumunun etkisi olmadığı gözlemlenmiştir. Eğitim durumuna göre bakıldığında ise, çocuklarına özel eğitim aldırma ya da çocukları için eğitim almada yaklaşım farkı gözlemlenirken, çocukları ile zaman geçirme ve oyun oynamada belirgin bir farklılık görülmemiştir. Çocuk sayısı ve yaşları değişkeninde ise, özellikle birden

fazla çocuęu olan ailelerde, 3-6 yař aralıęından daha büyük yařlarda çocuk varsa, akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi ve farkındalıęın arttıęı görölmüřtür.

I. Daha önce akıl zeka oyunları alan ve almayan ebeveynlerin fiyata yönelik algıları nasıldır?

Daha önce akıl zeka oyunları almıř olan ebeveynlerin fiyat algısı çoęunlukta pahalı olduęu yönündedir. Daha önce hię satın almayanların ise, alanlara göre pahalı bulma oranı daha fazladır.

J. Daha önce çocuęu ya da çocukları okul öncesi ya da özel eğitim alan ebeveynler ile bu deneyimleri yařamayan ebeveynler arasında görüş farklıları

Çalıřmaya katılan 102 ebeveynnden 57'si hem okul öncesi kurumlar ile hem de özel eğitim alanları ile deneyim elde ettięini iletmiřtir. Daha önce çocuęu ya da çocukları hię okul öncesi eğitimi almayan ebeveynlerin ise, 6 tanesinin çocuęu özel eğitim almıřtır. Okul öncesi kurum deneyimi ile özel eğitim seçimleri arasında olumlu bir yaklařım olduęu görölmüřtür. Aynı zamanda daha önce okul öncesi kurumlar ile temas etmiř ebeveynlerin akıl zeka oyunları yönünde daha olumlu yaklařımda oldukları görölmüřtür.

SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmada 3-6 yaş aralığında çocuğu olan ebeveynlerin akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi görüş ve farkındalıkları incelenmiştir. Bu bölümde elde edilen veriler ve bulgular ışığında araştırma sonuçları aktarılmış, daha önce yapılan çalışmalar ile karşılaştırmalar yapılarak, sonuç ve önerilerde bulunulmuştur.

Ebeveynlerin çalışma durumunun, akıl zeka oyunlarının fiyatına ilişkin görüşlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmüştür (Ki Kare: ,293; $p>,05$).

Akıl zeka oyunları satın alma durumunun fiyat algısı ile ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Ki Kare:18,25; $p<,05$). Daha önce akıl zeka oyunu satın almayanlar, fiyatları daha yüksek görme eğiliminde iken, satın alma yapanlar yapmayanlara göre fiyat algısında daha olumlu bakış açısına sahip olmuşlardır.

Akıl zeka oyunu alıp almama davranışı ile ebeveynlerin eğitim durumları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür.

Daha önce akıl zeka oyunları almış olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunları ile normal oyunlar arasında ki farka ilişkin görüşlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşturduğu görülmüştür. Akıl zeka oyunu alanlar, akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan daha farklı olduğunu düşünme eğiliminde oldukları söylenebilir.

Yeşil ve arkadaşlarının (2018) yaptığı bir çalışmada, ebeveynlerin yaşları ile çocuk sayılarının, çocuk eğitimi konusunda olumlu yönde ilişkide olduğu belirtilmiştir.

Yapılan bu çalışmada ise katılımcı grubuna yönelik olarak akıl zeka oyunları farkındalığı ile yaş bağlamında oluşan farklar çok az olup, sayı olarak anlamlı bir fark oluşturmamıştır. Çocuk sayısı ise yapılan çalışma ile benzer şekilde farkındalığa yönelik olumlu yönde ilişki göstermiştir.

Çocuk sayısı ve çocukların yaşları dikkate alındığında, özellikle 6 yaştan büyük ikinci bir çocuğa sahip olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarına yönelik farkındalıklarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonuç yine aynı çalışmada akıl zeka oyunlarının kazanımlarına yönelik sadece 3-6 yaş arası çocuğu olan bazı ebeveynlerin, akıl zeka oyunları için henüz erken olduğunu belirttikleri yanıtlar ile de tutarlı olmuştur.

Çalışma sonucunda beklenen cinsiyete bağlı bilgi, görüş ve farkındalık farklılığı

beklenen düzeyde çıkmamış olup, ebeveynlik düzeyinde benzerlik ve farklılık göstermiştir.

Ebeveynlerin cinsiyetlerine göre, bildikleri ya da aldıkları akıl zeka oyunlarına bakıldığında, erkek olan ebeveynlerin strateji oyunlarına yönelik farkındalığının diğer akıl zeka oyun türlerine göre daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. En çok bilinen oyunun ise satranç olduğu görülmüştür. Kadın olan ebeveynlerin ise daha çok dikkat geliştiren oyunlara yönelik bilgi ve farkındalıklarının olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Akıl zeka oyunları hakkında genel farkındalık düzeyi diğer ebeveynlere göre daha az olan ebeveynlerin, akıl zeka oyunlarını herhangi bir oyundan farklı görmedikleri ve satış amaçlı oldukları yönünde görüş bildirdikleri gözlemlenmiştir.

Daha önce çocuğunun gelişimine yönelik eğitim almış ebeveynlerin oranı %30 olup bu rakam çalışmanın başında beklenilenden çok daha yüksektir. Çocuk gelişimi için alınacak eğitimlerin, ebeveynlik farkındalıklarına yönelik olumlu sonuçlar verdiği görülmüştür. Katılımcılardan özel eğitim almayanlar içinde akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan farklı olduğunu düşünen katılımcıların oranı %77,5'iken, özel eğitim alanlar içinden akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan farklı olduğu düşünen katılımcıların oranı ise %96,8'dir. Yani özel eğitim alanlar almayanlara göre akıl zeka oyunlarının diğer oyunlardan daha farklı olduğunu düşünme eğiliminde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Akıl zeka oyunlarının kazanımlarına yönelik duyuşsal ve sosyal farklılıklara değinen az sayıda ki katılımcı, daha önce çocuğunun gelişimine yönelik eğitim alan bu ebeveyn grubundan çıkmıştır.

Çocuğu ya da çocukları herhangi bir alanda özel eğitim alan ebeveynlerin neredeyse bütününe yakının akıl zeka oyunlarına yönelik bilgi, görüş ve farkındalıklarının olumlu yönde ve almayanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ebeveynler tarafınadan en çok bilinen akıl zeka oyunlarının satranç, jenga, küpler, eşleştirme ve tangram gibi oyular olduğu gözlemlenmiştir. Mevcutta bulunan akıl zeka oyunlarına bakıldığında ise, akıl zeka oyunlarının çeşitlerinin çok az bir kısmının ebeveynler tarafından bilindiğı sonucuna ulaşılmıştır.

Daha önce ebeveynlere yönelik bu alanda yapılan çalışmalar sınırlı olup, üstün potansiyelli çocukların velilerinden altı veli ile yapılan çalışmada, verilen eğitim sonrası olumlu geri bildirimler alınmış olup (Alkan ve Mertol, 2017), eğitim verilmeksizin

yapılan bu araştırma ile sonuçları tutarlı olmuştur.

Okul öncesi çocukları için ailelerinin oyuna bakışının araştırıldığı bir çalışmada ailelerin oyunu önemli bir uğraş olarak gördükleri sonucuna varılmıştı (Filiz ve diğerleri, 2020). Bu çalışmada da ailelerin oyuna ve çocukların gelişimine verdikleri önem görülmüştür. Görece daha yeni bir kavram olan akıl zeka oyunlarının ise faydası olduğuna yönelik görüşler olumlu yönde iletilmiş, ancak faydanın sahip olduğu geniş alana ilişkin yeterli farkındalığın olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Özellikle bilişsel alanda ki faydalar daha görünürken, davranış, sosyal ve duyuşsal düzeydeki gelişim alanlarına çok az değinilmiştir. Oysa ki, özellikle Covid 19 pandemi süreci ile birlikte çocukların hareket alanı sınırlanmış, ekran kullanımı artmış ve sonucunda davranış bozuklukları ve saldırganlık düzeyleri artmıştır (Biçer Küçük ve İlhan, 2020). 200 çocuk üzerinde yapılan çalışmalar göstermiştir ki, haftada 2 saatten, 8 hafta boyunca oynatılan akıl zeka oyunları saldırganlık düzeyinin düşürülmesine önemli katkıda bulunmuştur (Gençay ve diğerleri, 2019). Ebeveynlerin bu alana yönelik faydaları bilmesi sürece yönelik olumsuz durumların azaltılabilmesi adına oldukça önemlidir.

Elde edilen verilerdeki bir önemli çıkarım ise, akıl zeka oyunlarının etki edeceği süreye yönelik görüşlerdir. Üç-altı ay, bir yıl, bir kaç hafta ya da saat gibi zaman dilimleri katılımcılar tarafından paylaşılmıştır. Etkilerin elde edilmesine yönelik ihtiyaç duyulan zamana ilişkin görüşlerin, çalışmalarla gösterilen etki sürelerinden çok daha uzun olduğu sonucuna varılmıştır.

Haftada iki gün birer saat oynatılan akıl zeka oyunlarının sadece iki ay gibi kısa bir sürede artı 13'e kadar zeka puanı artışı yaptığı Silvia Bunge tarafından yapılan çalışma ile ortaya konmuştur.

Ebeveynlerin zaman algısı oyun seçimi yönünden etkili olabildiğinden, bu alandaki bilginin farkında olunması, akıl zeka oyunlarının uygulanabilirliği açısından önemlidir. Çalışmada elde ettiğimiz verilerden de görüldüğü üzere, ebeveynlerin yaklaşık 2 kişiden biri çocuğuna bir saat ya da daha az zaman ayırabilmektedir.

Olumsuz maliyet algısının, oyun satın almış ve almamış kişilerde yakın yüzdelik oranlarda seyretmesi genel algının olumsuz olduğu sonucunu doğurmuştur. Katılımcılardan akıl zeka oyunu almayanlar içinde akıl zeka oyunlarının fiyatını yüksek görenler daha önce akıl zeka oyunu almayanlar içinde %64 iken, akıl zeka oyunlarını

alanlar içinde ise %53,2'dir. Akıl zeka oyununu daha önce satın almayanların, fiyatları daha yüksek görme eğiliminde oldukları gözlemlenmiştir. Akıl zeka oyunlarının hazırlanması değil, kutu oyunu olarak satın alınması gerektiği algısı ile bu yaklaşım tutarlılık göstermiştir.

Okul öncesi oynatılabilecek akıl zeka oyunlarına ilişkin bilgi sınırlı olup, bilinen oyun çeşitlerinin oldukça az olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Genel olarak kutu oyunları olarak algılanan akıl zeka oyunlarının, kağıt kalem ve benzeri materyalleri ile oynanabilen oyunlarına verilen bir örneğe cevaplarda rastlanmamıştır. Kutu oyunu olarak algılanmasına rağmen özellikle 3-6 yaş arası oynatılabilecek akıl zeka oyunlarının çeşitlerine ve isimlerine yönelik bilgilerin de oldukça sınırlı olduğu görülmüştür.

Okul öncesi eğitim ile tanışmış ebeveynlerin hem oyun hem de kazanım bilgisi, okul öncesi eğitim almamış ebeveynlere oranla daha yüksek bulunmuştur. Okul öncesi eğitimin çocuk ve ebeveyn bazında, akıl zeka oyunlarının farkındalığına yönelik olumlu katkılar sağladığı görülmüştür. Kazanımlara yönelik genel bilginin bilişsel gelişim alanında olduğu saptanmıştır. Ancak okul öncesi eğitimi ile tanışmış olma ile Akıl Zeka oyunları satın alma davranışları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşmamıştır.

Okul öncesi öğretmenlerine yönelik yapılan çalışmada, öğretmenlerin bilişsel gelişim anlamında katkıları bildikleri ancak bu alanda eğitime ihtiyaç duydukları sonucu (Ayaz, 14. Ulusal Okul Öncesi Kongresi) ile, bu araştırmada çıkan sonuçlar birbirini desteklemektedir.

Bilişsel gelişimin oyun temelli bir program ile nasıl etkilendiği ve kalıcılığını ölçen bir çalışmada, 5-6 yaş grubunda olan yirmi iki çocuk ile yapılan çalışmada, deney grubunda bulunan 22 çocuğa göre zeka puanlarında +14 puana kadar artış, bilişsel becerilerinin gelişimi ve gelişimin kalıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Türkoğlu, 2016).

Erken çocukluk döneminde gelişimin önemi, gelişimde oyunun etkisine ve akıl zeka oyunlarının kazanımlarına yönelik yapılmış çalışmalardan ulaşılan sonuçlar üzerinden, ebeveynlerin bu dönemde gösterecekleri doğru yaklaşımların, çocukların gelişimi üzerinde oluşturacağı etkinin önemi görülmektedir.

Akıl ve zeka oyunları, ebeveynlerin çocuklarının gelişimlerine yönelik bilgi ve becerileri hakkında farkındalık sağlaması adına önemlidir. Ebeveynlerin sadece temeli hazırlanmış bir oyun ile çocuklarının gelişimlerini desteklemeleri mümkündür. Alana

yönelik elde edilecek farkındalıkla, haftada iki saat ile gelişim desteği sağlanırken, çocuk ve ebeveynin birlikte eğlenceli ve kazanımlı zaman geçirmesinde mümkün olmaktadır.

Annelerin ve babaların ortak amaçları çocuklarını hayata hazırlamak ve çocuğu gelceğinde güçlü, istekli, başarı ve anlam içeren bir hayata hazırlamaktır. “İyi” olan, ailedeki her bireyin ulaşabileceğinin en üst ve iyisi şeklinde gelişebilmesidir. Bunun için gerekli olan gereksinimlerden biri de akıldır. Düşünebilme, öğrendiklerini sorgulayabilme, öğrendiklerini eşleştirme ve bir araya getirebilme, keşfetme gibi beceriler aklın gereksinimleri için olmasa olmazdır (Cüceloğlu, 2016).

Alana yönelik çalışmaların arttırılması ve demografik özelliklere göre daha geniş bir kitleye ulaşılması, ebeveynler hakkında daha fazla görüş ve bilgi almak adına önemlidir.

ÖNERİLER

Araştırma bulgularına göre Akıl ve Zeka Oyunlarına yönelik ebeveynlerin bilgi, görüş ve farkındalıkları değerlendirilmiş ve sonrasında yapılacak yeni araştırmalar için öneriler sunulmuştur. Bu alanda:

- Pandemi nedeniyle nicel olarak gerçekleştirilemeyen araştırmanın, hem nitel hem de nicel olarak farklı çalışmalar ve daha geniş örneklem gruplarında araştırılması önerilebilir.
- Araştırma 3-6 yaş çocuğu olan İstanbul ilinde yaşayan ebeveynler ile gerçekleştirilmiştir. Daha geniş bir örneklem ile araştırma yapılması, sosyo-demografik özelliklere göre oluşabilecek farklılaşmayı görmek adına etkili olacaktır.
- Bulgular sonucu ebeveynlerin alana yönelik olumlu bakış açıları, nitel araştırma yöntemleri ile daha geniş bilgiler içerebilir.
- Ebeveynler ile yapılacak kısa eğitimler ile alana yönelik farkındalıklarında oluşan değişkenlerin, çocukların üzerinde yarattığı etkilerle birlikte araştırılması önerilir.
- Eğitim müfredatında ortaokul düzeyinde seçmeli ders olan akıl zeka oyunlarının, okul öncesi dönemden itibaren ders olarak verilmesinin etkisi araştırılarak, elde edilen bulguların işlevsel uygulamalarla değerlendirilmesi önerilebilir.
- Ebeveynlerin bilgi düzeyinin arttırılabilmesi için uygulamalı akıl zeka oyunları eğitimleri hazırlanması önerilir.
- Kadın ve Aile Kültür Sanat Merkezlerinde, ebeveynlere yönelik bilgilendirme seminerleri düzenlemesi önerilir.
- Sosyal ve Duyuşsal desteğe ihtiyacı olan çocukların ebeveynleri ile birlikte katılabilecekleri atöleyer düzenlenmesi ve nitel ve nicel araştırma yöntemleri ile bulguların değerlendirilmesi önerilir.
- Ebeveynlere yönelik yapılan çalışmalar oldukça sınırlıdır. Bu alanda yeni çalışmalar yapılarak ebeveynlerin görüşlerine ilişkin daha detaylı bilgiler elde edilmesi önerilir.

- Yapılacak yeni alıřmalarda, daha geniř demografik zelliklere sahip katılımcılarla yeni alıřmalar yapılması, eęitim, meslek ve yař dzeylerinin farkındalık zerinde etkisine ynelik alıřmalar yapılması nerilir.



KAYNAKÇA

- Adalar, H. ve İ. Yüksel (2017). Sosyal Bilgiler, Fen Bilimleri Ve Diğer Branş Öğretmenlerinin Görüşleri Açısından Zekâ Oyunları Öğretim Programı. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 12/28, p. 1-24
- Ağrasoy, M. (2003). 4-5 Yaş Çocuklarının Zihinsel Gelişimlerinin Değerlendirilmesinde Renkli Raven Progressive Matrislerinin Kullanılması. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul : İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Akandere, M. (2013). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayın
- Akay, K. (2017). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarına Verilen Satranç Eğitiminin Bilişsel Ve Sosyal Davranışa Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe Eğitim Anabilim Dalı.
- Akkoyunlu, B. (2007). *Anne Baba Öğretmen Kaynak Kitabı*. Ankara: Asil Yayınları.
- Aksoy, A.B. ve H.D. Çiftçi (2019). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Ankara: Pegem Akademi.
- Alkan, A. ve H. Mertol (2017). Üstün Yetenekli Öğrenci Velilerinin Akıl Zekâ Oyunları ile İlgili Düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-62.
- And, M. (2007). *Oyun ve Bugü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Aral, N., A. Kandır ve M. Can Yaşar (2000). *Okul Öncesi Eğitim 2*. İstanbul: Yapa Yayınları.
- Ashiabi, G.S. (2007). Play In Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance And The Teachers Role In Play. *Early Childhood Education Journal*, 35 (2), 199-207.
- Aşuluk, Y. (2020). *Zekâ Oyunlarının İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersinde Okuduğunu Anlama Becerisine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Temel Eğitim Ana Bilim Dalı.
- Auzef, (2020). *Psikolojiye Giriş 2*. https://cdn-acikogretim.istanbul.edu.tr/auzefcontent/20_21_Bahar/psikolojiye_giris_2/3/index.html.
- Ay Yalçınkaya, A.E. ve T. Yalçınkaya (2016). Küreselleşme sürecinde akıl oyunları. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 9, 43., Nisan.
- Ayaz, C. 14. *Ulusal Okul Öncesi Öğretmenliği Öğrenci Kongresi*. Özet Kitapçığı.

- Aydın, B., M. Akbağ, M. Ağır, S. Tuzcuoğlu, ve L. Yayıcı (2020). *Eğitim Psikolojisi. Gelişim ve Öğrenme*. Ankara: Nobel Yayın.
- Bacanlı, H. (2002). *Gelişim Ve Öğrenme*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Best, J.B. (1990). Knowledge Acquisition And Strategic Action İn “Mastermind” Problems. *Memory & Cognition*, 18, 54–64.
- Biçer Küçük B. ve M.N. İlhan (2020). Covid-19’un Çocukların Sağlığı Üzerine Etkisi. *Gazi Sağlık Bilimleri Dergisi 2020, Özel Sayı: 103-111*.
- Bolat, Y.E. ve D.E. Sığırtmacı (2006). Sayı Ve İşlem Kavramı Kazanımında Müzikli Oyunların Etkisi. *Ege Eğitim Dergisi*, (7).
- Bottino, R. M., M. Ott ve M. Tavella (2013). Investigating The Relationship Between School Performance And The Abilities To Play Mind Games, In European Conference On Games Based Learning. *Academic Conferences International Limited*. 62-71.
- Brewer, J.A. (2001). *Introduction To Early Childhood Education*. Allyn ve Bacon
- Bulut Sarıcı, S. ve M. Sarıkaya (2018). Bizim Mecmua’da Akıl Oyunları. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 7/1, 568-591.
- Bunge, S. <http://bungelab.berkeley.edu/silvia-bunge/> Erişim: 18.03.2021
- Coşkun, T. (2019). *Kuş Bakışı Zeka*. İstanbul: İnsan ve Hayat Kitaplığı
- Crawford, K. (1996). Vygotskian Approaches To Human Development İn The Information Era. *Educational Studies İn Mathematics*.31, 43-62.
- Cüceloğlu, D. (2016). *Geliştiren Anne Baba*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çoban, B. ve E. Nacar (2006). *İlköğretim I. Kademedede Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Çoban, B. Ve E. Nacar (2008). *Beden Eğitimi Öğretmenleri, Stajyer Öğrenciler, Sınıf Öğretmenleri ve Öğretim Elemanları İçin İlköğretim I. Kademe Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Davey, Lynn. (2009). The Application Of Case Study Evaluations. (Çev: Tuba Gökçek). *Elementary Education Online*, 8(2), 1-3.
- Demirel, T. (2015). *Zekâ Oyunlarının Türkçe Ve Matematik Derslerinde Kullanılmasının Ortaokul Öğrencileri Üzerindeki Bilişsel Ve Duyuşsal Etkilerinin Değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış doktora tezi). Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Devecioğlu, Y. ve Z. Karadağ (2014). Amaç, Beklenti Ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Dönmez, N. B. (1992). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Erdoğan, A., A. Çevirgen Eryılmaz, M. Atasay (2017). Oyunlar ve Matematik Öğretimi: Stratejik Zekâ Oyunlarının Sınıflandırılması. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 2017 10. Özel Sayı 2.
- Filiz, B.S., A. Ergel, E. Ada ve M. Efe (2020). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarının Ebeveynlerinin Çocuk Oyunlarına Yönelik Görüşleri*. Erişim: 25.04.2021 <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2020.4008>.
- Frost, J. L., S.C. Wortham ve S. Reifel (2008). *Play and Child Development*. (3rd Ed.). Upper Saddle River NJ: Pearson Merrill/Prentice-Hall.
- Gassio, R., R. Artuch, M.A. Vilaseca, E. Fusté, C. Boix, A. Sana ve J. Campistol (2005). Cognitive Functions İn Classic Phenylketoburia And Mild Hyperphenylalaninaemia. *Devolopmental Medicine & Child Neurology*, 47, 443-448.
- Gençay, A.Ö., E. Gençay, Y.Gür, E. Gür, ve M. Tan (2019). Zeka Oyunlarının 12-15 Yaş Aralığındaki Çocukların Saldırganlık Davranışlarına Etkisi. *Spor Eğitim Dergisi*, 3,1, 36-43.
- Genişyürek, C. (2021). *Zeka Oyunlarının 5-6 Yaş Çocuklarının Dil Gelişimine Etkisinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Bursa: Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Gerring, J.R. ve G.P. Zimbardo (2018). *Pisikoloji ve Yaşam*. Psikolojiye Giriş. Ankara: Pearson.
- Gövsal, İ. A. (1998). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Hayat Yayınları.
- Güneş, D. ve E. Yünkül (2021). Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 3(5), 804-829.
- Hendrick, J., ve P. Weissman (2006). *The Whole Child. Developmental Education For The Early Years. (Eighth Edition)*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Henniger, M.L. (1999). *Teaching Young Children*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.
- Hoekstra, R.A., M. Bartels, ve D.I. Boomsma (2007). Longitudinal Genetic Study Of Verbal And Nonverbal IQ From Eraly Childhoodto Young Adulthood. *Learning And İndivudual Differences*, 17, 97-114.

Howard Jones, P. A. (2009). Neuroscience, Learning And Technology . *Deep Learning Project*. Report for 14-19.

https://akademik.adu.edu.tr/ad/egitim/mat/webfolders/ZekaOyunlarOgr_5-8_2016.pdf
erişim: 24.04.2017

Hurwitz, SC. (2003). To Be Successful-Let Them Play!, *Childhood Education*, 79(2): 101-102.

Isenberg, J.P. ve M.R. Jolongo (2006). *Creative Thinking And Arts-Based Learning*. New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall.

James, M. (2017). *DSM-5'i Kolaylaştıran, "Klinisyenler İçin Tanı Rehberi"*. Ankara: Nobel Yayın Evi.

Johnson, J. E., J.F. Christie ve T.D. Yawkey (1987). *Play and Early Childhood Development*. Glenview, IL: Scott, Foresman & Company.

Kartal, H. (2005). *Erken Çocukluk Eğitim Programlarından Anne-Çocuk Eğitim Programı'nın 6 Yaş Grubundaki Çocukların Bilişsel Gelişimlerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kılıç, D.S. (2007). *9, 10, 11 Yaşındaki Çocukların Zihinsel Gelişim Ve Benlik Saygısına Ailenin Sosyo-Ekonomik Düzeyinin Etkisi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi)*. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kula, S.S. (2019). Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerine Yansımaları: Bir Eylem Araştırması. *MİLLÎ EĞİTİM*, 49 , 225, (253-282).

Leland, B.A. ve S.C. Fisher (2006). *Play Therapy*. The Guilford Press.

Marangoz, D., ve Z. Demirtaş (2017). Mekanik Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerine Etkisi. *Journal of International Social Research*, 10(53), 612-621.

Mayesky, M. (2006). *Creative Activities Four Young Children*. Thomson Delmar Learning.

Melekoğlu, M.A. ve U. Sak (2020). *Öğrenme Güçlüğü ve Özel Yetenek*. Ankara: Pegem Akademi.

Mengütay, S. (1997). Okul Öncesi ve İlkokullarda Hareket Gelişimi ve Spor. *Türkiye Jimnastik Federasyonu Eğitim Komitesi Yayını*, No:1,7.

Milli Eğitim Bakanlığı (2013). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi (5, 6, 7, 8. sınıflar) öğretim programı*. Devlet Kitapları Müdürlüğü Basım Evi.

Moursund, D. G. (2006). Introduction To Using Games In Education: A Guide For Teachers And Parents. <http://uoregon.edu/~moursund/Books/Games/games.html> adresinden 12 Nisan 2021 tarihinde erişilmiştir.

- Onur, B., ve N. Güney (2004). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Ott, M., ve F. Pozzi (2012). Digital Games As Creativity Enablers For Children. *Behaviour ve Information Technology*, 31 (10), 1011-1019.
- Ömerlioğlu, E., A. Kandır, Ö. Ersoy, T.F. Şahin ve A. Turla (2016). *Okul Öncesi Eğitimde Drama. Teoriden Uygulamaya*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Özgüven, İ.E. (1994). *Psikolojik Testler*. Ankara: Yeni Doğu Matbaası
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Plomin, R. ve S.A. Petrill (1997). Genetichs and intelligence: What’s new?, *Intelligence*, 24, 53-77.
- Ramos, F.V. ve H. Gardner (1997). *Handbook of gifted education*. 2., 349-359. Allyn Bacon.
- Renzulli, J.S. (2005). *A Developmental Model For Promoting Creative Productivity. Conseption Of Giftedness* 2. , 246-279. Cambridge University Press.
- Sadıkoğlu, A. (2017). *Zeka Ve Akıl Oyunları Dersinin Değerler Eğitimindeki Rolünün Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Marmara Üniversitesi Eğitim Yönetimi ve Denetimi.
- Saldamlı, A. (2013). *Bilimsel Araştırma ve Sunum Teknikleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Saracho, O.N. ve B. Spodek (1998). *Historical Overview Of Theories Of Play*. State University of Newyork Press.
- Saraçoğlu, M. ve C. Duran (2009). Yeniliğin Yaratıcılıkla Olan İlişkisi ve Yeniliği Geliştirme Süreci. *Celal Bayar Üniversitesi Yönetim ve Ekonomi Dergisi*, 16,1.
- Schalock, R.L., R.A. Luckaason ve K.A. Shogren (2007). The Renaimingof Mental Retardation: Understanding The Change Tothr Term Intellectual Disability. *Intellectual and Devolopmental Disabilities*, 45, 116-124.
- Seefeldt, C. ve N. Barbour (1994). *Early Childhood Education*. Macmillan Publishing Company.
- Senemoğlu, N. (2007). *Gelişim Öğrenme Ve Öğretim (Kuramdan Uygulamaya)*. Ankara: Gönül Yayınevi.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Yayılacık Matbaası.

- Sheridan, M.D. (2005). *Play In Early Childhood From Birth To Six Years*. Routledge.
- Shofan, F. (2014). Tangramgame Activities, Helpingthestudentsdiffuculty In Understandingtheconcept Of Areaconservationpapertitle. *Proceeding of International Conferan MathematicsandSciences*, 453-460.
- Silverman, L.K. (1998). Devopmental Stages Of Giftedness: Infancy Through Adulthood. *Excellence In Education: Gifted An Talented Learns* (180-191). Love Publishing.
- Smith, P.K., H. Cowie ve M. Blades (2004). *Understanding Childiren's Development*. Blackwell Publishing.
- Subban, P. (2006). Differentiated Instruction: A Research Basis. *International Education Journal*, 7(7), 935-947.
- Stagnitti, K. (2004). Understanding Play: The Implications For Play Assessment. *Australian Occupational Therapy Journal*, 51, 1, 3-12.
- Stanley, P.S. (2003). Security of Attachment and Symbolic Play: A Correlation Analysis of 3 to 5 Year Old Children. *Unpublished Dissertation, California School of Professional Psychology, USA*.
- Sternberg, R.J. (2006). *The Rainbow Project: Enhancing The Sat Through Assesment Of Analytical Practical And Creative Skills*. Intellegence, 34, 321-350.
- TTKB, (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı. *MEB*, 118.
- Tuğrul, B. (2013). *Çocukta Oyun Bilgisi*. Ankara: Alan Bilgisi Yayınları.
- Türkoğlu, B., N. Çeliköz ve M. Uslu (2013). 3-6 Yaş Aralığında Çocuğu Olan Babaların Nitelikli Zaman Algılarına Dair Görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2 (2), 54-71.
- Türkoğlu, B. (2016). *Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının 60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi*. Doktora Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Von-Karolyi, C., V. Ramos-Ford, ve H. Gardner (2003). *A Perpective On Giftedness, Handbook Of Gifted Education*, 3. 100-113.
- Wechsler, D. (1997). *Manual Fort The Wechsler Adult Inttelligence Scale-3*. San Antonio.
- Wellhousen, K. ve J. Kieff (2001). *Constructivist Approach To Block Play In Early Childhood*. Delmar Thomson Learning.
- Yapıcı, M. ve F.B. Ulu (2010). İlköğretim 1. Sınıf Öğretmenlerinin Okul Öncesi Öğretmenlerinden Beklentileri. *Kuramsal Eğitimbilim*, 3 (1), 43-55.

- Yeşil, R., E. Şahan ve M. Aslandere (2018). Ebeveynin Çocuk Eğitimi Konusundaki Yeterliklerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(3), 1828-1829.
- Yıldırım, A. ve H. Şimşek (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, R. ve P. Perihanoğlu (2004). Okul Öncesi Eğitimde Araç-Gereç Bulunma Düzeyi İle Öğrencilerin Gelişim Düzeyleri Arasındaki İlişki. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Elektronik Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1 (2).
- Yıldız, V. (1997). “Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Kullanılması.” Nasıl Eğitim Sistemi: *Güncel Uygulamalar ve Geleceğe İlişkin Öneriler Eğitim Sempozyumu*. İzmir: D.E.Ü. Sabancı Kültür Sarayı, 549–554.
- Yılmaz, Ş., ve N.Y. İkikardeş (2020). Ortaokul Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersine Dair Görüşleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 14(1), 528-576.

EKLER

EK 1.

Değerli Katılımcı,

Niğantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji bölümü bünyesinde yürütmekte olduğum tez çalışmam için, 3-6 yaş arası çocuğu/çocukları olan, İstanbul ilinde ikamet eden ebeveynlerin fikir ve görüşlerine ihtiyaç duymaktayım. Bu çalışmaya sağlayacağınız katkılar ile erken çocukluk döneminde akıl zeka oyunlarına yönelik, siz değerli ebeveynlerin görüşlerini öğrenebilecek ve bu yönde çalışmalar hazırlayabileceğiz. Kişisel olarak bilgileriniz gizli kalacak ve aktardığınız görüşler sadece bilimsel çalışma amaçlı değerlendirilecektir. Cevaplarınızı samimi bir şekilde vermeniz, araştırmanın geçerliliği açısından oldukça önemlidir. İşbirliğiniz için her birinize teşekkür ederim.

Kişisel Bilgi Formu

1. Yaşadığınız Şehir

- ☐ İstanbul
☐ Diğer

2. Cinsiyet

- ☐ Kadın
☐ Erkek

3. -Yaşınız

- ☐ 18-24 ☐ 25-30 ☐ 31-35 ☐ 36-40 ☐ 41-50 ☐ 50 ve üzeri

4. Medeni Durumunuz

- ☐ Evli
☐ Bekar

5. Çalışma Durumunuz

- ☐ Çalışıyor
☐ Çalışmıyor
☐ Emekli

6. Mesleğiniz

....

7. Eğitim Durumunuz

- ☐ İlkokul Mezun
☐ Ortaokul Mezun
☐ Lise Mezun
☐ Üniversite Mezun
☐ Yüksek Lisans
☐ Doktora ve üzeri

8. Kaç çocuğunuz var?

- ☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ 5 ve üzeri

9. Çocuğunuzun veya çocuklarınızın yaşları

- ☐ 0-2
☐ 3-6
☐ 7-9
☐ 10-15
☐ 16-20
☐ 20 ve üzeri

10. Çocuğunuz ya da çocuklarınız okul öncesi eğitim aldılar mı?
() Evet
() Hayır
11. Çocuğunuza gün içerisinde ne kadar zaman ayırabiliyorsunuz? *
() 1 saatten az
() 1 saat
() 2 saat
() 3 saat ve üzeri
12. Çocuğunuza ayırdığınız zamanı nasıl değerlendiriyorsunuz? (Neler yapıyorsunuz)
....
13. Çocuğunuzun gelişimi için hiç eğitim aldınız mı? *
() Evet
() Hayır
14. Çocuğunuz hiç özel eğitim aldı mı? Aldıysa hangi alanda?
...
15. Akıl Zeka Oyunları hakkında görüşleriniz nelerdir? (Akıl zeka oyunları denildiğinde aklınıza neler geliyor?)
....
16. Akıl Zeka Oyunlarının etkilerini görmek için ihtiyaç duyulan zaman sizce ne kadar dur?
...
17. Akıl Zeka Oyunlarının satın alma maliyetleri hakkında ne düşünüyorsunuz?
() Fiyatlar Uygun
() Fiyatlar Normal
() Fiyatlar Pahalı
() Fikrim Yok
18. Akıl Zeka Oyunlarının satın alma maliyetleri hakkında ne düşünüyorsunuz?
....
19. Daha önce hiç akıl zeka oyunu alıp oynattınız mı? Aldıysanız hangi oyunları tercih ettiniz?
....
20. Sizce Akıl zeka oyunları gelişimi destekler mi? Evetse desteklediği alanlar neler olabilir?
...
21. Bildiğiniz akıl zeka oyunları hangileridir?