



T.C.

DİCLE ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI

SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

**BİLSEM'E DEVAM EDEN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN AKIL VE
ZEKÂ OYUNLARINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ: BİR TEMEL NİTEL
ARAŞTIRMA ÇALIŞMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ömer ÇOKER

Diyarbakır, 2023



T.C.

DİCLE ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI

SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

**BİLSEM'E DEVAM EDEN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN AKIL VE
ZEKÂ OYUNLARINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ: BİR TEMEL NİTEL
ARAŞTIRMA ÇALIŞMASI**

HAZIRLAYAN

Ömer ÇOKER

TEZ DANIŞMANI

Doç. Dr. Fatih YILMAZ

Diyarbakır, 2023

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE
DİYARBAKIR

Bu çalışma jürimiz tarafından Temel Eğitim Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS
tezi olarak kabul edilmiştir. 09 / 06 / 2023

Jüri Üyesinin			
	<u>Ünvanı</u>	<u>Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Başkan	: Doç. Dr.	Muhammet ÖZDEN	
Tez Danışmanı	: Doç. Dr.	Fatih YILMAZ	
Üye	: Doç. Dr.	Ferat YILMAZ	

Tez Savunma Tarihi: 09 /06 / 2023

Onay

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

..... /..... / 2023

Prof. Dr. Bahar BURTAN DOĞAN
ENSTİTÜ MÜDÜRÜ
(MÜHÜR)

BİLDİRİM

Tezimin içerdiki yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ediyorum.

Ömer ÇOKER

.../06/2023

ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimim boyunca çalışmalarda bana rehberlik eden, bilgi birikimi ve tecrübeleriyle sürekli gelişimime katkıda bulunan, yorulup pes edecek gibi olduğumda beni başaracağıma ikna eden, öğrencisi olmaktan büyük keyif aldığım değerli danışmanım Doç. Dr. Fatih YILMAZ'a tez sürecindeki katkılarından dolayı teşekkür eder ve saygılarımı sunarım.

Yüksek lisans ders dönemi sürecinde öğrencisi olmaktan büyük keyif aldığım, dönütleri ve fikirleriyle ufkumu genişleten ayrıca tez savunmamda jüri üyeliği yapan değerli hocam Doç. Dr. Ferat YILMAZ'a, tez savunmamda jüri başkanlığı yapan Doç. Dr. Muhammet ÖZDEN'e ve diğer tüm hocalarıma katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Tez sürecindeki sonsuz destekleri için Doç. Dr. Ramazan TARİK ve ailesine teşekkür ederim.

Yüksek lisans döneminde tanıdığım birçok çalışmayı ortak olarak yürüttüğümüz, görüşlerine ve fikirlerine güvendiğim ekip arkadaşım Berfin YILMAZ'a teşekkür ederim.

Yüksek lisans tezime katkılarından dolayı Bitlis BİLSEM'de (Bilim ve Sanat Eğitim Merkezi) görev yapmakta olan idareci ve öğretmenlere, desteklerini esirgemeyen Şehit Mahir Ayabak İlkokulu idareci ve öğretmenlerine teşekkür ederim.

Beni büyüten, yetiştiren, her daim yanımda olan ve bu günlere gelmemde büyük fedakârlıklar gösteren annem Cennet ÇOKER'e ve babam Mustafa ÇOKER'e sonsuz teşekkür ederim.

Tez yazım sürecinde sabırla çalışmam için büyük özveri gösteren, her türlü maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen, çalışma süresince tüm zorlukları benimle göğüsleyen ve hayatımın her evresinde bana destek olan Değerli eşim Medine Çoker'e ve çalışma sürelerimde sürekli olarak ihmal ettiğim, "Baba kalk, baba kalk" diyerek sürekli beni masanın başından kaldırmaya çalışan çok kıymetli, biricik oğlum Mustafa Eren ÇOKER'e sevgilerimle...

Ömer ÇOKER
Haziran, 2023

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ÖNSÖZ	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
ÖZET	ix
ABSTRACT	xi
TABLolar LİSTESİ	xiii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiv
KISALTMALAR LİSTESİ	xv
1. GİRİŞ	1
1.1. PROBLEM DURUMU.....	1
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	3
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	3
1.4. TANIMLAR	5
2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1. OYUN	6
2.1.1. Oyunun Özellikleri	8
2.1.2. Oyunun Çocuklara Olan Katkıları	11
2.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Katkıları	13
2.1.4. Oyunların Tarihsel Gelişimi	15
2.1.5. Dijital Oyun.....	16
2.1.6. Eğitsel Oyunlar	18
2.2. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI	19
2.2.1. Akıl ve Zekâ Oyunları Nedir?	19
2.2.2. Akıl ve Zekâ Oyunları Çeşitleri.....	20
2.2.3. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Çocuklarda Geliştirdiği Beceriler	27
2.3. ÖZEL (ÜSTÜN) YETENEKLİ ÇOCUKLAR VE EĞİTİMLERİ.....	29
2.3.1. Özel (Üstün) Yetenekli Çocuklar	29
2.3.2. BİLSEM Eğitim Programı	34
2.4. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	37

2.4.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar.....	37
2.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	41
3. YÖNTEM.....	44
3.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ	44
3.2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU.....	45
3.3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI VE VERİLERİN TOPLANMASI	46
3.4. ARAŞTIRMANIN VERİLERİNİN ANALİZİ.....	47
3.5. TEMEL NİTEL ARAŞTIRMADA GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK	49
4. BULGULAR	51
4.1. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI HAKKINDAKİ DÜŞÜNCELER	51
4.2. BİLSEM'DE OYNANAN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI	52
4.3. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI'NIN BİLSEM DIŞINDA OYNANDIĞI YERLER	54
4.4. BİLSEM DIŞINDA OYNANAN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI	54
4.5. ÖĞRENCİLERİN TERCİH ETTİĞİ AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI	55
4.6. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ TERCİH EDİLME NEDENLERİ	55
4.7. ÖĞRENCİLERİN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARINDA KENDİ STRATEJİLERİNİ GELİŞTİRDİKLERİ OYUNLAR	57
4.8. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARINDA UYGULANAN STRATEJİLER.....	59
4.9. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI İLE GELİŞTİRİLDİĞİ DÜŞÜNÜLEN YÖN VE BECERİLER	60
4.10.AKIL VE ZEKÂ OYUNLARIYLA GELİŞTİĞİ DÜŞÜNÜLEN BECERİLERİN SÜREÇ İÇERİSİNDEKİ GELİŞİMİ	62
4.11.AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ KULLANILDIKLARI ALANLAR	64
4.12.EKLEMEK İSTENİLEN GÖRÜŞLER	66
5. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER	68
5.1. TARTIŞMA VE SONUÇ	68
5.2. ÖNERİLER	75
5.2.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	76
5.2.2. Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	76
6. KAYNAKLAR.....	77

7. EKLER.....	89
EK-1: Dicle Üniversitesi Etik Onay Formu	90
EK-2: Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzin Formu	91
EK-3: Görüşme Soruları.....	92
8. ÖZGEÇMİŞ.....	93



ÖZET

BİLSEM'e Devam Eden İlkokul Öğrencilerinin Akıl ve Zekâ Oyunlarına İlişkin Görüşleri: Bir Temel Nitel Araştırma Çalışması

ÇOKER, Ömer

Dicle Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Temel Eğitim Anabilim Dalı

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi, 109 sayfa, Haziran 2023

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Fatih YILMAZ

Bu araştırmada; BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Bu amaçla beraber bireylerin birçok gelişim alanında etkili olan akıl ve zekâ oyunlarının önemi, hangi becerileri geliştirdiği ve öğrencilerin bu oyunlardan öğrendiklerini bulundukları ortamlarda nasıl uyguladıklarına yönelik görüşleri incelenmiştir.

Araştırmanın konusu ve niteliğine uygun olarak nitel araştırma desenlerinden temel nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemi Bitlis ilinde yer alan BİLSEM'e devam eden 15 ilkokul öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmanın örnekleminde amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından oluşturulmuş 11 adet sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile yapılan görüşmeler sonucu elde edilmiştir. Katılımcıların görüşleri görüşmeler boyunca ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Araştırmanın verilerinin analizinde araştırmanın yapısına ve yöntemine uygun olan nitel veri analiz yöntemlerinden betimsel analiz tercih edilmiştir.

Araştırma bulgularına dayalı olarak ortaya çıkan sonuçlar şöyle sıralanabilir:

- Öğrenciler akıl ve zekâ oyunlarının hem zihin geliştirici hem de eğlenceli özellikleri olduğunu düşünmektedirler.
- Öğrenciler akıl ve zekâ oyunlarını akademik başarılarını artırdığını, derslere katılımlarını sağladığını ve sorulara hızlı cevap vermelerini sağladığını düşünmektedirler.
- Öğrencilerin BİLSEM’lerde, kâğıt-kalem ve kutu oyunlarından birçok akıl ve zekâ oyunlarının oynanması akıl ve zekâ oyunlarına önem verildiği düşüncesini desteklemektedir.
- Öğrencilerin BİLSEM dışında farklı sosyal ortamlarda da akıl ve zekâ oyunları oynadıkları düşünülmektedir.
- Akıl ve zekâ oyunlarını öğrencilerin tercih etme nedenleri; zekâ gelişimini sağlaması (Dikkat, görsel zekâ, hızlı öğrenme) ve eğlenceli (rekabete dayalı, oyunların görsel ve materyallerinin ilgi çekiciliği) olduğu düşünülmektedir.
- Öğrencileri oyunlarla ilgili geliştirilen stratejilerin oyunların doğasına uygun olduğu düşünülmektedir.
- Akıl ve zekâ oyunları ile öğrencilerde; görsel zekâ, dikkat, hızlı düşünme, parça-bütün ilişkisi kurma, stratejik düşünme, problem çözme, yaratıcı düşünme, karar verme gibi zihinsel becerilerin yanında özgüven, sabır, saygı duyma, gibi duyuşsal becerilerin de geliştiği düşünülmektedir.
- Akıl ve zekâ oyunları; öğrencilerin okul, ev ve çevrelerindeki davranışlarında ciddi değişim sağladığı düşünülmektedir.
- Öğrenciler, akıl ve zekâ oyunlarında kendilerini geliştirebilmek için farklı yöntemler denedikleri düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Akıl ve zekâ oyunları, BİLSEM.

ABSTRACT

Perspectives of Primary School Students Attending in BİLSEM on Mind and Intelligence Games: A Basic Qualitative Research Approach

ÇOKER, Ömer

Dicle University

Institute of Educational Sciences

Department of Basic Education

Department of Classroom Education

Master Thesis, 109 pages, June 2023

Thesis Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Fatih YILMAZ

This study aims to elucidate the perspectives of primary school students attending BİLSEM regarding mind and intelligence games. In pursuit of this objective, the research investigates the significance of mind and intelligence games, which exert a multifaceted influence on various domains of individual development, their capacity to enhance specific skills, and how students implement the knowledge acquired from these games within their respective environments.

To adhere to the subject matter and nature of the research, the fundamental qualitative research method, a basic qualitative research design, has been employed. The research sample comprises 15 primary school students attending BİLSEM in the Bitlis province. Criterion sampling, a purposive sampling technique, has been utilized as the sampling method in the research. The data for the study have been derived through interviews conducted using a semi-structured interview form consisting of 11 researcher-generated questions. Participants' opinions have been captured via audio recording throughout the course of the interviews. Descriptive analysis, a qualitative data analysis method that aligns with the research design and methodology, has been selected as the preferred analytical approach for the research data.

Based on the research findings, the following conclusions can be drawn:

- Students perceive mind and intelligence games as possessing both cognitive-enhancing and entertaining attributes.
- Students believe that mind and intelligence games contribute to the improvement of their academic achievements, promote classroom engagement, and facilitate rapid response to queries.
- The prevalence of various mind and intelligence games, including paper-pencil and box games, within BILSEM supports the notion that emphasis is placed on these types of games.
- It is inferred that students engage in mind and intelligence games not only within the context of BILSEM but also in diverse social environments outside of it.
- Pleasure derived from mind and intelligence games by students is believed to stem from their ability to foster cognitive development (e.g., attention, visual intelligence, rapid learning) and their entertaining nature (e.g., competition-based elements, appealing visual and material components).
- The strategies devised for mind and intelligence games are considered to be congruent with the inherent nature of these games.
- Mind and intelligence games are perceived to enhance not only cognitive abilities such as visual intelligence, attention, rapid thinking, pattern recognition, strategic thinking, problem-solving, creative thinking, and decision-making but also affective skills such as self-confidence, patience, and respect among students.
- Mind and intelligence games are presumed to engender significant transformations in students' behavior within the school, home, and community settings.
- Students are believed to experiment with different approaches to enhance their proficiency in mind and intelligence games.

Keywords: Game, Mind and Intelligence Games, BILSEM.

TABLÖLAR LİSTESİ

<u>Tablo No</u>	<u>Tablo Adı</u>	<u>Sayfa No</u>
Tablo 1.	Özel Yetenekli Öğrencilerin Akranlarına Göre Gösterdikleri Farklı Özellikler ..	31
Tablo 2.	Özel Yetenekli Çocukların Tanılama Aşamaları.....	32
Tablo 3.	Katılımcılara Ait Temel Bilgiler.....	45
Tablo 4.	Görüşme Takvimi	47
Tablo 5.	Akıl ve Zekâ Oyunları Hakkındaki Düşünceler	51
Tablo 6.	BİLSEM’de Oynanan Akıl ve Zekâ Oyunları.....	53
Tablo 7.	BİLSEM Dışında Oynanan Akıl ve Zekâ Oyunları	55
Tablo 8.	Akıl ve Zekâ Oyunlarının Tercih Edilme Nedenleri	55
Tablo 9.	Akıl ve Zekâ Oyunları İle Geliştirildiği Düşünülen Yön ve Beceriler.....	60
Tablo 10.	Akıl ve Zekâ Oyunlarının Süreç İçerinde Gelişimi	62
Tablo 11.	Akıl ve Zekâ Oyunlarının Kullanıldıkları Alanlar	64

ŞEKİLLER LİSTESİ

<u>Şekil No</u>	<u>Şekil Adı</u>	<u>Sayfa No</u>
Şekil 1.	Oyunun Unsurları (Alessi ve Trollip, 2001)	10
Şekil 2.	Özel Yetenekli Çocukların Erken Gelişim Özellikleri (Bildiren, 2019).....	30



KISALTMALAR LİSTESİ

akt. : Aktaran

ed.: Editör

yy: Yüzyıl

vd: ve diğerleri

vb: ve benzeri

dk: Dakika

sn: Saniye

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

TDK: Türk Dil Kurumu

TTKB: Talim ve Terbiye Kurulu

TÜZDER: Tüm Üstün Zekâlılar Derneği

BİLSEM: Bilim ve Sanat Eğitim Merkezi

RAM: Rehberlik ve Araştırma Merkezi

1. GİRİŞ

Bu bölümünde, araştırmanın; problem durumuna, amacına, önemine ve tanımlarına yer verilmiştir.

1.1. PROBLEM DURUMU

İçerisinde bulunduğumuz dijital çağda bilgi ve teknoloji hızlı bir şekilde gelişmektedir. Bireylerin bu gelişime uyum sağlayabilmeleri içine 21. yy becerilerine daha açık bir ifade ile eleştirel düşünme, problem çözme, yaratıcı düşünme, girişimcilik, iletişim ve işbirliği gibi becerilere sahip olmaları gerektiği düşünülmektedir. Dünyadaki gelişmelere uygun olarak bireylerin farklı becerilerde kendilerini geliştirmeleri gerekmektedir. Bireylerin bu becerileri geliştirebileceği yerler eğitim kurumlarıdır. Eğitim kurumlarının en temel amacı öğrencilerin zihinsel becerilerinin geliştirilip desteklenmesidir (Bottino, vd., 2007). Öğrencilerin zihinsel becerilerini desteklemek için eğitim kurumlarında geleneksel öğretim metotları yerine öğrencinin kendi kendine öğrenebileceği öğrenme yaklaşımları daha çok kullanılmaya başlanmıştır. Bu yaklaşımlardan biri de yapılandırmacı yaklaşımdır.

Yapılandırmacı yaklaşım, öğrencinin bilgiyi anlamlandırma sürecine yardım eden bununla beraber öğrenci merkezli bir yapıya sahip olan anlayıştır. Dilidüzgün'e (2009) göre yapılandırmacı yaklaşım öğrenenin öğrenme sürecinin merkezinde olduğu; bireyin mevcut bilgileri, isteği, ilgisi ve karşılıklı etkileşim süreçleri ile sorgulama becerisini kullanarak uzman öğrenici durumuna gelmesini benimseyen bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımda, bireylere özgü etkinlikler düzenleme, işbirlikli öğrenme, öğrenenlere fikirlerini açıkça ifade edebilecekleri uygun ortamlar oluşturma, öğrenen ile eğitimcinin etkileşimi ve iletişimi önemlidir (Brooks ve Brooks, 1999). Yapılandırmacı yaklaşımın kullanıldığı öğrenme sürecinde, öğrenen ve öğreticinin belirleyeceği birçok farklı öğretim yöntemleri kullanılabilir.

İnsan, içinde bulunduğu ortamı, çevreyi anlamlandırmak ve algılayabilmek için dünyaya gelmiştir. Bu anlamlandırma sürecinde birey çevresine kendisini ifade etme gereksinimi duyar. Bireyin kendisini en iyi şekilde ifade edeceği, kendini geliştirebileceği en iyi araçlardan birisi de oyundur. Oyun, çocuğun öğrenmekte zorlanacağı konuları, kendi kendine deneyimleyerek öğrenme yoludur (MEB, 2014). Çocuk oyun yoluyla öğrenir ve

birçok becerisini geliştirebilir. Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerin yanında birçok beceriyi geliştirebilen bir etkinliktir (Güneş, 2015). Çocukların kendi zekâ düzeylerinin ve potansiyellerinin farkına varmaları, problem çözme becerileri, hızlı ve doğru karar verme becerisi, sorunlara yaratıcı ve özgün çözümler üretmeleri, çözüm odaklı olmaları, akıl yürütme becerileri ve işbirlikli çalışma becerilerini geliştirmelerine oyun etkinlikleri aracılık edebilir (MEB, 2013).

Oyun türlerinden birisi de akıl ve zekâ oyunlarıdır. Bu oyunlar, bireyin farklı bakış açıları kazanmasına, eğlenirken öğrenmesine katkı sağlayabilir. Bunun yanında bireyin bilişsel becerilerini geliştirirken yeni yetenekler kazanmasını sağlar (Marangoz ve Demirtaş, 2017). Akıl ve zekâ oyunları bireylerin düşünme becerileri bakımından problem çözme, eleştirel düşünme, analiz etme vb. becerilerinin gelişmesi için önemli bir araç olarak görülebilir (Adalar ve Yüksel, 2017).

Akıl ve zekâ oyunları öğrencilerin matematik, bilim, yaratıcılık alanlarında daha başarılı olmalarına bunun yanında akademik gelişimlerine katkı sağlar. Bottino ve Ott (2006) akıl ve zekâ oyunlarının akıl yürütme ve stratejik düşünme gibi becerilerin geliştirilmesinde son derece önemli olduğuna değinmişlerdir. Bununla beraber bu oyunların öğrencilerin akademik başarılarına (Çağır ve Oruç, 2020; Demirel ve Karakuş Yılmaz, 2019; Bottino ve Ott, 2006) ve matematik becerilerine (Dvoryatkina ve Simonovskaya, 2021; Yöndemli ve Taş, 2018) katkı sağladığı söylenebilir. Akıl ve zekâ oyunları öğrencilerde beceri gelişimine, özgüvenlerinin artmasına ve sosyal becerilerinin gelişmesini sağlar. Aynı zamanda öğrencilerin derslere olan motivasyonlarını arttırarak öğrenme süreçlerine istekli bir şekilde katılmalarını sağlar (Adalıyılmaz, 2022; Ayar, 2022; Marangoz, 2018).

BİLSEM’ler özel yetenekli öğrencilerin yetişmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Karakuş, 2011). Özel yetenek tanısı almış olan öğrenciler BİLSEM’ler de uygulanan eğitim programlarına katılırlar. BİLSEM’ler içerisinde laboratuvar, spor salonları, akıl ve zekâ oyunları atölyesi, müzik ve resim atölyeleri gibi fiziki özelliklere sahip öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine imkân tanıyan sayısı her geçen gün artmakta olan özel yetenekli öğrencilerin eğitim aldığı kurumlardır. Bu kurumların amacı üreten, araştıran, sorgulayan, eleştiren ve kendini gerçekleştiren öğrenciler yetiştirmektir (Kaya, 2013; Çelikten, 2017).

MEB 2012-2013 eğitim öğretim yılında ortaokul 5.,6.,7. ve 8. sınıflarda “Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi” eğitim programına eklenmiştir. Öğrenciler bu dersle birlikte sistematik olarak akıl ve zekâ oyunları ile beraber bilişsel ve

duyuşsal becerilerini geliştirme imkânı bulmuşlardır. Özellikle bu dersin ilkokuldan itibaren öğrencilere programlı bir şekilde öğretilmesi öğrencilerin birçok yönden gelişmesini sağlayabilir. Ayrıca alan yazında da ilkokul düzeyindeki öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşleriyle ilgili yapılan çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Bu çalışma BİLSEM öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerinin alınması bakımından önemlidir. Bu çalışma BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri alınarak öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini ortaya koyması bakımında literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu çalışmanın amacı BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini ortaya koymaktır. Bu amaca bağlı kalınarak aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunları hakkındaki görüşleri nelerdir?
- BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlardan tercih ettiği oyunlar ve bu oyunların tercih edilme nedenlerine yönelik görüşleri nelerdir?
- BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarından kendi stratejilerini geliştirdiğini düşündüğü oyunlar ve uyguladıkları stratejilere yönelik görüşleri nelerdir?
- BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunları oynamaları sonucunda elde ettiği becerilere yönelik görüşleri nelerdir?

1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Öğrenme ortamlarında anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlamak için oyunları kullanmak, bilişsel becerileri arttırmak için oldukça önemlidir (Adalar, 2021). Oyunla öğretim birçok becerinin gelişmesine katkı sağladığı için son yıllarda en çok tercih edilen yöntemler arasındadır (Güneş, 2015). Oyun öğretimin popüler olduğu günümüzde bu alanda tercih edilen oyunların başında yeni nesil materyaller olarak da adlandırılan akıl ve zekâ oyunları gelmektedir. Eğitsel oyunlardan birisi olan akıl ve zekâ oyunları; bireylerin karar verme, eleştirel düşünme, problem çözme, yaratıcı düşünme gibi üst düzey becerilerinin gelişmesinin yanında eğlenceli vakit geçirmesini sağlayarak, kötü alışkanlıklar kazanmalarını önleyebilir (Demirel, 2015). Bununla beraber zihni eğitmenin yanında, zihne

antrenman yaptırarak bireyin bilişsel becerilerinin gelişmesine katkı sağlayabilir (Ott ve Pozzi, 2012).

Son yıllarda önemi ülkemizde ve dünyada anlaşılmaya başlanan akıl ve zekâ oyunlarına duyulan ilgi her geçen gün artmaktadır. Bu durum nitelikli insan gücü yetiştirmek için bir çabanın olduğunu göstermektedir. Birçok faydası bulunan akıl ve zekâ oyunlarını oynamaya erken yaşlardan itibaren başlanabilir. Özellikle ilkokul düzeyinden itibaren derslerle birlikte bu oyunlar oynanabilir. Çünkü bu oyunlar ilkokul çağındaki öğrencilerin bilişsel becerilerini geliştirmelerinin yanında özgüvenlerinin artmasına ve sosyal becerilerinin gelişmelerine katkı sağlayabilir. Ayrıca bu oyunlar öğrencilerin öğrenme sürecine olan motivasyonunu artırarak derslere aktif katılımı ve istekli olmalarını sağlayabilir. BİLSEM’ler öğrencilere akıl ve zekâ oyunları oynayabilecekleri fırsatlar sağlayarak öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerini sağlayabilir. Gredler, (2004)’e göre eğitsel oyunlar, öğrenme sürecinde akademik olarak yeterlilik kazandırırken aynı zamanda farklı bilgi ve beceriler kazanmasına yardımcı olur. Bununla beraber çocuklar eğitsel oyunlar yoluyla sahip oldukları bilgi, beceri ve stratejileri uygulama fırsatı bulurlar.

Akıl ve zekâ oyunlarının eğitimdeki önemi zaman içerisinde anlaşılmaya başlayınca alanyazında da farklı araştırmalara rastlamaktayız. Bu araştırmalarda, akıl ve zekâ oyunlarının stratejik düşünme becerilerine, akıl yürütme becerilerine (Bottino ve diğerleri, 2007; Devecioğlu ve Karadağ, 2014; Ott ve Pozzi, 2012) ve zekâ gelişimine (Mackey ve diğerleri, 2011) olumlu katkı sağladığı belirtilmiştir. İlkokul ve okul öncesi öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine ve tutumlarına (Ceylan, 2023; Şen, 2020; Esen, 2019; Altun, 2017; Marangoz ve Demirtaş, 2017), problem çözme becerisine (Şahin, 2019) etkisi incelemiştir. Yine bazı çalışmalarda Aşuluk, (2020) ilkokula devam eden öğrencilerin Türkçe dersinde okuduğunu anlama becerisi üzerindeki etkisini incelerken, Ayar, (2022) ise akıl ve zekâ oyunlarının yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine etkisini incelemiştir. Çağır, (2020) sosyal bilgiler kavramlarının kazandırılmasında akıl ve zekâ oyunlarının etkisini araştırmıştır. Güneş (2021) de akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerileri üzerindeki etkilerini incelemiştir.

Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde; bu konu ile ilgili çalışmaların az sayıda olduğu ancak her geçen gün araştırmacıların bu alanda yeni çalışmalar ürettiği gözlemlenmiştir. Mevcut çalışmaların, genellikle ortaokul düzeyinde seçmeli ders

olarak okutulması nedeniyle ortaokul öğrencileriyle yapılan çalışmaların fazlalığı dikkat çekmiştir. BİLSEM’ler ile ilgili çalışmalara bakıldığında genellikle öğretmen ve veli görüşlerine yönelik olarak yapıldığı görülmüştür. Ancak ilkokul düzeyinde öğrencilerle yapılan çalışmaların az sayıda olduğu görülmüştür. Bu nedenden dolayı BİLSEM’e devam eden ilkokul öğrencileriyle akıl ve zekâ oyunlarına yönelik görüşlerinin alınmasına yönelik bir çalışma yürütülmüştür.

BİLSEM’e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerinin incelendiği bu araştırmada; öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları hakkındaki görüşleri, öğrencilerin bu oyunlardan tercih etme nedenleri ve akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerdeki yansımalarını inceleyerek bu oyunların öğrencilerde geliştirmiş olduğu becerilerin ortaya konulması yönüyle ele alınmış ve akıl ve zekâ oyunlarına yönelik farkındalığın geliştirilmesi bakımından önemli olduğu düşünülmektedir. Ayrıca akıl ve zekâ oyunları ile ilgili BİLSEM öğrencilerinin görüşlerini ortaya koyması bakımında ve araştırma sonuçlarından yola çıkarak yeni araştırma konularının oluşturulmasına katkı sağlayacağı düşünüldüğünden bu araştırma önem taşımaktadır.

1.4. TANIMLAR

Oyun: Bir amaca yönelik olarak; sosyal uyum, zekâ ve beceriyi geliştiren belirli yer ve zaman içerisinde kurallara göre gerçekleştirilen, fiziksel ve bilişsel yeteneklerle oynanan eğlenceli etkinliklerdir (Çoban ve Nacar, 2013).

Akıl ve zekâ oyunları: Bireylerin kendi bilgi, beceri ve davranışlarının farkına varabilmesi, hızlı ve doğru karar verebilmesi, problemler karşısında özgün çözümler üretebilmesi bunların yanında en önemlisi de kendisini sürekli olarak yenileyebilmesi için hazırlanmış olan etkinliklerdir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

Özel yetenekli bireyler: Yaşıtlarına göre hızlı öğrenen, yaratıcı, sanat ve liderlik gibi özelliklerde önde olan, özel akademik yeteneği olan, soyut düşünebilen ve anlayabilen, bireysel çalışmayı seven ve akranlarına göre iyi performans gösteren birey olarak tanımlanmaktadır (MEB, 2016b).

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. OYUN

Geçmişten günümüze insanların en çok kullandığı etkinliklerin başında oyun gelmektedir. Öğrenme ortamlarında uzun zamandır kullanılan oyunların evrensel olarak kabul gören bir tanımı bulunmamakla birlikte (Kiili, 2005b, s. 12) literatürde çeşitli tanımlar yapılmıştır. Oyun, bir veya daha fazla oyuncunun olduğu, hedefleri, sınırlamaları ve sonuçları olan, kurallara dayalı, kuralların yanında bazı açılardan yapay olan ve rekabet unsurlarını da kapsayan etkinlikler bütünü olarak tanımlanabilir (Dempsey vd., 1996). Burgun (2015) ise oyunu, kişinin kendi kararlarına ve deneyimlerine dayanarak ilerlediğini, rekabet veya eğlence ile ilgili bir sistem olarak tanımlamaktadır. Schell (2014) ise, oyunu ilginç ve eğlenceli bir yaklaşıma sahip problem çözme etkinliği olarak tanımlamıştır. Oyun bir diğer tanımda ise;

“İnsanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddi çıkar sağlayamayan zevk veren etkinliklerdir.” (Onay, 2008, s. 26).

Yıldırım’a (2015) göre; küçük büyük her yaştaki bireyleri bir araya getiren oyun, bu süreçte bireylerin zihinsel olarak aktif olmasını ve bilgiye kendilerinin ulaşmasını sağlar. Türk Dil Kurumuna (2023) göre oyunun birçok tanımı yapılmıştır. TDK (2023)’e göre oyun;

- Belli kuralları olan, iyi vakit geçirmenin yanında zekâyı da geliştirme özelliği bulunan eğlencelerdir.
- Bir sanatçının tiyatro ve sinemada rolünü yorumlama biçimidir.
- Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin tümü.
- Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, oyun.
- Fiziksel ve zihinsel yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan çevikliğe dayalı bir yarışma.
- Şaşkınlık uyandırıcı hünerdir.

- Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuçlardır.
- Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü şekildeki şaşırtıcı harekettir.

TDK’de oyun kavramının birçok tanımın olması literatür incelendiğinde de görüldüğü üzere ortak bir tanımının olmamasından kaynaklanmaktadır. Tüm bu tanımlardan yola çıkarak oyun; fiziksel ve zihinsel becerileri geliştiren çocuğun eğlenerek öğrenmesini sağlayan aktiviteler olarak da tanımlanabilir.

Oyun, çocukların kendilerinin karar verdiği sağlam kuralları olan bir etkinliktir. Piaget’e göre oyun, bir uyumdur. Montaigne (1533–1592)’e göre ise oyun çocukların en gerçek uğraşları, Montessori (1870–1952)’ye göre oyun çocuğun işi, Lazarus ise oyunu, hedefi olmayan, kendi kendine oluşan, mutluluk verici etkinlik olarak tanımlamıştır (MEB, 2014).

En genel tanımıyla oyun, bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız bir şekilde oynanan; çocukların isteyerek ve keyif alarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişimini temel alan hayatın vazgeçilmez bir parçası ve bunlarla beraber çocuklar için en etkili öğrenme yöntemidir (MEB, 2014).

Bardak ve Topaç (2022)’a göre literatürdeki oyunla ilgili tanımlara bakıldığında ortak ifadelere rastlamak mümkündür. Bu ifadeler;

- Bebekler veya çocukların tüm gelişim alanları doğrudan veya dolaylı olarak oyunla desteklenir.
- Oyunda sadece oynayanın açıklayacağı bir durum olduğu gibi mantıklı bir amaç da vardır.
- Oyun, sonuçtan çok sürece odaklanan etkinliklerden oluşur.
- Bebekler veya çocuklar diledikleri gibi oyun kurar, oyuna dâhil olur ve devam ederler.
- Oyunda kullanılan tüm nesne, durum, duygu, olay ve algılar kişiseldir; sınırlama olmaksızın gerçek veya gerçeküstü olabilirler.
- Oyunda her durumda zevk ve tatmin esastır ayrıca hem eğlenenin hem de öğrenmenin gerçekleştiği oyun eğitim açısından çok önemlidir.
- Oyun çocuklar için vazgeçilmez etkinlikler bütünüdür. Çocuk, oyunla hayatı anlamlandırır ve öğrenir. Birçok farklı becerisini oyun yoluyla geliştirebilir.

Tuğrul (2010) oyunu çocuğun hayatı açısından önemini şu şekilde açıklamıştır.

- Oyun bir çocuğun uzmanlık alanıdır.
- Oyun sorunları çözmek için fırsattır.
- Oyun çocukluk ve insanlık hakkıdır.
- Oyun sağlıklıdır; bedeni, zihni ve ruhu besler.
- Oyun özgürlüklerin yaşandığı huzurlu bir ortamdır.
- Oyun evrensel, kişisel ve bağlamsal bir süreçtir.
- Oyun çocukların birbirinden, çevrelerinden yararlanmaları için bir fırsattır.
- Oyun çocuğun kendini keşfetme, geliştirme süreci ve eylemidir.
- Oyun yaratıcılığın kaynağı, çocuğun seçimlerinin ve kararlarının somutlaşmış halidir.
- Oyun gelişimin kendisi aynı zamanda da gelişimin destekleyicisidir. Sarmal bir güçtür.
- Oyun hayatı güvenli, anlamlı ve eğlenceli kılmak için tasarlanmış doğal ve yapılandırılmış ortamlarda ortaya çıkan ciddi bir iş ve eylemdir.

2.1.1. Oyunun Özellikleri

Oyun kavramının çok farklı alanlarda tartışılması oyunla ilgili farklı bakış açılarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Oyunun özelliklerini incelediğimiz zaman literatürde yine farklı özelliklerle karşılaşmaktayız. Kukul (2013) oyunun genel özelliklerini şu şekilde ortaya koymuştur:

- Oyun kesin kurallara dayanmamaktadır.
- Çocuğun kendi isteğiyle katılmış olduğu etkinliklerdir.
- Çocuğun bütünsel gelişimini sağlar.
- Çocuğun kendi oyun ortamını oluşturmasıdır.
- Çocuğun doğal öğrenme ortamlarından birisidir.

Bu özelliklere bakıldığında çocuğun özgür ortamda keyif aldığı, kuralları olmayan, bütünsel olarak gelişimini sağladığı, kendini doğal olarak ifade edebildiği etkinlikler olarak oyunun özellikleri söylenebilir.

Adıgüzel (2018) ise oyunun özelliklerini öğrencilerin öğrenmesine yapacağı katkı açısından şu şekilde ifade etmiştir:

- Tüm oyunlar oynayana “ben özgürüm” duygusunu yaşatır.
- Tüm oyunlar, gerçek dünyada yaratılan ve gerçek dünyadan yola çıkılarak kurgulanan kurgu dünyalarda gerçekleşir ve kurgulanır.
- Birçok oyun bir yarışma olgusuna dayalıdır. Oyuncular rekabet ortamının getirdiği gerilim duygusunu yaşarlar.
- Her oyunda belirli kurallar vardır. Bu kurallar süreç içerisinde geliştirilir veya değiştirilebilir.
- Oyunların başlangıç ve bitiş noktaları vardır.
- Oyuna katılanlar ve oynayanlar için tam katılım önemlidir.
- Oyunlar oynayanlara eğlence ve haz yaşatır.
- Oyunu oynayan bireylerde oyunun sonucu pek önemli değildir. Birey oyunda sonuca odaklanmış gibi görünse de süreçte yaşamış olduğu (eğlenme, mutluluk, gerilim vb.) duyguları tekrarlamak isterler.
- Özellikle çocuk oyunları incelendiğinde, oyun kuralları çocuklar tarafından konulur veya değiştirilir.

Oyun oynarken bireylerin yaşamış olduğu farklı duygular bireylerin birçok yönden gelişmeleri için çok önemlidir. Bireyler eğlenmeyi, mutluluğu, gerilimi, rekabet duygusunu oyunlar sayesinde tadabilir. Oyunlar özgürlüğün, öğrenmenin, kuralın veya kuralsızlığın öğrenildiği etkinlikler bütünüdür. Bir oyunda kurallar, kazanma-kaybetme, tek oyuncu-çok oyuncu, yarışma puan, hayal gücü, araç-gereç, beceri ve şans vb. özellikler bulunuyorsa o etkinliği oyun olarak değerlendirebiliriz (Alessi ve Trollip, 2001).

Alessi & Trollip (2001)'e göre oyunun oyun olarak değerlendirilmesini sağlayan 7 genel unsur bulunduğunu belirtmişlerdir. Bu unsurlar ne kadar fazla bulunursa etkinliğin oyun olarak değerlendirilme olasılığı da o kadar artacaktır. Bu unsurlar Şekil 1'de yer almaktadır.



Şekil 1. Oyunun Unsurları (Alessi ve Trollip, 2001)

Şekil 1’de görüldüğü gibi oyunun unsurlarını şu şekilde açıklanabilir. Oyunun unsurlarından birincisi *hedef*tir. Her oyunun bir hedefi vardır. Oyuncular bu hedefe ulaşmak için çaba gösterirler. Hedeflerin oyuncuyu motive etmedeki rolü önemlidir. Bu hedefler oyunlara göre farklılık göstermektedir. Bu hedefler puan toplama, kelimeleri tahmin etme, kelime bulma ve problem çözme olarak oyunlarda karşımıza çıkmaktadır. İkinci unsur ise *kurallardır*. Oyunlara başlamadan önce kurallar belirlenir. Yani kurallar ile oyunun sınırları çizilir. Kurallar oyuncuların ilgi ve isteklerine göre yeniden belirlenebilir. Oyuncular kurallar çerçevesinde oyunları oynarlar. Üçüncü unsur *rekabettir*. Oyunlar çeşitli biçimlerde rekabet unsurları içermektedir. Bu; insana, bilgisayara, kendine, şansa veya zamana karşı rekabet unsuru olabilir. Birçok oyun bu rekabet türlerini birleştirmektedir. Dördüncü unsur, *zorlayıcılıktır* (challenge). Zorlayıcılık hedefe ulaşmak için oyuncunun başarması gereken şeye göre değişmektedir. Oyuncu, kendisinden daha iyi rakiplerle oyunlar oynayıp kendisini zorlayabilir. Beşinci unsur *kurgudur*. Oyunlar genellikle kurguya dayanmaktadır. Gerçekçi kurgular (kendini içinde hayal edebileceğin akla uygun durumlar) yetişkinler için daha uygun iken hayal ürünü kurgular çocuklar için daha kabul edilebilir olabilmektedir. Altıncı unsur *güvenliktir*. Oyunlar gerçek hayatın bir örneği olan etkinliklerdir. Gerçek hayatta tehlikeli ya da pahalı olan durumların güvenli bir şekilde tecrübe edilmesini sağlamaktadır. Yedinci unsur ise *eğlencedir*. Birincil amacı eğlenme olmasa bile hemen hemen tüm oyunlarda eğlence unsuru bulunmaktadır. Eğitsel oyunlar öncelikle bilgi ve becerilerin

kazanılmasını kolaylaştırmayı amaçlamakla birlikte, öğrenme ve motivasyonu artırmak için eğlence unsurunu kullanmaktadır (Alessi ve Trollip, 2001).

2.1.2. Oyunun Çocuklara Olan Katkıları

Çocuk kelimesi aklımıza geldiğinde zihnimizde ilk canlanan kelime oyun olmuştur. 1989 yılında yürürlüğe giren Birleşmiş Milletler Çocuk Haklarına Evrensel Bildirgesi'nin 31. maddesinde yer alan “Taraf devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırırlar.” ifadesi ile çocuğun oyun hakkı olduğu ve oyunun çocuk için ne kadar önemli olduğu ortaya koyulmuştur (Birleşmiş Milletler, 1989).

Oyun, çocukların hayatı tanımları çevresini anlamlandırmaları için bir araçtır. Oyun yoluyla çocuk güzel davranış ve alışkanlıklar kazanabilir. Çocuklar oyun yoluyla; çevresini tanır, kişilik kazanır, özgüveni gelişir, sosyalleşir, disiplin ve kuralın ne olduğunu öğrenir, rekabet etme alışkanlığı kazanır, paylaşma, işbirliği yapma ve toplu yaşam kurallarını öğrenir, kendini ifade edebilir, motor ve iletişim becerilerini geliştirebilir (Demirel, Hergüner ve Serdar, 2016). Yani çocuğa oyun yoluyla iyi bir eğitim verilerek onun nitelikli bir birey olarak yetişmesi sağlanabilir.

Oyunların çocuklara birçok olumlu katkısı bulunmaktadır. Oyun, çocuğa hareket özgürlüğü sağlar ve toplumsal kurallara saygılı olmayı öğretir. İnsanlar arası iletişimi arttırıp farklı becerileri geliştirir. Bunun yanında çocuğun kendi hayal dünyasını oluşturmaması sağlar. Araştırma, merak, macera, oyunun dürtücü öğelerindendir. Oyun sürecinde dil gelişimi, ilgi ve dikkat toplama gelişir. Oyun, çocuğun doğayı gerçek anlamda tanımasını ve canlı deney yapmasını sağlayıp yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sunar. Oyun yoluyla karar verme, mantık yürütme yeteneği geliştiği gibi eğitici etkinlikler de tasarlanabilir (Kara, 2010).

Sautot (2006)'ya göre oyunla öğrenme yaklaşımında temel alınan ilkeler ile oyunun çocuk için önemi şöyle açıklanabilir;

Oyun bir ihtiyaçtır. Çocukların dil, zihinsel, psikolojik ve duygusal gelişimleri için oyun bir ihtiyaçtır. Oyun yoluyla çocuklar odaklanabilir, düşünür, fikirler üretir, karar alır, tümevarım ve tümdengelim gibi düşüncelerini uygulama fırsatı bulur. Çocuk oyunla duygusal ve birçok becerisini geliştirip fiziksel becerileriyle ilgili bilgi edinebilir. En önemlisi de çocuklar oyun yoluyla kendi güçlerini keşfedebilirler.

Oyun sosyal bir araçtır. Oyunda birçok birey olduğundan çocuk sosyalleşir ve yalnız kalmaktan kurtulur. Oyunda kurallar yoluyla çocuklar gerçekleri, başkalarını kabul etmeyi ve saygı duymayı öğrenirler. Ayrıca oyun işbirlikli öğrenme duygusunun gelişmesine de katkı sağlar.

Oyun kültürel bir öğedir. Oyun bütün toplumlarda ortak bir insan doğası görünümü sunabilir. Çevremizde, televizyonda, salonlarda ve parklarda oyun vardır. Bir toplumun kültürünü ve düşünme biçimini tanımanın en iyi yolu o toplumun oyunlarını tanımaktan geçmektedir.

Oyun bir öğrenme aracıdır. Öğrenci oyunla öğrenmenin başrolünde olur. Harekete geçip enerjisini dengeli kullanmayı öğrenir. Bunun yanında hata ve başarısızlıklarından dersler çıkarır. Oyunla kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenerek başarmak için çalışmanın önemini öğrenebilir.

Oyun eğitimi güçlendirir. Oyun öğrencileri motive ederek eğitim sürecine katılımlarını arttırabilir. Öğrencilerin derse olan ilgilerini arttırır. Derslerde zihinsel becerileri geliştirip aktif öğrenmeyi sağlar. Böylece dikkat, dil ve zihinsel becerileri geliştirir. Ders sürecinde sınıf içerisinde iletişim ve etkileşim artarak utangaç öğrencilerin derse katılımı sağlanabilir. Öğrenciler ve öğretmen arasında paylaşımı artırır (Akt. Güneş, 2015). Derslerinde oyunla öğrenme yöntemlerini kullanan eğitimciler öğrencileriyle daha iyi iletişim kurabilir. Bunun yanında çocukların birçok farklı alanda gelişimini sağlayabilir. Bu sebeple daha fazla oyun içeren dersler eğitimciler tarafından tasarlanabilir.

Çocukları tanımanın en iyi yolu onlarla oyun oynamaktır. Oyunda çocuklar kendilerini bağımsız ve özgür hissederek. Bu sayede eğitimciler çocuğun en doğal hali hakkında bilgi edinebilirler. Oyun ile çocuğun güveni ve sevgisi kazanılır, çocuk ve eğitimci arasında samimi bir hava kurulması sağlanabilir. Çocuk oyun yoluyla bilerek veya bilmeyerek; hatalarını, zayıflıklarını, yeteneklerini, eğilimlerini, icatlarını, güçlü yanlarını, liderlik vasıflarını ve uyum sağlama gibi özelliklerini ortaya koyar (Demirel, Hergüner ve Serdar, 2016).

Çocukların birçok bilgi ve becerisinin gelişmesini sağlayan oyunların amaçlar Akandere (2006)'ye göre şu şekilde açıklanabilir:

- Dikkati artırmak
- Gördüğünü ifade edebilme alışkanlığı kazandırmak
- Büyük ve küçük kaslarını kullanabilme
- Kas göz koordinasyonunu sağlamak
- Reaksiyon kabiliyetini geliştirmek
- Çabukluk kazandırmak
- Karar verme yeteneğini kazandırmak
- Denge sağlama
- Gözlem yapabilme
- Türkçeyi kurallarına uygun kullanabilme
- Başkaları ile olumlu ilişkiler kurabilme
- Algılama yeteneğini geliştirebilme

Oyunun genel amaçlarını incelediğimizde çocuğun, bedensel, psikomotor, duygusal, sosyal, zihinsel ve dil gelişimini katkı sağladığını söyleyebiliriz.

2.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimine Katkıları

Çocuklar oyun oynarken oyunların onlara kazandırdığı becerilerin farkında değildirler. Çocuklar oyun sayesinde çevresini algılar, günlük yaşamda kullanabileceği becerilerini öğrenir kısacası sorumluluk sahibi bir birey olabilir. Çocuklardaki faydalarını saymakla bitiremeyeceğimiz oyunun bilişsel, duyuşsal ve devinişsel alanlarda çocukların gelişimine etkisi büyüktür. Bu alanlardaki katkılarını aşağıdaki gibi özetleyebiliriz.

2.1.3.1 Oyunun Çocuğun Fiziksel ve Psikomotor Gelişimine Katkıları

Oyunun, çocuğun kas gelişimi üzerinde önemli katkıları vardır. Çocuk, oyunu aklı ile oynarken kasları ile bunu uygular (Demirel, Hergüner ve Serdar, 2016). Oyun çocuğun yürüme, koşma, atlama, sıçrama ve fırlatma gibi kaba motor etkinlikleriyle fiziksel gelişimlerine katkı sağlar (Duman, 2015). Oyun sırasında çocuklar yürür, koşar, zıplar ve daha fazlasını yapar. Tekrarlama sayesinde vücut yeterli oksijeni alarak daha fazla kanın pompalanmasını sağlar. Bu durum dokuları besler ve kas gelişimini hızlandırır. Oyun sırasında çocukların güç, denge, tepki hızı, koordinasyon, esneklik ve çeviklik gibi birçok psikomotor beceri kazanırlar (Aykaç ve Köğçe, 2021; Karaman ve Süel, 2020). Psikomotor

beceriler birbiri ile ilişkili olabilir. Her çocukta fiziksel ve psikomotor beceriler farklı olarak gelişebilir.

Oyun, çocukların öz bakım becerilerini öğrenmeleri ve kişisel ihtiyaçlarını karşılamaları için bir araç olarak kullanılabilir. Açık havada oynanan oyunlarda çocuk temiz hava alır ve güneşin besleyici etkisinden faydalanır. Oyun sırasında kazanılan en yararlı ihtiyaçlar oksijen ve D vitaminidir. Çocuk bu ihtiyaçlarını karşılayarak bedensel gelişimini hızlandırabilir. Bunun yanında çocukların iştah seviyelerine ve kaliteli uyku düzenine sahip olmalarına katkı sağlar. Oyunun bu gibi yararlarının yanında oyun sırasında faydalı olmayan maddeler vücuttan atılır. Bu durumda çocuğun duş alması onun temizlik alışkanlığı kazanması için oldukça önemlidir (Demirel, Hergüner ve Serdar, 2016; MEB, 2014).

2.1.3.2 Oyunun Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimine Katkıları

Oyun, çocukların sosyal ve duygusal gelişimine de önemli katkı sağlar. Diğer bir deyişle oyun, çocukların iç dünyasını deneyimleyerek neşe, keyif, güzellik, mutluluk, acı, üzüntü, özgüven gibi duyguları kontrol etmelerini sağlar. Bu sayede çocuk, duygularını ve heyecanlarını kontrol etmeyi öğrenirler. Böylece çocuğun özgüveni inşa edilir ve empati duygusu gelişerek başkalarının duygularını daha iyi anlayabilir. Oyunlar aracılığıyla birbirleriyle iletişim kurarlar ve sosyalleşme sürecine girerler. Oyun sırasında çocuklar sosyal gelişimi sağlama, işbirliği yapma ve dikkatlerini toplayarak kendilerini hedeflere yönlendirme becerileri kazanırlar. Ayrıca oyun yoluyla kazanma ve kaybetme gibi durumlarla başa çıkmayı da öğrenirler (Aykaç ve Köğce, 2021; Ergül, 2018). Çocuk, toplumda uyulması gereken kuralları, haklı ve haksızı, doğru ve yanlış gibi birçok toplumsal ve ahlaki kavramları oyunla birlikte öğrenir (MEB, 2014).

Oyunlar, bireylerin sosyal çevresiyle ilişkilerinin gelişmesine, yeni ilişkiler kurmasına katkı sağlar. Bunun yanında oyun oynarken aidiyet duygusu geliştirme, rekabet, tartışma, hırs, saldırganlık, iletişim, işbirliği gibi farklı duyguları oyun içerisinde çocuk deneyimleme fırsatı yakalar. Bu deneyim sırasında çocuk duygularını kontrol etme ve yönetme davranışını geliştirebilir (Ağyar, 2016). Bunlarla beraber başkalarının hakkına saygı gösterme, paylaşma, kendi hak ve özgürlüklerini koruma gibi davranışlar kazanabilir. Oyun yoluyla çevresindeki nesne ve canlıları korumayı ve onlara zarar vermemeyi öğrenerek cinsel kimliğini kazanır (MEB, 2014).

2.1.3.2 Oyunun Çocuğun Zihinsel ve Dil Gelişimine Katkıları

Çocuklar kendilerini ifade edip sosyal ve kültürel değer kazanmak için dili etkin bir şekilde kullanmaya ihtiyaç duyarlar. Oyun sayesinde çocuk kendini, çevresini ve toplumun değerlerini öğrenir. Çocuklar oyun yoluyla, eşleştirme ve konuşma, duygu ve düşüncelerini sözlü olarak ifade etme fırsatına sahip olduklarından bu yolla kelime dağarcığının gelişmesi sağlanabilir. Bu süreçte çocukların kendini ifade etme, dil becerilerini geliştirme, ana dillerini etkili bir şekilde kullanmaları sağlanabilir. Çocukları erken yaşlardan itibaren gelişimleri için önemli olan oyuna dâhil etmek, onların hayal güçlerine, yaratıcılıklarına ve kişisel gelişimlerine olumlu katkı sağlar (Aykaç ve Köğce, 2021; Ergül, 2018).

Çocuk oyun içerisinde birçok olayı ve olguyu deneyimleyerek bu şekilde birçok zihinsel beceriyi öğrenir. Bu beceriler; nesneleri tanıma ve isimlendirme, kendini bir amaca yönlendirme, üst düzey zihinsel beceriler (analiz yapma, sentez yapma, değerlendirme gibi), kavramlar, ilişki kurma ve problem çözme becerilerini oyun yoluyla öğrenebilir (MEB, 2014).

Sağ, Taşdelen ve Bozdağ, (2022) sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre çocukların gelişimi açısından oyunların etkisini incelediği araştırmada çocuğu en iyi tanıma yolunun oyunlar olduğu ve oyun esnasında çocuğun birçok beceri kazandığı vurgulanmıştır. Araştırmanın sonucunda ise oyunla öğretim yönteminin çocuklarda; algılama becerisi kazandırdığı, hayal gücünü geliştirdiği, dikkat becerisini arttırdığı ve kuralları öğrenmede büyük katkılarının olduğu düşünülmüştür. Başka araştırmalarda oyunların çocuklarda fiziksel, sosyal, duygusal, zihinsel gelişime ve dil becerilerine önemli katkıda bulunduğu sonuçlarına ulaşılmıştır (Akın, Kızıtanrı ve Edip 2021; Bağcı, 2022; Kula, 2019; Marangoz ve Demirtaş, 2017; Yatmaz ve diğerleri, 2021).

2.1.4. Oyunların Tarihsel Gelişimi

Oyun, insanlık tarihiyle birlikte başladığı düşünülebilir. Bunun yanında oyunların ne zaman ortaya çıktıkları hakkında bir tarihe ulaşılamamıştır. Ancak arkeolojik çalışmalara dayanarak oyunun çok eski çağlara kadar dayanan bir geçmişi olduğunu söylenebilir. Dünyada farklı zamanlarda, coğrafyalarda ve kültürlerde oyunlar oynanmıştır. Örneğin Eski Mısır'da, Antik Yunan'da ve Hindistan'da tarihi milattan öncesine dayanan buluntular oyun oynandığına işaret etmektedir. Eski zamanlarda oynanan oyunlardan bazıları kuralları ve oynanış biçimleri değişerek günümüze kadar gelmiştir (Ocak, 2013, s. 23).

Eski Mısır’da Orta krallık dönemi duvar resimlerinde, oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, M.Ö. 2600 yılına ait Mısır Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde ise bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan eserlerinde, oyun tahtasında oynanan tavlaya benzer bir oyun, âşık, sopayla çember sürme, kâğıt oyunları, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler, kabartmalar bulunmaktadır. Anadolu’da keşfedilen, Antik çağlarda bu bölgede yaşamış uygarlıklara ait mezar anıtlarının çoğunda, çocukluğa ve çocuk oyunlarına dair bilgiler görülmektedir (Kahya Canlı ve Demirarslan, 2020). Eski zamanlarda oynanan birçok oyun günümüzde de oynanmaktadır. Bu oyunlar ile insanlara toplumda uyulması gereken kurallar, görgü kuralları, beceri geliştirme gibi birçok özellik tarih boyunca kazandırılmaya çalışılmıştır. Tarih boyunca Türklerin oynamış oldukları oyunlarla ilgili bilgileri Dede Korkut Hikâyeleri’nde ve Evliya Çelebi’nin Seyahatname adlı eserinde bulmak mümkündür (MEB, 2014).

2.1.5. Dijital Oyun

Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte insanların oynamış olduğu oyunlarda da değişimler yaşanmıştır. Geleneksel çocuk oyunları artık eskisi kadar sıklıkla oynanmamaktadır. Günümüz çocukları, geleneksel çocuk oyunlarının belki de birçoğunu bilmemektedir. Geleneksel çocuk oyunlarının yerini günümüzde teknoloji ile birlikte dijital oyunlar almaktadır. Çocuklar vakitlerinin birçoğunu bilgisayar, telefon vb. dijital araç gereçlerin başında geçirerek dijital oyunlar oynamaktadırlar. Dijital oyun, belirli kuralları ve amaçları olan, bir donanım aracılığıyla (cep telefonu, tablet, oyun konsolu gibi) oynanan oyunlardır (Samur, 2016).

Dijital oyunlar, çocuklar ve gençler arasında en çok tercih edilen oyunlardandır. Bunun yanında yetişkinler bile dijital oyunları oynamaktadırlar. Bu kadar çok oynayanı olan dijital oyunların piyasası da her geçen gün artmaktadır. Dijital oyunlar, ülkemizde resmi olarak 2010 yılında Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) adıyla kurulmuştur.

Dijital oyunları kendi içinde birden fazla şekilde sınıflamak mümkündür. Kukul, (2013)’e göre dijital oyunlar; amaçlarına göre, oynanma şekline, oynayan kişi sayısına göre, oynanan ortama göre sınıflandırılabilir. Kullanılan teknolojiye göre dijital oyunlar; konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak da sınıflandırılabilir.

Birçok kaynakta farklı şekilde sınıflandırılan dijital oyunları spor oyunları, yarış oyunları, strateji oyunları, görev oyunları ve simülasyonlar olarak sınıflandırabiliriz. *Spor*

oyunları, gerçek zamanda yapılan sporların bilgisayar ortamına aktarıldığı oyunlardır. Futbol, basketbol, su sporu gibi oyunlar bu gruba girer. *Yarış oyunları*, motor sporlarının bilgisayar ortamına aktarıldığı oyunlardır. Araba, motosiklet ve kamyon yarışları bu gruba girer. *Strateji oyunları*, farklı stratejiler uygulanarak oynanan bu oyunlar seviye seviye olarak oynanmaktadır. Köy kurup geliştirmek, şehir ve çiftlik kurmak, ülke kurmak bu gruba girer. *Görev oyunları*, bir görev çerçevesinde oyun şekillenir. Oyuncu çeşitli görevleri zorlukları geçerek seviyesini ilerletir. *Simülasyon*, uygulama isteyen bilgiler için pratik yapılan ve gerçeğe yakın olan ortamlardır. Pilot eğitimlerinde uçak simülasyonlarının kullanılması oyun grubuna girer (Eni, 2017; Kukul, 2013; Prensky, 2001).

Dijital oyunların eğitim-öğretim sürecinde de kullanılması öğrenenlere birçok fayda sağlayabilir. Eğitim ortamlarında dijital oyunlar genellikle bilgisayar, tablet veya akıllı tahta kullanılarak oynanmaktadır. Prensky (2001), bilgisayar oyunun hayatımızda neden önemli olduğunu 12 maddede açıklamıştır:

- Oyunlar eğlenceli olduğu için oynarken keyifli vakitler geçirilir.
- Oyunlar heyecanlı olduğu için bireyler oyunlara katılmakta aşırı isteklidirler.
- Oyunların kuralları vardır ve bu kurallar bireyleri hayatın kurallarına hazırlar.
- Oyunlarda hedef vardır ve bu hedefler bireylerin motivasyonunu artırır.
- Oyunda etkileşim vardır ve oynayanlar oyuna aktif katılım sağlarlar.
- Oyunda doğaçlama vardır ve bu durum oyunda süreklilik sağlar.
- Oyunlarda sonuç ve geri bildirim vardır. Bu durum bireylerin öğrenmesini kolaylaştırır.
- Oyunlarda kazanma ve kaybetme vardır. Bu durum öğrencileri duyuşsal olarak etkilemektedir.
- Oyunlarda rekabet, meydan okuma ve fikir çatışması vardır. Bu durum oynayanlarda heyecan verici olabilir.
- Oyunlarda problem çözme vardır. Bireylerde yaratıcılığa katkı sağlar.
- Oyunlarda iletişim vardır. Bu sosyal becerileri geliştirir.
- Oyunların bir oynanma süreci vardır. Bu süreçte bireyler farklı duygular yaşarlar.

Dijital oyunlar her geçen gün hayatımızda daha fazla yer edinmektedir. Bu oyunları öğrenme ortamlarında etkileşim, geri bildirim, problem çözme, amaç, eğlence ve yarışma içermesinden dolayı kullanılabilir.

2.1.6. Eğitsel Oyunlar

Eğitim ortamlarında aktif öğrenmelerin sağlanması için kullanılan yöntemlerden birisi de eğitsel oyunlardır. Eğitsel oyunlar, öğrencilere verilmek istenen bilgi ve becerilerin oyun ile birlikte verilerek öğrencilerin öğrenmesini, beceri kazanmasını veya pratik yapmasını sağlayan oyunlardır (Samur, 2016). Akandere (2006) eğitsel oyunu; çocuğun sağlıklı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlık kazandıran, oynayana mutluluk veren etkinlikler olarak tanımlamıştır. Eğitsel oyun, öğrencilerin fiziksel, zihinsel ve duyuşsal olarak öğretme-öğrenme sürecine etkin olarak katılımının sağlandığı eğlenceli olarak dersin kazanımlarına ulaşılmasını sağlayan etkinlikler olmasının yanında öğrencilere yaşantılar yoluyla deneyim kazanmalarını, bağımsız düşünmelerini, problem çözmelerini, farklı düşünmelerini, yaratıcılıklarını, hayal güçlerini geliştirmelerini sağlayan önemli bir araçtır (Aykaç ve Köğçe, 2021). Öğrencilerin öğrenme sürecinde eğitsel oyunlar oynayarak mutlu ve kalıcı öğrenmelerle kendisini ifade eden özgür bireyler olarak yetişmesi sağlanabilir.

Eğitsel oyunların temel özelliklerini şu şekilde belirtebiliriz:

- Kurallar içinde bireye özgürlük imkânı verir.
- Öğrenmeye hizmet eder.
- Öğretme-öğrenme sürecinde öğretim tekniği olarak kullanılır.
- Öğretme-öğrenme sürecinde öğrencilere sınıf ortamında zevk alma, eğlenme imkânı sunar.
- Önceki öğrenilenlerin pekiştirilmesine ve tekrar edilmesine olanak sağlar.
- Hedef davranışların geliştirilmesine etki eder.
- Yanlış öğrenmelerin düzeltilmesine yardımcı olabilir.
- Öğrencilerin dikkatini çeker ve kalıcı öğrenmeyi sağlar.
- Öğrencilerin farklı düşünmelerine yol açar (Çangır, 2008).

Eğitsel oyunların, kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesi için öğretme-öğrenme sürecine birçok katkısı vardır. Bunlar, geri bildirim, farklı düşünme, öğrenmeye hizmet etme,

pekiştirme olarak söylenebilir. Ayrıca öğrencinin merkeze alındığı öğretme-öğrenme sürecinde eğitsel oyunlara daha çok yer verilebilir.

Alessi ve Trollip (2001)'e göre eğitsel oyunlar altı başlıkta sınıflandırılmaktadır. *Macera ve rol oynama oyunları*, bireylerin belirlenen karakterin rolüne büründüğü oyunlardır. Bu oyunlarda oyuncu karşılaştığı problemleri çözmeye çalışır. *İş oyunları*, daha çok yetişkinlerin oynadığı iktisat ve ticari amaçla kullanılmaktadır. *Masa oyunları*, masada oynanan oyunlar olarak biline bu tür oyunlar okey, satranç, tavla olarak bilinmektedir. *Savaş oyunları*, bu tür oyunlar çocuklar için uygun olmamakla birlikte eğitsel araç olarak fazla kullanılmamaktadır. Pubg, League of Legends ve Gta 5 popüler olan bazı savaş oyunlarıdır. *Kelime oyunları*, bu oyunlarda oyuncu kelime üretme, kelimeleri analiz etme gibi etkinliklerle ilgilenir. Scrabble, kelime avı, kelime bulmaca, anagram kelime oyunlarına örnektir. *Akıl ve zekâ oyunları ve bulmacalar*; dikkatli gözlem, bilgi toplama, deneme yanılma ve problem çözme gibi beceriler bu oyunlarla öğrenilir. Pentego, Q bitz, look look bu oyun türüne örnektir.

2.2. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

Akıl ve zekâ oyunları ne olduğu, çeşitleri ve akıl ve zekâ oyunlarının çocuklarda katkı sağladığı beceriler üzerine alan yazın incelenerek bu konular açıklanmaya çalışılmıştır.

2.2.1. Akıl ve Zekâ Oyunları Nedir?

Akıl ve zekâ oyunları, bireylerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmek için tasarlanmış eğlenceli, öğretici ve dikkat çekici oyunlar olarak tanımlanabilir (Çağır ve Oruç, 2020). Akıl oyunları ya da bulmaca olarak isimlendirilen zekâ oyunları (Bottino, Ott, Tavella ve Benigno, 2010); derinlemesine düşünme ve akıl yürütme becerisi gerektiren oyunlardır (Bottino, Ott ve Tavella, 2013). Akıl ve zekâ oyunlarını daha geniş anlamla şu şekilde de tanımlayabiliriz. “Zekâ Oyunları çocukların ve yetişkinlerin strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme-mantıksal bütünleme, görsel-uzamsal düşünme, sıra dışı düşünme, dikkat-konsantrasyon, hafıza ve bellek alanlarının gelişimini sağlayan aynı zamanda; ileriye görme, planlama ve sabır, sebat, kararlılık, karar verme, yenilgiyi hazmetme, rekabet gibi tutum ve davranışları geliştiren, kinestetik alanda uygulamaya imkân sağlayan oyunlardır” (URL-1, 2023). Akıl ve zekâ oyunları akıl yürütme, problem çözme, uzamsal ilişkiler, strateji oluşturma ve daha birçok becerinin kullanılmasına olanak sağlayan ayrıca bu becerilerin gelişimini destekleyen oyunlardır (Yöndemli ve Taş, 2018).

Günümüzde bireylerin kişisel ve bilişsel gelişimlerini desteklemeleri için zihinsel egzersizler yapmaları, farklı oyunlar oynamaları gerekmektedir. Akıl ve zekâ oyunları bireylerin birçok becerisini destekleyen, zihinsel egzersiz yapmasına fırsat veren oyunlar olarak değerlendirilebilir.

Akıl ve zekâ oyunları çok eski zamanlardan beri insanlar tarafından oynanmaktadır. Günümüzde en eski oyun olarak bilinen “Go”nun geçmişi M.Ö 1000-2000 yıllarına uzanmaktadır (Mandziuk, 2007). Oyunlar geçmişten günümüze geleneklerin, göreneklerin, kültürlerin bir taşıyıcısı konumunda olmuştur. Çok eski zamanlardan beri satranç, mangala, dama gibi akıl ve zekâ oyunlarının oynandığı bilinmektedir. İnsanlar bu oyunlar sayesinde geçmişten günümüze birçok kültürel değerin aktarılmasını sağlamışlardır. Oyunlar bir toplumun benimsediği değerler hakkında bilgi verebildiği ve o toplumda yaşayan bireylerin yaşamları hakkında ipuçları taşıyabileceği gibi oyunlar aracılığıyla kültürel değerler nesilden nesile aktarılabilir (Kul, 2018).

2.2.2. Akıl ve Zekâ Oyunları Çeşitleri

İçerisinde bulunmuş olduğumuz dünyada bilim ve teknoloji hızla değişmektedir. İnsanların bu değişime uyum sağlamak için kendisini sürekli olarak yenilemesi gerekmektedir. Hızlı bir değişimin yaşandığı bu süreçte bireylerden istenen problemlere çözümler üretmesi, seri kararlar alması, yenilikçi düşünceler geliştirmesi, özgün fikirler üretmesi, eleştirel düşünceye sahip olması, sorgulaması, yeni plan ve projeler üretmesi ayrıca insanların yaşamını kolaylaştırıcı özelliklere sahip olmasıdır. Bu özelliklere sahip bireyler yetiştirmek için küçük yaştan itibaren çocuklara akıl ve zekâ oyunları oynamaları için ortamlar hazırlanabilir. Akıl ve zekâ oyunları, sadece matematiksel beceriyi geliştiren oyunlar değildir. Bunun yanında sözel ve görsel zekâ, mantık, muhakeme yeteneği, çözüm üretme, problem çözme, üç boyutlu düşünme, özgün yöntemler geliştirme, strateji geliştirme, şekiller oluşturma, yaratıcılık ve eleştirel düşünme becerisi gibi oyunları da içermektedir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

Bireylerin kişisel gelişimlerini sağlamasına katkıda bulunan akıl ve zekâ oyunları ile ilgili literatürde farklı sınıflamalar karşımıza çıkmaktadır. Bu sınıflamalardan Boratav (1997)’in *100 Soruda Türk Folkloru* adlı eserinde oyunları beş gruba ayırmıştır:

- Sadece çocuklara has oyunlar
- Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar

Çocukların söz oyunları

Takım halinde, danslı, türkölü ve basit taklit oyunları

- Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyölük ve törelük oyunlarıdır.
- Beceri ve güç oyunları
- Akıl ve zekâ oyunları

Aldatmaca, yutturmaca oyunları

Bellek gücü, düşünme çevikliği, sezinleme oyunları

Saklama ve saklambaç oyunları

Çizgili oyunları

Taşlı oyunlar

Başkaca akıl ve zekâ oyunları

- Katışimli Oyunlar (Boratav, 1973, s. 237).

Türkiye milli eğitim sisteminde 2012 yılında 4+4+4 eğitim sisteminin gelmesi ile birlikte seçmeli dersler eğitim programına eklenmiştir. Bu dersler arasına MEB (2013) “Ortaokul Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı” ortaokul düzeyinde “Zekâ Oyunları Dersi” seçmeli ders olarak ilave edilmiştir. Bu ders MEB, Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 14.09.2012 tarihli ve 163 sayılı kararı ile 2012-2013 Eğitim-Öğretim yılından itibaren ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda seçmeli bir ders olarak okutulmaya başlanmıştır (Aslan, 2019).

Ortaokul düzeyinde seçmeli ders olarak okutulan zekâ oyunları dersini farklı becerilere sahip öğrencilerin seçme ihtimali sebebiyle zekâ oyunları dersinin uygulama aşamasında basamaklı öğretim yaklaşımı kullanılmıştır. Öğrencilere ders seçme hakkı verildiği için öğrencilerin derslere daha istekli katılması beklenmektedir. Basamaklı öğretim programı uygulama kısmında öğrencilere basitten karmaşığa, somuttan soyuta, yakından uzağa ilkesiyle ilerleyen ve aşamalık gösteren öğrenme imkânları sunulmaktadır. Öğrenciler her aşamada bir görev seçerler. Öğrenciler her bir basamakta görev ve sorumluluklarını yerine getirirler. Her bir basamak temel bilgi ve becerileri öğrenip üst düzey düşünme becerilerinin kazanılması süreciyle ilerlemektedir (MEB, 2013)

MEB (2013) tarafından yayınlanan Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı incelediğinde dersin içeriği kapsamında öğrencilerde hedeflenen tutum ve davranışlar aşağıdaki gibi listelenebilir:

- Öğrencinin zekâ düzeyinin farkına varması ve geliştirmesi
- Problemleri anlama ve tanınması
- Problem çözmeye yönelik olumlu tutum içerisinde olması
- Problemlere yönelik farklı çözüm yolları sunabilmesi
- Problemleri değerlendirme becerisinin gelişmesi
- Bir konuda çözüm odaklı düşünebilmesi
- Bireysel, takım halinde ve rekabetçi ortamda çalışma becerisi geliştirebilmesi
- Problemlere karşı özgün stratejiler geliştirmesi
- Etkin kararlar verebilmesi
- Sistematik düşünceye sahip olması
- Akıl yürütme ve mantığını etkin kullanması
- Sistemli ve disiplinli çalışması
- Üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerilerini geliştirebilmesi
- Öz güven geliştirebilmesi
- Rakiplerine saygılı olmayı ve centilmen bir tutum sergilemeyi öğrenebilmesi
- Sayıları kullanarak işlem becerilerini geliştirmesi
- Probleme göre deneme yanılma, tümdengelim, tümevarım gibi çözüm yollarını öğrenmesi
- Problem çözmeye yönelik yöntem ve stratejiler belirlemesi (MEB, 2013).

Zekâ oyunları öğretim programı, basamaklı öğretim programı aşamalık ilkesi gereği üç basamaktan oluşmaktadır; ilk basamak Başlangıç Düzeyidir. Bu basamakta oyun kuralları öğrenilir, temel bilgi ve beceriler kazanılır, başlangıç düzeyi oyunlar oynanarak bulmacalar çözülür. İkinci basamak ise Orta Düzeydir. Bu basamak mantıksal çıkarımda bulunma, temel stratejileri uygulama, orta düzey oyunlar oynama ve bulmaca çözmeyi içerir. Son basamak ise, üst düzey becerilerden olan yaratıcı düşünme, özgün strateji, analiz, değerlendirme ve genelleme yapma içerirken ayrıca ileri düzey oyunlar oynama, bulmaca çözme ve başkalarının deneyimlerinden faydalanma da bu aşama içerisinde bulunur (MEB, 2013).

MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı (TTKB) tarafından hazırlanan Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'nda ünite ve kazanımlar farklı oyun türleri için tasarlanmış ve zekâ oyunlarının 6 grupta toplandığı görülmüştür. Bu gruplar; akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve zekâ soruları

şeklinde gruplandırılmıştır ve gruplara ait oyunlar programda şu şekilde verilmiştir (MEB, 2013; MEB, 2016).

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları: Akıl yürütme oyunları, ipuçları kullanılarak değerlendirme yapılan bunun yanında sadece mantıksal çıkarım yaparak sonuca ulaşılan tek kişilik oynanan bulmaca tarzındaki oyunlardır. İşlem oyunları ise mantıksal çıkarımın yanında matematiksel işlemlerin de yapıldığı oyunlardır. Bu oyunlara başlangıçta oyuncuya ihtiyacı olan tüm bilgi verilir. Genellikle problem tek çözümlüdür. Kâğıt, kalem ile veya bilgisayar kullanılarak oynanabilen tablo doldurma biçimindeki birçok oyun bu grupta yer alır. Kendoku, kakuro, sudoku, apartmanlar, amiral battı bulmacaları, mantık karesi, trafik, çikolata yerleştirme, matematik küpleri, işlem tamamlama bu tür oyunlara örnek verilebilir (MEB, 2016).

- Sudoku: Boyutları 6*6 ya da 9*9 olan diyagramda oynanan satır, sütun ve 3*3 karelerde 1'den 9'a kadar rakamların bir kez yazılabildiği oyundur.
- İşlem Karesi: Tablolar üzerinde iki önermenin arasında yer alan çelişiklik, karşıtlık ve altıklık durumlarına göre oynanan oyundur.
- Kare Karalamaca: 5*5'den başlayarak beşin katlarıyla büyüyerek 20*20'ye kadar kare alanı içerisinde bulmacayı karalayarak oynanan ve sonunda resim ortaya çıkartmaya dayalı bir oyundur.
- Kakuro: Sudoku ve çengel bulmacanın harmanlanması sonucu ortaya çıkan oyunda yer alan kutuların 1'den 9'a kadar olan rakamlarla doldurulduğu oyundur.
- Bölmece: Oyunda verilen zeminin istenilen biçimde bölünmesi şeklinde oynanan oyundur (Ergün, 2018).

Sözel Oyunlar: Sözcük dağarcığından ve genel kültürden faydalanılarak oynanan bireysel, karşılıklı, grupta da oynanabilen mantığın ön planda olduğu oyun türlerinden birisidir. Bu türe bağlı oyunlarda, problemin birden çok strateji ve çözümü olabilir (MEB, 2016). Oyuncunun farklı düşünme becerisine katkı sağlayabilir. Sözcüklerle oynanan birçok oyunu bu gruba örnek olarak yazabiliriz. Anagram, sözcük grupları, kelime avı, sözcük yerleştirme, resfebe, sarabile(dilmece), dixit, tik tak boom, hikâye küpleri oyunları bu gruba örnek verilebilir.

- Anagram: Yeni kelime elde etmek için bir kelimenin harflerinin değiştirilmesiyle oynanan oyundur.

- Scrabble: Boyutları 15*15 olan bir tahtada oyuncu harflerinin tek tek seçilip yerleştirilerek anlamlı kelimelerin elde edilmeye çalışıldığı oyundur.
- Sözcük gruplama: Kelimelerin sınıflandırmasıyla oynanan oyundur.
- Kelime avı: Dağınık kelimededen anlamlı kelimeler ortaya çıkarmaya dayalı bir oyundur.
- Sözcük Yerleştirme: Kelimeleri soldan sağa, yukarıdan aşağıya doğru uygun bir şekilde yerleştirildiği oyundur (Ergün, 2018).
- Dixit: Anlatıcı kişi elindeki kartlardan herhangi biriyle ilgili bir cümle veya kelime söyler. Diğer oyuncular ise yerdeki kartlardan anlatıcının söylemiş olduğu cümle veya kelimeye göre kartı tahmin etmeye çalışırlar.
- Tik tak boom: Ortaya kartlar açılır ve oyunun materyali olan bomba görünümlü oyuncağa basılıp süre başlatılır. Her oyuncu kart ile ilgili kelimeler türetir ve bomba görünümlü oyuncağı hemen yanındaki arkadaşına verir. Zaman sayacı bulunan oyuncak hangi oyuncunun elinde patlarsa o oyuncu turu kaybeder ve yerdeki kartı alır.
- Resfebe: Resim, harf, kelime ve sayıların bir araya gelerek oluşturdukları kelimeleri bulma yoluyla oynanır. Özellikle ilkokul çağındaki çocukların zor kelimeleri öğrenmesinde kolaylaştırıcı etkisi vardır.

Geometrik – Mekanik Oyunlar: Geometrik ve uzamsal düşünme becerileri, el göz koordinasyonu ve motor becerilerinin kullanılarak bireysel, iki kişilik veya grup halinde de oynanabilen oyunlardır. Bu tür oyunlarda genellikle önceden üretilen oyun materyalleri ve dijital araçlar kullanılır (MEB, 2016). Bu tür oyunlara tangram, katamino, pentamino, labirentler, rubik küp, equilibrio, Q – bitz, dedemin evi, becerikli yapılar, jenga, yap-bozlar ve soma küpleri örnek verilebilir.

- Tangram: Yedi adet parçadan oluşan plastik ya da tahta olan geometrik şekillerden hazır olarak verilen şekillerin yapılmasına dayalı bir oyundur.
- Polyomino: Dikken bağıntısı ile ilgili bir oyundur.
- Rubikkübü: Her yöne dönme özelliği olan çeşitli renkteki küplerin bir yönde aynı renk olacak şekilde toplanıldığı oyundur.
- Soma Küpleri: Üç küpten bir düzensiz şekil veya dört küpten altı düzensiz şeklin oluşturulduğu oyundur.

- Jenga: Dikdörtgen prizma bloklarından oluşan 54 tane parçanın üst üste koyulup sırayla oyuncuların parçaları çektiği bir oyundur. Birden fazla kişiyle oynanabilir.
- Yap-boz: Bir resmin birçok parçaya ayrılmış olan parçalarını tekrar bir araya getirmeye dayalı bir oyundur (Ergün, 2018).
- Equilibrio: 60 farklı şeklin 18 tane geometrik parça ile yapılmaya çalışıldığı çocukların birçok becerisini geliştiren bir oyundur.
- Q-bitz: Renkli küpler olarakta bilinen oyunda verilen kartlardaki şekillerin küpler ile yapıldığı bir oyundur.
- Dedemin Evi: 92 adet ahşap parçadan farklı şekillerinde yapıldığı çocuklarda birçok becerinin gelişmesine katkı sağlayan bir oyundur.
- Becerikli yapılar: 200 adet ahşap bloklardan oluşan farklı yapı ve şekillerin oluşturulduğu oyundur.

Hafıza Oyunları: Kısa ve uzun süreli hafızanın kullanıldığı, bir, iki veya grupta da oynanabilen oyun türüdür. Bu oyunlarda görsel ve sözel hafızada kullanılabilir (MEB, 2016). Resim hatırlama, yön bulma, eş bulma, hafıza kartları, yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma bu oyun türüne örnek olarak verilebilir.

- Resim hatırlama: Farklı temalardaki resim kartlarının yerleşiminin tekrar hatırlamasıyla ilgili bir oyundur.
- Yön Bulma: Pusula ile oynanan bir tür harita oyunudur.
- Eş bulma: Verilen kartlar arasındaki ilişkiyi bulma oyunudur.
- Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma: Yakın plandaki fotoğraftaki cismin ne olduğunu tahmin etme oyunudur (Ergün, 2018).

Strateji Oyunları: İki ya da daha fazla kişinin birlikte oynadığı, kazananı ve kaybedeni olan, sanal ortamda da oynanabilen, basit ve zor seviyede analiz becerisine sahip olunması gereken materyalleri önceden üretilmiş oyun türüdür. Bu tür oyunları oynayan oyuncuların strateji oluştururken akıl yürütmenin yanında sezgisel taktikler geliştirmeli, kendileri ve başka oyuncuların tecrübelerinden faydalanmalı, oyunun aşamalarında (açılış, oyun ortası, oyun sonu) kısa analizler yapmalı ve oyunda kalıplaşmış taktikleri uygulamalıdır. Bu tarz oyunlarda klasik oyun olarak da bilinen satranç ve go oyunu da

bulunmaktadır (MEB, 2016). Bu oyunlarda akıl yürütme, iletişim, tahmin etme, dikkat, mükemmel olma gibi beceriler oyuncular tarafından geliştirilebilir. Tik- tak- to, satranç, go, reversi, mangala, dama, sayı tahmin etme, amiral battı bu tür oyunlara örnek olarak verilebilir.

- Tik-tak-to: İki kişi ile 3*3 boyutta olan alanda X ve O işaretlerinin kullanılarak bu harflerin yan yana getirilmesiyle oynanan oyundur (MEB, 2016).
- Satranç: 32 adet taşla oynanan her taşın belirli bir kuralının olduğu klasikleşmiş bir oyundur.
- Go: İki kişi olarak oynan siyah ve beyaz taşla oynanabilen klasik bir oyundur.
- Reversi: İki kişi ile oynanan 64 adet taşı bulunan bir oyundur.
- Mangala: 48 adet taş ile oynanan iki kişinin oynadığı çok eski zamanlardan beri oynanan bir oyundur.
- Dama: İki kişi olarak oynanan 16 adet taşı bulunan bir oyundur.
- Sayı tahmin etme: Her bir oyuncunun 4 rakamlı bir sayıyı aklında tutup tahmin etmeye çalıştığı bir oyundur.
- Amiral battı: 10 x 10 ya da 20 x 20 olan karelerde oynanan tahmin içerikli bir oyundur (Ergün, 2018).

Zekâ Soruları: Belirli bir çözüm yöntemi olmayan verilen ipuçlarının takip edilmesiyle sonuca ulaşılan oyun türüdür (MEB, 2016). Kurt-kuzu-ot, yalancı-doğrucu, üç ampul, kap ölçme, 12 top, kibrit problemleri, sonra gelen terimi bulma bu oyun türüne örnektir.

- Yalancı-doğrucu: Mantık kurma üzerine kurulu bir tür problem oyunudur.
- Üç ampul: Ampul ile ilgili problem çözme ve analitik düşünme içeren bir oyundur.
- Kap ölçme: Sıvı hacmi ölçme ile ilgili bir oyundur.
- 12 top: Toplarla oynanan bir tür zekâ oyunudur.
- Kibrit Problemleri: İki kişi ile oynanan strateji oyunudur.
- Sonra gelen terimleri bulma: Belirli bir düzene göre tahminde bulunma oyunudur (Ergün, 2018).

BİLSEM'e devam eden ilkökul öğrencileri yukarıda anlatılmaya çalışılan oyun türlerinden yani akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar,

hafıza oyunları, strateji oyunları ve zekâ soruları birçoğunu kurumlarında oynadıklarını yapılan görüşmede belirtmişlerdir. Buna dayanarak BİLSEM’de eğitim alan öğrencilerin birçok becerilerini geliştirmeye yönelik etkinliklerin yapıldığı, oyunların oynandığı, üst düzey düşünme becerilerini arttırmaya yönelik faaliyetlerde bulunulduğunu söylenebilir.

2.2.3. *Akıl ve Zekâ Oyunlarının Çocuklarda Geliştirdiği Beceriler*

Akıl ve zekâ oyunları, oyun destekli öğrenme sürecine dâhil edilerek öğrencilerin kalıcı öğrenmelerine, eğitim öğretim ortamlarının zenginleşmelerine katkı sağlayabilir. Bunun yanında öğrencilerin problem çözme, akıl yürütme, yenilikçi düşünme, girişimcilik, dikkat, karar verme gibi birçok becerinin gelişimine katkı sağlayabilir. Oyun çocuklar için vazgeçilmez öğrenme ortamlarıdır. Oyunla çocuk aklını kullanmayı, çevreyi keşfetmeyi, bilgi edinmeyi, merakını gidermeyi ve karar vermeyi öğrenir (Yöndemli ve Taş, 2018).

TÜZDER (2013)’e göre Zekâ Oyunlarının Çocuklarda Geliştirdiği Beceriler

- *Girişimcilik*: Grup içerisinde belli bir oyunu oynama kararı alabilen ve bu fikri diğerlerine kabul ettirebilen ilk çocukta var olan beceridir.
- *Cesaret, Özgüven, Öz Yeterlilik*: Özgüven, bireyin kendi değerini anlama, kendisini sevmeye, kendisine saygı duyma (özsaygı) ve her durumda kendisine karşı dürüst olma yeteneğidir. Özgüveni yüksek bireyler, kendilerine ve tüm canlılara karşı dürüstlük, sorumluluk, şefkat ve sevgi gibi davranış sergiler.
- *Disiplin, Özdenetim, İç Motivasyon*: Özdenetim(otokontrol), belirli amaçlar için bireyin kendi tepkilerini ve güdülerini yönetmesi ve bunları kontrol altında tutmasıdır.
- *Empati*: Kendini karşıdaki kişinin yerine koymak, başka bir kişinin duygu ve düşüncelerini anlamaya yönelik bir davranış olarak tanımlanabilir. Empati, iyi iletişim ve güçlü ilişkiler kurmamızı sağlayan önemli bir davranıştır (TÜZDER, 2013; akt. Adalıyılmaz, 2022).

Akıl ve zekâ oyunları çocukların bilişsel, duyuşsal, sosyal vb. birçok becerisinin gelişmesine katkı sağlayan küçük yaşlardan itibaren çocuklara iyi birer insan olma yöntemlerini öğreten oyunlardır. McGuiness (2000)’e göre, bireyin bilgiye ulaşmada düzenleme, analiz etme ve sonuç çıkarma, problem çözme, neden sonuç ilişkisini belirleme, değerlendirme, gözlem yapma, karar verme, beyin fırtınası yapma gibi becerileri kendi yaşantısına uygulama becerileri düşünme becerileri olarak söylenebilir.

Akıl ve zekâ oyunları dersinin ve etkinliklerin temelini problem çözme oluşturur. Öğrencilerin problemleri sadece oyunlarda verilen sayı, şekil vs. değil gerçek dünya sorunları ile de ilişkilendirmeleri sağlanabilir. Akıl ve zekâ oyunlarında çözüme giden birçok farklı yöntem vardır. Bazı problemleri çok basit ve pratik yöntemlerle çözülebilirken, bazı problemlerde ise kapsamlı, sistemli ve araştırma gerekebilir (MEB, 2013).

Problem çözme, küçük yaş gruplarında çok yönlü gelişimin sağlanması açısından çok önemlidir, erken yaşlardan itibaren çocukların bu beceriyi kazanmaları için gerekli çalışmalar yapılmalıdır (Oğuz ve Akyol, 2015). Küçük yaşlardan itibaren çocuklar problem çözme ile karşı karşıya bırakılabilir, bu beceriye yönelik ebeveynler ile oyunlar tasarlanabilir. Çocuklar erken yaşlardan itibaren problem çözme, deneyimler yoluyla ve keşif içeren doğal öğrenme odaklı olarak çevrelerini merak edebilirler. Kaplara su, kum veya farklı malzemeler doldurup boşaltmaları, bitkileri, hayvanları gözlemlemeleri bu meraklarına örnek olarak verilebilir (Tok ve Sağlam, 2023).

Akıl ve zekâ oyunları bireylerin zor durumlarla karşılaştıklarında kendine özgü stratejiler oluşturarak problem çözme becerilerini kullanmalarını sağlayabilir. Bu sebeple akıl ve zekâ oyunları bireylerin kişisel gelişimleri, üst düzey düşünce becerilerine sahip olmaları için tercih edilen araçlardan birisi olarak kabul edilebilir (Bayramın ve Boncukçu, 2021).

Yenilikçi düşünme, mevcut bazı kalıpları yıkarak günlük düşünce yaklaşımından farklı düşünerek, yeni fikirler ortaya çıkarma ve özgün düşünceler ortaya koymaktır. Yenilikçi düşünceye sahip bireylerde özgün düşünme, işbirlikli öğrenme, saygılı, dışa dönük, problemleri fırsata çeviren, yaratıcı düşünceye sahip olmaları beklenebilir (Aras, 2020). Bireylerin üretmiş oldukları fikirlere saygı göstermek düşünce becerilerini geliştirmek için en önemli unsurdur. Bunun yanında özgün, esnek, açık ve yaratıcı bakış açısına sahip bireyler ilerleyen yıllarda pek çok sorunun çözümünde rol oynayacaklardır (Adams ve Hamm, 2010).

Bir insanın aldığı bazı kararların sonuçları, çoğu zaman hayatı boyunca aldığı ve onu kişisel olarak etkileyen kararlardan sorumlu olurken, bazı kararlar da onun çevresiyle olan etkileşimlerini belirler. Öte yandan, insanlar yakın, uzak ya da çok uzak gelecek için kararlar alırken, yakın gelecek için alınan kararların uzak geleceği etkilediği bilinmektedir. Bu gibi durumlarda insanlar, hayatı kolaylaştıran ve doyum sağlayan uygun ve etkili kararlar almaktadırlar (Ersever, 1996). Etkili karar alma becerisini geliştirmek için akıl ve

zekâ oyunlarında hamle yapılmadan önce hem dikkatli oynamak hem de düşünmek karar verme becerisine katkı sağlayabilir. Bazı oyunlarda rakibin hamlesine göre oynamak doğru karar vermeye yardımcı olabilir. Akıl ve zekâ oyunları ile karar verme becerisi kazandırmak için aşağıdaki aşamalar oyunlarda uygulanabilir:

- Akıl ve zekâ oyunlarında oyuncu hamle yapmaya karar vermeden önce amacını belirlemelidir.
- Farklı alternatif hamleler belirlenebilir.
- Her alternatifin sonucuna göre çıkarımlarda bulunularak kendi lehine en doğru kararı verebilir.
- Son aşamada ise oyuncu hamleye karar verip hamlesini yapar (Adalar ve Terzi 2021).

Akıl ve zekâ oyunlarında başarı, hızlı ve doğru akıl yürütmeye bağlıdır. Geçmişte öğrenilen problem çözme yöntemleri, akıl ve zekâ oyunlarını çözmek için az ya da çok yararlı olsa da, zekâ oyunları ezberci bir ders değildir. Akıl ve zekâ oyunlarını eğlenceli kılan özellik sürekli değişen türleri ve zorluk seviyelerine sahip olmasıdır. Akıl yürütme ve sistematik olarak problem çözme yeteneği, öğrencilerin yaşamları boyunca kullanacakları çok önemli bir zihinsel beceri haline gelecektir (MEB, 2013).

Problem çözmek için akıl yürütme becerisi gerektiren bazı problemlerde üst düzey düşünme, akıl yürütme, sistemli düşünme gibi becerilerin uygulama alanı akıl ve zekâ oyunlarıdır (Yöndemli ve Taş, 2018). Akranlarına göre bulundukları ortamlarda farklılık gösteren özel yetenekli öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile üst düzey düşünme becerileri geliştirilebilir.

2.3. ÖZEL (ÜSTÜN) YETENEKLİ ÇOCUKLAR VE EĞİTİMLERİ

Özel(üstün) yetenekli çocuklar ve BİLSEM Eğitim Programı alan yazın incelenerek detaylı olarak anlatılmaya çalışılmıştır.

2.3.1. Özel (Üstün) Yetenekli Çocuklar

Zekâ, bireyin problem çözerken ve çevreye uyum sağlarken tüm zihinsel veya bedensel, yetenek ve becerilerini kullanması ile ortaya çıkan seviye, neleri ortaya çıkarabileceğini gösteren gizli güçtür (Öznacar ve Bildiren, 2016). Zekâ kavramında yola

çıkarak özel yetenekli çocukları anlayabiliriz. Özel yetenekli kavramını ise literatürde farklı isimlerle görebilmekteyiz. Bunlar, üstün zekâ, üstün yetenek ve özel yetenek olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmada literatürde en çok kullanılan özel yetenek kavramı daha çok kullanılacaktır. BİLSEM yönergesine göre özel yetenekli bireyler şu şekilde tanımlanmıştır: Yaşıtlarına göre hızlı öğrenen, yaratıcılık, sanat, liderliğe ilişkin kapasitede önde olan, özel akademik yeteneğe sahip, soyut fikirleri anlayabilen, ilgi alanlarında bağımsız hareket etmeyi seven ve yüksek düzeyde performans gösteren bireylerdir (MEB, 2016b). Özel yetenekli çocuklar genel zihinsel yetenek, özel akademik yetenek, yaratıcı ve üretken düşünme, liderlik özelliği, görsel ve sahne sanatları gibi alanlardan herhangi birisinde yeteneği olan çocuklardır (Clark, 2015).

Özel yetenekli çocuklar daha erken yaşlardan itibaren bazı gelişim özelliklerine göre fark edilebilir. Özellikle bu süreçte ebeveynlerin bilinçli bir tutum sergileyip çocuklarını zihinsel olarak geliştirici etkinlikler yapabilirler. Şekil 2' de özel yetenekli çocukların erken gelişim özellikleri verilmiştir.



Şekil 2. Özel Yetenekli Çocukların Erken Gelişim Özellikleri (Bildiren, 2019)

Özel yetenekli çocuklarda görülen çeşitli özellikler vardır. Bu özellikler genel olarak gözlem yapma, hızlı kavrama, inceleme arzusu, soyut düşünme, kavramsallaştırma, sentez yapma, tümevarımsal öğrenmeye ve problem çözmeye ilgi, akıl ve zekâ oyunları gibi etkinliklerden ve yapı düzen ve istikrardan zevk alma, sebep ve sonuçlara ilgi, bağlantıları görmeye yeteneği, kelime dağarcığı, ifade kolaylığı, okumaya ilgi, kapsamlı bilgi, sorgulayıcı tutum, merak, motivasyon, hızlı düşünme, eleştirel düşünme, özeleştirme ve öz denetim, yaratıcılık, yeni yollar deneme, ilgi duyduğu alanlarda dikkatini yoğunlaştırma gibi özellikler görülebilmektedir (Bildiren, 2019).

Bildiren, (2019)'a göre çocukluk döneminde özel yetenekli çocuklarda akranlarına göre farklı özellikler görülebilmektedir. Bu özellikler aşağıdaki Tablo 1'de verilmiştir:

Tablo 1. Özel Yetenekli Öğrencilerin Akranlarına Göre Gösterdikleri Farklı Özellikler

Kolay öğrenme	İlgi alanı çeşitliliği	Soru sorma	Genelleme ulaşma	Güçlü hafıza	Problem çözebilme	Tekdüzelikten sıkılma
Yaratıcılık	Güçlü gözlem	Akademik başarı	Sağduyu	Soyut algılama yeteneği	Güçlü hayal dünyası	Orijinal fikirler
Gelişmiş mizah anlayışı	Pratiklik	Haksızlığa karşı susmama	Aynı anda birçok işi yapma	Yeni bilgi öğrenmekten zevk alma	İlgisiz bağlantı kurma	Güçlü motivasyon
Güçlü özgüven	Empati	Risk alma	Macera arama	Yalnız kalma isteği	Duygusal tepkilerde aşırılık	Güçlü sezgi
Merak	Sorunlara ilgi	Güçlü ahlaki değerler	Büyük yaş arkadaşlığı	Hazırcevaplık	Eleştirel düşünme	Zamanı verimli kullanma
Açık görüşlülük	Liderlik	İlginç fikirler	İleri görüşlülük	Güçlü Planlama	Yüksek enerji	Ahlaki değerlere uygun yaşam

Özel yetenekli öğrenciler bulundukları ortamlarda, okullarda, özel eğitim kurullarında ortaya koymuş oldukları ilgi ve yeteneklere göre akran düzeylerinden farklı düşünebilir, çeşitli özelliklerini ortaya koyabilirler. Özel yetenekli öğrenciler bilişsel, sosyal, duyuşsal alanlarda yukarıda verilen özellikleri bulundukları ortamlarda sergileyebilirler.

Ülkemizde bulunan özel yetenekli çocukları keşfedip tanıyıp doğru bir eğitim programı ile yetiştirilebilir. Özel yetenekli çocukların yetiştirilmesinde, doğru bir eğitim

almasını sağlayan devlet kurumu BİLSEM'dir. Özel yetenekli bireylerin ülkemizde eğitim aldığı kurum olan BİLSEM'i şu şekilde tanımlayabiliriz. Örgün eğitim kurumuna devam eden üstün yetenekli öğrencilerin (genel zihinsel, resim ve müzik) yetenek alanlarında özel yetenekli olarak tanı almış öğrencilere, yeteneklerini geliştirmek, zihinsel becerilerini en üst düzeyde kullanmaları amacıyla destek eğitimi vermek üzere açılmış bağımsız özel eğitim kurumlarıdır. Genel yetenek, resim ve müzik yetenek alanlarından yeteneği olduğu düşünülen öğrenciler sınıf öğretmenleri tarafından yapılacak olan sınava aday gösterilirler. BİLSEM öğrenci seçme sınavına girmeye hak kazanan öğrenciler yapılacak olan iki farklı sınavda (ön ve bireysel değerlendirme uygulamaları) başarı sağlamaları halinde BİLSEM'e girmeye hak kazanırlar (MEB, 2023a). Özel yetenekli öğrencilerin yetişmesinde önemli bir rol oynayan BİLSEM'lerin her geçen gün ülkemizdeki il ve ilçelerde sayıları artmaktadır. Bu da göstermektedir ki özel yetenekli öğrencilerin doğru eğitime ulaşmaları, yetenek alanlarının desteklenmesi, farklı öğrenme yaklaşımlarının uygulanması, merak duygularının gelişmesi için çalışmaların yapıldığıdır.

Bildiren, (2019)'a göre özel yetenekli öğrencileri tanımak istersek, bunu üç aşamada yapabilir.

Tablo 2. Özel Yetenekli Çocukların Tanılama Aşamaları

ADAYLIK AŞAMASI	TANILAMA AŞAMASI	SEÇME ve YERLEŞTİRME AŞAMASI
Ebeveyn gözlemi	Bireysel değerlendirme	Öğretmenler
Öğretmen gözlemi	Zekâ testleri	Yöneticiler
Çocuğun ürünleri	Programa uyumlu tanılama araçları	Danışmanlar
Portfolyolar	Yaratıcılık	Özel yetenekli çocuklar konusunda uzmanlaşmış kişiler
Grup zekâ testleri	Yetenek alanında gözlem	Öğretmenler
Başarı testleri	Bireysel değerlendirme	Yöneticiler
Formal ve informal değerlendirme	Zekâ testleri	Danışmanlar
Ebeveyn gözlemi	Programa uyumlu tanılama araçları	Özel yetenekli çocuklar konusunda uzmanlaşmış kişiler
Öğretmen gözlemi	Yaratıcılık	Öğretmenler

Bu aşamaları BİLSEM’e öğrenci alımı ile birlikte şu şekilde açıklayabiliriz. Adaylık aşamasında özel yetenekli öğrenciler ebeveynler ve öğretmenler tarafından gözlemlenirler. Öğrencilerde özel yetenek özellikleri belirgin olan çocuklar ülkemizde özel yetenekli öğrencilerin eğitim aldığı kurum olarak bilinen BİLSEM’e giriş sınavlarına katılırlar. Bu sınava girebilmek için sınıf öğretmenleri ilkokul devam 1., 2. ve 3. sınıflarda yüzde 20 si kadar öğrenciyi aday gösterirler ve BİLSEM süreci başlamış olur. Bu sınava giren öğrencilere genel yetenek alanında tablet üzerinde grup tarama testleri yapılır. Başarılı olan öğrenciler bireysel mülakata katılarak BİLSEM süreci devam eder. Müzik ve resim alanından giren öğrencilere ise öğretmenleri tarafından MEB tarafından gönderilen soruları cevaplarlar. Belli bir kriteri geçen öğrenciler bireysel mülakata katılmaya hak kazanırlar.

Tanılama aşamasında özel yetenekli öğrenciler bireysel olarak Rehberlik ve Araştırma Merkezi (RAM)’nde alan uzmanları tarafından bireysel değerlendirmeye alınırlar. Bu değerlendirmede genel yetenek alanı öğrencilerine zekâ testleri yapılır. Müzik ve resim alanından giren öğrencilere ise bireysel beceri sınavlarına alınırlar. Bu aşamada belirli kriterleri geçen öğrenciler BİLSEM’e alınırlar.

Seçme ve yerleştirme aşamasında öğretmenler, yöneticiler, alan uzmanları bir araya gelerek önceki aşamada toplanan veriler ışığında BİLSEM’e yerleştirilecek öğrencileri belirlerler.

BİLSEM yönergesine göre eğitim-öğretim hizmetleri öğrencilere aşağıdaki gibi uygulanmaktadır:

- Öğrenciler örgün eğitim gördüğü saatler dışında BİLSEM’deki eğitim ve öğretim etkinliklerine hafta içi veya hafta sonu olarak katılabilir.
- BİLSEM’de, öğrencilerin yeteneklerine uygun, proje tabanlı, disiplinle arası, zenginleştirilmiş ve farklılaştırılmış eğitim programı uygulanır ve çeşitli projeler, özgün ürünler üretilmesi için eğitim faaliyetleri düzenlenebilir.
- Öğrenciler BİLSEM’de bireysel veya grupta eğitim görürler.
- Eğitim ve öğretim faaliyetleri, MEB tarafından hazırlanan yıllık çalışma takvimine göre yürütülür. Bunun yanında ara tatillerde, yaz tatilinde yaz okulu ve öğrenci kampları düzenlenebilir. Her dönem sonunda BİLSEM müdürlüğüne hazırlanan değerlendirme raporları MEB’e gönderilir.

- BİLSEM'e kayıt yaptıran öğrenciler; uyum, destek eğitim, bireysel yetenek farkındalığı, özel yetenek geliştirme, proje hazırlama ve üretme, gibi programlara alınırlar.
- BİLSEM'de uygulanan etkinlikler MEB'in belirlemiş olduğu kriterlere göre yürütülür.
- BİLSEM'de öğrenciler bilimsel, kültürel, sanatsal ve sosyal etkinliklere katılır ve bu etkinlikler eğitim ve öğretim programı içerisinde değerlendirilir. (MEB, 2016b).

2.3.2. *BİLSEM Eğitim Programı*

BİLSEM'i kazanan öğrencilere beş farklı program uygulanır ve programları tamamlayan öğrencilere tamamladığı her bir program sonunda BİLSEM müdürlüğünce "Program Tamamlama Belgesi" verilir. Bu programlar şunlardır; Uyum, destek eğitimi, bireysel yetenekleri fark ettirme, özel yetenek geliştirme, proje üretimi ve yönetimi olarak ele alınmıştır.

BİLSEM yönergesi MEB (2016b)'e göre her bir program yapılan etkinlikleri aşağıdaki gibi açıklayabiliriz.

- *Uyum Programı:* Bu programda öncelikle BİLSEM'in kurum kültürü tanıtılır ve bu kültürü oluşturacak etkinlikler planlanır. Bu etkinliklerle rehber öğretmenlerin öğrenciyi tanıması sağlanır. Öğrenciyi tanımanın yanında kişisel ve sosyal gelişimlerine katkı sağlayan, estetik duyguları ve bilimsel düşünciyi arttıran, kurum imkânlarını, laboratuvarları, atölyelerin ve çalışanların tanıtılmasına yönelik etkinlikler yapılır. Her öğrenciden sorumlu danışman rehber öğretmenler bu programda belirlenir.
- *Destek Eğitimi Programı:* Bu programda genel zihinsel yetenek alanından tanı alan öğrenciler yer almaktadır. Bu programdaki etkinliklerin öğrenciye kazandırmak istedikleri; iş birliği, grupla çalışma, iletişim, problem çözme, öğrenmeyi öğrenme, bilimsel araştırma, eleştirel ve yaratıcı düşünme, girişimcilik, etkili karar verme, teknoloji okuryazarlığı, sosyal sorumluluk ve kaynakları etkili kullanma becerileridir. Bu programda öğrenciler bireysel veya grup olarak proje hazırlamaya başlayabilirler

- *Bireysel Yetenekleri Fark Ettirme Programı:* Genel zihinsel yetenek alanında tanı alan ve destek eğitim programını bitiren öğrenciler yeteneklerini keşfetmeleri amacıyla uygulanan bir programdır. Öğrenciler yeteneklerine göre küçük gruplara ayrılırlar ve her gruba bir danışman rehber öğretmen görevlendirilir. Öğrenciler en çok yetenekli olduğu, ilgi duyduğu, ileride ayrıntılı olarak çalışabileceği alanlara yönelik tutum ve beceriler geliştirici etkinlikler öğretmenler tarafından planlanabilir. Bu program tamamlandığında öğrenciler, öğretmenler kurulunca çoklu değerlendirme yöntemiyle değerlendirilerek özel yetenekleri geliştirme programına yönlendirilirler.
- *Özel Yetenekleri Geliştirme Programı:* Genel zihinsel yetenek alanından bireysel yetenekleri fark ettirme programını; müzik ve görsel sanatlar yetenek alanından ise uyum programını başarıyla tamamlayan öğrenciler bu programa alınır. Bu programda verilen eğitimler öğrenci merkezli ve disiplinlerarası eğitim yaklaşımlarına uygun bir yapıda hazırlanabilir. Genel zihinsel yetenek alanındaki öğrencilerden ileri düzeyde bilgi, beceri, davranış kazanma, üretimde bulunması beklenir. Görsel ve müzik alanındaki öğrencilere ise alanın tanıtımı yapılır.
- *Proje Üretimi ve Yönetimi:* Özel yetenekleri geliştirme programını başarıyla tamamlayan öğrencilerin ilgi, istek ve becerilerine göre belirli bir alanda grupla veya bireysel olarak eğitim aldıkları programdır. Öğrencilerden her yıl en az bir proje yapması beklenir. Proje konuları öğrenciler tarafından belirlenir, danışman öğretmen rehberlik ve yürütücülüğünde devam eder. Proje konuları her türlü üretim, bilimsel çalışma ve sanat etkinliklerini kapsayabilir. Etkinlikler genellikle proje bazlı olarak planlanır ve uygulanır. Danışman öğretmen ve öğrenci proje sürecinde en az iki ilerleme raporu hazırlar ve bu raporları araştırma ve geliştirme birimine teslim edilir. Teslim edilen projeler araştırma geliştirme birimi tarafından tasnif edilir, listelenir ve arşivlenir. Her bir öğrenciden bu programda proje üretmesi beklenir. Proje üretemeyen öğrenciyi danışman öğretmen proje üretememe sebeplerini rapor halinde öğretmenler kuruluna teslim eder. Ayrıca danışman öğretmen özgün fikrin endüstriyel hale gelmesi için patent, fikri ürün bildirimi ve faydalı model başvuru süreçlerini yürütür. Öğrenciler tarafından teslim edilen projeler BİLSEM yönetimi tarafından BİLSEM modülüne işlenir (MEB, 2016b).

Özel yetenekli bireyler doğru eğitim ile yetiştirilirse bir ülkenin en önemli yetişmiş insan gücü olabilir. Bu bireyler, erken yaşlardan itibaren bilgi kazanmaya ve öğrenmeye meraklıdırlar (Clark, 2015). Bu sebeple bu bireylerin eğitimine önem verilmesi gerekmektedir.

Özel yetenekli bireylerin eğitim ortamları yetenek, düşünce ve yaratıcılıklarını kullanmalarını sağlayacak ortamlar olarak düzenlenebilir (Çağlar, 2004). Eğitim ortamlarının yanında özel yetenekli öğrencilere eğitim veren öğretmenin niteliği de kaliteli bireyler yetiştirmede önemli olan unsurlardan birisidir. Öğrencilerin yaratıcılığını geliştiren öğretmenlerde bulunan özellikler; farklı düşünme etkinliklerine çokça yer verme, hafıza etkinliklerine az zaman ayırma, bilgiyi yaratıcı olarak kullanmak için yani yaratıcı fikirler üretmen etkinlikleri düzenleme, orijinal fikirlere değer verme gibi özellikleri söyleyebiliriz (Clark, 2015). Bildiren (2019)' a göre özel yetenekli çocuklara eğitim veren öğretmenlerin dikkat etmesi gereken durumlar şu şekilde açıklanabilir;

- Özel yetenekli öğrencilere yönelik özel bir program uygulanması gerektiğini kabul etmesi gerekir (Bu program beceri kazanmaya ve yüksek bilişsel düşünceye dönük aşamalar taşınmalıdır. Bu da problem çözme, araştırma, keşfetme yaratıcılık gerektirir.)
- Öğrencilerin, kendi öğrenmeleri hakkında önemli kararlar almaya sahip oldukları kabul edilmesi gerekir.
- Program içerisinde duygusal alandaki içerik olanaklarının sistematik olarak geliştirilmesi. Bu program sadece yetenek gelişimi için değil, sosyal ve duygusal gelişimi bakımından da yararlı olmalıdır.
- Öğrencilerin önceden kararlaştırılan çalışmalarda davranış hedeflerine ulaşmalarına kendi kendilerine düzenleme yapmalarına izin verilmelidir.
- Çocukla ilgili kayıtların; karşılaştırma ve rekabet, okul çevresinden veya ailesinden gelebilecek baskıya karşı korumak için düzenli ve korumalı tutulması gerekir.
- Özel yetenekli öğrencilerin keşifler yapacağı, işbirliği yapmakta ve rekabet etmekte özgür oldukları, yeni yöntem ve materyaller üzerinde çalışacakları küçük grupların oluşturulması.

- Oluşturulan gruptan sınıfın ya da okulun diğer üyelerine yönelik bilgi, zenginleştirme ve kabulüne ilişkin düzenli aralıklarla dönütler verilmesinin sağlanması
- Yalnız kalabileceği ve zaman zaman bağımsız çalışmalarına devam edeceği bir ortam sunulmalıdır.
- Zaman zaman bağımsız çalışmalarını sürdürmek için yalnız başına zaman geçirebileceği ortamın sunulması.
- Ders kitabı haricinde özel yetenekli öğrencilere araştırma yapacakları kaynakların sunulması.
- Yeni bilgi ve becerileri keşfedeceği materyallerin sunulması.
- Özel yetenekli öğrencilerin, öğrenme merkezleri, projeler, raporlar, deneyler ve sergiler için olabildiğince fırsat verilmesi.
- Özel yetenekli öğrencinin kendine has yüksek bilişsel düşünme süreçlerinin işleyişi ve ortaya konuluş biçiminin tanınması ve bunları destekleyecek eğitim ortamının planlanması.
- Gereksiz tekrarlardan, tekdüzelikten ve şekilcilikten uzak durulması.
- Öğrenciler için temel bir değerlendirme programı olarak çocuk-öğretmen-uzman-anne-baba görüşmesine dayanan yöntemin benimsenmesi.
- Öğrencinin diğer arkadaşlarının yanı sıra kendi öğrenme hızına, özelliklerine ve kazanımlarına göre değerlendirilebilmesini sağlayacak çalışmaların yapılması.

2.4. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde yurtiçinde ve yurtdışında konuya ilişkin yapılan çalışmalar özetlenerek verilmiştir.

2.4.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Ceylan, (2023) tarafından yapılan yüksek lisans tezinde sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına yönelik tutumlarını, zekâ oyunlarını bilme düzeylerini, kullanım sıklıklarını tespit etmek ve demografik verilere dayalı olarak inceleme amacıyla yapılmıştır. Çalışma Diyarbakır ilinde görev yapan 282 sınıf öğretmeni ile yapılmış olup nicel araştırma yöntemlerinden tarama yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına yönelik olumlu tutum içeren maddelere kesinlikle katıldıkları, olumsuz tutum içeren maddelere kesinlikle katılmadıkları, davranışsal öge içeren maddelere katıldıkları ya

da kararsız oldukları görülmüştür. Ayrıca cinsiyete göre, öğrenim durumlarına göre anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Akıl ve zekâ oyunları eğitimi alan öğretmenlerin olumlu tutum içinde oldukları ve davranışsal öge değerinin de yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Ayar, (2022) tarafından yapılan yüksek lisans tezinde akıl ve zekâ oyunlarının okul içi ve okul dışı ortamlarda kullanılmasını sağlamak, bireylerin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine etkisi ve öğrenilenlerin kalıcılığı incelenmiştir. Çalışma İzmir ilinde ilkokul dördüncü sınıfa giden 16 öğrenci ile tek gruplu deneysel model ile elde edilen nicel verilerin yarı yapılandırılmış görüşmeler ve araştırmacı günlüklerinden elde edilen nitel verilerle desteklenmesi ile karma desenlerden eş zamanlı çeşitleme deseni kullanılarak yapılmıştır. Çalışmanın nicel sonuçları, akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri gelişimini desteklediğini; yaratıcı düşünme ve dikkatin kalıcı etkisini sürdürdüğü ancak üst bilişsel farkındalık ve sosyal becerinin etkisinin devam etmediğini göstermektedir. Nitel verilerde ise öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile ilgili görüşlerine, öğrenciler üzerindeki etkilerine, oyunlarla ilgili sorunlar ve çözümlerine yönelik sonuçlara ulaşılmıştır.

Esen (2021) tarafından yapılan yüksek lisans tezi akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin matematik dersindeki akademik başarılarına ve problem çözme becerilerine etkisini belirleme amacıyla yapılmıştır. Çalışma Mersin ilindeki 54 tane ilkokul üçüncü sınıf öğrencisi ve şube öğretmenleriyle yürütülmüştür. Ön test, son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Nicel veriler ön test, son test, kalıcılık testi, problem çözme becerileri testiyle toplanmış olup nitel veriler de görüşme formlarıyla toplanmıştır. Bu çalışma sonucunda akıl ve Zekâ oyunlarının; akademik başarıyı ve problem çözme becerilerini arttığı belirlenmiştir. Nitel verilerin analizinde ise akıl ve zekâ oyunlarının derse karşı isteği arttırdığı, sınıf içi disipline katkı sağladığı, dersleri eğlenceli hale geldiği ve öğrencilerin dersleri daha iyi öğrendikleri görülmüştür.

Kahraman (2021) tarafından yapılan yüksek lisans tezinde akıl ve zekâ oyunları öğretiminin ilkokul 2. sınıf öğrencileri akademik başarı ve bilişsel özelliklerine etkisini araştırmak amaçlamıştır. Çalışmada ön test, son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. 10 hafta süren çalışma 24 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda kâğıt kalem oyunlarının görsel bellek kapasitelerini arttırdığı, akıl ve zekâ oyunlarının bellek gelişimini desteklediği, kutu oyunlarının zekâ gelişimine anlamlı bir katkı sağladığı görülmüştür.

Güneş (2021), tarafından yapılan yüksek lisans tezinde öğretmen görüşlerine dayalı olarak akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Çalışma 16 ilkökul öğretmeni ile yapılmış olup yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Çalışmada akıl ve zekâ oyunlarından strateji oyunlarının en çok oynatılan oyun olduğu, akıl ve zekâ oyunlarının genellikle oyun ve fiziki etkinlikler dersinde oynatıldığı, akıl ve zekâ oyunlarının en çok matematik dersinde kullanıldığı, geometrik cisimler konusunda da yararlanıldığı, bunun yanında denge, ince motor becerileri ve hızlı hareket edebilme becerilerine katkı sağladığı sonucuna varılmıştır.

Açış ve Ayverdi (2020), tarafından yapılan çalışma özel yetenekli 5. ve 6. Sınıf öğrencilerinin dikkat ve yaratıcılık becerilerinin geliştirilmesi için kutu oyunlarının kullanılabilirliğini ortaya koyma amacıyla yapılmıştır. Çalışmada ön test son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Deney grubunda 20, kontrol grubunda 20 olmak üzere toplam 40 öğrenci ile çalışılmıştır. Deney grubundaki öğrencilere seçilen kutu oyunlarından dört hafta boyunca dörder saat oynatılıp kontrol grubuna oynatılmamıştır. Çalışmada kutu oyunlarının öğrencilerin dikkat ve yaratıcılık becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Sargın ve Taşdemir (2020), tarafından yapılan çalışmada seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim program hakkında öğretmen görüşlerinin belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Çalışma Kırşehir ve Niğde illeri okullarında görev yapan 8 öğretmen ile yürütülmüştür. Öğretmenler seçmeli zekâ oyunları öğretim programının güncel olmaması ve öğrenci ihtiyaçlarını karşılamadığını belirtmişlerdir. Bununla beraber bazı öğretmenlerin programın yeterli olduğu bazı öğretmenlerin ise kazanımların dersin doğasına uygun olmadığı, oyunlarla kazanımların bağlantılı olmadığı görüşünü söylemişlerdir. Ayrıca öğretmenlerin okul öncesi ve ilkökul düzeylerinde de zekâ oyunları dersi ve programı olması gerektiğini, her okulda zekâ oyunları atölyesinin kurulmasını, mevcut ders sayısının artmasını, öğretmen eğitimlerinin artırılmasını, ders alan uzmanlarının olması gerektiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Aşuluk (2020) tarafından yapılan yüksek lisans tezinde zekâ oyunlarının ilkökul üçüncü sınıf öğrencilerinin Türkçe dersinde okuduğunu anlama becerisi üzerine etkisini araştırma amacıyla yapılmıştır. 71 tane ilkökul üçüncü sınıf öğrenci ile yapılan çalışma yarı deneysel desen kullanılmıştır. Bu çalışma sonucunda hem nitel hem nicel veriler zekâ oyunlarını okuduğunu anlama üzerinde olumlu yönde etkilediğini göstermektedir.

Can (2020) tarafından yapılan çalışmada zekâ oyunlarının öğretimi gerçekleştirilecek konu veya kazanımla ilişkilendirme ve bu oyunları sınıf ortamında kullanma sürecine yönelik olarak sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerini incelemek amaçlanmıştır. Çalışma 8 tane sınıf öğretmeni adayıyla gerçekleştirilmiş olup nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formuyla toplanmış ve analiz edilmiştir. Çalışmanın sonucuna göre zekâ oyunları materyallerinin maliyetinin yüksek olması, uygulama zorlukları, ders saati yetersizliği, bilgi yetersizliği engel edici faktör olarak karşımıza çıkarken öğrencilere olumlu yansımaları, tüm paydaşlarla işbirliği yapılması ve öğretmenlerin zekâ oyunlarına ilgi duyması kolaylaştırıcı faktörlerdendir.

Kula (2019), tarafından yapılan çalışma zekâ oyunlarının öğrencilerin çeşitli özelliklerine yansımaları ve uygulamayı gerçekleştiren öğretmenin sürece dair görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada nitel araştırma yönteminin eylem araştırması deseni kullanılmıştır. İlkokul 2. Sınıf öğrencilere zekâ oyunları oynatan öğretmenin görüş ve gözlemlerinden yararlanılmıştır. Çalışma yirmi kişilik ilkokul 2. Sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilmiş olup 10 hafta toplam 20 saat boyunca öğrencilere sınıf öğretmenleri tarafından zekâ oyunları oynatılmıştır. Çalışmada sınıf öğretmenin zekâ oyunlarının öğrencileri özgüven, iletişim, empati, düşünme becerileri ve işbirlikli öğrenmede, derslere aktif katılımda, motivasyonlarını arttırdığı sonucuna varılmıştır. Öğrenciler ise oyunlarda yenildikleri, zaman başarısızlık hissi yaşadıklarında bu his ile başa çıkmayı öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Türkoğlu (2019), tarafından yapılan çalışmada Eğitsel Kutu Oyunları Eğitim Programı'nın (EKOEP) ilkokul 4. Sınıf öğrencilerinin sosyal becerileri üzerinde etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada ön test son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Çalışma toplam 80 çocukla yapılmış olup 10 hafta boyunca haftada 2 saat öğrenciler kutu oyunları oynamışlardır. Çalışmanın sonucunda kutu oyunlarının çocukların sosyal gelişimi üzerinde olumlu yönde bir etkisi olduğu belirlenmiştir.

Marangoz ve Demirtaş (2017) tarafından yapılan çalışma mekanik zekâ oyunlarının ilkokul ikinci sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. İstanbul ilinde 24 tane ilkokul ikinci sınıf öğrencisi ile yapılan çalışmada nicel yöntemlerden deneysel desen kullanılmıştır. Veriler araştırmacıların geliştirdiği zihinsel beceri testiyle 14 hafta boyunca haftada 2 ders saatinde mekanik zekâ oyunları oynatılarak toplanıp analiz edilmiştir. Çalışma sonucunda mekanik zekâ oyunlarının zihinsel becerileri

(dikkati yoğunlaştırma, analiz etme, parça bütün ilişkisi kurma, stratejik düşünme, görsel algı ve ipuçlarından faydalanma) arttırdığı görülmüştür.

Alkan ve Mertol (2017) tarafından yapılan çalışmada üstün yetenekli öğrenci velilerinin, akıl ve zekâ oyunları ile ilgili görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada BİLSEM'e devam eden öğrencilerden 6 öğrenci velisi ile nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Katılımcılara haftada üç saat olmak üzere iki ay boyunca akıl ve zekâ oyunları eğitimi verilmiştir. Araştırma sonunda alınan görüşlerle öğrencilerin serbest zamanlarını internet ve bilgisayarla değerlendirdikleri, velilerin çocukların serbest vakitlerini verimli geçirmek adına araştırma yaptığı, akıl ve zekâ oyunlarının aile içinde eğlenceli zaman geçirmeye yaradığını, akıl ve zekâ oyunlarının internet, televizyon, cep telefonu, bilgisayar gibi ortamlardan aile bireylerini uzaklaştırıcı etkisi olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yurtiçinde yapılan çalışmalar incelendiğinde; öğretmen adayları, öğretmenler, öğrenciler ve veliler ile çalışmalar yapıldığı görülmüştür. Genellikle ilkökul düzeyinde öğretmenler görüşleri ve öğrencilerle yürütülen çalışmalara rastlanmıştır. Çalışmalarında yöntem olarak genellikle deneysel yöntemler tercih edilmiştir. Ancak bunun yanında nitel yöntemler de yer verildiği görülmüştür. Karma yöntem çalışmalarının az sayıda olduğu gözlemlenmiştir. Çalışmaların sonuçları incelendiğinde ise akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerde özgüven, iletişim, empati, düşünme becerileri ve işbirlikli öğrenmede, derslere aktif katılımı, sosyal gelişim, dikkat ve yaratıcılık gibi birçok geliştirdiği görülmüştür. Bunun yanında akıl ve zekâ oyunu oynayan öğrencilerin eğlenceli vakit geçirdiği görülmüştür. Bununla beraber günümüz öğrencilerinin yaşadığı en büyük sorunlarından bir tanesi olan ekran bağımlılığını azaltıcı etkisi olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

2.4.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Dvoryatkina ve Simonovskaya (2021) yapılan çalışmada matematik ve satranç oyunu ile entegre edilmiş etkinliklerin öğrencilerin bilişsel becerilerine olan etkililiğini ve matematik dersine olan motivasyonlarına olan katkılarını araştırmak amaçlanmıştır. Deneysel yöntem kullanılan araştırmanın sonucunda satranç oyununun öğrencilerin bilişsel becerileri ve matematik motivasyonlarının gelişimine olumlu katkı sağladığı görülmüştür.

Bartolucci, Mattioli ve Batini (2019), kutu oyunlarının yetişkinlerin ve çocukların zekâ, analitik ve yakınsak bilişsel süreçleri ve yaratıcılıkları üzerindeki etkisini araştırmıştır.

Çalışma grubu 45 yetişkin, 20 çocuktan oluşan araştırmada ön test son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Kutu oyunlarının deneysel gruptaki bireylerde bilişsel ve yaratıcılık becerilerinin gelişimine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bottino, Ott ve Tavella (2013) tarafından yapılan çalışmada dijital akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin öğrenme davranışı ve okul performansı arasındaki etkisi araştırılmıştır. Çalışmada beş farklı akıl ve zekâ oyunu 60 öğrenciye oynatılmıştır. Çalışmanın sonunda dijital akıl ve zekâ oyunu oynayan öğrencilerin öğrenme davranışı ve okul performansı arasında anlamlı ilişki olduğu görülmüştür. Bunun yanında akıl ve zekâ oyunu oynayan öğrencilerin dikkat, tutum, okul performansı, muhakeme yeteneği ve problem çözme gibi zihinsel becerilere olumlu katkı sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Ott ve Pozzi (2012) yapılan çalışmada dijital akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerileri ve tutumları üzerindeki etkilerini incelemiştir. Çalışma 40 ilkökul öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda dijital akıl oyunları oynayan öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini ve tutumlarına olumlu katkı sağladığı görülmüştür.

Mackey, Hill, Stone ve Bunge, (2011), yaptıkları çalışmada öğrencilere haftada 2 gün 75'er dakika zekâ oyunu oynatmıştır. Öğrenciler 8 hafta 20 saat süren çalışmanın sonunda sözsüz zekâ testleri yapılmıştır. Elde edilen verilerin sonucuna göre öğrencilerin IQ ortalamalarında 10 puanlık bir artış görülmüştür.

Bottino, Ott ve Tavella (2008), tarafından yapılan çalışmada oyunların öğrenmeyi geliştirmek için uygun etkili araçlar olarak kabul edilip edilmeyeceğinin anlaşılması amaçlanmıştır. Çalışma 40 öğrenciyle yapılmış olup üç yıl boyunca öğrencilere oynatılan oyunların matematik testinde başarıyı arttırdığı görülmüştür. Bunun yanında mantıksal oyunları süreç içerisinde oynayan öğrencilerin öğrenmeye yönelik tutumları ve okul performanslarının olumlu yönde etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır.

Spencer (2008) tarafından yapılan çalışmada öğretmen adaylarının geometri dersine ve görselleştirme becerilerinde tangram oyunun etkisini araştırmak amaçlanmıştır. Çalışma 74 ilkökul öğretmen adayıyla yarı deneysel yöntem kullanılarak yürütülmüştür. Çalışmada somut tangram, dijital tangram ve her ikisinde kullanıldığı tangramlar kullanılmıştır. Çalışmada kullanılan tangram oyunlarının, geometri dersini ve görselleştirme becerilerini olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Bottino ve Ott (2006), tarafından yapılan çalışmada dijital zekâ oyunlarını kullanarak öğrencilerin muhakeme etme ve stratejik düşünme gibi zihinsel becerilerine ve okul performanslarına olan etkilerini araştırmak amaçlanmıştır. Çalışma iki farklı sınıf seviyesinden 40 öğrenci ile dört yıl boyunca çalışılarak hem nitel hem de nicel veriler toplanmıştır. Öğrenciler gruplara ayrılıp haftada yaklaşık bir saatlik dijital zekâ oyunlarına katılmıştır. Dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin tutum ve okul başarısına olumlu etkilediği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yurtdışında yapılan çalışmalar incelendiğinde; akıl ve zekâ oyunlarının ve dijital oyunların öğrenciler üzerindeki etkililiği ele alınmıştır. Çalışmalarda genelde deneysel yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarında ise akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin tutumlarına, akademik başarılarına, bilişsel becerilerine ve matematik motivasyonlarına olumlu etki ettiği görülmüştür. Bunun yanında yaratıcı düşünme, dikkat, tutum, muhakeme yeteneği ve problem çözme gibi zihinsel becerilerin geliştirmesine katkı sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğrencilerin IQ puanlarının arttığı yine bazı çalışmalarda görülmektedir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, araştırmanın süreci, araştırmanın katılımcıları, veri toplama araçları, verilerin analizi ve araştırmanın geçerlik ve güvenirliği yer almaktadır.

3.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılarak BİLSEM’e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunları bağlamında geliştirdikleri beceriler, oyunlarda kullandıkları stratejiler ile akıl ve zekâ oyunlarının çocuklarda hangi becerileri geliştirdiği öğrencilerin görüşlerine göre tespit edilmeye çalışılmıştır. Nitel araştırmalar, çeşitli sosyal ortamları ve bu ortamlarda yaşayan bireyleri inceleyerek araştırma sorularına yanıt aramaktadırlar ve genellikle, insanların kendileri ile ortamlarını nasıl düzenlediklerini ve bu ortamlarda yaşayanların semboller, ritüeller, sosyal yapılar, sosyal roller vb. aracılığıyla çevrelerini nasıl anlamlandırdığıyla ilgilenmektedirler (Lune ve Berg, 2017). Nitel araştırmalar araştırmada ele alınan durumun ayrıntılı olarak yansıtıldığı ve araştırmanın “Ne” olduğu betimlenmeye çalışılmaktadır. Bunun yanında nitel araştırma yöntemini kullanan araştırmacılar, bir problemle ilgili doğal ortamda veri toplayıp tümevarım yöntemi ile analiz eder ve kod, kategori ve temaları ortaya çıkarır (Yıldırım ve Şimşek, 2018; Tanrıöğen, 2014; Creswell, 2012). Bu çalışmanın amacı da bireylerin birçok gelişim alanında etkili olan akıl ve zekâ oyunlarının önemine dikkat çekmek ve günlük hayatta bireylere sağladığı kazanımları ortaya koyma olduğu için nitel araştırma modellerinden temel nitel araştırma deseni tercih edilmiştir.

Temel nitel araştırma; bir olgu ya da olayı, araştırmacının olgu ya da olayı anlamaya çalıştığı, katılımcıların bakış açısından yorumlamasıdır. Temel nitel araştırmalarda, katılımcıların, araştırmacıların incelemek istediği olguyu nasıl yorumladıkları, kendi dünyalarıyla nasıl ilişkilendirdikleri ve deneyimleriyle ne anlam oluşturdıkları ile ilgilenir. Temel nitel araştırmalarda veriler; görüşme, gözlem veya doküman analizi yoluyla toplanır. Araştırmacı teori çerçevesinde soracağı sorulara, gözlemleyeceği duruma veya ilgili gördüğü belgelere karar verir. Temel nitel araştırmalarda veri analizi, verileri diğer verilerden ayırarak ve tekrarlanan verileri uygun kategorilere ayırarak yapılır. Bulgular kısmından ulaşılan verilerden temalar oluşturulur ve son aşamada araştırmacı katılımcının yorumlarını anlamlandırmaya çalışır (Merriam, 2013). Bu kapsamda akıl ve zekâ oyunlarının çocuklar üzerindeki yansımalarının ortaya çıkartılması ve deneyimlerinin

ayrıntılı bir şekilde incelenebilmesine olanak sağlaması nedeniyle temel nitel araştırmanın uygun bir yöntem olduğu düşünülmüştür.

3.2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU

Bu araştırmanın çalışma grubunu Bitlis ilinde yaşayan BİLSEM’e devam eden 15 ilkokul öğrencisi oluşturmaktadır. Nitel araştırma desenlerinden temel nitel araştırma modeline göre oluşturulan bu çalışmada, amaçlı örnekleme türlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme yöntemindeki temel anlayışı önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır. Burada belirtilen ölçüt veya ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabilir ya da daha önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi kullanılabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2018; Marshall ve Rossman, 2014).

Yıldırım ve Şimşek (2018)’e göre nitel araştırmalarda önemli unsurlardan biriside katılımcıların belirlenmesidir. Katılımcıların belirlenme aşamasında araştırma probleminin temel alınması ve katılımcıların belirli ölçütlerle sınırlandırılması gerekmektedir. Bu sebeple çalışmada katılımcıların belirlenmesinde kullanılan ölçüt BİLSEM’e devam ediyor olmasıdır. Amaçlı örneklemlerde zengin bilgiler bulunan durumlarda derinlemesine çalışılmasını sağlamaktadır (Patton, 2014). Bu nedenle, bu çalışmanın örnekleminde katılımcıların akıl ve zekâ oyunları hakkında yeterince fikri olan ilkokul öğrencilerinden meydana gelmesi sağlanmıştır. Katılımcıların cinsiyet ve okul düzeyi bilgileri aşağıdaki tabloda paylaşılmıştır.

Tablo 3. Katılımcılara Ait Temel Bilgiler

Özellik	Katılımcı Sayısı		
	Erkek		Kız
Cinsiyet	6		9
Okul Düzeyi	2. Sınıf	3. Sınıf	4. Sınıf
	2	3	10

Cinsiyet ve okul düzeyi özelliklerinden sonra her soru için ayrı ayrı tema ve kodlar oluşturularak aşağıda tablolar hâlinde sıralanmıştır. İlk soruda katılımcılara akıl ve zekâ oyunları hakkındaki görüşleri sorulmuştur. Elde edilen yanıtlar sonucunda aşağıdaki tema

ve kodlar oluşturulmuştur. Katılımcılara K1, K2, K3...K15 şeklinde kodlar verilerek değerlendirme yapılmış ve kişisel veriler kullanılmamıştır.

3.3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI VE VERİLERİN TOPLANMASI

Araştırmada nitel araştırma veri toplama araçlarından derinlemesine bilgi almayı sağlayan görüşme yöntemi kullanılmıştır. Görüşme, en az iki kişi arasında sözlü olarak sürdürülen bir iletişim süreci olmasının yanında duygu ve düşüncelerin soru sorma yoluyla derinlemesine irdelendiği nitel veri toplama aracıdır (Patton, 2014; Büyüköztürk ve diğ., 2016).

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak araştırmacı alan yazını inceleyerek oluşturduğu yarı yapılandırılmış olarak hazırlanan Akıl ve Zekâ Oyunları Görüşme Formu kullanılmıştır. Görüşme formu oluşturulduktan sonra üç alan uzmanından görüşler alınıp güncellenerek son halini almıştır. Görüşme Formu toplamda 11 adet yarı yapılandırılmış olarak oluşturulan sorulardan meydana gelmektedir. Görüşmenin başlangıcında ilk olarak katılımcıların görüşmeye katılmak istediklerinin onayı alınmıştır. Ayrıca katılımcılardan veli izin belgesi alınmıştır. Araştırma ilkökul düzeyindeki çocuklar ile gerçekleştirildiği için görüşme soruları katılımcı çocuklara birebir yöneltilmiş ve ses kaydı alınmıştır. Alınan kayıtlar sonrasında çözümleme yöntemi ile yazıya aktarılmıştır.

Görüşme yapılan kişilerle görüşme tarihi, görüşme saati, görüşme süresi, görüşme yeri ile ilgili bilgilere Tablo 4’de yer verilmiştir.

Tablo 4. Görüşme Takvimi

GÖRÜŞME TAKVİMİ			
Katılımcılar	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi	Görüşme Yeri
K1	05.12.2022	6 dk. 59 sn.	BİLSEM
K2	05.12.2022	8 dk. 40 sn.	BİLSEM
K3	06.12.2022	6 dk. 48 sn.	Kendi Sınıfı
K4	06.12.2022	8 dk. 27 sn.	Kendi Sınıfı
K5	06.12.2022	6 dk. 19 sn.	Kendi Sınıfı
K6	07.12.2022	6 dk. 35 sn.	Rehberlik Sınıfı
K7	07.12.2022	5 dk. 44 sn.	Rehberlik Sınıfı
K8	07.12.2022	8 dk. 20 sn.	Rehberlik Sınıfı
K9	08.12.2022	5 dk. 51 sn.	Müdür Odası
K10	08.12.2022	7 dk. 41 sn.	Müdür Odası
K11	08.12.2022	10 dk. 46 sn.	Müdür Odası
K12	09.12.2022	6 dk. 13 sn.	BİLSEM
K13	09.12.2022	6 dk. 27 sn.	BİLSEM
K14	09.12.2022	6 dk. 20 sn.	BİLSEM
K15	09.12.2022	7 dk. 13 sn.	BİLSEM

3.4. ARAŞTIRMANIN VERİLERİNİN ANALİZİ

Araştırmanın bu aşamasında elde edilen veriler sistematik bir şekilde analiz edilmeye çalışılmış ve yorumlanmıştır. Temel nitel araştırmadan elde edilen veriler ya betimsel analiz ya da içerik analizi kullanılarak elde edilir. Araştırmada verilerin analizinde betimsel veri analizinden yararlanılmıştır.

Yıldırım ve Şimşek (2018)'e göre betimsel analizde, elde edilen veriler önceden belirlenmiş temalara göre özetlenir ve yorumlanır. Veriler, araştırma sorusunun ortaya koyduğu temalara göre düzenlenebildiği gibi sorular, görüşme ve gözlemler sırasında kullanılan boyutlar dikkate alınarak sunulabilir. Betimsel analizde, doğrudan alıntılar genellikle görüşülen veya gözlemlenen kişinin bakış açısını yansıtmak için kullanılır. Bu tür analizin amacı, bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler öncelikle sistematik ve anlaşılır bir şekilde

açıklanır. Ardından bu açıklamalar yorumlanır, neden-sonuç ilişkileri incelenir ve bazı sonuçlara ulaşılır. Ortaya çıkan temaları ilişkilendirmek, anlamak ve geleceğe yönelik tahminlerde bulunmak da araştırmacıların yorum yaptığı boyutlardan biri olabilir.

Yıldırım ve Şimşek (2018)'e göre betimsel analiz dört aşamadan oluşur:

- *Betimsel analiz için çerçeve oluşturma:* Araştırma sorularından, çalışmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve/veya gözlemde yer alan boyutlardan yola çıkarak veri analizi için bir çerçeve oluşturulur. Bu çerçeveye göre verilerin hangi temalar altında sunulacağı belirlenir. Eğer belirlenmiş kavramsal çerçeve yoksa betimsel analiz kullanmak güçtür. Bu durumda belirlenecek temalar, veri kaybına ve yanlış veri düzenlemesine neden olabilir.
- *Tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi:* Bu aşamada, daha önce oluşturulan çerçeveye göre elde edilen veriler tema veya kavramlara göre düzenlenir. Verilerin tanımlama amacıyla seçilmesi, anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmesi çerçeve dışında kalanların ise çıkarılması gerekebilir. Sonuçlar yazılırken kullanılacak doğrudan alıntılar da seçilir.
- *Bulguların tanımlanması:* Son aşamada düzenlenen veriler kolay anlaşılabilir ve açık bir şekilde tanımlanır ve doğrudan alıntılara yer verilir. Gereksiz tekrarlardan kaçınılmasına dikkat edilmelidir.
- *Bulguların yorumlanması:* Tanımlanan bulguların objektif bir şekilde açıklanmalıdır. Bulguların tanımlanması, neden sonuç ilişkisinin kurulması, anlamlandırmanın yapılması bu aşamadır. Ayrıca farklı olgular arasında karşılaştırma yapılması araştırmacının yorumunun daha nitelikli olmasını sağlar.

Araştırmacı; BİLSEM'e devam eden ilkökul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunları bağlamında değerlendirilmesini yaparken öğrenci görüşlerinden elde etmiş olduğu verilerin analizinde betimsel analizden faydalanmıştır. Araştırmacı elde ettiği verilerin hangi temalar etrafında toplanacağını ve bir çerçeve oluşturmuştur. Daha sonra verileri mantıklı bir sıralama yaparak tematik çerçeveye işlemiş, bulguları yalın bir dille tanımlamış ve doğrudan alıntılarla temaları desteklemiştir. Son aşamada ise bulgular arasındaki ilişkileri ortaya koyup açıklamıştır. Ayrıca görüşme formundan elde edilen veriler analiz edilirken değerlendirme metodunda aşağıdaki sıra izlenmiştir;

- *Verilerin dökümü:* Görüşme formlarında yer alan veriler öncelikle hiçbir değişiklik yapılmadan ham dökümleri bilgisayar ortamında metin haline dönüştürülmüştür.
- *Verilerin düzenlenmesi:* Henüz işlenmemiş olan veri seti, ayıklama, özetleme ve dönüştürme işlemlerinden geçirilerek “İşlenmiş metin” haline getirilmiştir. İşlenmiş metin, ham metne göre araştırma sorusuna uygun yanıtları içeren, düzenlenen daha üst bir metin halidir.
- *Verilerin kodlanması:* Veri analizi sürecinde kodlama becerileri önem taşımaktadır. Araştırmanın amacına göre hangi verilerin araştırmanın dışında bırakılacağına, hangi verilerin kullanılacağına ve veri setinin nasıl sınıflandırılacağına karar verildikten sonra kodlamalar yapılmıştır.
- Her görüşülen kişi için ayrı ayrı bir kod listesi oluşturulacak ve tüm görüşmelerden elde edilen kodlar bir araya getirilmiştir.
- Sınıflandırılan anlamlı bütünler arasındaki ortak yönler bulunarak temalar oluşturulmuştur. Temalar belirlendikten sonra verilerin raporlanmasına ve değerlendirilmesine geçilmiştir.
- Tema ve kod oluşturulamayan sorularda nitel değerlendirme yapılmıştır (Creswell, 2017; Burns ve Grove, 2010).

3.5. TEMEL NİTEL ARAŞTIRMADA GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK

Araştırmanın sonuçlarının inandırıcılığını ortaya koymak için bilimsel araştırmalarda genellikle “Geçerlilik” ve “Güvenirlilik” kullanılmaktadır. Nitel araştırmalarda geçerlilik, araştırmacının araştırmış olduğu olguyu, objektif bir şekilde gözlemlemesi anlamına gelmektedir. Bununla beraber araştırmalarda yüzde yüz güvenirlilik elde etmek kuramsal olarak zordur, ancak yüzde yüz geçerlik elde etmek mümkün değildir (Kirk ve Miller, 1986); (Akt. Yıldırım ve Şimşek 2018). Nitel araştırmalarda araştırmacının olayları algılama ve yorumlama biçimleri farklılık gösterebilir. Bu nedenle nitel araştırmalarda iç güvenirlilik farklı ele alınması gereken bir kavramdır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Nitel araştırmalarda kullanılan güvenirlilik ve geçerlik ile ilgili kavramlar şu şekilde açıklanabilir:

Yapı geçerliği: Toplanan verilerin ayrıntılı olarak ele alınması ve araştırmacının sonuçlara nasıl ulaştığını açıklaması nitel bir araştırmada geçerliğin önemli ölçütleri arasında yer almaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırmacı çalışmanın yapı geçerliğini sağlamak için problem durumunda başlayıp sonuca gidene kadar verileri ayrıntılı olarak ele almıştır. Ayrıca alan uzmanlarından çalışma ile ilgili görüşler alınmıştır.

İç geçerlik (inandırıcılık): Araştırmalar için en önemli boyuttur. İç geçerlik için araştırmacılar, gerek veri toplama süreçlerini, gerekse verilerin analiz ve yorumlaması süreç boyunca tutarlı olmalı ve tutarlılığı nasıl sağladığı açıklanmalıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu çalışmada geçerliliği arttırmak için nitel çalışma alanında uzman desteği alınmıştır. Bunun yanında katılımcılarla gerçekleştirilen görüşmelerde içten ve rahat cevap vermeleri için, gönüllülük esaslı bir şekilde çalışma yürütülmüş ve onay alınmıştır. Görüşmede konunun derinliklerine inmek için katılımcılara ek sorular sorulmuş ve samimi bir ortam oluşturulmuştur.

Dış geçerlik (aktarılabilirlik): Araştırmanın sonuçlarının genellenebilir olmasıdır. Bir çalışmanın sonuçları benzer durumlara ve ortamlara genellenebiliyorsa araştırmanın dış geçerliği olduğu söylenebilir. Ancak nicel araştırmalarda doğrudan yapılabilen bu genelleme nitel araştırmalarda dolaylı olarak yapılır. Bu durum nitel araştırmaların zayıf olduğu bir durumdur (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Araştırmacı dış geçerliği arttırmak için verileri ayrıntılı betimlemeye çalışılmış ve ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır.

İç güvenilirlik (Tutarlık): Araştırmacı nitel araştırmanın bilimselliği açısından farklı uzmanlar tarafından ele alınması gerekir. Farklı kişilerin benzer sonuçlar bulması iç geçerliği arttırabileceği için veri toplama araçlarının oluşturulması, toplanması ve analizinde tutarlı olmaya özen gösterilmiştir.

Dış güvenilirlik (teyit edilebilirlik): Araştırmada dış güvenilirliği arttırmak için ayrıntılı ve açık bilgi verilmelidir. Ayrıca araştırmada teyit incelemesi yapılmalıdır. Yıldırım ve Şimşek (2018)'e göre teyit incelemesi, farklı bir uzmanın araştırmada ulaşılan yorum, sonuç ve önerilerden ham verilere karşılaştırdığı ve teyit edilip edilmediğine ilişkin yaptığı değerlendirmedir. Araştırmacı araştırma sürecinde elde ettiği notları, yazıları ve her türlü dokümanı teyit işlemi ve dış güvenilirlik için saklamıştır.

4. BULGULAR

Bu bölümde, BİLSEM’e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerinin bulunduğu görüşme bulgularına yer verilmiştir.

4.1. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI HAKKINDAKİ DÜŞÜNCELER

Öğrenciler akıl ve zekâ oyunları hakkında düşünceleri sorulmuştur verilen cevaplar Tablo 5’te gösterilmeye çalışılmıştır.

Tablo 5. Akıl ve Zekâ Oyunları Hakkındaki Düşünceler

	TEMALAR	KODLAR
Akıl Ve Zekâ Oyunları Hakkındaki Düşünceler	Zekâyı geliştirir	Mantığımızı daha iyi kullanırız
		Stratejiler geliştirir hem ders hem gündelik hayatta kullanırız
		Bilincimiz gelişir
		Farklı düşünmeyi sağlar
	Keyifli ve eğlenceli bir etkinliktir	Oyun oynamak zevklidir
		Dersleri eğlenceli yapar
		Matematikte çok işe yarar
		Arkadaşlık kurmamızı sağlar
		Şans oyunudur
		Farklı duygular yaşanır
		Hayatı güzelleştirir

Tablo 5’te görüldüğü üzere çocukların bazıları akıl ve zekâ oyunlarına zihinlerini, hayatlarını, derslerini geliştiren etkinlikler olarak bakarken, bazıları ise eğlenceli vakit geçirme ve arkadaş edinme gibi faydalarından bahsederek daha oyun odaklı yaklaşmışlardır.

Akıl ve zekâ oyunları sadece strateji, mantık ve zekâ gerektirmiyor. Biraz da şans gerektiren oyunlar. Ben daha önce turnuvalara katıldım. Bu hissi yaşadım ve oyunları oynarken çok eğleniyorum. (K1)

Akıl ve zekâ oyunları hem eğlendiriyor insanı hem de daha fazla taktikler geliştirebiliyorsun, zekânı geliştirebiliyorsun. Bir de yarışmalı oluyor, turnuvalar oluyor. Orada hem Türkiye’ye tanıtılabiliyorsun kendini, hem de zaten tanınabiliyorsun. Çok iyi akıl ve zekâ oyunu oynarsan.

Şampiyonalara gidiyorsun. Hem insan kendisini geliştiriyor. Çok iyi oynuyorsan ünlü olabilirsin. (K2)

Zekâmızı olumlu etkiliyor. Bizim keyifli vakit geçirmemizi sağlıyor. Örneğin, bazı oyunlar matematikle ilgili ve o oyunlarla matematiğimizi geliştirebiliyoruz. (K5)

Akıl ve zekâ oyunları bizim zihnimizi geliştiren oyunlardır. Çarpma oyunu çarpma işleminde hızlanmamızı, sudoku sayılarla daha iyi ilişkiler kurmamızı sağlıyor. (K6)

Taşlarla oynanan düşünmemizi sağlayan oyunlardır. (K7)

Akıl ve zekâ oyunları bence çok zekâ geliştirici. Mantıksal olarak bizi geliştiren türde oyunlar. Yani hem derslerimize olan katkısı hem farklı şeylere katkısı var güzel bence. (K9)

Akıl ve zekâ oyunları hayatı güzelleştiren oyunlar. Akıl ve zekâ oyunları insanı zihinsel olarak çok güçlendiriyor gerçekten. Akıl ve zekâ oyunları çoğu kişinin gitmek istediği BİLSEM gibi kuruluşlara yani üst kuruluşlara çok büyük katkılar sağlıyor. Çünkü normal hayatta da ve denemelerde de karşımıza çok çıkan görsel ve zekâ sorularında çok büyük yardımcımız oluyor. (K11)

Güzel oyunlar olduğunu düşünüyorum. Arkadaşlarımla güzel vakit geçiriyorum. Turnuvalar oluyor, onlar da derece alıyorum. (K13)

Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları hakkındaki görüşleri incelendiğinde; K1, K2, K3, K4, K5, K13 keyifli ve eğlenceli bir etkinlik olarak görürken, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K14, K15 zekâyı geliştiren, mantıksal oyunlar olarak görmektedirler. K1, akıl ve zekâ oyunlarını sadece strateji oyunları olarak görürken ayrıca şans oyunları olarak da görüş bildirmiştir. Öğrencilerden K1, K2, K13 bu oyunların turnuvalarına katıldıklarını belirtip bu turnuvalarda farklı duygular yaşadıklarını ve dereceler aldıklarını belirtmişlerdir.

4.2. BİLSEM'DE OYNANAN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

İkinci görüşme sorusunda ise çocuklara BİLSEM'de oynadıkları akıl ve zekâ oyunları sorulmuştur ve verilen cevaplar Tablo 6'da gösterilmeye çalışılmıştır.

Tablo 6. BİLSEM’de Oynanan Akıl ve Zekâ Oyunları

	TEMALAR	KODLAR
BİLSEM’de Oynanan Akıl ve Zekâ Oyunları	Kâğıt kalem oyunları	ABC bağlama
		Sudoku
		Sihirli piramit
		Kendoku
		Apartman
		Çadır ve Ağaçlar
	Kutu oyunları	Look look
		Abalon
		Mangala
		Dokuztaş
		Üçtaş
		Dedektif Jungle
		Satranç
		Pentago
		Koridor
		Küre
		Becerikli Yapılar
		Tik tak boom
		Q-bitz
		Reversi
		Go
		Tabu
		Scrabble
		Dixit
		Equilibrio

Öğrencilerin BİLSEM’de oynanan akıl ve zekâ oyunları hakkındaki görüşleri incelendiği; Look look, Abalon, Mangala, Dokuz Taş, Üç taş, Dedektif Jungle Satranç, Pentago, Koridor, ABC bağlama, Sudoku, Sihirli piramit, Kendoku, Küre, Tik tak boom, Q-bitz, Reversi, Go, Apartman, Becerikli Yapılar, Tabu, Scrabble, Dixit, Equilibrio, Çadır ve

ağaçlar gibi akıl ve zekâ oyunlarını oynadıklarına yönelik görüş bildirdiler. Öğrenciler genellikle birçok kişi tarafından tercih edilen, turnuvaları da düzenlenen akıl ve zekâ oyunlarını BİLSEM’de oynadıklarını söyleyebilir.

4.3. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI’NIN BİLSEM DIŞINDA OYNANDIĞI YERLER

Üçüncü görüşme sorusunda çocuklara BİLSEM dışında nerelerde akıl ve zekâ oyunu oynadıkları sorulmuştur. Çocuklar bu soruya; okul, ev, kurs ve arkadaşları ile çeşitli sosyal ortamlarda oynadıkları yanıtını vermişlerdir:

Evde çok oynayabilecek kişi olmadığı için oynayamıyorum. Okulda oynuyorum. Okulda zaten herkes farklı oyun oynuyor. Kendime bir rakip buluyor. Öyle oynuyorum. (K2) Okulun dışında kursta ve evde oynuyorum. (K3)

Evde kardeşimle oynuyorum. Kursta oynuyorum, bazı kurslarda. Okulda oynuyorum. (K5)

Okulda, arkadaşlarımla, evde ailemle oynuyorum. (K7)

Evde oynuyorum, okul da oynuyorum. Buralarda. Zaten başka yere pek gitmiyorum. (K13)

BİLSEM dışında okulda veya arkadaşlarımla buluştuğum zaman oynadığımız oyunlar var. Qbitz vs. onları oynuyoruz. (K9)

Turnuvalara katılıyorum, okullarda olsun, arkadaşlarla aramızda oynuyoruz. Yeri geldiğinde ailemizle oynuyoruz. Yeri geldiğinde öğretmenlerimiz ile oynuyoruz. (K11)

Aslında çocukların yaşları henüz küçük olduğu için sosyalleştikleri ortamlar büyük yaş grubundaki bireylere kıyasla dardır. Bu nedenle okul, ev ve kurs dışında çok nadir alanlarda oyunlar oynanmaktadır. Öğrencilerin BİLSEM dışında akıl ve zekâ oyunu oynadıkları yerlere yönelik görüşleri ev, okul ve kurs olarak görüş bildirmişlerdir. Öğrencilerin sosyalleştikleri birçok ortamlarda akıl ve zekâ oyunlarını oynamaları öğrenci, öğretmen ve ailelerin bu oyunlara vermiş olduğu önemi göstermektedir.

4.4. BİLSEM DIŞINDA OYNANAN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

BİLSEM’de oynanan oyunların öğrenilmesinin ardından çocuklara dördüncü görüşme sorusu olan BİLSEM süreci dışında bildikleri akıl ve zekâ oyunu olup olmadığını ve eğer varsa neler olduğu sorulmuştur. Yine bu soruda da tema ve kod oluşturulmayarak oyunlar sıralanmıştır.

Tablo 7. BİLSEM Dışında Oynanan Akıl ve Zekâ Oyunları

BİLSEM Dışında Oynanan Akıl ve Zekâ Oyunları	OYUNLAR			
	Küre	Satranç	Look Look	Koridor
	Dedektif Jungle	Mangala	Scrabble	Becerikli
	Kızmbirader	Reversi	Reversi	Yapılar Q-Bitz

Yukarıda çocukların evlerinde, gittikleri özel kurslarda ve diğer sosyal alanlarda oynadıkları akıl ve zekâ oyunları sıralanmıştır. Çocukların BİLSEM dışında genellikle akıl ve zekâ oyunlarından kutu oyunlarını tercih ettikleri görülmüştür. Kâğıt kalem oyunları daha fazla zihinsel beceri gerektirdiği için öğrencilerin genellikle eğlenceli vakit geçirmek için BİLSEM dışında kutu oyunlarını oynadıklarına yönelik görüş bildirmişlerdir.

4.5. ÖĞRENCİLERİN TERCİH ETTİĞİ AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI

Dördüncü görüşme sorusunda öğrencilerin tercih ettiği akıl ve zekâ oyunları sorulmuş ve tercih edilen oyunlara dair tema ve kodlar oluşturulmamış doğrudan sıralanmıştır. Tercih edilen oyunlar; Mangala, Koridor, Küre, Satranç, Q-Bitz, Dixit, Sudoku, Kızma Birader, Look look, Dedektif Jungle olarak sıralanmıştır. Öğrencilerin tercih ettiği oyunlar genellikle kutu oyunları olduğu görülmektedir. Kâğıt kalem oyunlarından ise sadece Sudoku oyununu tercih ettiklerine yönelik görüş belirtmişlerdir.

4.6. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ TERCİH EDİLME NEDENLERİ

Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarının tercih edilme nedenlerine yönelik aşağıdaki tema ve kodlar oluşturulmuştur (Tablo 8).

Tablo 8. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Tercih Edilme Nedenleri

Akıl ve Zekâ Oyunlarının Tercih Edilme Nedenleri	TEMALAR	KODLAR
	Zekâyı Geliştirdiği İçin	Strateji kullanılmasını sağlıyor
		Plan yapmayı sağlıyor
		Başarılı olmayı sağlıyor
		Görsel hafızayı güçlendiriyor
		Dersleri daha iyi anlamayı sağlıyor
		Hızlı öğrenmeyi sağlıyor
	Eğlenceli Olduğu İçin	Rekabet etmek güzel
		Oyundaki görsel ve materyaller ilgi çekici
		Eğlenmek rahatlatıcı

Tablo 8’de görüldüğü üzere öğrencilerin tercih etme nedenleri temelde iki ana tema altında toplanabilmektedir. Bunlar eğlence ve zekâ kavramları üzerinedir. Bu tema altında farklı nedenler sunulmuştur.

Çünkü hocam küre bir rekabet oyunu ben de rekabeti çok sevdiğim için en iyi olduğum oyun. Ben bir oyunda başarı elde edince o oyunu çok seviyorum. (K1)

Benim en sevdiğim oyun Dedektif Jungle. Çünkü üç yüz tane farklı hayvan var bir tane. Oyun tahtasının içinde bir tane kart koyuyorlar. Onu üç yüz hayvanın içinden bulmaya çalışıyorsun. Hem zekâ geliyor, hem görme yeteneğim, hem de yani çok eğlenceli. Gözlerimizle hızlı hareket ettiğimiz için etrafı daha hızlı algılayabiliyorum. Bunlardan dolayı akıl ve zekâ oyunlarından keyif alıyorum. (K2)

Look look. Çünkü çok güzel bir oyun ve görsel algıyı geliştiriyor ve en önemlisi ise çocukların zihninde farklı şeyler canlandırmasını sağlıyor. Ayrıca BİLSEM’e hazırlık sürecinde görsel zekânın gelişmesi için bol bol oynamıştım. (K3)

Mangala. Çok seviyorum mangala oynamayı. Genelde hep kardeşimle oynuyoruz. Bu da benim için bir hobi oldu. Sonra onu oynarken zevk alıyorum. Çünkü biriyle karşı karşıya o oyunu oynarken hem çok rekabet ediyoruz. Bu benim hoşuma gidiyor. Rekabeti seviyorum. (K5)

Ben kâğıt oyunlarından sudoku gibi oyunları seviyorum. Çünkü biraz derslerimle yoğunlaşmamı sağlıyor. Eğlenceli olduğu için seviyorum. (K6)

Mangala’yı çok seviyorum rakibimle birlikte hem eğlence hem stratejik olarak güzel bir oyundur. Dixit’i seviyorum. Dixit’in kartları sonra oynama süreci ve yaptığımız şeyler çok güzel geliyor. Kelime türetmemiz gibi. Onlar çok güzel oluyor. (K9)

Mangala, çünkü daha fazla strateji daha fazla hamle geliştirebiliyorum. Qbitz’de de hız var, strateji var. Sürekli bir rekabet içinde olduğumuz için ondan da keyif alıyorum. Ayrıca Qbitz görsel hafızayı da geliştiriyor. (K10)

Satrançtan keyif alıyorum. Satranç görsel zekâmı geliştiriyor. Hamle yaptıktan sonra rakibinin hamlesini tahmin edebiliyorsun. Plan yapabiliyorsun. Ekstradan satrancı sevmemin nedeni satrançta başarılı olmam ve bu başarı duygusunun gerçekten çok büyük mutluluk vermesiydi. Pentagondan keyif alıyorum. Farklı düşünmeyi sağladığı için. Q-Bitz olabilir. Hızlı yaşamayı seven birisiyim. Bu oyunda da hızlı oynamak gereklidir. Görsel zekâyı çok çok geliştiren bir oyun. Bu yüzden bu oyunu seviyorum. (K11)

En sevdiğim oyun küre. Çünkü rakiplerim genellikle kolay oluyor. Yeniyorum onları. Bu yüzden en zevk aldığım oyun o. Küre rakiplerini yendiğin için. Mangala’yı da seviyorum. Onu da sevmemim bir yanı yenilmem. Çünkü yenildiğimde oyunu daha iyi öğreniyorum. Farklı taktikler öğreniyorum. Bildiğim tüm oyunlardan keyif alıyorum. (K13)

Mangala da bana böyle eğlenceli geliyor. Abalon’da ise böyle toplara dokunuyorsun birden fazla topu ittiriyorsun. (K15)

Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarının tercih edilme nedenlerine yönelik görüşleri incelendiğinde; eğlenceli olmasının yanında rekabet etme özelliğinden dolayı K1, K6, K13, K14 görüş bildirirken, zekâyı geliştirmesi, görsel zekâ ve dikkat gibi becerileri geliştirdiği için K2, K3 görüş bildirmişlerdir. Bunun yanında K9, K10, K11 akıl ve zekâ oyunlarının hem eğlenceli olması hem de zekâ gelişimine katkılarından dolayı tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

4.7. ÖĞRENCİLERİN AKIL VE ZEKÂ OYUNLARINDA KENDİ STRATEJİLERİNİ GELİŞTİRDİKLERİ OYUNLAR

Bir diğer araştırma sorusunda ise öğrencilerin kendi stratejilerini geliştirdikleri oyunlar sorulmuştur. Aşağıda strateji geliştirilen oyunlar ve nasıl stratejiler geliştirildiği sıralanmıştır;

- Küre: Satranç gibi hamle stratejisi kurmak, ortayı kapmak ve bilinen savunma hamlelerini öğrenmek,
- Dedektif jungle: Hafızayı kullanarak unutmamak,
- Scrable: Farklı odaklanmalar ile kelimeler türetme,
- Tombala: Sayıları hissetmek ve dokunma duyusunu kullanmak,
- Mangala: Rakibi izlemek ve ona göre oynamak,
- Q-bitz: Hızlı oynamak, kart renklerini ezberlemek,
- Dixit: Düşündürücü kelimeler bulmak.
- Satranç: Savunma hamleleri öğrenip uygulamak.

Altıncı görüşme sorusuna ilişkin katılımcı görüşlerine doğrudan yer vermek gerekirse;

Küre. Rakibimin hamlesini önce gözlüyorum. Rakibin birkaç hamle sonra yapacaklarını düşünerek oynuyorum. Mesela onu şaşırtıyorum. Onu şuraya oynayacakmış gibi düşündürüyorum. O oraya oynadıktan sonra da zaten gerisi kolay oluyor. (K1)

Dedektif Jungle. Çünkü çok fazla o oyunu oynadığım için artık o hayvanların resmini hatırlıyorum. Hayvanların yerlerini aklımda, hafızamda tutuyorum. Hem çok büyük var hem de çok küçükler var ama yerleri artık çok fazla gördüğüm için çok kolay bulabiliyorum. Önce köşelerden başlıyorum. Sonra içe doğru gittikçe gidiyorum. En çok stratejiyi bu oyunda kullanıyorum. (K2)

Kendi taktiklerimi geliştiriyorum. Mesela rakibin yüzüne bakıyorum. Eğer şuraya bakıyorsa buradan hamle yapacak eğer buraya bakıyorsa oradan hamle yapacak. Rakip yanlış yapınca hiç söylemem, benim işime gelir bu. (K3)

Küre, apartmanlar, kendoku gibi. Evde önce biraz çalışıyorum. Kurallarına çalışıyorum. BİLSEM’de de çalışıyorum. Ondan sonra turnuvalara katılıyorum. (K6)

Kürede olabilir. Ortayı rakibimden önce kapıyorum. (K7)

Qbitz. Orada elimi hızlandırıyor, elimi geliştiriyorum. Yani hızlı hızlı taşları koyunca. Dıştan içe doğru koyuyorum taşları. Hızlı olmaya çalışıyorum. Qbitz’de de tam da bu yapıyoruz. Rakipli oyunlarda rakibimin oynayışına göre oynuyorum. Sudoku’da sayıları birbirine yakın tutmamaya çalışıyorum. Mesela bir sırada aynı sayı olmaması gerekiyordu. O yüzden bende yapmıyorum. (K8)

Qbitz. Yarışmaya hazırlanırken Qbitz’in renklerine göre sıralama yapıyordum. Mesela küpün arka yönünde ve ön yönünde onları ezberlemiştim. Öyle bir strateji geliştirmiştim. Bu benim hızlanmamı sağlıyordu. Mangala. Mangala rakibimi izleyerek oynadığım bir oyun. Kendi stratejime göre yaparım ama rakibimi daha çok izlerim. Hamlelerini izlerim. Bunun yanında Dixit’te zor olmayacak kelimeler söylemeye çalışıyorum rakiplerime. Kolay ama düşündürücü kelimeler söylemeye çalışıyorum. (K9)

Mangala’da kendi stratejimi geliştirdim. Hangi taştan başlayacağımı, karşımdaki oyuncunun hamlelerini düşünebiliyorum ne oynadığını, ona göre kendi hamlelerimi geliştiriyorum. Qbitz’de stratejim dıştan içe doğru gelmektir. Bir de ilk önce bakıp kartı ezberledikten sonra karta dönüp bakmıyorum zaman kaybı olmaması için. (K10)

Satrançtan keyif alıyorum. Satranç görsel zekâmı geliştiriyor. Hamle yaptıktan sonra rakibinin hamlesini tahmin edebiliyorsun. Plan yapabiliyorsun. Ekstradan satrancı sevmemin nedeni satrançta başarılı olmam ve bu başarı duygusunun gerçekten çok büyük mutluluk vermesiydi. Pentagondan keyif alıyorum. Farklı düşünmeyi sağladığı için. Q-Bitz olabilir. Hızlı yaşamayı seven birisiyim. Bu oyunda da hızlı oynamak gereklidir. Görsel zekâyı çok çok geliştiren bir oyun. Bu yüzden bu oyunu seviyorum. (K11)

Kürede. Taşlarımı toplu tutmaya çalışıyorum. Az önce de dediğim gibi. Pentagonda öncelikle karelerde ortalara alıyorum. Daha kolay yani beşleyebilirim taşlarımı. Taşlarımı çevirince. Mangala’da üç dört hamle sonrasını düşünerek oynuyorum. Ben bu taşı oynarsam o da o taşı oynarsa diye düşünerek oynuyorum ve en fazla taşı almaya çalışıyorum. (K12)

Küre. Youtube’den videolar izleyerek kendimi geliştirmeye çalışırım. Savunma ilk başta savunmayı öğrendim. Sonradan atak öğrendim. Zor durumda kaldığımda nasıl çıkmam gerektiğini öğrendim. Oyunlarda bunları kullanırım. (K13)

Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarında kullandıkları stratejilere yönelik görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin oyuncular tarafından genel olarak kullanılan stratejileri tercih ettikleri görülmüştür. K1, K6, K7, K12, K13 Küre oyununda kullandıkları stratejilere yönelik görüş bildirmişlerdir. Katılımcılar piyasaya yeni çıkan yerli bir akıl ve zekâ oyunu olan Küre ile ilgili olarak taşları toplu olarak, taşları oyunun gidişatına göre savunma ve atak olarak oynadıklarını, rakibe yönelik oynama gibi stratejileri kullandıklarını belirtmişlerdir. K2 Dedektif Jungle oyununda gözlerini hızlı hareket ettirerek doğru hayvan resmini bulduğunu söylemiştir. K8, K9, K10 ise Q bitz oyununda küpleri hızlı bir şekilde yerleştirdiklerini belirtmişlerdir. Tüm katılımcıların her bir oyunca farklı farklı stratejiler belirlediklerine yönelik görüşler bildirmişlerdir.

4.8. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARINDA UYGULANAN STRATEJİLER

Yedinci görüşme sorusunda çocuklara oyunlarda kullandıkları stratejilerin daha detaylı anlatılması istenmiştir ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

- Abalon: Rakibin hamlesini takip etme, rakibin hamlesini bozma,
- Küre: Taşları toplu tutma, tüm taşları sürme,
- Mangala: Hamle hesaplama,
- Satranç: Rakibin dikkatini dağıtma,
- Pentago: Rakibin hamlesini takip etme,
- Q-bitz: Hızlı oynama,
- Dixit: Diğer kartlar ile aynı olabilecek kartları seçmeme, rakipleri yanıltma
- Dama: Oyuncunun sonraki adımı hesaplaması,
- Dedektif jungle: Rakibin dikkatini dağıtma, odaklanma
- Tüm oyunlar: Daha iyilerle oynamak, tekrar tekrar oynamak.

Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarında kullandıkları stratejilere yönelik görüşlerini daha detaylı olarak anlatmaları istenmiştir. Öğrencilerin oyuncular tarafından genellikle kullanılan stratejileri tercih ettikleri görülmüştür. Öğrencilerin birçoğu birden fazla kişiyle oynanan oyunlarda rakiplerinin hamlelerine göre oynadıklarına yönelik görüş bildirmişlerdir. Tüm oyunlarda ise daha iyi oynayan bireylerle oynamak ve oyunları tekrar tekrar oynamanın faydalı olacağını belirtmişlerdir.

4.9. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI İLE GELİŞTİRİLDİĞİ DÜŞÜNÜLEN YÖN VE BECERİLER

Sekizinci görüşme sorusunda akıl ve zekâ oyunlarının çocukların hangi becerilerini geliştirdiği Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Akıl ve Zekâ Oyunları İle Geliştirildiği Düşünülen Yön ve Beceriler

Akıl ve Zekâ Oyunları İle Geliştirildiği Düşünülen Yön ve Beceriler
Plan Kurma Yeteneği, Görsel Zekâ, Hızlı Düşünebilme, Dikkatin Artması, Bütün-Parça İlişkisinin Kurulabilmesi, Görsel Algı, Stratejik Düşünme, Üç Boyutlu Düşünme Yeteneği, Akademik Başarı, El Becerileri, Daha Objektif Düşünebilme, Çok Yönlü Düşünebilme, Sosyal Dayanışma

Akıl ve zekâ oyunları çocukların birçok becerisini geliştirdiği görülmüştür. Çocuklar bu oyunların kendilerine Tablo 9. verilen faydaları sağladığını bildirmişlerdir. Görsel Zeka, hızlı düşünebilme, dikkatin artması, akademik başarı gibi becerilerin özellikle ilkokul döneminde çocuklarda geliştirilmesi ve kazandırılması oldukça önemlidir.

Zihnimde bir şeyler kurabiliyorum. Daha iyi düşünmemi sağlıyor. Daha hızlı cevaplar veriyorum. (K1)

Dedektif Jungle. Çünkü çok fazla o oyunu oynadığım için artık o hayvanların resmini hatırlıyorum. Hayvanların yerlerini aklımda da hafızamda da tutuyorum. Zaten bir tane hem çok büyük var hem de çok küçükler var ama yerleri artık çok fazla gördüğüm için çok kolay bulabiliyorum. Önce köşelerden başlıyorum. Sonra içe doğru gittikçe gidiyorum. En çok stratejiyi bu oyunda kullanıyorum. (K2)

Görsel algımı geliştirdi. Göz uyuşukluğum azaldı. Bir noktaya odaklanıp baktığımda artık gözüm uyuşmuyor. Dedektif Jungle oyununda şöyle bir şey vardır. Bakıyorsun, bakıyorsun, bakıyorsun ve bulamıyorsun ancak gözümün dibinde ama şöyle bir şey var, siz onu göremiyorsun çünkü üç yüz altmış tane hayvanın içinden buluyorsun. Oyunu bol bol oynadıkça geliştiğimi gördüm. Görsel algım geliyordu. Tangram'da ise mantık. Tangram'ın çeşitleri var ama en zoru yuvarlak tangram. Orada şekilleri değiştirip duruyorsun. Yani parça bütün ilişkisini geliştiriyor diyebiliriz. (K3)

Elimi ve kolumu hareket ettirme, el göz birlikteliği sağlama, zihin gelişimi sağlıyor. Bir sonraki adımı düşünme becerisini geliştirdiğini düşünüyorum. (K4)

Becerikli yapılar oyunu bizim mimari yeteneğimizi geliştiriyor. Üç boyutlu düşmeyi sağlıyor. Sonra matematik oyunu, matematiği çarpma işlemini geliştiriyor. Sonra kâğıt kalem oyunları da işlem yeteneğimi geliştiriyor. Look look ise görüş açımızı, görsel algımızı geliştiriyor. (K5)

Matematik, Türkçe konularında iyi olmamı sağladı. Derslerimde daha iyi ilerlemeyi sağladım. Satranç sayesinde bir adım sonrasını düşünebilmeyi öğrendim. Satrançtaki bu becerimi hayatta da kullanıyorum. Bazen öğretmen bana soru sorduğunda düşünerek cevap veriyordum. Akıl ve zekâ oyunlarını sık sık oynamaya başladığımdan beri daha hızlı cevap veriyor. (K6)

Zihnimi, düşünmemi sağladı. Neler yapacağımı zihnimde tasarlıyorum. Sonraki aşamaları düşünüyorum. Düşünme yeteneğimi daha çok güçlendiriyorum. (K7)

Hem matematik alanında problemleri farklı yollardan çözmeyi hem spor alanında takım arkadaşlarımla stratejik olarak da daha uyumlu oynamayı geliştiriyor bence. Okul hayatımda da zaten birçok problemi akıl ve zekâ oyunları oynarken öğrendiğim becerilerle çözebiliyorum. Olaylara bakış açımı geliştiriyor. Bir olaya tarafsız olarak bakabiliyorum. Birçok yönlü düşünebiliyorum. (K10)

Görsel zekânın geliştireceği oyunlar yani Q-bitz, satranç, look look olsun. Bu gibi oyunlarda ilk başta look look gibi oyunlar gerçekten temel düzeyde ve görsel zekâyı çok geliştiren bir oyundur. Yani onun dışında satranç var. Satrançta da kendimi geliştirebilmek için sürekli videolar izliyorum. Yakınlarıma da danışıyorum ve böylece kendimi geliştiriyorum. (K11)

Derslerimde daha iyi oluyorum. Okul turnuvalarına katılmamı sağladı. Derece almamı sağladı. Derece almanı, madalya almanı sağladı. Sudoku matematiksel becerimi geliştirdi. (K13)

Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile geliştirildiği düşünülen yön ve becerilere yönelik görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal birçok yönünün geliştiği görülmektedir. Bunlar; plan kurma yeteneği, görsel zekâ, hızlı düşünebilme, dikkatin artması, bütün-parça ilişkisinin kurulabilmesi, görsel algı, stratejik düşünme, üç boyutlu düşünme yeteneği, akademik başarı, el becerileri, daha objektif düşünebilme, çok yönlü düşünebilme, sosyal dayanışma gibi becerilerinin geliştiğine yönelik görüş bildirmişlerdir.

K1, K4, K6, K7, zihinsel becerilerinin, hızlı düşündüğüne yönelik görüş bildirirken, görsel zekâ, bütün-parça ilişkisi kurma gibi becerilerini K2, K3, K5, K11 geliştirdiğini söylediler. K6, K10, K13 matematiksel becerilerini de geliştirdiğini belirttiler.

4.10. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARIYLA GELİŞTİĞİ DÜŞÜNÜLEN BECERİLERİN SÜREÇ İÇERİSİNDEKİ GELİŞİMİ

Dokuzuncu görüşme sorusunda geliştiği düşünülen becerilerin süreç içerisinde nasıl geliştiği sorgulanmıştır. Katılımcı yanıtları ise Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Süreç İçerisinde Gelişimi

Akıl ve Zekâ Oyunlarının Süreç İçerisinde Gelişime Katkısı
21 Gün Oynama Kuralı İle, Çok Çalışarak, Sürekli Oyun Oynayarak, Kuralları Doğru Bir Şekilde Öğrenerek, Disiplinli Davranarak, Zaman Yönetimi Sağlayarak, Pes Etmeyerek, Objektif Olarak, Stratejiler Öğrenerek

Dokuzuncu soruda katılımcılardan akıl ve zekâ oyunlarının süreç içerisinde gelişmeleri için hangi uygulama ve çalışmalarda bulunduklarını bildirmeleri istenmiş ve yukarıdaki tabloda sıralanan başlıklar oluşturulmuştur. Bunlar; 21 gün oynama kuralı ile, çok çalışarak, sürekli oyun oynayarak, kuralları doğru bir şekilde öğrenerek, disiplinli davranarak, zaman yönetimi sağlayarak, pes etmeyerek, objektif olarak, stratejiler öğrenerek süreç içerisinde akıl ve zekâ oyunlarını geliştirdiklerine yönelik görüş bildirmişlerdir.

Look lookta görsel zekânın gelişmesi için önce fotoğraftaki bütün karakterleri beynime kaydediyorum. Sonra onlar çıktığında yerini az çok bildiğim için resimde görünce yeri hemen aklıma geliyor o esnada. Bu şekilde geliştiriyorum. Bunun yanında zihnimde bir şeyler kurabiliyorum. Hızlı cevap verebiliyorum. Derste cevap verme yeteneğim geliyor. Evde ben bazen test yapıyorum. Testleri daha iyi cevaplayabiliyorum. (K1)

Görsel algının gelişmesi için Dedektif Jungle hem kursta hem okulda oynuyordum yani çok oynuyordum. Kursta Dedektif Jungle çok oynadığım için benden büyük olanları da

yeniyordum. Bazı oyunlarda elim çok hızlandı. Mesela oyunlarda hızlı olduğum için ortadaki zile basıyorum. Elimle gözüm hızlandı. (K2)

Ben bu becerimin gelişmesi için şöyle şeyler yapmam gerektiğini düşünüyorum. Mesela o oyunu sürekli oynamak. Yirmi bir gün boyunca bunu oynarsan onu artık zihnime atıyorum ve o oyunu oyna oyna diyor zihnim. (K3)

Çok oynuyorum, sık sık tekrar ediyorum. (K4)

Oyunları daha çok çözdüm, oynadım. Sonra bunlarla da sık sık strateji üretmeye çalıştım. Sonra kendime zorlu ekipler seçtim. Güçsüz rakiplerle oynasam kendimi fazla geliştiremem. (K5)

Daha çok çalıştım. Oyunların kurallarını araştırdım. Oyun hakkında biraz daha bilgi edinmek için aileme danıştım. Ailenle birlikte oynadım. Antrenman yaptım. (K6)

Birçok oyunları BİLSEM’de öğretmenimiz öğretti. Arkadaşlarımız ile pratik yaparak geliştirdim. Düşünme becerim ve benzetme becerimde gelişti. Dixit’te resme benzeyen kelime, söz söylemek gerek. Bu şekilde gelişti. Dikkatim de gelişti. Satranç ve küre oynarken. Look look’ta görsel algım gelişti. Sorularda bazı detayları daha güzel görebiliyorum. Şimdi diyelim bir iş var, o işi yapmadan önce düşünürüm. Öğretmen bir şey sorduğunda zihnimde düşünüp cevap veriyorum. Şimdi diyelim evde kumanda kayboldu. Dikkatim geliştiği için onu evde hızlıca bulabiliyorum. Bir şeyi kafama taktım mı onu yapmak için mutlaka çabalarım. Hatta yaparım da. Örneğin, öğretmen tahtaya bir şey yazdığında onu dikkatli bir şekilde defterime geçiririm. (K7)

Akıl ve zekâ oynamaya devam ederim. Bol bol oynarım. (K8)

Daha fazla oynadım ve farklı stratejiler denedim genellikle. Aynı stratejilerle gidersem kendimi hedeflediğim noktaya koyamam o yüzden farklı stratejiler geliştirdim. (K9)

Süreç de gelişmenin açıkçası şöyle buluyorum. Ben her zaman disiplinli bir birey olmayı hedeflemişimdir. Ben her zaman kendimi geliştirmeye çalışıyorum. Oyunlarda gelişmek için videoları izliyorum. Satranç kanallarıyla ilgili. Mangala’da benim çok iyi arkadaşlarım var. Onlardan taktikler alıyorum. Öğretmenlerimden taktikler alıyorum. Ekstradan görsel zekânın gerektirdiği oyunlardan look look gibi oyunlardan oynuyorum. Bunlarda kendime süre tutup kendimi deniyorum ve sürekli bu süreyi daha da azaltmaya çalışıyorum. (K11)

Çalıştım ve uğraştım. Oyunları çok fazla oynadım. Sonra her günde arkadaşlarımla oynadım. Arkadaşlarımla antrenmanlar yaptım. Birazcık akıllı oynadım. Sonra onun hamlelerine baktım. Sonra onun yiyebileceği bir taş varsa o taşı çektim. Arkadaşlarım bana küsmesin diye sırayla oyunları onlarla oynuyorum. Oyunlarda kurallar olduğu için bende sınıf, okul ve ev kurallarına dikkat etmeye çalışıyorum. O kuralları böyle çiğnememeye çalışırım. (K15)

Öğrenciler akıl ve zekâ oyunlarının geliştirmiş olduğu becerileri geliştirmeye yönelik görüşleri incelendiğinde K12, 21 gün oynama kuralı il; K2, K3, K4, K5, K7, K8, K15, çok çalışarak ve sürekli oyun oynayarak görüşlerini belirtmişlerdir. K6, kuralları doğru bir şekilde öğrenerek; K8, K11, disiplinli davranarak, zaman yönetimi sağlayarak, pes etmeyerek, objektif olarak; K9, K10, farklı stratejiler geliştirdim şeklinde görüşlerini açıklamışlardır. Öğrenciler genel olarak akıl ve zekâ oyunları yoluyla geliştirdikleri becerileri daha da geliştirmek için çok çalışarak ve sürekli oynayarak görüşlerini belirtip bununla beraber daha da fazla becerilerinin geliyeceğine inanmaktadırlar.

4.11. AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ KULLANILDIKLARI ALANLAR

Görüşme formunun onuncu sorusunda çocuklara akıl ve zekâ oyunları oynarken geliştirmiş oldukları becerileri günlük hayatta nasıl kullandıkları sorulmuştur. Çocukların verdikleri yanıtlar aşağıdaki Tablo 11. de tema ve kodlar oluşturularak sıralanmıştır.

Tablo 11. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Kullanıldıkları Alanlar

Akıl ve Zekâ Oyunlarının Kullanıldıkları Alanlar	TEMALAR	KODLAR
	OKUL	Derste hızlı cevap vermede
		Yaratıcı düşünme becerisinin gelişmesi
		Farklı bakış açısı kazanma
		Derslerde görsel algının gelişmesi
		Ödevlerin daha hızlı yapılması
		Dikkatin artması
		Öz düzenleme becerisi kazanma
		Fen Bilimleri dersindeki başarının gelişmesi
		Matematik dersindeki başarının gelişmesi
	EV	Evde eğlenmenin sağlanması
		Vaktin daha iyi değerlendirilmesi
		Evdeki aile bireyleri ile iletişimin kuvvetlenmesi
	ÇEVRE	Sosyal ilişkilerin gelişmesi
		Farklı çevrelerde bir adım sonrasını düşünebilme becerisinin artması
		İletişim becerisi kazanma
		Haklı ve haksızın daha iyi ayırt edilmesi
		Çevredeki olaylara tarafsız, objektif düşünebilme becerisinin artması

Tablo 11 incelendiğinde akıl ve zekâ oyunlarının çocukların hayatında hemen her alanda ciddi değişimleri sağladığı görülmektedir. Özellikle okulda derslerdeki başarının artması anlamında öğrenciler çokça fayda sağlamışlardır. Evde eğlenceli vakit geçirmek ve serbest zaman etkinliği olarak faydalanılmıştır. Öğrenciler çevrelerin de ise sosyal ilişkileri geliştirme, bir sonraki yapılacak olanları düşünme, objektif düşünme gibi becerilerini kullanmışlardır. Zamanın etkin değerlendirilmesi, başarının eğlenceli yoldan sağlanması, sosyal ilişkilerin geliştirilmesi açısından küçük yaş grubundaki öğrenciler için akıl ve zekâ oyunlarının değeri ve önemi büyüktür.

Okulda matematiğim çok iyi. Bunu zekâ oyunları oynayarak geliştiğini düşünüyorum. Ben okulda look look turnuvasında birinci olmuştum. Onu da evde oynadığım görsel zekâ oyunları sayesinde olduğunu düşünüyorum. Görsel sanatlar dersinde öğretmen üç boyutlu şekiller açtığında o şekilleri rahatça yapabiliyorum. (K5)

Bu oyunlardan öğrendiğim satranç gibi bir adım sonrasını düşünebiliyorum. Çarpmaca, sudoku gibi oyunları oynadıkça derslerimde daha çok ilerleme oluyor. Bir tane oyun vardı. Hava olaylarını anlatıyordu. O oyunu oynadıkça fen bilimlerinde hava olayları ile ilgili konuları daha iyi anladım. (K6)

Bir işi yapmadan önce düşünürüm. Öğretmen bir şey sorduğunda zihnimde düşünüp cevap veriyorum. Şimdi diyelim evde kumanda kayboldu. Dikkatim geliştiği için onu evde hızlıca bulabiliyorum. Bir şeyi kafama taktım mı onu yapmak için mutlaka çabalarım. (K7)

Okulda, evde işte bazı şeyleri ödevleri hızlıca bitiriyorum. Öğretmenin soru sorduğunda hızlı cevap veriyorum. (K8)

Derslerde problemlere daha farklı açıdan bakabiliyorum. Farklı yollardan çözüyorum problemleri. Oyunlarla kelime haznemiz daha da gelişiyor. (K10)

Akıl ve zekâ oyunları gerçekten konuşma becerisini arttıran oyunlar. Bunu her yerde kullanabiliriz. Gerçekten şu an günümüzde konuşma becerisi çok önemli bir yer kaplıyor. Çünkü derslerimizle konuşuyoruz. Öğretmenlerimizle konuşuyoruz. Yani ailemizle konuşuyoruz. Arkadaşlarımızla konuşuyoruz. Bunların hepsinde çok güzel bir konuşma diline sahip olmamız gerekiyor. Nedeni ise hem karşı tarafın bizi iyi anlaması hem de bizim kendimizi anlatmamız lazım. Kendimizi anlatmak istediğimizi de anlıyoruz. Kafamızda cümleleri düzenleyebiliyoruz ve akıl ve zekâ oyunları okulda, derste, sınıfta, arkadaşlarımızla konuşurken öğretmenlerimizle konuşurken çok yardımcı oluyor. Akıl ve zekâ oyunları sayesinde bizler görsel zekâmız geliştiği için görsellerden yola çıkarak matematik problemlerini çözebiliriz. Akıl ve zekâ oyunları dikkati arttırdığını söylemişim. Bu da yine Türkçe sorularında yani her derste işimize yarıyor. (K11)

Dedim ya görsel zekâm, dikkatim gelişiyor. Derslerde soru kökleri oluyor. Olamaz olabilir diye. Görsel zekâm geliştiği için onlara daha çok dikkat ediyorum. O soruyu yanlış

yaparsam. Sonradan tekrar bakıp soruyu doğruya çeviriyorum. Okulda mesela akıl ve zekâ oyunu oynuyoruz. Küre. Ben satranç ve mangala çoğunlukla oynadığım için sonraki hamlelerin nasıl olacağını biliyorum. Bir matematik sorusu çözerken. O soruyu böyle. Aklımdan yürütürken, oradan hangi işlemleri sırasıyla yapacağını geliştirebiliyorum. Sıra düzeni kazanıyorum. (K12)

Sudoku, kendoku, ABC bağlama gibi oyunları oynadığımda matematik daha kolay geliyor. (K13)

Arkadaşlarım bana küsmesin diye sırayla oyunları onlarla oynuyorum. Oyunlarda kurallar olduğu için bende sınıfımda ve çevremde kurallara dikkat etmeye çalışıyorum. O kuralları böyle öğrenememeye çalışırım. (K15)

Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları oynarken geliştirmiş olduğu becerilerini günlük hayatta nasıl kullandıklarına yönelik görüşleri incelendiğinde; öğrencilerin genel olarak ev, okul ve çevre bağlamında cevaplar verdiği görülmektedir. Derslerinde kullanabiliyorum K5, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K13, görüş belirtirken, K1, K3, K4 K8 evde eğlence amaçlı olarak, K15 sosyal çevresinde arkadaşlarıyla iyi ilişkiler kurarken akıl ve zekâ oyunlarında öğrendiği becerileri kullanmaktadır.

4.12. EKLEMEK İSTENİLEN GÖRÜŞLER

Görüşme formu katılımcılara eklemek istedikleri başka bir görüşleri olup olmadığı sorularak sonlandırılmıştır. Çocukların büyük bir çoğunluğu hayır yanıtını verse de bazı öğrenciler aşağıdaki görüşleri bildirmişlerdir;

- Her çocuk bu oyunları oynamayı öğrenmelidir.
- Daha fazla turnuvalar düzenlenmelidir.
- Bu oyunlar çok farklı becerileri geliştirir bunu fark etmek gereklidir.
- Tüm okullarda oynanması sağlanmalıdır.
- Okullarda akıl ve zekâ oyunları dersi de olabilir.

Derslerde mesela sınavlarda koridorda ileriye düşünme, satrançta derin düşünme gibi düşünceleri derslerimde uyguladım. Çevremde bazı nesneleri çok hızlı görebiliyorum. Gözlerimi çok geliştirdi. Dedektif Jungle oynayarak çok uzaktaki bir şeyi çok küçük olsa da yine görebiliyor. Ben birçok becerimi geliştiriyorum. Tüm arkadaşlarımda benim gibi geliştirebilir. (K2)

Ben de şunu da söylemek istiyorum. Akıl ve oyunlarında herkes ettiği bir bireyden özel kurslar almalıyım daha da başarılı olabilir diye düşünüyor. Bence bu yanlış. Çünkü biz kendimizle oynayıp ya da iyi rakiplerle oynayıp gelişebiliriz. Çünkü insan kendini tanıması lazımdır ilk önce. Sonra arkadaşları ile oynaması lazım. Çünkü bu insanların her zaman öğretmenleri olmayacak. İnsan kendi başına kalacak. Arkadaşları gibi insanlar olacak ya arkadaşları olacak zamanla. O yüzden yani arkadaş ve çevresiyle sürekli akıl ve zekâ oyunları ile ilgili turnuvalara katılırsa onlarla mücadele ederse kendini zaten çok fazla geliştirir. (K11)

Katılımcılara eklemek istedikleri başka bir görüşleri olup olmadığı sorularak görüşleri incelendiğinde birçok öğrenci bu soruyu yanıtsız bırakmıştır. Çünkü konu ile ilgili derinlemesine cevaplar verildiği düşünülmektedir. K2 tüm öğrencilerin birçok beceriyi geliştiren akıl ve zekâ oyunlarını oynaması gerektiği görüşünü belirtmiştir. K11 ise her çocuğun akıl ve zekâ oyunları oynamasını, yeni ortamlar oluşturulmasını, birçok faydasının olduğu öğrenci, öğretmen ve veliler tarafından bilinmesini istediği ve özellikle ilkokul düzeyinde akıl ve zekâ oyunları derslerinin olması gerektiğini belirtmiştir.

5. TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

5.1. TARTIŞMA VE SONUÇ

Yapılan çalışmada kız öğrenci sayısının erkek öğrenci sayısından ve 4. sınıf düzeyindeki öğrencilerin sayılarının diğerlerine göre daha fazla olduğu belirlenmiştir. İlk görüşme sorusunda öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları hakkındaki düşünceleri incelenmiş ve temelde iki ana tema belirlenmiştir. Öğrencilerin en genel haliyle oyunların zekâyı geliştirdiklerini ve keyif alarak eğlendiklerini bildirdikleri görülmektedir. Ayrıca çalışmada ilk soruya verilen yanıtlar arasında da akıl ve zekâ oyunlarını matematik dersi hakkında işe yarar buldukları tespit edilmiştir. Yılmaz (2019), çalışmasında akıl ve zekâ oyunlarının yedinci sınıf düzeyindeki öğrencilerin akıl yürütme ve matematiksel tutumlarına olan etkilerini incelemiştir. 26 öğrenci ile yürütülen çalışmada iki anket ölçeğinden yararlanılmıştır. Verilerin analiz edilmesinin ardından akıl ve zekâ oyunlarının uygulanmasının matematiksel akıl yürütme becerilerini geliştirdiği ve matematik dersine karşı olumlu bir tutum geliştirdikleri de belirlenmiştir. Bir diğer çalışmada yine yedinci sınıf düzeyindeki öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile matematik dersine karşı olan yetenekleri incelenmiştir. Kontrol ve deney grupları şeklinde yapılan uygulamada akıl ve zekâ oyunları uygulanan ve uygulanmayan gruplar arasında anlamlı farklılıklar görülmese de öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal açıdan geliştikleri belirlenmiştir (Angın, 2022). Bu sonuçlar çalışmamızı destekler niteliktedir.

Piaget, çocuğun gelişim sürecinde uygulamalı oyunlar, sembolik oyunlar ve kurallı oyunların birbirini takip ettiğini ve bu sürecin çocuğun zihinsel gelişimi ile uyumlu olduğunu vurgulamaktadır. Alistırmalı oyunlarda çocuk belirli hareketleri tekrarlayarak bedeni ve çevresindeki nesnelerle ilişkiler kurar, işlevlerini öğrenir ve çevresi hakkında bilgi alır. Böylece yapabileceğini kanıtlar, yapabilmekten zevk alır ve tekrar yapmak ister. Bu, bireyin çevresini kontrol etme arzusudur ve bu gelecek yıllar için başarının temelidir (Özyürek ve Çavuş, 2016). Sembolik oyunlarda işlev bir nesneden diğerine aktarılır ve çocuk farklı bir rol üstlenir. Çocuk, çevresindeki nesnelerle bir hayal dünyasında yaşar ve bu nesneleri gerçek ya da hayali faaliyetlerinde kullanır. Ayrıca çocuk çoğunlukla ebeveynlerini veya yakınlarını, nesnelerin ve hayvanların rolünü taklit eder. 2-3 yaşlarında başlayan yeteneği simgeleme davranışı, zihinsel gelişimle birlikte artmaktadır. Çocuk oynadığı oyunlarda bilişsel aktivitede bulunur ve bunun sonucunda mantıksal düşünmeye doğru ilerler. Kurallı oyunlarda en az iki kişi arasındaki iletişim garanti altına alınır ve bireylerin görevinin

kuralları uygulayarak bir sosyal grubu organize etmek ve birleştirmek olduğu söylenir. Bu tür oyunlarda çocukların kurallara uyması, onların benmerkezci düşüncelerden kurtulmalarını ve oyun kurallarının gerektirdiği sosyal modellere göre davranmalarını sağlar. Piaget'ye göre mantıksal düşünme, yalnızca nesneleri manipüle ederken değil, aynı zamanda bir çocuk diğer çocuklarla oynarken de gelişir. Birlikte konuşmak, birlikte yapmak ve birlikte mücadele etmek bilişsel gelişim için önemlidir (Weisskirch, 2003; Koçyiğit ve ark., 2007).

İkinci görüşme sorusunda ise BİLSEM’de hangi akıl ve zekâ oyunlarının oynandığı incelenmiştir. Bu soruda öğrenciler oyunları madde madde sıraladıkları için tema ve kod oluşturulmamıştır. BİLSEM’de öğrenciler kâğıt kalem oyunlarını ve kutu oyunlarını oynadıkları görülmüştür. Öğrenciler 24 farklı oyun adı bildirmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunları âdetinin çok sayıda olmamasına karşın bu kadar fazla akıl ve zekâ oyununun bildirilmesi BİLSEM’de bu konuya ne kadar önem ve süre ayrıldığıнын bir ifadesidir şeklinde çıkarımda bulunulabilmektedir. Öğrencilerin bildirdikleri oyunların farklı yaş gruplarınca da sıklıkla oynandığı ve ilgi gördüğü literatürdeki birçok çalışma tarafından da bildirilmiştir (Erdoğan ve ark., 2017; Kel ve Kul, 2021; Yükseltürk ve ark., 2022).

Üçüncü görüşme sorusu ile öğrencilerin BİLSEM dışında nerelerde akıl ve zekâ oyunu oynadıkları araştırılmıştır. Okul, ev ve kurs öğrencilerin diğer akıl ve zekâ oyunu oynadıkları yerlerdir. Öğrencilerin sınıf düzeyleri 2, 3 ve 4 olduğu için çok fazla sosyal ortamları bulunmamaktadır. İlerleyen yaşlarda bireyler daha farklı sosyal kulüp ve etkinliklerde bulunabilirler. Bu nedenle bu yaş döneminde çok sayıda akıl ve zekâ oyunlarını öğrenmeleri, gelecekte başka kişilere de öğretebilmelerini sağlayacaktır.

Dördüncü görüşme sorusunda öğrencilerin BİLSEM süreci dışında bildikleri akıl ve zekâ oyunları sorgulanmıştır. Öğrenciler bu soruya 12 farklı oyun bildirmişlerdir. Bu sonuçlar da aslında öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarına ne kadar ilgi duyduklarını ve sevdiklerini göstermektedir. Hem kurs hem okullarda günümüzde akıl ve zekâ oyunları eğitim sürecine yardımcı olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle öğrenciler BİLSEM dışında da akıl ve zekâ oyunlarını öğrenebilmekte ve oynamaktadırlar.

Beşinci görüşme sorusunda ise öğrencilere tercih ettikleri akıl ve zekâ oyunları ve bu oyunları neden tercih ettikleri sorgulanmıştır. Öğrenciler tercih ettikleri 10 farklı oyun sıralamışlardır. Görüşme sorusunun devamı için tema ve kodlar oluşturulmuştur. Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarını neden tercih ettiklerine ilişkin iki farklı ana tema

oluşturulmuştur. Bu ana temalar öğrencilerin zekâlarını geliştirdiğini ve eğlendikleri üzerine kurulmuştur. Kodlar arasında ise strateji, planlama, görsel hafıza gibi yeteneklerin gelişimi ile rekabet etme, rahatlatıcı etki gibi ifadeler sıralanmıştır. Esen (2019), çalışmasında zekâ oyunlarının 4. sınıf öğrencilerinde problem çözme ve çeşitli davranış geliştirme üzerindeki etkilerini incelemiştir. Deney ve kontrol grubu olarak araştırma yapılan çalışmada 62 ilköğretim 4. sınıf öğrencisine ölçek uygulanmıştır. Öğrencilerin bildikleri ve ilgi duydukları oyunlar arasında Apartman, Sudoku, Q-Bitz ve Mangala gibi oyunların yer aldığı tespit edilmiştir. Bu çalışmada da ağırlıklı olarak 4. sınıf öğrencileri ile çalışılmış ve benzer oyunların öğrenciler tarafından sevilerek oynandığı bildirilmiştir.

Literatürde yer alan araştırma sonuçları birbirlerini destekler niteliktedir ve sonuçlar benzerlik göstermektedir. Ortaokul 5. sınıf öğrencilerimin üst biliş stratejilerinin muhakeme becerilerine olan etkisinin incelendiği bir çalışmada saha araştırması 66 ilköğretim öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Dokuz haftalık deneysel çalışmanın öncesinde ve sonrasında öğrencilere akıl ve zekâ oyunları öğretilmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, deney grubu öğrencileriyle yapılan üst biliş öğretimine dayalı öğretimin, kontrol grubu öğrencilerine uygulanan geleneksel öğretime göre çeşitli problemlerin çözümünde ve matematiksel muhakeme becerilerinin geliştirilmesinde daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Ayrıca çalışmanın uygun akıl yürütmeyi belirleme ve kullanma, matematiksel bilgi ve formülleri belirleme ve kullanma, değerlendirme, çözüm için mantıksal argümanlar geliştirme ve genellemeler yapmada etkili olduğu ve çocukların ise bu durumdan son derece keyif aldıkları görülmüştür (Piltan, 2008). Görüldüğü üzere özellikle ilköğretim düzeyindeki akıl ve zekâ oyunu oynayan çocuklarda zihinsel olarak gösterilen gelişimlerin daha hızlı olduğu çalışmalarca desteklenmektedir.

Altıncı görüşme sorusunda öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarında kendi stratejilerini geliştirdiklerini düşündükleri oyunlar sorgulanmıştır. Öğrencilerin 8 farklı oyunda strateji geliştirdiklerini düşündükleri tespit edilmiştir. Geliştirdikleri stratejilere bakıldığında ise oyunların doğasına uygun stratejiler olduğu gözlenmektedir. Örneğin Scrable oyununda farklı bakış açısı ve odaklanmaların sağlanması ile Tombala oyununda dokunma ve hissetme duygusunun kullanılması tamamen oyunların doğalarına uygun şekilde oluşturulmuştur. Satrançta da öğrencilerin Youtube kanalları üzerinden farklı stratejiler öğrenmeleri yine oyun kurallarına ve doğasına uygun şekilde sağlandığını göstermektedir. Zaten akıl ve zekâ

oyunlarının temel amaçları arasında strateji gelişiminin olduğu çalışmalarca bildirilmektedir (Yöndemli, 2018).

Bir önceki soruda öğrencilere yöneltilen oyunlardaki stratejiler için yedinci görüşme sorusunda daha fazla detaya yer verilmesi için hangi oyunlarda ne tür stratejiler uyguladıklarının anlatılması istenmiştir. Öğrencilerin bu soruya sekiz farklı oyun için belli başlı stratejiler bildirdikleri, son olarak da tüm oyunlar için ortak olarak daha iyilerle ve tekrar tekrar oyunu oynamak fikrini bildirdikleri görülmüştür. Öğrencilerin oyun stratejileri incelendiğinde duyu organlarından çok fazla yararlandıkları ve genel olarak hafızada tutabilme özelliklerinden yararlandıkları görülmüştür. Strateji oyunları çoğunlukla rakibi takip etme gibi yöntemler geliştirirlerken, Dixit, Tombala vb. oyunlarda renk, şekil gibi özelliklerin farklarından yararlandıkları tespit edilmiştir.

Sekizinci görüşme sorusunda akıl ve zekâ oyunları oynamanın, öğrencilerin hangi becerilerinin gelişmesini sağladığı sorgulanmıştır. Bu soruyla birlikte oynanan bu oyunların öğrencilere sağladığı faydalar açığa çıkarılmaya çalışılmıştır. Oyunlar hakkında öğrenciler en fazla plan kurma ve stratejik düşünme yeteneğini geliştirdiği üzerinde durmuşlardır. Bu iki özellik dışında öğrenciler 11 farklı özellik sıralamışlardır. Ayar (2022), çalışmasında 3. ve 4. sınıf kademesindeki öğrenciler üzerinde akıl ve zekâ oyunları ile ön test-son test uygulamalarında bulunmuştur. Ön test uygulamasının ardından öğrencilere Rory'nin Hikâye Küpleri, Dixit, Quoridor ve Cortex Fırtınası oyunları öğretilerek oynamaları sağlanmıştır. Yapılan son test uygulamasının ardından iki test arasındaki farklılıklar incelendiğinde öğrencilerin bilgi işlemsel düşünme becerisi erişişinin anlamlı bir fark oluşturduğu tespit edilmiştir. Bir başka çalışmada Çağrı (2020), sosyal bilgilerdeki kavramların öğretiminde akıl ve zekâ oyunlarının etkileri incelenmiştir. Çalışmada öğrenciler deney ve kontrol grubu olarak ikiye ayrılmış ve ön test-son test uygulamaları yapılmıştır. Yapılan analizler sonucunda deney gruplarının ön test-son test sonuçlarının kontrol gruplarına göre daha anlamlı farklılık arz ettikleri belirlenmiştir. Çalışmanın sonucunda kavram öğretiminde akıl ve zekâ oyunlarının kullanılması gerektiği önerilmiştir.

Oyun çocuğu birçok yönden geliştiren önemli bir araçtır. Oyun oynayan çocuklar, oynamayan çocuklara göre daha sağlıklıdır ve daha hızlı gelişirler. Oyun, çocukların hayal gücünü, sosyal becerilerini ve motor becerilerini geliştirmede oldukça etkilidir (Takatori ve Bomtempo, 2007). Tüm bu veriler, bu çalışmada alınan sonuçların güvenilirliğini ve doğruluğunu artırmaktadır.

Dokuzuncu görüşme sorusunda akıl ve zekâ oyunlarının oynandığı süreçte becerilerinin nasıl geliştiği sorgulanmıştır. Yani aslında bu soruda öğrencilerin özelliklerini geliştirmek için oyunlar üzerinde nasıl uygulamalarda bulundukları açığa çıkarılmak istenmiştir. Öğrencilerin ise oyunlar hakkında özellikle ısrarcı davranışları, disiplinli ve tekrar tekrar oynamaları ile gelişim sağlayabildikleri belirlenmiştir. Kula (2020), çalışmasında zekâ oyunlarının ikinci sınıf kademesindeki ilkökul öğrencilerine etkilerini incelemiştir. Çalışmada bu oyunların öğrencilerin motivasyonlarını artırmasının yanı sıra bu yaş grubundaki öğrencilerin dahi öğrenme güçlüğü yaşadıkları oyunları tekrar ederek ve pratiklerle öğrenebildikleri ve süreçte pek çok becerilerinin geliştiğini ortaya koymuştur. Yine bir başka çalışmada Marangoz ve Demirtaş (2017), ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerinin incelenmesini sağlamışlardır. Yine bu çalışmada da deney grubunun belirli bir süre sonunda zihinsel becerilerinin geliştiğini bildirilmiştir. Öğrencilerin bu şekilde tekrarlarla kendilerini geliştirebilmesi süreç sonunda da elde ettikleri kazanımları artıracaktır.

Onuncu görüşme sorusunda akıl ve zekâ oyunları oynarken geliştirmiş olunan becerilerin günlük hayatta nasıl kullanıldığı sorgulanmıştır. Akıl ve zekâ oyunları, çevre, okul veya derslerde öğrencileri ciddi anlamda etkilemiştir. Bu soruda verilen yanıtlardan tema ve kodlar oluşturulmuştur. Temalar okul, ev ve çevre olarak sınıflandırılmıştır. Kodlar arasında ise akıl ve zekâ oyunlarının en fazla okul açısından fayda sağladıkları ve kullanıldıkları belirlenmiştir. Fakat buna ek olarak ev ve çevre temasında öğrencilerin sosyal ilişkilerini geliştirici bir etkide bulunduğu bildirilmiştir. Gençay ve ark. (2019), çalışmalarında 12-15 yaş aralığındaki çocukların saldırganlık davranışlarını nasıl etkilediğini incelemişlerdir. Ön test-son test uygulamasının yapıldığı çalışmada öğrencilere satranç, mangala ve dokuztaş gibi oyunlar oynatılmıştır. Son test sonucunda elde edilen bulgulara bakıldığında öğrencilerin sosyal iletişimlerinin geliştiği tespit edilmiştir. Bu sonuç çalışmamızla paralel doğrultudadır. Ders dışında düzenlenen, öğrencilerin katılabileceği ve okul gözetiminde gerçekleştirilebilen ders dışı bir etkinlik, örgün eğitimi tamamlayarak akademik başarıyı beraberinde getirmektedir. Denetimli ve planlı ders dışı etkinlikler, öğrencilerin boş zamanlarını gelişimlerini destekleyecek şekilde değerlendirmelerini sağlamaktadır (Uysal ve Kısa, 2020).

Kerr ve Lopes (2008) 'e göre program dışı faaliyetler, yaygın programın bir parçasıdır ve farklı ortamlara ve kurumlara yapılan ziyaretlerden okul değişimlerine, gönüllü

çalışma ve öğrenci organizasyonlarına, öğrenci kulüplerine ve ders dışı projelere kadar uzanır. Ders dışı etkinlikler, öğrencilerin iletişim becerilerini kullanmak ve geliştirmek istedikleri bir alandır. Program dışı etkinliklere katılmak, özellikle ilkokul çağındaki çocukların iletişim becerilerini geliştirmek, zorlu yaşam hedeflerine ilham vermek ve eğitim başarısını desteklemek için fırsatlar sunmaktadır. Bunun bir yolu sınıf dışında akranlar ve yetişkinlerle olumlu ilişkiler kurmak, diğer bir yol da girişimciliği teşvik etmektir (Bartkus ve ark., 2012).

Son görüşme sorusunda öğrencilere başka eklemek istedikleri görüş olup olmadığı sorgulanmıştır. Öğrencilerin çoğunluğu ekstra bir görüş bildirmezken, görüş bildirenlerin her çocuğun akıl ve zekâ oyunlarını oynaması gerektiğini savundukları, ayrıca tüm okullarda akıl ve zekâ oyunlarının oynanmasının sağlanmasını önerdikleri görülmektedir. Öğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarını bu denli sevip benimsemeleri BİLSEM’de uygulanan akıl ve zekâ oyunu stratejisinin doğru işlediği çıkarımını yapmamızı sağlamaktadır. Baki (2018), çalışmasında zekâ oyunları dersinde kullanılan oyunların, öğrencilerin akademik öz yeterlilik ve problem çözme becerilerine olan etkilerini incelemiştir. Çalışmanın sonucunda araştırmacı seçmeli akıl ve zekâ oyunu dersine gereken önemin verilmesi gerektiğini, bireylere sağladığı beceriler göz önüne alındığında, bu dersin gelecekte daha da önemli olacağını ve her sınıf seviyesindeki programlara dâhil edilmesi gerektiğini bildirmiştir. Bu bağlamda çalışmamızla paralel sonuç ve önerilere ulaşıldığı görülmektedir.

Öğrencilerin kendi bilgilerini kendilerinin oluşturduğunu vurgulayan yapılandırmacı bir yaklaşımla öğrenciyi merkeze alan, öğrencinin aktif olduğu ve sosyal etkileşimin teşvik edildiği öğrenme ortamlarının oluşturulması önem kazanmıştır. "Duyduğumu unuturum, gördüğümü hatırlarım, yaptığımı anlarım" atasözünde Konfüçyüs yaparak ve yaşayarak öğrenmenin önemini vurgulamaktadır. Yapılandırmacı yaklaşım söz konusu olduğunda, öğrencilerin ihtiyaçlarını dikkate alarak düşünme becerilerinin geliştirilmesine odaklanılır. Bu bağlamda eğitim programları, tüm öğrencilere aynı hedeflerin konulduğu ve aynı hedeflere ulaşmalarının beklendiği bir yaklaşımdan kaçınmıştır.

Yapılandırmacılık, "ne öğretilmeli" yerine "birey nasıl öğrenir" sorusunu ele alır ve süreç odaklı hedefler koyar. Süreç odaklı yaklaşım, diğer şeylerin yanı sıra, düşünme becerilerinin geliştirilmesini, bilginin kalıcılığını ve öğrencinin kendi öğreniminin sorumluluğunu üstlenmesini vurgular. Bu nedenle yapılandırmacı öğrenme ortamlarında öğrenme etkinlikleri, öğrencilerin manuel olarak kullanabilecekleri birincil bilgi kaynakları

ve materyalleri içermelidir. Bu doğrultuda yapılandırmacı yaklaşımın ve öğrencinin yenilikçi öğrenme deneyimlerinin araçlarından biri de öğrenme ortamlarında oyunlardır (Sadıkoğlu, 2017).

Oyunlar çocukların sosyal, bilişsel ve dil gelişimini destekler. Çocuklar oyun oynarken farklı görüşlere sahip olabileceklerini görürler. Benmerkezcilikten uzaklaşarak, diğer insanların fikirlerine değer vermeyi ve saygı duymayı öğrenir. Sırada durma, arkadaşlarının haklarına saygı gösterme, sorumluluk alma, doğru ve yanlış gibi değerleri ve kuralları oyun oynarken öğrenir. Arkadaşlarıyla iyi geçinmeyi öğrenir ve sosyal çevreye uyum sağlamayı da öğrenirler (Güneş, 2021). Bu anlamda oyunların eğitim öğretim hayatına entegrasyonunun sağlanması son derece önemli ve gereklidir.

Eğitim kurumlarında bilişsel anlama becerilerini, problem çözme, düşünme ve bir soruna farklı çözüm arayışlarında farklı çözümler uygulama becerilerini ortaya çıkarmak için sadece bilgi yeterli değildir. Zekâ oyunları, çeşitli etkinlik ve oyunlar aracılığıyla öğrencilerin zihinsel yeteneklerini ortaya çıkarmak için önemli bir anahtar olarak kullanılabilir. Beyin hikâyeleri sorunları çözmek için iyi bir araçtır. Akıllı oyunlarla oyun oynayarak problem çözen öğrenciler, matematik, fen ve sosyal bilimler gibi farklı derslere karşı daha olumlu bir tutum sergileyebilmektedirler. Öğrenciler problem çözerek üst düzey düşünme becerileri geliştirir, daha yaratıcı ve sabırlı davranışlar sergiler ve iletişim kurmayı öğrenirler. Zekâ oyunları sadece problem çözmeyi sağlamakla kalmaz, aynı zamanda motive eder (Şanlıdağ ve Aykaç, 2021).

Bu çalışmada BİLSEM'e devam eden ilkokul öğrencilerinin akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda yapılan saha çalışmasında Bitlis ili BİLSEM'e devam eden 15 tane ilkokul öğrencisi ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın örneklemi özellikle akıl ve zekâ oyunlarını oynayan çocuklardan seçilerek fikirlerinin değerlendirilmesi sağlanmıştır. Çalışmada elde edilen sonuçlar aşağıdaki gibi sıralanabilmektedir;

- Öğrenciler akıl ve zekâ oyunlarının hem akıl geliştirici hem de eğlenceli olduğunu düşünmektedirler,
- Öğrenciler BİLSEM'de farklı becerileri geliştiren akıl ve zekâ oyunları oynamaktadırlar,
- Öğrenciler BİLSEM dışında okul, ev ve kursta akıl ve zekâ oyunlarını oynamaktadırlar,

- Öğrencilerin BİLSEM süreci dışında öğrendikleri farklı akıl ve zekâ oyunu olduğu belirlenmiştir,
- Öğrencilerin tercih ettikleri kâğıt kalem ve kutu oyunları olduğu belirlenmiştir,
- Öğrencilerin oyunları tercih etme nedenleri temelde zekâ gelişimini sağlamaları ve eğlenceli olmaları şeklinde belirlenmiştir,
- Öğrenciler bazı akıl ve zekâ oyunlarında strateji geliştirmişlerdir,
- Öğrencilerin oyunlar için geliştirdikleri stratejilerin, oyunların doğasına uygun olarak kurulduğu belirlenmiştir,
- Öğrenciler bazı akıl ve zekâ oyunlarında detaylı strateji geliştirdikleri belirlenmiştir,
- Akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin bilişsel, duyuşsal özelliklerini geliştirdikleri belirlenmiştir,
- Öğrenciler, oyunlar hakkında kendilerini geliştirebilmek için farklı stratejiler izledikleri belirlenmiştir,
- Akıl ve zekâ oyunları öğrencilerin yaşamında okul, ev ve çevrede ciddi değişim ve faydalar sağlamıştır,
- Öğrenciler tarafından oyunların her çocuğun öğrenmesi gerektiği ve daha fazla turnuva yapılması gerektiği önerileri sunulmuştur.
- Öğrenciler genellikle kutu oyunlarını tercih ettikleri belirlenmiştir.

5.2. ÖNERİLER

Yukarıda sıralanan sonuçlar literatürde yer alan birçok çalışma tarafından da desteklenmiş ve farklı eğitim kademelerindeki öğrenciler için oyunların faydaları açığa çıkarılmıştır. Akıl ve zekâ oyunları eğitiminin genel amacı, öğrencilere zekâ potansiyellerini fark etme ve geliştirme, problemlerle karşılaştıklarında farklı ve özgün stratejiler geliştirme, hızlı ve doğru karar verme, sistemli düşünme ve gelişme fırsatı vermektir. Bireysel, takım halinde ve rekabetçi bir ortamda akıl ve zekâ oyunlarının bir parçası olarak, bilişsel ve duyuşsal özelliklere yönelik olumlu bir tutum geliştirmenin özellikle ilkökul çağındaki öğrencilerde gözlemlendiği bu çalışmada da açığa çıkarılmıştır. Bu bölümde; araştırmada ulaşılan sonuçlar neticesinde, akıl ve zekâ oyunları uygulayıcıları ve bu konu üzerine çalışma yapacak olan araştırmacılar için öneriler sunulmuştur.

5.2.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Bu alanda çalışma yapacak olan araştırmacılar;

- Literatürde yer alan akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin çalışmaların çoğunlukla öğretmen görüşlerini incelemeye yönelik olduğu tespit edilmiştir. Bu nedenle literatür de öğrenci gruplarıyla yapılan çalışma sayıları daha fazla artırılabilir.
- Literatürde öğrenci velileriyle yapılan az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Öğrencilerin vakitlerinin birçoğunu birlikte geçirdiği aileleri ile ilgili çalışmalar yapılabilir.
- Bu çalışma Bitlis ilinde bulunan BİLSEM’de yapılmıştır. Ülkemizin farklı illerin de BİLSEM’e devam eden ilkokul öğrencileriyle geniş bir örneklem kullanılarak çalışmalar yapılabilir.
- Öğretmen, veli ve öğrenci görüşlerinin incelendiği, akıl ve zekâ oyunları öğretimde yaşanan sorunlar ve çözüm önerilerine yönelik çalışmalarda yapılabilir.

5.2.2. Uygulamaya Yönelik Öneriler

Bu çalışmanın, uygulamaya yönelik önerileri ise aşağıdaki gibi sıralanabilmektedir:

- Akıl ve zekâ oyunları özellikle derse katkısının önemli olduğu ilkokul düzeyleri programlarına gerekli araştırmalar yapılarak, profesyonelce eklenmeli ve öğrenme kolaylaştırılmalıdır.
- Akıl ve zekâ oyunlarının okul dışında da oynanması için veliler bu konu hakkında bilgilendirilmelidir.
- Özellikle matematik gibi problem çözme ağırlıklı olan derslerde yardımcı olarak akıl ve zekâ oyunlarının özel kurslarda da yoğunlukla öğretilmesi gerekmektedir.
- Akıl ve zekâ oyunları turnuvaları daha fazla gerçekleştirilerek öğrencilerin bu alanda farklı rakiplerle oynama fırsatı sunulabilir.
- Akıl ve zekâ oyunlarının önemi, öğrencilere olan faydaları, farklı derslerle ilişkilendirilmesine yönelik öğretmenlere hizmet içi eğitimler verilebilir.

6. KAYNAKLAR

- Adalar, H. (Ed.) (2021). Akıl ve zekâ oyunları ile beceri öğretimi-I disiplinlerarası yaklaşım. Ankara: Pegem Akademi.
- Açış, Y. B. & Ayverdi, L. (2020). Kutu oyunlarının özel yetenekli öğrencilerin dikkat ve yaratıcılıklarına etkisi. *Erciyes Journal of Education*, 4(2), 47-67.
- Adalar, H. & Terzi, H. (2021). Akıl ve zekâ oyunları ile karar verme. H. Adalar (Ed.), Akıl ve Zekâ Oyunları İle Beceri Öğretimi-I Disiplinlerarası Yaklaşım içinde (s. 83-109). Ankara: Pegem Akademi.
- Adalar, H. & İbrahim, Y. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin görüşleri açısından zekâ oyunları öğretim programı. *Electronic Turkish Studies* 12(28), 1-24.
- Adalıyılmaz, F. (2022). Akıl ve zekâ oyunları öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerileri erişimine etkisi ve bu konuda öğrenci görüşleri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Adams, D. & Hamm, M. (2010). Demystifymath, science, and technology: Creativity, innovation, and problem solving, Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Adıgüzel, Ö. (2018). Eğitimde yaratıcı drama. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Ağyar, E. (2016). Oyunun gelişim alanlarına etkisi ve çeşitli örnekler. H. G. Ogelman (Ed.), Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış (2. baskı) içinde. (s. 113-128). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Akandere, M. (2006). Eğitici okul oyunları (3. Baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akın, E., Kızıtanrı, S. & Edip, D. (2021). Çocuk oyunları ve oyunların bireylerin gelişimine katkısı (Mardin çocuk oyunları örneği) . *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9 (3), 785-798.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (2001). Multimedia for learning (3 ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon.

- Alkan, A. & Mertol, H. (2017). Üstün yetenekli öğrenci velilerinin akıl ve zekâ oyunları ile ilgili düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-62.
- Altun, M. (2017). Fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Anagün, Ş. S., Atalay, N. & Kılıç, Z. (2016). Öğretmen adaylarına yönelik 21. yüzyıl becerileri yeterlik algıları ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *PAU Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(40), 160-175.
- Angın, N. (2022). Akıl ve zekâ oyunları uygulamalarının ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin matematik dersine karşı tutum, güdü ve öğrenme stratejilerine etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.
- Aras, B. (2020). Ortaokul öğrencilerinin inovatif (yenilikçi) düşünme düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Afyonkarahisar il örnekleme). Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.
- Aslan, M. (2019). Zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin derste yaşadıkları problemlerin incelenmesi. *Scientific Educational Studies*, 3(1), 56-73.
- Ayar, A. (2022). Akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi, İzmir.
- Aykaç, M. & Köğce, D. (2021). Eğitsel oyunlar ile matematik öğretimi. Ankara: Pegem Akademi.
- Bağcı, S. (2022). Okul öncesi dönemde çocukların fiziksel aktivitelerinin artırılmasında geleneksel oyunların rolü. *Journal of Sustainable Education Studies*, 3(2), 141-149.
- Baki, N. (2018). Zekâ oyunları dersinde uygulanan geometrik-mekanik oyunların öğrencilerin akademik öz yeterlik ve problem çözme becerilerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *BEÜ SBE Derg.*, 7(1), 231-274.
- Bardak, M. & Topaç, N. (2022). Oyun ve oyun materyalleri. İstanbul: Efe Akademi Yayınları.

- Bartkus, K. R., Nemelka, B., Nemelka, M. & Gardner, P. (2012). Clarifying the meaning of extracurricular activity: A literature review of definitions. *American Journal of Business Education (AJBE)*, 5(6), 693-704.
- Bartolucci, M., Mattioli, F. & Batini, F. (2019). Do board games make people smarter? Two initial exploratory studies. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(4), 1-14.
- Bayramin, T. & Boncukçu, B. (2021). Akıl ve zekâ oyunları ile problem çözme. H. Adalar (Ed.), *Akıl ve Zekâ Oyunları İle Beceri Öğretimi-I Disiplinlerarası Yaklaşım içinde* (s. 83-109). Ankara: Pegem Akademi.
- Bildiren, A. (2019). Özel (üstün) yetenekli çocuklar. Ü. Şahbaz (Ed.), *Özel Eğitim ve Kaynaştırma içinde* (s. 248-286). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Birleşmiş Milletler (1989). Birleşmiş Milletler çocuk haklarına dair sözleşme. www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf
- Boratav, P. N. (1994). 100 Soruda Türk Folkloru (3. baskı). Gerçek Yayınevi. disk.yandex.com.tr/i/tjB49t6I3EDBVn adresinden 15 Mayıs 2023 tarihinde edinilmiştir.
- Brooks, M. G. & Brooks, J. G. (1999). The courage to be constructivist. *Educational leadership*, 57(3), 18-24.
- Bottino, R.M. & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 359-375.
- Bottino, R. M. Felino, L. On, M. & Tavella, M. (2007). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education*, 49(4), 1272-1286.
- Bottino, R. M., Ott, M. & Tavella, M. (2008). The impact of mind game playing on children's reasoning abilities: Reflections from an experience. In *Proceedings of the 2nd European Conference on Game Based Learning (ECGBL)*, (pp.51-57). Academic Conferences- Academic Publishing International, Reading, UK.

- Bottino, R. M., Ott, M., Tavella, M. & Benigno, V. (2010). Can digital mind games be used to investigate students' reasoning abilities. In Proceedings of the 4th ECGBL Conference on Games Based Learning Copenhagen, Denmark, *Academic, Conferences*, 31(10), 31-39.
- Bottino, R., Ott, M. & Tavella, M. (2013). Investigating the relationship between school performance and the ability to play mind games. In Proceedings of the European Conference on Games Based Learning, 62-71.
- Burns, N. & Grove, S. K. (2010). Understanding nursing research e-book: Building an evidence-based practice. Elsevier Health Sciences.
- Burgun, K. (2015). Clockwork game desingn. Amerika, Focal Press.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2016). Bilimsel araştırma yöntemleri (20. baskı). Ankara: Pegem Yayınları.
- Can, D. (2020). Sınıf öğretmeni adaylarının zekâ oyunlarını öğretim süreciyle bütünleştirmeye yönelik görüşleri. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*(50), 172-190.
- Ceylan, A. (2023). Sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin tutumlarının bilme düzeylerinin ve kullanım sıklıklarının incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi, Elazığ,
- Clark, B. (2015). Özel zekâlı olarak büyümek, evde ve okulda çocukların potansiyellerini geliştirmek (8. Basımdan çeviri). (Çeviri Ed: F. Kaya & Ü. Ogurlu) Ankara. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Creswell, J. W. (2012). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage
- Creswell, J. W. (2017). Eğitim araştırmaları: Nicel ve nitel araştırmanın planlanması, yürütülmesi ve değerlendirilmesi. İstanbul: Edam yayıncılık.
- Çağır, S. & Oruç, Ş. (2020). Intelligence and Mind games in concept teaching in social studies. *Participatory Educational Research*, 7(3), 139-160.
- Çağrı, S. (2020). Sosyal bilgiler kavramlarının öğretiminde zekâ ve akıl oyunları. Yayınlanmamış doktora tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

- Çağlar, D. (2019). Üstün zekâlı çocukların özellikleri. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 5(3), 95-110.
- Çangır, M. (2008). İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği). Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- Çelikten, Y. (2017). Üstün yetenekli çocuklar ve BİLSEM. *Turkish Journal of Educational Studies*, 4(3).
- Çoban, B. & Nacar, E. (2013). İlköğretim 1. kademe eğitsel oyunlar oyunlar-rontlar. (3. Baskı). H. M. Şahin ve F. Şahin (Ed.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Demirel, T. (2015). Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Demirel, H. D., Hergüner, G. & Serdar, E. (2016). Okul öncesi ve ilkokulda eğitsel oyunlar. İstanbul: Kesit Yayınları.
- Demirel, T. & Karakus Yılmaz, T. (2019). The effects of mind games in math and grammar courses on the achievements and perceived problem-solving skills of secondary school students. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1482-1494.
- Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Haynes, L. L. & Casey, M. S. (1996). Instructional applications of computer games. Paper presented at the Annual Meeting of the American Educational Research Association, New York.
- Devecioğlu, Y. & Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Dilidüzgün, Ş. (2009). Yapılandırmacı yaklaşımla hazırlanan ilköğretim Türkçe öğretim programı ve ders kitaplarında metin odaklı görevlerin yeri. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17, 274-290.
- Duman, G. (2015). Okul öncesi eğitimde beden eğitimi ve oyun. Ankara: Eğiten Kitap.
- Dvoryatkina, S. N. & Simonovskaya, G. A. (2021). Using chess for identifying and correcting "problem areas" in the school math course. *Tem Journal-Technology Education Management Informatics*, 10(1), 451-461.

- Eni, B. (2017). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi, İstanbul.
- Erdoğan, A., Çevirgen, A. E., & Atasay, M. (2017). Oyunlar ve matematik öğretimi: Stratejik zekâ oyunlarının sınıflandırılması. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(ERTE Özel Sayısı), 287-311.
- Ergün, E. (2018). Zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin oyun tercihleri ve zekâ oyunlarının uygulanabilirliğinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Ersever Ö. H. (1996). Karar verme becerileri kazandırma programın ve etkileşim grubu deneyiminin üniversite öğrencilerinin karar verme stilleri üzerindeki etkileri. Yayınlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Esen, M. (2019). Zekâ oyunlarının, 4. sınıf öğrencilerinin problem çözmeye ilişkin karar verme becerisine, sabırlı davranış göstermesine ve okul doyumuna etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Esen, B. (2021). Akıl ve zekâ oyunları etkinliklerinin ilkökul 3. sınıf matematik dersinde öğrencilerin akademik başarılarına ve problem çözme becerilerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Gençay, Ö. A., Gür, E., Gençay, S., Gür, Y., Tan, M. & Gençay, E. (2019). Zekâ oyunlarının 12-15 yaş aralığındaki çocukların saldırganlık davranışlarına etkisi. *Spor Eğitim Dergisi*, 3(1), 36-43.
- Goad, K. D. (2012). The perception of teachers toward the use of mobile technology as a tool to engage students in learning. Doktora tezi, Indiana State University.
- Gredler, M. E. (2004). Games and simulations and their relationships to learning. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook Of Research On Educational Communications And Technology* (pp. 571-582). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies (Elektronik)*, 10(11), 773-786.
- Güneş, D. (2021). Sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının ilkökulda kullanımına yönelik değerlendirmeleri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.

- Kahraman, T. (2021). Akıl ve zekâ oyunlarının, ilkokul ikinci sınıf öğrencilerinin matematik dersindeki akademik başarı ve bilişsel özelliklerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Kahya Canlı, S. & Demirarslan D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 407-421.
- Karakuş, F. (2011). Üstün yetenekli çocukların anne babalarının karşılaştıkları güçlükler. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 127-144.
- Karaman, B. & Süel, E. (2020). Okul öncesi eğitim kurumlarında oynatılan fiziksel etkinliğe dayalı oyunların psikomotor gelişimi üzerine etkisi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(3), 529-539.
- Kel, S., & Kul, B. (2021). Akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilere katkıları: öğretmenlerin görüşleri. *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi*, 4(3), 207-225.
- Kaya, N. (2013). Üstün yetenekli öğrencilerin eğitimi ve BİLSEM'ler. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 115-122.
- Kerr, D. & Lopes, J. (2008, March). Studying civic and citizenship education in the european context. In annual meeting of the American educational research association (pp. 24-28). USA: New York.
- Kızıl Yatmaz, A. , Gökçe, N. , Çok, Y. , Erdoğan, B. M. & Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel oyunların 3-6 yaş çocukların sosyal-duygusal gelişimleri üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 28-39.
- Kiili, K. (2005a). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and higher education*, 8(1), 13-24.
- Kiili, K. (2005b). On educational game design: Building blocks of flow experience. Tampere, Finland: Tampere University of Technology Publication
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.

- Kirk, J. & Miller, M. L. (1986). Reliability and validity in qualitative research. Beverly Hills, CA: Sage.
- Kukul, V. (2013). Oyunla ilgili tarihsel gelişim ve yaklaşımlar. M. A. Ocak (Ed.), Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama içinde (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Kul, M. (2018). Türk'ün strateji ve zekâ oyunu Mangala. *Electronic Turkish Studies*, 13(18).
- Kula, S. S. (2020). Zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerine yansımaları: Bir eylem araştırması. *Millî Eğitim Dergisi*, 49(225), 253-282.
- Kula, S. S. (2021). Mind games with the views of classroom teachers. *International Journal of Research in Education and Science (IJRES)*, 7(3), 747-766.
- Lune, H. & Berg, B. L. (2017). Qualitative research methods for the social sciences. Pearson.
- Mackey, A., Hill, S., Stone, S. & Bunge, S. (2011). Differential effects of reasoning and speed training in children. *Developmental Science*, 14(3), 582-590.
- Mandziuk, J. (2007). Computational intelligence in mind games. *Challenges for Computational Intelligence*, 63, 407-442.
- Marangoz, D. & Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53), 612-621.
- Marangoz, D. (2018). Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.
- Marshall, C. & Rossman, G. B. (2014). Designing Qualitative Research. New York: Sage
- McGuinness, C., (2000). ACTS (Activating Children's Thinking Skills). A methodology for enhancing thinking skills. ESRC TLRP First Programme Conference. University of Leicester, Leicester.
- MEB. (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı. Ankara: MEB.
- MEB. (2014). Çocuk gelişimi ve eğitimi. Oyun etkinliği-1. Ankara.

- MEB (2016a). Ortaokullar ve imam hatip ortaokul zekâ oyunları öğretmenler için öğretim materyali öğretim materyali, A. Çavuşoğlu, F. Göktaş, & E. Yılmaz (Ed.) Ankara: Milli Eğitim Yayıncılık.
- MEB. (2016b). Bilim ve sanat merkezleri yönergesi. <https://orgm.meb.gov.tr> adresinden alınmıştır.
- MEB. (2018). Beden eğitimi ve oyun dersi öğretim programı. Ankara: MEB
- MEB. (2023a). 2022-2023 Bilim ve sanat merkezleri öğrenci tanılama kılavuzu. orgm.meb.gov.tr adresinden edinilmiştir.
- MEB, (2023b), Özel eğitim ve rehberlik hizmetleri genel müdürlüğü bilim ve sanat merkezlerine öğretmen seçme ve atama kılavuzu. orgm.meb.gov.tr adresinden edinilmiştir.
- MEGEP, (2014). Meslekî eğitim ve öğretim sistemini güçlendirilmesi projesi, çocuk gelişimi ve eğitimi: Oyun etkinliği-1. Ankara.
- Merriam, S. B. (2013). Nitel Araştırma: Desen ve uygulamalar için bir rehber. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ankara: Pegem Akademi.
- Oguz, V. & Koksall Akyol, A. (2014). Problem çözme becerisi ölçeği (pçbö) geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Cukurova University Faculty of Education Journal*, 44(1), 105-122.
- Onay, C. (2008). Çoklu zekâ kuramına göre oyunla eğitim. (2. Baskı), Ankara: Nobel Yayınları.
- Ott, M. & Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *behaviour. Information Technology*. 31(10), 1011-1019.
- Özer, A., Gürkan, A. C. & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Öznacar, M. D. & Bildiren A. (2016). Özel zekâlı öğrencilerin eğitimi ve eğitsel bilim etkinlikleri (2.baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Özyürek, A. & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Patton, M. Q. (2014). Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemi (3. baskıdan çeviri). (Çeviri Ed: S. B. Demir) Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Pilten, P. (2008). Üstbiliş stratejileri öğretiminin ilköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin matematiksel muhakeme becerilerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Prensky, M. (2001). Fun play and games what makes games engaging. Digital Game- Based Learning içinde (1-31). New York: McGraw-Hill.
- Sadıkoğlu, A. (2017). Zekâ ve akıl oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.
- Sağ, R. , Taşdeler, Ş. G. & Bozdağ, Ö. (2022). Sınıf öğretmenlerine göre oyunların çocukların gelişimi açısından etkilerinin incelenmesi. *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 5(2), 360-372.
- Şahbaz, Ü. (Ed.). (2021). Özel eğitim ve kaynaştırma. (3.Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şahin, E. (2019). Zekâ oyunlarının ilköğretim 4. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerilerine ve problem çözme algılarına etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Samur, Y. (2016). Dijital oyun tasarımı. İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Samur, Y. & Cömert, Z. (2022). Eğitimde oyun, oyunlaştırma ve eğitsel oyun tasarımı. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Şanlıdağ, M. & Aykaç, N. (2021). Zekâ oyunları dersinin öğrencilerin matematik problemi çözme tutumlarına ve matematik problemi çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine etkisi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 597-611.
- Sargın, M. & Taşdemir, M. (2020). Seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim programının öğretmenler tarafından değerlendirilmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(75), 1444-1460.

- Schell, J. (2014). *The Art of Game Design: A book of lenses*: CRC Press.
- Şen, M. (2020). Akıl ve zekâ oyunlarının 60-72 aylık çocuklarda erken okuryazarlık becerilerine etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Spencer, K. T. (2008). Preservice elementary teachers two-dimensional visualization and attitude toward geometry: Influences of manipulative format. Unpublished Doctoral Dissertation. Florida: University of Florida.
- Takatori, M. & Bomtempo, E. (2007). The implications of winnicott's theory of play for the work of occupational therapy's observation with children with physical disabilities. *European journal of special needs education*, 22(1), 47-61.
- Tanrıöğen, A. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- TDK, (2021). Oyun. 12.03.2023 tarihinde sozluk.gov.tr/ adresinden edinilmiştir.
- Tok, Y. & Sağlam, M. (2023). Erken çocukluk dönemi problem çözme becerilerine yönelik yapılan eğitimsel uygulamaların etkililiği: Bir meta-analiz çalışması. *Milli Eğitim Dergisi*, 52(237), 9-32.
- Tuğrul, B. (2010). Oyun temelli öğrenme. R. Zembat (Ed.) içinde, *Okulöncesinde Özel Öğretim Yöntemleri* (s. 187-220), Ankara: Anı Yayıncılık.
- Türkoğlu, B. (2019). The effect of educational board games training programme on the social skill development of the fourth graders. *İlköğretim Online (elektronik)*, 18(3), 1326-1344.
- Uysal, F. & Kısa, N. (2020). Examination of secondary school web pages in the context of extra curriculum activities: Case Of Burdur.
- Weisskirch, R. S. (2003). Dealing with piaget: Analyzing Card Games for Understanding Concepts.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (11. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, B. (2015). Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.

- Yılmaz, D. (2019). Akıl ve zekâ oyunlarının ilköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin akıl yürütme becerilerine ve matematiksel tutumlarına etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Yılmaz, Ş. (2019). Seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmen görüşleri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Yöndemli, E. N. & Taş, İ. D. (2018). Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine olan etkisi. *Turkish Journal of Primary Education*, 3(2), 46-62.
- Yöndemli, E. N. (2018). Zekâ oyunlarının (strateji ve geometri) ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine ve matematik dersinde gösterilen çabaya etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Yükseltürk, E., İlhan, F. & Altıok, S. (2022). Preservice Teachers' Views about the Use of Mind and Intelligence Games in Education. *Participatory Educational Research*, 9(6), 398-417.
- URL-1, Tüm Üstün Zekâlılar Derneği. Akıl ve Zekâ Oyunları: <https://tuzder.org/zeka-ve-akil-oyunlari/> 19 Nisan 2023 tarihinde adresinden edinilmiştir.

7. EKLER

EK-1: DİCLE ÜNİVERSİTESİ ETİK ONAY FORMU

EK-2: DİYARBAKIR İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ ARAŞTIRMA İZİN FORMU

EK-3: GÖRÜŞME SORULARI



EK-1: Dicle Üniversitesi Etik Onay Formu

Evrak Tarih ve Sayısı: 06/07/2022-320385



T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği



Sayı : E-14679147-663.05-320385
Konu : İnceleme (Projenin Değerlendirilmesi)

06/07/2022

Sayın ÖMER ÇÖKER

"Bilim ve Sanat Eğitim Merkezleri (Bilsem)'e Devam Eden İlkokul Öğrencilerinin Akıl ve Zeka Oyunları Bağlamında Değerlendirilmesi: Bir Nitel Araştırma Yaklaşımı" başlıklı çalışmanız Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Çalışma ve Yayın Etiği Yönergesi uyarınca Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı tarafından değerlendirilmiş olup söz konusu çalışmanın bilimsel etik açısından uygun olduğuna ilişkin Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı kararı Üniversitemiz Rektörlük Makamının 05.07.2022 tarih ve 319588 sayılı Olur'u ile uygun görülmüştür.

Bilgilerini rica ederim.

Av. Sevgi ÖZBAY
Hukuk Müşaviri V.

Ek: İlgili Belgeler(1 sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSAAB1V3K9 Pin Kodu :66352

Belge Takip Adresi :
<https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5539&eD=BSAAB1V3K9&eS=320385>

Adres:Dicle Üniversitesi Rektörlüğü, 21280-Diyarbakır
Telefon:+90 412 241 10 00 Faks:+90 412 241 10 56
e-Posta:gensek@dicle.edu.tr Elektronik Ağ:http://www.dicle.edu.tr
Kep Adresi: dicleuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Erkan Seyrek
Unvanı: Büro Personeli



Tel No: 2237

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK-2: Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü Araştırma İzin Formu



T.C.
BİTLİS VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-46623667-605.01-58891108
Konu : Anket İzni (Ömer ÇOKER)

26.09.2022

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi: Valilik Makamının 23.09.2022 tarih ve 58773948 sayılı oluru.

Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Entitüsü Sınıf Eğitimi Bilim Dalı 20977032 numaralı tezli yüksek lisans öğrencisi Ömer ÇOKER'in "Bilim ve Sanat Eğitim Merkezlerine Devam Eden İlkokul Öğrencilerinin Akıl ve Zeka Oyunları Bağlamında Değerlendirilmesi: Bir Nitel Araştırma Yaklaşımı" konulu tezli çalışması ile ilgili Valilik oluru ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğinin ekteki olur doğrultusunda yapılmasını arz ve rica ederim.

Nedim YOLDAŞ
Vali a.
İl Milli Eğitim Müdür V.

Ek: Valilik Oluru (1 Sayfa)

Dağıtım :

Dicle Üniversitesi Rektörlüğüne

Tatvan Kay. (İlçe MEM)'ne

Merkez Tüm İlkokul Müd.ne

Merkez Bilim ve Sanat Merkezi Müd.ne

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Hüsrevpaşa Mah.Yeni Hükümet Konağı Kat: 3 BİTLİS

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Telefon No : 0 (434) 280 13 00

E-Posta: stratejigelistirme13@meb.gov.tr

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bilgi için:

Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşletmeni

İnternet Adresi: bitlis.meb.gov.tr

Faks:4342801359

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 7909-a0b8-3f3d-8ca6-4c14 kodu ile teyit edilebilir.

EK-3: Görüşme Soruları**GÖRÜŞME SORULARI**

1. Akıl ve zekâ oyunları hakkında düşünceleriniz nelerdir?
2. Bilsem’de hangi akıl ve zekâ oyunları oynanmaktadır?
3. Bilsem dışında nerelerde akıl ve zekâ oyunları oynuyorsun?
4. Bilsem sürecinde öğrendikleriniz dışında bildiğiniz akıl ve zekâ oyunları var mı?
5. Tercih ettiğin akıl ve zekâ oyunları nelerdir? Neden tercih ettiğini açıklar mısın?
6. Akıl ve zekâ oyunlarında kendi stratejini geliştirdiğini düşündüğün oyunlar var mı?
7. Hangi oyunlarda ne tür stratejiler uyguladın?
8. Akıl ve zekâ oyunları oynamak sende hangi becerilerin gelişmesini sağladı?
9. Bu becerilerinin süreç içerisinde nasıl geliştiğini düşünüyorsun?
10. Akıl ve zekâ oyunları oynarken geliştirmiş olduğun becerilerini günlük hayatta nasıl kullanıyorsun?
11. Başka eklemek istediğin görüş ve düşüncelerin var mı?

8. ÖZGEÇMİŞ

Ömer ÇOKER

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Programı

Kişisel Bilgiler

Yabancı Dil: İngilizce

Eğitim

Lisans 2011-2015 Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Sınıf Öğretmenliği Bölümü

Lise 2008-2010 Bursa/ Yıldırım/ Emir Sultan Lisesi

Lise 2006-2008 Bursa/ Gemlik/Gemlik Lisesi

İlkokul-Ortaokul 1998-2006 Bursa/ Gemlik/ Lale Kemal Kılıç İlköğretim Okulu

İş

2019 - (Halen)- MEB- Sınıf Öğretmeni Bitlis/ Merkez/ Şehit Mahir Ayabak İlkokulu

Kurslar ve Sertifikalar

2019-MEB Zekâ Oyunları Kursu 1

2021-Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu (TAZOF) 1. Derece Zekâ Oyunları
Öğreticiliği

2022-MEB Akıl ve Zekâ Oyunları Eğitimi Kursu

2022-MEB Temel Robotik Kursu

Bilimsel Toplantılar

Sidekli, S. & Çoker, Ö. (2017). Eğitim fakültesi temel eğitim bölümü sınıf eğitimi anabilim
dalında okuyan adayların okuduğunu anlama düzeylerinin belirlenmesi: Muğla Sıtkı
Koçman Üniversitesi Örneği. Uluslararası Sınırsız Eğitim ve Araştırma
Sempozyumu (USEAS)'nda sunulmuş bildiri, Alanya.

- Yılmaz, F., Yılmaz, B. & Çoker, Ö. (2022). Kapsayıcı eğitim bağlamında PİKTES öğretmenlerinin gözünden Suriyeli öğrencilere Türkçe öğretimi. International Eurasian Educational Research Congress [EJER] Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, İzmir.
- Yılmaz, F., Yılmaz, B. & Çoker, Ö. (2022). Öğretmenlik mesleğinde kariyer basamakları: Öğretmenin güçlendirilmesi mi? Yeni bir mesleki sorun alanı mı? International Education Congress [EDU] Sempozyumu'nda sunulmuş bildiri, Antalya.

