

T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI ve ÖĞRETİM BİLİM DALI

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN AKIL ve ZEKÂ
OYUNLARININ İLKOKULDA KULLANIMINA YÖNELİK
DEĞERLENDİRMELERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Dilek GÜNEŞ

BALIKESİR, 2021

T.C.
BALIKESİRÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI ve ÖĞRETİM BİLİM DALI

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN AKIL ve ZEKÂ
OYUNLARININ İLKOKULDA KULLANIMINA YÖNELİK
DEĞERLENDİRMELERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DİLEK GÜNEŞ

TEZ DANIŞMANI

DR. ÖĞR. ÜY. EYUP YÜNKÜL

BALIKESİR, 2021

BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Enstitümüzün Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı'nda 201912519010 numaralı Dilek Güneş' in hazırladığı "SINIF ÖĞRETMENLERİNİN AKIL ve ZEKÂ OYUNLARININ İLKOKULDA KULLANIMINA YÖNELİK DEĞERLENDİRMELERİ" konulu Yüksek Lisans tezi ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 30.07.2021 tarihinde yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda tezin onayına OY BİRLİĞİ ile karar verilmiştir.

Üye (Başkan): Dr. Öğr. Üy. Barış ESMER

Üye (Danışman): Dr. Öğr. Üy. Eyup YÜNKÜL

Üye : Dr. Öğr. Üy. Güliz ŞAHİN

.../.../2021

Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kuralları'na uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

.../.../20...

İmza

Dilek GÜNEŞ

ÖNSÖZ

Geçmişten günümüze teknolojinin hızla hayatımıza girmesiyle öğretmenlerin rolleri de farklılıklar kazanmaya başlamıştır. Öğretmenler yeniliklere ayak uydurmak ve öğrencilerle iletişim ve etkileşim durumunda kalmışlardır. Bilgiye ulaşmanın sorularına cevap aramaya başlamışlardır.

Çocuklarla iletişim kurabilmenin en güzel yolu onlarla çocuk olmak ve onların mutlu olduğu şeylerle ilgilenebilmektir. Burada ilk karşımıza çıkan tabii ki oyunlardır. Oyunlar çok çeşitlilik göstermekle birlikte günümüzde dersleri eğlenceli hale getirmek ve 21. yüzyıl becerilerini kazandırmak için akıl ve zekâ oyunları sınıflara çok etkili bir yol olarak kullanılabilir.

Bu araştırmanın yürütülmesinde, görüş ve önerilerini esirgemeyen danışmanım Dr. Öğr. Üy. Eyup YÜNKÜL hocama teşekkür ve saygılarımı sunarım. Ayrıca yüksek lisansa başladığım günden itibaren desteğini esirgemeyen eşime ve bu yoğun süreçte ihmal ettiğim canım yavrularım Zeynep ve Ömer' e de sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

BALIKESİR, 2021

DİLEK GÜNEŞ

ÖZET

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN AKIL ve ZEKÂ OYUNLARININ İLKOKULDA KULLANIMINA YÖNELİK DEĞERLENDİRMELERİ

GÜNEŞ, Dilek

Yüksek Lisans, Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üy. Eyup YÜNKÜL

2021, 80 Sayfa

Bu araştırmanın amacı öğretmen görüşlerine dayalı olarak akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemektir. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden olgubilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu çok aşamalı örnekleme yöntemiyle seçilen 16 ilkökul öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Çalışmada elde edilen veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiştir.

Araştırma bulguları strateji oyunlarının en çok oynatılan oyun kategorisi olduğunu ortaya koymaktadır. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını genellikle serbest etkinlikler ile oyun ve fiziki etkinlikler derslerinde oynattıklarını belirtmişlerdir. Bununla birlikte öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik derslerinde kullandıklarını; bu oyunlardan çoğunlukla geometrik cisimler konusunda yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerin sınıfta genellikle dijital oyunlar oynattıkları ve bu oyunların sınıf düzeylerinde çeşitlilik gösterdiği ve en çok tercih edilen dijital yazılımın ise EBA olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Arařtırmada akıl ve zekâ oyunlarının öđrencilerin biliřsel, duyuřsal ve psiko-motor becerileri üzerindeki etkileri de incelenmiřtir. Elde edilen grřler neticesinde đretmenler akıl ve zekâ oyunlarını biliřsel beceriler aısından en ok dikkat becerilerine katkı sađladıđını belirtmiřlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının duyuřsal beceriler üzerindeki etkileri bireysel ve toplumsal etki olarak incelenmiř, bireysel aıdan incelendiđinde akıl ve zekâ oyunlarının sorumluluk ve zgven sađlamada; toplumsal hayata uyum sađlayıcı katkıları incelendiđinde ise paylařma, iřbirliđi ve yardımlařma aısından daha etkili oldukları sonucuna ulařılmıřtır. Son olarak da đretmenler akıl ve zekâ oyunlarının đrencilerin denge, ince motor becerileri ve hızlı hareket edebilme becerilerine de katkı sađladıđını ifade etmiřlerdir. Bu sonular dođrultusunda đretmenlerin sınıflarında daha ok szel beceri gerektiren oyunlar oynatmaları ve dijital oyunlar hakkında bilgi sahibi olmaları noktasında hizmet ii eđitimler almaları nerilebilir.

Anahtar Kelimeler: Akıl ve Zekâ Oyunları, İlkokul đretmenleri, İlkokul đrencileri

ABSTRACT

ASSESSMENTS OF CLASSROOM TEACHERS ON THE USE OF MIND AND INTELLIGENCE GAMES IN PRIMARY SCHOOL

GÜNEŞ, Dilek

Master Thesis, Department of Educational Sciences

Supervisor: Assistant Professor Eyup YÜNKÜL

2021, 80 Pages

This study aims to determine the effects of mind and intelligence games on primary school students based on teachers' opinions. A phenomenology pattern from qualitative research patterns will be used in the research. The study group of the research will be composed of 16 primary school teachers who will be selected by the multi-stage sampling method. A semi-structured interview form developed by the researcher will be used as a data collection tool in the research. The data obtained in the study will be analyzed using the content analysis technique.

According to the research findings, according to the answers of the teachers in the sample group, it was concluded that strategy games were the most played game category. The teachers in the study stated that they played the mind and intelligence games in free activities and games and physical activities lessons. Teachers stated that they mostly used mind and intelligence games in a mathematics lessons and that they mostly made use of mind and intelligence games about geometric objects in mathematic lessons. It was concluded that teachers generally play digital games in the classroom and these games vary at grade levels and the most preferred digital software is EBA.

In the study, the effects of mind and intelligence games on students' cognitive, affective and psycho-motor skills were also examined. As a result of the opinions obtained, the teachers stated that mind and intelligence games contribute the most to attention skills in terms of cognitive skills. The effects of mind and intelligence games on affective skills have been examined as individual and social effects. When examined from an individual perspective, mind and intelligence games provide responsibility and self-confidence; When their adaptive contributions to social life are examined, it is concluded that they are more effective in terms of sharing, cooperation and solidarity. Finally, teachers stated that mind and intelligence games also contribute to students' balance, fine motor skills and ability to move quickly. In line with these results, it can be suggested that teachers should play games that require more verbal skills in their classrooms and receive in-service training to learn about digital games.

Keywords: Mind And Intelligence Games, Primary School Teachers, Primary School Students

İçindeki oyun sevgisini hep yaşatanlara...



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖNSÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
TABLO LİSTESİ	x
KISALTMALAR	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Problem Cümlesi	3
1.3. Araştırmanın Amacı	3
1.4. Alt Problemler	3
1.5. Araştırmanın Önemi	4
1.6. Varsayımlar	5
1.7. Sınırlılıklar	6
1.8. Tanımlar	6
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	7
2.1. Kuramsal Çerçeve	7
2.1.1. Oyun	7
2.1.2. Akıl ve Zekâ Oyunları	23
2.2. İlgili Araştırmalar	30
3. YÖNTEM	37

3.1. Araştırmanın Modeli	37
3.2. Çalışma Grubu	37
3.3. Veri Toplama Araçları	39
3.4. Verilerin Analizi.....	39
3.5. Geçerlik ve Güvenilirlik.....	40
4. BULGULAR ve YORUM.....	41
5. SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER.....	56
5.1. Sonuç ve Tartışma.....	56
5.2. Öneriler	66
KAYNAKÇA	68
EKLER.....	77

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğretmenlere İlişkin Demografik Bilgiler	38
Tablo 2. Sınıf Düzeylerine Göre Oynanan Oyun Kategorileri ve Oyunlar	41
Tablo 3. Sınıf Düzeylerine Göre Akıl ve Zekâ Oyunlarının Oynatıldığı Zaman Aralıkları	43
Tablo 4. Akıl ve Zekâ Oyunlarını Derslerle İlişkilendirmelerine Yönelik Görüşler	45
Tablo 5. Dijital Oyunlar Oynatıp Oynatmadıklarına İlişkin Görüşler	47
Tablo 6. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Bilişsel Becerileri Üzerinde Etkilerinin Olup Olmadığına Yönelik Görüşler.....	48
Tablo 7. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerileri Üzerinde Etkilerinin Olup Olmadığına Yönelik Görüşler (1. Sınıf).....	50
Tablo 8. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerileri Üzerinde Etkilerinin Olup Olmadığına Yönelik Görüşler (2. Sınıf).....	51
Tablo 9. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerileri Üzerinde Etkilerinin Olup Olmadığına Yönelik Görüşler (3. Sınıf).....	52
Tablo 10. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerileri Üzerinde Etkilerinin Olup Olmadığına Yönelik Görüşler (4. Sınıf)	53
Tablo 11. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Psiko-Motor Becerileri Üzerinde Etkilerinin Olup Olmadığına Yönelik Görüşler	54

KISALTMALAR LİSTESİ

akt. : Aktaran

Ed.: Editör

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

TBT: Türk Beyin Takımı

TDK: Türk Dil Kurumu

TTKB: Talim ve Terbiye Kurulu

TÜZDER: Tüm Üstün Zekâlılar Derneği



1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmaya ait problem durumu, problem cümlesi, araştırmanın amacı, alt problemler, araştırmanın önemi, varsayımlar, sınırlılıklar ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Öğretmenlik belli çaba ve uğraş gerektiren bir meslektir. Bu çaba ve uğraş öğretmenlik mesleğini daha değerli hale getirmektedir. Öğretmenler buldukları okulda kısıtlı imkânlar, eksiklikler ve yetersizliklerle birlikte öğrencilere en etkili ve anlaşılır bir şekilde öğretim yapmayı amaçlamaktadır. Bununla birlikte öğretmenlerin buldukları kurum içerisinde yüksek bir motivasyonla çalışıp, gerekli tüm gayreti göstermesinin ve sınıfın öğrenme sürecine dâhil olmasının eğitsel hedeflere ulaşması açısından da son derece önemli olduğu düşünülmektedir.

20. yüzyılın en önemli unsurlarından biri olan oyunun, Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin 31. maddesinde bir hak olarak yer aldığı görülmektedir. Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi (1989), 31. maddesi; sözleşmeye taraf devletlerin çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbest ve katılma hakkını tanıma ve özendirmeleri gerektiği belirtilmektedir. Bunun yanı sıra çocuklar için, boş zamanı değerlendirmeye, dinlenmeye, sanata ve kültüre ilişkin etkinlikler konusunda uygun ve eşit fırsatların sağlanmasına teşvik etmeleri gerektiği vurgulanmaktadır.

Oyun uzun yıllar boyunca çocukların fazla enerjilerini attıkları, yaramazlıklarını engelleyen ve taklit etme ihtiyacını gideren bir yol olarak görülürken, günümüzde birçok uzman tarafından bir öğrenme sanatı olarak değerlendirilmektedir. Oyun çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır ve çocuğa hiç kimsenin öğretmeyeceği konuları kendi deneyimleri ile öğrenmesine imkân sağlar (Pehlivan, 2014). İngiltere'de yapılan bir çalışmada; annelerin sıradan bir okul

gününün ardından çocuklarına sordukları “Bugün okulda ne yaptınız?” sorusuna çocukların “Oyun oynadık.” yanıtını verdikten sonra annelerin “Ondan başka ne yaptığınızı soruyorum.” şeklinde çocukların yanıtından tatmin olmadıkları görülmüştür. Çocukların oyuna olan tutkusu ve oyunu en önemli iş olarak görmesi aileleri kaygılandırmaktadır. Aileler çocukların okulda bir şey öğrenmediklerini düşünmektedir. Öğretmenlerin verdiği etkinlikler aileleri daha çok memnun etmekte ve güven vermektedir (Fleer, 2010-2013). Çocuklar ve yetişkinler tarafından bakıldığında oyuna farklı anlamlar verilse de, bilimsel kanıtlar göstermektedir ki oyun çocuklar için büyüme ve gelişmenin yoludur ve aynı zamanda tüm farklılıkları ortadan kaldıran çocuklar arasında kullanılan evrensel bir barış dilidir. Çocukların kendi istekleriyle dâhil oldukları, olumlu duygular hissettikleri, sonucun değil sürecin önemli olduğu, motivasyonun ve hayallerin yaşandığı tüm etkinlikler oyun olarak tanımlanır (Johnson ve diğerleri, 2005; Akt: Tuğrul, 2019).

Oyunla çocuklar sosyalleşmeyi, davranışlarını düzenlemeyi, duygusal ve gelişimsel sorunlarına çözüm bulmayı öğrenirler. Çocuklar oyun oynarken yaşadıkları dünya ile hayalleri arasındaki bağı geliştirir ve bu durum soyut kavramları gerçeklerle ilişkilendirerek hayatı anlamlı kılmayı amaçlar (Ayan, Memiş, Eynur ve Kabakçı, 2012). Çocukların hayatında bu kadar önemli etki uyandıran oyun türlerinden birisi de akıl ve zekâ oyunlarıdır. Son yıllarda ülkemizde ve dünyada zekâ oyunlarına olan ilginin arttığı ve bu oyunların oldukça yaygınlaştığı görülmektedir. Eğitim dernekleri ve kurumları zekâ oyunları üzerine eğitimler ve çalıştaylar düzenlemekte, okullarda seçmeli ders olarak okutulmakta ve bilimsel etkinliklerde de zekâ oyunlarına yer verilmektedir. Zekâ oyunları belirli kuralları, hedefi ve/veya kazanan-kaybedeni belirleyen durumları bulunan, çözülmeyi bekleyen problematik bir bağlam ortaya koyan, şans faktörünün en az olduğu, uzamsal düşünme yeteneğinin, psikomotor becerilerinin, hafıza ve dikkat gücünün, temel matematik becerilerinin ve bilişsel stratejilerin işe koşulmasını gerektiren oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Erdoğan, Eryılmaz Çevirgen ve Atasay, 2017).

Öğretmenler öğrencilerin akademik ve kişisel gelişimlerinden sorumlu olan kişilerin başında gelmektedir. Günümüzde yaşanan değişim ve gelişmeler klasik öğretim yöntemlerinin yeterli olamayabileceğini göstermekte ve öğrencilerin hem eğlenmesini hem de eğlenirken bir şeyler öğrenmesini sağlayacak yöntemleri kullanmaya yönlendirmektedir. Çocukların dikkatlerini toplayamadığı,

güdülenemediği ve merak duymadıkları bir öğretim sürecinin başarısız olacağı aşikârdır. Akıl ve zekâ oyunlarının kullanıldığı çalışmalar incelendiğinde; akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin öğretmen görüşlerine veya akıl ve zekâ oyunlarının problem çözme becerisi ya da stratejik düşünme gibi tek bir etmene dayalı olan etkisini belirlemeyi amaçlayan çalışma başlıklarına odaklanıldığı görülmektedir. Sınıf içerisinde akıl ve zekâ oyunlarının oynatılmasının öğrenciler üzerindeki etkilerini belirleme ya da bu oyunların öğrencilerin gelişimi üzerinde etkili olup olmadığını belirlemeye yönelik çalışmaların yeterli düzeyde olmadığı görülmektedir. İlkokul düzeyinde akıl ve zekâ oyunlarının sınıf içerisinde kullanılmasının öğrenciler üzerindeki değişimleri, bu oyunların eğitim-öğretim süreci ile bütünleştirilme şekli, akıl ve zekâ oyunları ile dersin gerçekleştirilmesi, öğrencilerin bu süreçte hem eğlenmesi hem de öğrenmesi açısından son derece önemli olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte akıl ve zekâ oyunlarının öğretmenlerin öğretimsel hedeflere ulaşmasına ve çocukların hem akademik hem de kişisel olarak gelişmelerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu çalışmada da öğretmen görüşlerine dayalı olarak akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemek amaçlanmıştır.

1.2. Problem Cümlesi

Bu çalışmada “Sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul düzeyinde kullanımına yönelik değerlendirmeleri nelerdir?” cümlesi, problemin cümlesi olarak belirlenmiştir.

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada öğretmen görüşlerine dayalı olarak akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemek amaçlanmaktadır.

1.4. Alt problemler

1) Öğretmenler sınıflarında hangi kategoriye ait akıl ve zekâ oyunları oynatmaktadır?

2) Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını hangi zaman aralıklarında oynatmaktadır?

3) Öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını derslerle ilişkilendirmeye yönelik görüşleri nelerdir?

4) Öğretmenlerin sınıflarda dijital oyun kullanımına yönelik görüşleri nelerdir?

5) Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin bilişsel becerilerinin gelişimine yönelik öğretmen görüşleri nelerdir?

6) Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin duyuşsal becerilerinin gelişimine yönelik öğretmen görüşleri nelerdir?

7) Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin psiko-motor becerilerinin gelişimine yönelik öğretmen görüşleri nelerdir?

1.5. Araştırmanın Önemi

Oyunun çok fazla tanımının olması oyunun farklı alanlara göre farklı bakış açısıyla değerlendirilebildiğini göstermektedir. Piaget' e (1962) göre oyun çocuğu sosyal hayata hazırlayan, çevreye uyum sağlamasını sağlayan bir araçtır ve oyun yoluyla çocuk toplum içindeki yaşamını sürdürmesi için gerekli olan kural ve durumları öğrenir. Sözel, duygusal, bilişsel, fiziksel olarak gelişim gösterir ve beceri kazanır. Bruner' e göre ise oyun çocuğun yaratıcı düşünmesine imkân sağlayan esnek düşünmenin geliştiği ortamdır. Çocuk oyunda farklı durumları deneyimleyebilir. Oyunda öğrendiği davranışları daha sonra hayatında kullanabilir (Yücestepe, 2019).

Akıl ve zekâ oyunları, bireyin eğlenirken yeni bir şeyler öğrenmesi, farklı bakış açıları kazanması ve zekâsını geliştirmesi için tasarlanmış oyunlardır. Hem bilişsel becerilerini hem de yeni yetenekler edinmelerini sağlayan bu oyunlar planlı hareket etmeyi, doğru ve hızlı karar vermeyi ve farklı bakış açıları kazanmayı sağlayan eğlenceli oyunlardır. Akıl ve zekâ oyunları oynayan çocuklar, yeni şeyler öğrendikçe ve öğrendikleri bilgi ve becerileri kullanmaya başladıkça kendilerine olan güvenleri de artar. Büyüklerinden bağımsız karar verme ve bu kararın sorumluluğunu üstlenme becerisi kazanırlar. Ayrıca bu oyunlar dikkati sürdürme ve odaklanma

becerilerini geliřtirmekle birlikte konsantre olmayı gerektirir (Marangoz ve Demirtař, 2017). Akıl ve zekâ oyunlarının sınıf iinde oynatılmasının ve devamlılıđının sađlanmasının, ğrencilerin akademik başarılarına ve kişisel geliřimlerine olumlu yönde etki edeceđi düşünölmektedir. ğretmenlerin tutum ve davranışları ise bu süreç ierisindeki en önemli etmenlerden birisidir. ğretmenlerin bu süreçte akıl ve zekâ oyunlarını oynatması, devamlılıđını sađlaması ve derslere entegre edebilme becerisi de bu sürecin önemli bir parası olmasında önemli bir rol oynayacaktır. Hem Türkiye’ de hem de yurtdışında yapılan arařtırmalara bakıldığında ilkokul ğrencileri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik herhangi bir alıřmaya rastlanılmamıştır. Bu sebeple alıřmada akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul ğrencileri üzerindeki etkisinin eřitli deđiřkenler aısından belirlenmesi hedeflenmiştir.

Türkiye’ de akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul düzeyinde sınıf iinde uygulamalarına yönelik sınırlı alıřmanın olması arařtırmacı da merak uyandırmış ve cevaplanması gereken pek ok soru ön plana ıkmıştır. ğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarına sınıflarında ne oranda, nasıl yer verdikleri, dersin kazanımları ile oyunları nasıl bütünleřtirdikleri, ğrencilerin akıl ve zekâ oyunlarına bakış aıları, ğrencilerde meydana gelen deđiřimler, ğrencilerin akıl ve zekâ oyunları ile biliřsel, duyuřsal ve psikomotor alanlarda hangi deđiřimleri yařadıkları, akıl ve zekâ oyun temelli bir dersin tasarlanması gibi pek ok soru akla gelmektedir. Arařtırmacı özellikle akıl ve zekâ oyunları -sınıf ii uygulama süreci- ğrenci etkileřimi üzerine odaklanmaktadır. Bu bakımdan arařtırmanın, akıl ve zekâ oyunlarının önemli bir boyutu olan ilkokul düzeyinde sınıf iinde uygulama sürecini aıklıđa kavuřturacađı düşünölmektedir.

1.6. Varsayımlar

1. Arařtırmaya katılan ğretmenlerin, arařtırmada kullanılan görüřme sorularına dođru ve iten cevap verdikleri varsayımına dayandırılmıştır.
2. Görüřlerine bařvurulan ğretmenler tarafsız ve samimi bir řekilde düşünöcelerini yansıtmışlardır.

1.7. Sınırlılıklar

1. Çalışma öğretmenlerle yüzyüze görüşülmesi ve sınıf içerisinde gözlem yapılması şeklinde planlanmıştı. Fakat pandemi sebebiyle öğretmenlerle sınıf ortamında yapılması planlanan görüşmeler gerçekleşmemiştir. Bu sebeple çalışma sadece öğretmenlerin verdiği bilgiler ile sınırlıdır.

2. Öğretmenlerin görüşlerini belirlemek için araştırmacı tarafından hazırlanıp uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formundan elde edilen veriler ile sınırlıdır.

1.8. Tanımlar

Oyun: Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence (TDK, 2021).

Dijital Oyun: Belli kuralları amaçları olan bir donanım aracılığıyla (cep telefonu, tablet, oyun konsolu vb.) oynanan oyunlardır (Samur, 2016).

Akıl ve Zekâ Oyunları: Bireylerin; kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri, kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinliklerdir (TTKB, 2013).

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümün birinci kısmında oyun ve akıl ve zekâ oyunları konularını içeren kavramsal çerçeveye, ikinci kısımda ise akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.1. Oyun

Oyunlar yüzyıllardan beri yeryüzünün her yerinde oynanmaktadır. Arkeolojik araştırmalar ve yazılı belgeler günümüzde oynanan oyunların çok eski çağlara dayandığını belirtmektedir (Pehlivan, 2014; And, 2019). Örneğin British Museum' da İ.Ö. 800 yılının pişmiş topraktan bir heykeli iki kız aşıkla oynarken göstermektedir. Bu oyun bir beştaş türüdür ama aşıkların düştüklerinde aldıkları duruma göre bir zar gibi de kullanılmaktadır. Oyunların eskiliğinin yanında yeryüzüne yayılışı da ilginçtir. Aynı oyunu birbirinden çok uzak farklı iki toplumda bulabiliriz. Örneğin mangala oyunu çeşitlemeler ve değişik adlarla çok yerde görülür (And, 2019). Tarihin tüm dönemlerinde oyunlar karşımıza çıkmıştır. En eski oyun aracı olarak taş kullanılmıştır. Ülkemizde beştaş olarak bilinen oyun en eski oyunlarımızdandır (Ayan, 2018).

Çocukluğun büyük bölümü oyun oynamakla geçer. Çocuk yaşamı oyunla öğrenir ve pekiştirir. Oyun yaşama sevincinin dışa vurulmasını sağlar. Oyun oynamayan bir çocuk yaşamla bağını kesmiş olur. Çünkü oyunda yaşamın özü değişik şekillerde anlam kazanır. Oyun antropoloji, psikoloji, pedagoji, iletişim bilimleri gibi pek çok disiplinlerin ilgi alanına girer. Oyunlar geleneksel çocuk oyunlarından masa oyunlarına, bunların yanında bilgisayar oyunlarına dek çeşitlilik gösterdiği için oyuna ilişkin tanımlar da oldukça çeşitlidir (Nutku 1998; Akt: Akbulut, 2009).

Oyunun birbirinden farklı şekil ve tanımı bulunmaktadır. 1896'da eğitim filozofu Carlotta yaptığı oyun tanımıyla, çocuğun hayata tutunabilmesi için ne kadar önemli olduğunu vurgulamıştır (Efe Azkeskin, 2019). Oyun çocuk için iletişim mutluluk, öğrenme ve ilerlemeyi sağlar. Yetişkinlerde ise oyun kelimesi ilk anda

basit bir durum, çocuklara has bir olgu veya boş zaman değerlendirmesi gibi genellemelerle akla gelebiliyor. Özellikle son 40 yılda oyun önemli bir araştırma alanı olmuştur. Oyunun çok boyutlu olması, tüm gelişim alanları ile ilişkili olması, oyunun tanımlarındaki çeşitliliği de getirmiştir (Pehlivan, 2014). Huzinga' ya (1955) göre oyun Türkçenin en eski sözcüklerinden biridir ve kültürden daha önce gelir. Oyun çeşitli kültür biçimlerinin doğuşunda başlıca etkendir. Oyunun kökeninde oyundan kültüre bir geçiş olduğu vurgulanmıştır. Oyun tanımı farklılıklar göstermektedir: Kimine göre oyun enerji fazlasını atmak, kimine göre benzetme içgüdüsünü doyurmaktır. Bir kurama göre oyun çocukları gelecekteki yaşamın gerektirdiği iş ya da uğraşlara hazırlamak içindir (And, 2019). Vygotsky' e (1978) göre oyun; çocukların istediği, hayali olaylar içeren, çocuğun aklında her zaman bulunan ve planlı olmayan kurallardan oluşan bir etkinlik; Freud' e göre de, çocuğun içgüdüsünü ve duygularını yansıttığı deneyimleridir (Yılmaz, 2020). Gazali' ye göre oyun çocuğu dinlendirir, belleğini yeniler ve çocuğun öğrenme kapasitesini artırır (Poyraz, 2003). Lifter ve Bloom (1998) oyunu çocukların hayatları boyunca öğrendikleri ve bildikleri ile oluşturulan zihindeki temsilleri, çocukların dikkatini toplamalarını sağlayan, ilgisini çeken nesne ve durumlarla kendiliğinden ortaya çıkan etkinliklerden oluştuğunu belirtmiştir. Ayrıca çocuk oyunu tek başına da oynayabilir ya da fazla kişiyle de oynayabilir. Bu kişiler çocuğun akranları veya ailesi olabilir. Oyun, çocuğun duygularının göz önüne gelmesini sağlayabilir veya sağlamayabilir. Bununla birlikte çocuk oyunda rol yapabilir ya da rol yapılmayan oyunlarda olabilir (Yücepe, 2019).

Oyunla ilgili tanımlamalara bakıldığında; Shiller oyunu, birikmiş enerjinin harcanması değil, yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu ve duyguların özgürlüğü (Karabacak, 1996); Lazarus (1883) hedefi olmayan, kendiliğinden ortaya çıkan, mutluluk getiren, serbest bir aktivite (Özdoğan, 2004); Özhan (1990), bir ya da daha fazla kişinin, belli kurallar içinde, bedenini, zihnini ve ahlaki güçlerini geliştirmek amacıyla yaptıkları eğlence türü hareketler; Levy (1984) oyunun önemini yeni kelimeler üretme, dili kullanma, tekrar etme ve sözel düşüncüyü destekleme bakımından dil gelişimini destekleyen bir buluş (Katrancı ve Gülhan, 2018); Coillois (1958), serbest ve kabul edilmiş, bağlayıcı olan, kurallara göre belli bir alan ve zaman içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı bilinçle yapılan gönüllü hareket veya faaliyet (Poyraz, 2003) olarak

tanımlamışlardır. Oxford İngilizce sözlüğü ise oyunu, neşelenmek neşelendirmek ve mutlu olmak için dans etmek (Pehlivan, 2014) biçiminde ele almıştır.

Özdemir (2006) ve Erduran ve Yılmaz (2019) da oyunla ilgili olarak aşağıdaki tanımlamaları yapmışlardır:

- Oyun çocuğun en önemli işidir, oyuncakları da en önemli araçlarıdır.
- Oyun çocuklar arasında ortak bir anlaşma yoludur.
- Oyun çocuğun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyası ile ilişki kurmasını ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve toplumsallaşmasına büyük ölçüde katkı sağlayan çok önemli bir etkinliktir.
- Oyun çocuğun duyduklarını, gördüklerini, öğrendiklerini pekiştirme imkânı bulduğu en doğal öğrenme ortamıdır.
- Oyun çocuğun özgürlüğüdür, oyun çocuktaki tüm yeteneklerin ortaya çıkmasını sağlar.
- Oyun bir kimsenin hoşlandığı için yaptığı şeydir.
- Oyun çocuğun çevresini tanımaya, çevresinde olup bitenlere uyum sağlamasına, anlamasına ve bir şeyler öğrenmesine yardımcı olan bir faaliyettir.
- Oyun çocuğun bedensel ruhsal ve moral gelişimini sağlayan ve neşe yaratan tek olarak ya da topluca yapılabilen etkinliktir.
- Oyun belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan kurallı veya kuralsız gerçekleştirilen, her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimi sağlayan gerçek hayatın bir parçasıdır.
- Oyun çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.
- Oyun çocuk için yoğun bir yaşantıdır.
- Oyun sonucu düşünülmeden eğlenmek için yapılan hareketlerdir.
- Oyun yaratıcılığın sürekli bir kanıtıdır.
- Oyun çocuğu tanımada önemli bir araçtır.
- Oyun çocuğun yaratma ortamıdır ve gerçek dünya ile hayal dünyası arasındaki köprü kurmasını sağlar.
- Oyun çocuğun eğitici bir işlemdir.
- Oyun çocuğun psikolojik gerginliğini azaltır.
- Oyun çocuğa kuralları öğretir.

- Oyun çocuğa hakkaniyet, saygı, dürüstlük ve sorumluluk duygusu kazandırır oyun çocukta bencilliği önler.

- Oyun çocukta alınganlık duygusunu yener.
- Oyun çocuğa kendini bağımsız ve özgür hissettirir.
- Oyun çocukta solunum ve dolaşım sistemini düzenler.
- Oyun çocukta aktif dinlenmeye katkı sağlar.
- Oyun insanlar arasındaki ilişkileri geliştirir.
- Oyun çocuğa hayata bağlılık gücü verir.

Çocuk oyunları ile ilgili kaynaklara bakıldığında batıda en eski kaynaklara 13. yüzyılda, doğuda ise 11. yüzyılda rastlanmaktadır. Bilimsel araştırmaların tarihi bir yüzyıldan fazla değildir. Felsefede önce olmak üzere, pedagojide, antropolojide başlayan oyun araştırmaları ve kuramları sonra psikolojide ve sosyolojide gitgide artarak devam etmiştir (Dilek, 2019).

Yukarıda da belirtildiği gibi tarihsel gelişim aşamalarında oyunun çocuk eğitimindeki önemini belirten ve eğitim ortamına aktarılması vurgulayan pek çok eğitimci ve araştırmacı (Pehlivan, 2014; Dilek, 2019) olmuştur.

- Platon: Platon'un oyun anlayışında taklit ve kukla karşımıza çıkmaktadır. Platon' a göre eğitim oyunsal olmalıdır ve erdemle ilişkilendirilmektedir. Platon için oyun, insanların doğuştan gösterdikleri eğilime doğru yönlendirme ve o alanda mükemmelliğe ulaşmasını sağlayacak bir biçimlendirme sürecidir. Platon' a göre, başarılı olmak isteyen bir kişi çocukluğundan itibaren amacına uygun şeylerle uğraşmalıdır. Sözcüğü, iyi bir duvarcı iyi bir çiftçi olmak istiyorsa, duvarcı oyuncak evlerle oynamalıdır. Eğitimcilerde oyunlar vasıtasıyla çocukların hazlarını ve tutkularını büyüdüklerinde hedef olarak seçecekleri yere yönlendirmelidir.

- Aristoteles: Eğitimin ana görevi, insanı toplumun ya da devletin erdemli ve bilgili bir üyesi yapmaktır. İnsan sadece bu şekilde eğitildiği zaman mutlu olur. Bu da, insanın akla bağlı yönüyle tutkulara bağlı yönü arasında iyi bir senteze varılmasıyla sağlanır. Aristoteles çocukların eğitilmesinin, anne babaya bırakılmadan devlet tarafından yapılması gerektiğini düşünür. Çocukluk döneminde özellikle oyun yoluyla vücutlarını çalıştırmak gerektiğini, oyunlar ve masalların belirli bir düzenden yoksun olmaması gerektiğini vurgular.

- Comenius: Özellikle küçük çocuklar için oyunun bir ihtiyaç olduğunu vurgulamıştır. Okul öncesi eğitimde oyun yoluyla eğitimin önemli olacağından bahsetmiş ve müzik eşliğinde oynanan dramatik oyunların çocukların kişiliğini geliştirdiğini ileri sürmüştür. Comenius' a göre oyun, insanın özgürlük duygusunu yansıtmakla birlikte çocuğun gelişiminde çok etkili bir öğrenme aracıdır. Oyunun insanın özgür olma isteği, hareket etme, arkadaşlık kurma, rekabet etme ve değişiklik isteğiyle bağdaştırmış; disiplin ve düzen kazanmada da önemli rolü olduğunu belirtmiştir.

- John Locke: Locke çocuğun eğitimi konusunda, deyimlere, sözcüklere değil, doğaya ve eşyaya değer verilmesi gerektiğini düşünmektedir. Bu nedenle Locke, nesne dersleri, oyunla öğrenme ve öğrencinin zihinsel etkinliklerinin arttırılmasının önemini vurgular. Çocuklardaki oynama isteği engellenmemeli, daha çok oyuna teşvik edilmeli, sağlıklı bir ruh yapısına sahip olabilmesi için eğitim oynusu, zevkli bir hava içerisinde gerçekleştirilmelidir.

- Jean Jacques Rousseau: Rousseau, okul öncesi eğitimde çocuk merkezli eğitim yaklaşımının öncülerinden biri olmuştur. Rousseau, çocukluk dönemini çocuğun ruhsal ve bedensel gelişmesi için önemli bir adım olarak görür. Oyun bu dönemdeki gelişmenin doğal bir parçasıdır.

- Johann Pestalozzi: Pestalozzi' nin yaptığı çalışmalarda doğa ile eğitim tecrübeleri arasındaki uyum ön plandadır. Pestalozzi' nin eğitim anlayışını elin, kafanın ve kalbin eğitimi şeklinde açıklanabilir. Pestalozzi' ye göre en iyi eğitimciler annelerdir. Sevgiye dayalı olarak kurulan ilişkide çocuğu eğiten anne, çocukla etkileşimi sonucunda kendini de eğitmektedir.

- Friedrich Froebel: Froebel' e göre oyun, çocuk için bir ihtiyaçtır ve çocuk oyun yoluyla kendini içinden geldiği gibi ifade eder. Oyun sırasında öğrenilenler kalıcı hale gelir ve bu yüzden çocuğa her şey oyun yolu ile verilmelidir.

- John Dewey: Dewey' e göre okul hayata hazırlık değil, hayatın bizzat kendisidir. Bu nedenle öğrencinin ilgi ve merakı çok önemlidir. İnsan nasıl ki hayatta yaparak yaşayarak öğrenirse, okulda da birebir eylemlerin içinde doğrudan doğruya yaparak yaşayarak öğrenir. Etkili bir eğitim anlayışı, bireysel olarak çocuğun somut deneyimleri ve oyuna dayalı öğretimi temel alır. Ayrıca en iyi öğretmeyi çocukların günlük hayatlarındaki somut sorunlara bağımsız bir şekilde araştırma yapmaya teşvik etmesini sağlar. Eğitimde yaparak, yaşayarak öğrenme ilkesini benimseyen Dewey

için çocuklar, fiziksel faaliyetlerle eşyaları kullanmayı öğrenmeli, zihinsel faaliyetler ve sosyal etkileşimde bulunmalıdırlar.

- Maria Montessori: Montessori yaklaşımının temelleri çocuğun öğrenme isteği üzerine kurulmuştur. Bu yaklaşımda gelişim, doğuştan gelen yeteneklerin kendiliğinden ortaya çıkması olarak kabul edilir. Bu yaklaşımda çocukların kendi kendilerini eğitebildiklerine inanılmaktadır. Kişisel eğitim materyali ile kendi kendine öğrenmesini sağlayan ve onlara sınırsız tekrar hakkı verilmesini savunan sarmal bir yaklaşım hâkimdir. Montessori sınıflarında çocuğun edindiği dili geliştirmesi için çok çeşitli materyaller bulunmaktadır. Öncelikle çocukların sözel dillerini desteklemek ve anadillerinin yapılarını keşfetmelerini sağlamak için ses oyunları oynanır ve çocuğun seslerin farkına varması sağlanır. Oyun çocuğun işidir. Yani öğrenmeyi çağrıştıran tüm etkinliklerdir. Montessori eğitimde ödül ceza uygulamasının iç disiplin kazanımını zora soktuğunu vurgulamıştır. Oyunda çocuğun arkadaş, oyun seçimine kararı kendilerinin vermesine fırsat tanımak gerektiği üzerinde durmaktadır.

- Eflatun: Eflatun, "Devlet" ve "Protogaras" adlı yapıtlarında çocukların eğitimi için anne babaların eğitilmelerinin önemini belirtir. Beden eğitimi ile ruh eğitiminin beraber yapılmasını önerir ve çocuğun oyunla büyütülmesi gerektiğini savunur.

Oyun ve eğitim kavramları araştırmacılar tarafından ilgi gören bir araştırma alanıdır. Rousseau, Emile adlı kitabında çocukların gelişiminde onların yaratılışına uygun olan en önemli yöntemin oyun olduğunu vurgulamaktadır. Yine çocukların gelişiminde oyunun önemini vurgulayan Froebel' in, "çocuk bahçeleri" düşüncesi vardır. Froebel' e göre, çocuk gelişiminin başlangıcından itibaren doğa ile yakın ilişki içinde olmalıdır; çünkü çocuğun ilerlemesini sürdüren kurallar doğanın gelişimiyle neredeyse aynıdır. Birey duyu organlarıyla elde ettiği veriler yardımıyla öğrenir ve bu durum öğrenim ortamında bulunduğu oyunlar çocuğa somut yaşam imkânları sunarak katkı sağlar (Walsh, Chung ve Tufekci, 2001; Akt: Yağlı, 2019).

Frost (2009), çocuk oyunlarını ve oyun ortamlarının tarihini geniş açıdan araştırmıştır. Araştırmalarında özellikle sanayileşmiş toplumların ve Amerikan çocuklarının yaşamındaki oyunlar üstünde durmaktadır. Yaptığı araştırmalara göre çocukların geçmişte geleneksel oyunlarla zaman geçirdiklerini belirtmiştir. Bir diğer sonucu ise, günümüzde çocukların oyun oynayacakları açık hava alanlarının

olmadığı ve açık alanda oynamayı unuttuklarıdır. Araştırma sonuçlarına göre oyunun çocukların sağlığı, gelişimi ve refahı gibi birçok alanla bağlantılı olduğunu da araştırmasına eklemiştir (Yüçetepe, 2019).

Oyun sayesinde çocuklar çok erken yaşlarda kendi etrafındaki dünya ile etkileşime geçer ve oyun sayesinde o dünyayla bağlantı kurar. Oyun çocuklara, çocuklarla veya yetişkinlerle erken yetişkin rollerini taklit edebileceği, korku hissini tadabilecek ve onunla baş edebileceği bir dünya yaratmasına fırsat sunar. Oyunla çocuklar gelecekte hayatta kalabilmek için neye gereksinim duyacakları hakkında birçok şeyi öğrenirler. Oyun çocuklara yetişkinlik öncesi hayat için gerekli bilgileri öğrenip uygulama imkânı tanır (Ulaş, 2018). Boratav (1994) da oyunu, çocukların ve biraz da büyüklerin günlük geçim sıkıntılarından ayırabildikleri boş zamanlarında sadece eğlenerek dinlenmelerini sağlayan eylemler olarak tanımlamıştır. Bunlara: cirit, güreş, horuz dövüşü, saklambaç, bilye, topaç, aşık... örnek verilebilir. Oyun çocuğun yemek yemesi, uyuması, okulda ve evde ders saatleri dışında nerdeyse tüm yaşamını kapsar; arkadaşı ile itişip kakışması, tek başına bir bahçenin bir başından bir başına koşması, merdiven tırabzanlarında kayması hepsi birer oyundur (Gökşen, 2014). Baykoç Dönmez' e (1992) göre ise oyun, belli bir amacı olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız olan, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimi sağlayan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir.

Çocuk, oyun aracılığı ile duygularını düşüncelerini ifade eder. Oyun, çocuğun kendini tanımasına başkalarından farklı özelliklerinin bilincine varmasına yardımcı olur. Özellikle evcilik oyunları, hayal ve taklit oyunları ve çeşitli meslekleri dramatize etme gibi oyunlar, çocuğa sosyal gelişim yönünden önemli faydalar sağlar. Çocuk, oynarken iletişim kurmayı, paylaşmayı, iş birliği ve yardımlaşmayı, birlikte problemleri çözmeyi, sosyal kuralları, etik değerleri öğrenir (Gökşen, 2014). Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi tecrübe ederek öğrenmesidir (Erduran ve Yılmaz, 2019) ve çocuklar ilk tecrübelerini oyun ortamlarında edinirler. Oyun yalnızca hoş zaman geçirilen amaçlı bir eylem değil, çocuğun büyümesinin ve gelişmesinin en güvenli yoludur Çünkü çocuk oyun sırasında olduğu gibidir. Plato, bir çocuğu tanımak için bir yıl onunla vakit geçirmek yerine bir saat çocuğu oyun sırasında gözlemenin yeterli olacağını söyleyerek

oyunun çocuęu tanımak ve anlamak için güçlü bir etkisi olduęuna dikkat çekmiştir (Tuęrul, 2019).

Oyunlar çocuk için çok önemli bir eğitim aracıdır. Çünkü oyunlar çocukların pasif durumdan aktif duruma geçmesini sağlayan dięer öğrenme tekniklerine göre oldukça etkilidir (Aytekin, 2001; Gazezoęlu, 2007). Yavuzer (2001) ve Akandere (2006)' ye göre oyun, çocuęu eğlendiren, zevk veren bir faaliyettir, aynı zamanda bedensel, duygusal, sosyal, bilişsel ve dil gelişimine önemli yararlar sağlamaktadır, bunların yanında oyunun çocuęun fiziksel ve psikolojik yönden sağlıklı gelişimi ve eğitimi için uyku ve beslenme kadar önemli olduęu söylenebilir. Bu temel gereksinimin karşılanmaması veya sınırlandırılması, çocukların sağlıklı bir şekilde gelişmelerine neden olabilir (Efe Azkeskin, 2019).

Piaget oyunu bilişsel gelişim ile ilişkilendirmiştir ve üç başlık olarak ele almıştır. Bunlar alıştırma oyunları, sembolik oyun ve kurallı oyundur (Saęlam, 2016):

a. Alıştırma oyunları: Altı ay ile iki yaş arasındaki dönemi kapsayan sürede genelde fiziksel aktivite içeren duyu motor ve keşfedici oyunlardır. Çocuęu duygusal olarak etkileyen bu tür oyunlar bilişsel gelişim açısından önemlidir.

b. Sembolik oyunlar: İki yaşından on iki yaşına kadar olan dönemde çocuklar, gerçek yaşamda karşılaştıkları durumları oyunlarına yansıtır. Bu dönem oyunlarında çeşitli rollere giren çocuk, dilini aktif olarak kullanırken, nesnelere farklı amaçlarla da kullanabilir.

c. Kurallı oyunlar: Ortalama on iki yaş sonrasında görülen bu oyunda çocuklar oyunlarını belli kurallara uymak zorunda olduklarını bilerek oynarlar.

Hughes (2006) ise oyunu, amacı kullanılan materyaller, gelişimsel dönem ve oyun esnasında yapılan eylemler gibi çoklu unsurlara göre sınıflandırılmıştır. Bu oyunlar için sunulan örnekler şu şekilde ifade edilmektedir:

- Sembolik oyun: Odun parçasını insan yapma
- Fantastik oyun: Uçarak dünyanın etrafında dolaşma
- Hayal oyunları: Olmayan bir köpeęi varsayma ya da kendisinin ağaç, gemi vb. olması
- Sosyodramatik oyun: Anne baba olma

- Sosyal oyun: Sosyal katılım içeren etkileşimli, iletişime dayalı oyunlar
- Yaratıcı oyunlar: Olayları ve nesnelere değiştirme
- İletişim oyunları: Kelime oyunları, fıkra anlatma, şiir okuma
- Dramatik oyunlar: İçinde olmadığı bir olayı canlandırma
- Hareket oyunları: İp atlama, spor oyunları
- Riskli oyunlar: Yüksekten atlama, ağaca tırmanma
- Rol oyunları: Taklit oyunları
- Keşif oyunları: Nesnelere özelliklerini keşfedici oyunlar
- Beceri oyunları: Çukur kazma, sığınak inşa etme, akarsuyun akışını değiştirme
- Nesne oyunları: Nesnelere gerçek kullanım amacıyla veya bunlardan başka amaçlarla oynama
- Mücadele oyunları: Boğuşma, güreş, kovalama
- Tarihsel oyunlar: İkel zamanları, geçmiş, ataları ve tarihi olayları tekrar yaşatan oyunlar (Efe Azkeskin, 2019).

Çocuklar oyunla eğlenceli bir etkinlik gerçekleştirerek keyifli zaman geçirirken; problem çözme, fikir üretme, sosyalleşme, aktif düşünme, yaratıcılık, inceleme ve gözlem yapma, yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı gibi becerileri de geliştirir (Akran ve Kocaman, 2018). Oyun, çocuklar için duygularının her yönden anlaşılması açısından büyük önem arz etmektedir. Çocukların enerjilerini oyun aracılığı ile attığı, en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan saldırganlığı oyun sayesinde boşalttıkları ve kişiliklerinin de oyun yoluyla geliştirdikleri belirtilmektedir (Sağlam, 2016).

Roopnaire (2009), çocukların yönlendirilmiş aktiviteleri genellikle iş olarak gördükleri, kendi seçimleri ile katıldıkları aktiviteleri ise oyun olarak gördüklerini belirtmektedir. Çocukların oyun olarak algıladıkları ile yetişkinlerin oyun olarak algıladığı eylemler farklılık göstermektedir. Aynı şekilde oyuna verilen anlamda çocuk ve yetişkin gözünden farklılık göstermektedir (Tuğrul, 2019).

Oyunlar sayesinde çocuklar kendi bedenini tanır ve yeteneklerinin farkına varır. Başarabileceği ve başaramayacağı hareketleri deneyimleyerek öğrenir. Kendi yaşında çocuklarla bir arada olmak, paylaşmak ve yardımlaşmakta öğrenmektedir.

Oyun sayesinde çocuklar sorumluluk alma ve düzenli çalışma alışkanlığı kazanmaktadır (Çelik ve Şahin, 2013).

Oyun, çocukların enerjilerini boşaltmalarını sağlayacak ilk ve en etkili araç olarak kabul edilebilir. Carl Jung' un dediği gibi, yeni bir şeyin ortaya çıkarılması, yalnızca akılla değil, oyun oynama güdüsüyle de gerçekleşir. Yaratıcı zihin, sevdiği nesne ile oynamayı sever. Başka bir deyişle, herhangi bir karmaşadan kaçarak yeni bir düzen kurmayı amaçlayan oyun, yaratıcılığın temelini oluşturur (Efe Azkeskin, 2019).

Yüce (2019) oyunun özelliklerini şu şekilde özetlemiştir:

- Oyun iç motivasyonlu bir etkinliktir.
- Oyunda süreç daha önemlidir.
- Oyun özgür bir ortam teşkil eder.
- Oyuna çocuk yaratıcılığını kullanabilir
- Oyunu oynayanlar haz duyarlar.
- Oyun aktif katılımı gerçekleştirir
- Oyun keşif, araştırma, deneme-yanılma vardır.
- Oyun gerçek yaşamla bağlantılı olabilir ya da olmayabilir
- Oyun tamamen hayal ürünü de olabilir.
- Oyun kuralsız veya kurallı olabilir.
- Oyun çocuğun sosyalleşmesine imkân sağlar.
- Oyun zihni ve bedeni çalıştırır.
- Oyun ile çocuk paylaşma, yardımlaşma, empati kurma gibi birçok sosyal becerileri kazanır.
- Oyun çocukların problem çözme becerilerini geliştirir
- Çocuklar oyunlarla toplumda yazılı olmayan kuralları fark eder ve öğrenir.
- Çocuk oyunlarla birçok beceriyi yaparak yaşayarak öğrenebilir.
- Oyun çocuğun özgüvenini geliştirir.
- Oyun çocuğun kendini açıkça ifade etmesini sağlar.
- Oyun çocuğun dikkatini geliştirir.
- Oyunlar çocukların olumsuz davranışlarını ve kaygısını azaltabilir.
- Çocuk gerçek hayatta korktuğu, endişe duyduğu olayları oyun ile özgürce deneyimleyebilir.

- Oyun çocuğa sorumluluk almayı, üstüne düşen görevi yapmayı öğretir.

San ve diğerleri (1994), oyun üzerinde en çok araştırma yapılan konulardan biri olduğunu ve oyunun kritik özelliklerini şu şekilde belirlemişlerdir:

- Oyunlar her zaman bir bütündür
- Her oyun gerçektir
- Oyunlarda değerler vardır
- Oyunlarda kendini ifade etme ileti verme vardır
- Her oyunda algılama süreçleri vardır
- Oyunlarda birden çok içerik bulunabilir (Akt: Pehlivan, 2014).

Oyun yoluyla çocuklar yaratıcı düşünmeyi, kendi başına karar vermeyi ve sorumluluk almayı öğrenir. Çocuklar oyunla hayal güçlerini ve plan yapma becerisini geliştirir. Çocuklar oyunla dikkatlerini bir noktaya toplamayı ve becerilerini organize etmeyi öğrenir. Oyunlar sayesinde kas gelişimleri hızlanır ve güçlenir. Çocuklar oyunlarla çevresini araştırma, problem çözme olanağı yaşarlar. Yine oyunlarla toplu yaşam için gerekli olan konuları, işbirliği yapmayı ve yardımlaşmayı öğrenirler. Çocuklar oyunlarla kendilerini ifade etmeyi ve sözlü olarak ifade edilenleri anlamayı öğrenirler. Oyun sayesinde çocuklar yeni sözcükler öğrenerek kendilerini tanırlar ve özgür olma hissini benimserler (Kasap Süslü 2014; Ayan 2013).

Oyun kendi başına insan gelişiminin çocuklukta en yüksek ifadesidir. Oyunlar sayesinde çocuklar meraklarını çok açık ve net olarak sergiler. Oyunlarda neşe, sevinç ve özgürlük vardır. Oyun çocuğun en saf ve en ruhsal ürünüdür ve tüm aşamalarda insan hayatının bir türü ve kopyasıdır. Oyun çocukta sevgi ve merak öğelerini geliştirmekle birlikte çocuğun kendini gerçekleştirme ve rahatlama bağlamında tek başına bir amacı da olabilir (Pehlivan, 2014).

Oyun çocuğun her yönden gelişimine olumlu katkı sağlamaktadır. Bu sebeple çocukların oyunlarına yasak getirmek, kısıtlamak, çocuğun sağlıklı gelişimine engel olmak anlamına gelir. Oyunda kendini özgürce ifade edebilme fırsatı bulan çocuğun geleceğe dönük yönünü oyunlarla tanıyabiliriz (Erduran ve Yılmaz, 2019).

Oyunun eğitsel değeri yeni keşfedilmiş bir şey değildir. Çocuk gelişimi ve eğitimi ile ilgili olarak fikirleri halen kabul gören çok sayıda düşünür ve bilim insanından Comenius, Locke, Rousseau, Pestalozzi, Froebel, Montessori, Rudolf

Steiner, Freud, Piaget, Erikson ve Vygotsky' nin ileri sürdükleri görüşlerindeki ortak nokta çocuğun gelişimine, ihtiyaçlarına, ilgisine, yeteneğine yönelik bir ortamda büyüme ve gelişmesinin sağlanması çok önemlidir (Tuğrul, 2019). Pestalozzi ve Froebel çocuğun hayatında oyunun ve doğa ile buluşmanın önemini; Froebel oyunun başlı başına bir kazanım olduğunu ve ne öğretilmek istenirse bunu çocuğun en canlı olduğu oyun ortamında yapılması gerektiğini; John Lock derslerin ilgi çekici olmasını için, çocuğun ilk yıllarındaki oyun içgüdülerinden yararlanılması gerektiğini; Rousseau çocuğu tanımanın ve onun gereksinimi olan doğadan ve oyundan çocuğu eksik bırakmamalı fikrini savunmuştur. Oyunun iyileştirici geliştirici ve öğretici yönleri onu güçlü kılmaktadır (Tuğrul, 2019). Erduran ve Yılmaz (2019) çocuk ve oyun kavramlarının bir bütün olduğunu, çocuk için oyunun en doğal meşguliyet alanı olduğunu ve oyun ortamının da çocuğun hayatı öğrenmesine katkı sağlayan önemli bir etmen olduğunu ifade etmişlerdir.

Oyun çocuğunuzun başkalarıyla fiziksel bağ kurmalarının özellikle duygusal enerjisini şarj etmenin en iyi yollarından biridir. Oyunun en faydalı kısmı kahkahadır. Araştırmalar kahkahanın gerginliği endişeyi ve öfkeyi azalttığını göstermektedir (Solter, 2018).

Oyun sayesinde çocuklar dünyayı anlamlandırır, sosyal iletişim ve sembolik düşünme becerileri artar, bu becerilerini geliştirme fırsatı yakalar, duygularını kontrol etmeyi ve düzenlemeyi öğrenir (Kayılı, 2010). Efe Azkeskin, (2019) oyun yoluyla öğrenmenin çocuğun farklı fikir üretmesine, araştırma, inceleme ve gözlem yapmasına, katılım göstermesine, denemeler oluşturmaya, süreci yönlendirmesine, problem çözmesine, sorumluluk almasına, esnek ve yaratıcı olmasına fırsat sağlayacağını belirtmiştir.

Tuğrul (2014); Erduran ve Yılmaz (2019), oyunun çocuklara kazandırdığı bazı değerleri şu şekilde belirtmiştir:

- Dayanışma
- Estetik
- Sorumluluk
- Yardımseverlik
- Duyarlılık
- Sır tutma

- Hoşgörü
- Empati
- Farklılıklara saygı duyma
- Yenilgiyi kabullenme
- Kazananı tebrik etme
- Eleştiriye açı olma
- Kötü tezahürata karşı olma
- Dostça mücadele etme
- Bencil olmama
- Adil olma
- Nezaket sözcüklerini kullanarak saygılı ve anlayışlı olma
- Sabırlı olma
- Spor ahlakı kazanma

Ericsson' a (1963) göre oyun çocuğun psiko-sosyal gelişimlerini bir aynasıdır ve gelişim dönemlerine göre farklılık gösterir. Ericsson oyunun benlik gelişimine etkileri üzerinde durmuştur ve oyunun çocuğun fizyolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşıladığını savunmuş; Bandura (1977) çocukların oyun oynarken davranışlarını defalarca tekrarlayarak davranış geliştirdiklerini ve yeni davranışlar kazandıklarını belirtmiş; Piaget (1962) de çocuğun gelişimi ve eğitiminde oyun ortamının doğal bir süreç olduğunu vurgulamıştır. Piaget ayrıca oyunun, kendi içinde bir bütün oluşturan, doğaçlama gerçekleşen, eğlenceli, belli bir sıra ve mantık gerektiren, içten güdümlü ve çatışmalardan uzak özgür bir ortam olduğunu ifade etmiştir (Durualp ve Aral, 2019).

Oyunun gerçekten önemli bir eğitim aracı olduğu göz ardı edilmemelidir. Oyun çocuğun hayal gücünü, yaratıcılıklarını, insan ilişkilerini, yardımlaşmasını geliştirir. Çocuğa öğretmekte güçlük çekilen pek çok kural, oyun sırasında kolaylıkla öğretilir. Kısacası oyun, kişinin kendisini anlatabildiği en kısa yoldur ve eğitimin vazgeçilmez bir parçasıdır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

Çocuklar oyun oynarken sosyal ortamlar ile karşılaşır. Bu ortamlarda işbirliği yapmayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı ve sosyal sorunlara uygun yolla çözüm bulmayı öğrenmektedirler. Sosyal beceriler çocuklara sosyal çalışmalara tepkide bulunmayı, olaylara başkalarının bakış açısından bakabilmeyi, vicdansal

değerlendirmeler yapmayı, arkadaşlık kavramı oluşturmayı öğrenmelerine yardım eder. Bunların yanında çocuk oyun oynarken arkadaşları ile yardımlaşmayı, karar vermeyi, kendine güvenmeyi ve hoşgörülü olmayı öğrenir. Gelecekte kişiliğini etkileyecek özellikler kazanır (Pehlivan, 2014). Çocukların eğitiminde en etkin yol olan oyun, gerçek bir eğitim aracıdır. Çocuk, yaşam için gerekli olan pek çok davranış, bilgi ve beceriyi oyun oynarken kendiliğinden öğrenir. Aynı zamanda, çocuk, oyun sayesinde kendi çevresi ile uzlaşmayı, sosyal yaşama uyum sağlamayı, hakkını savunmayı, başkalarının hakkına saygı göstermeyi, iş birliği yapmayı ve paylaşmayı öğrenir, bunlarda sosyalleşmesine katkı sağlar. (Gökşen, 2014).

Oyunlar çocukların fiziksel, bilişsel gelişimlerine ve yaratıcı olmalarına katkı sağlar. Oyun oynarken çocuk ailesinin ve toplumun bireyi olduğu kadar oyun topluluğunun da eşit bir üyesidir. Oyunda çocuk kendini kanıtlama fırsatı bulur. Öte yandan oyunların çocuğu yetişkin yaşamına hazırlayan bir yanı olduğu da unutulmamalıdır. Aynı zamanda oyunlar her çocuğun yaşamı için gerekli olan bir etkinliktir (Esen, 2008). Çünkü oyun duyuları ve duyguları harekete geçirir; kişiler olaylar ve nesnelere arasında temas kurmayı sağlar. Çocuk oyun aracılığı ile kendi dışındaki dünyayı da fark eder ve karşılaştırmalar yapar. Oyunlar yoluyla deneyimlerini zenginleştirir (Tuğrul, 2014).

Çocuklar toplumda uyması gereken kuralları en kolay biçimde oyun sırasında öğrenir. Erduran ve Yılmaz (2019), oyunun çocuklara kazandırdığı becerileri şu şekilde sıralamıştır:

- Eleştirel yaratıcı düşünme becerisi
- İletişim becerisi
- Araştırma düşünme becerisi
- Problem çözme becerisi
- Bilgi teknolojilerinin kullanma becerisi
- Girişimcilik becerisi
- Türkçeyi doğru güzel ve etkili kullanma becerisi
- Sınıflandırma becerisi
- Planlama becerisi
- Kendini kontrol etme becerisi
- Çabuk karar verme becerisi

- Uyarlama becerisi
- Risk alma becerisi
- Hakkımı koruma becerisi
- Görev paylaşımı yapma becerisi
- Öz eleştiri yapma becerisi
- Sunu yapma becerisi
- İlişkilendirme becerisi
- Çok yönlü düşünme becerisi

Oyun, çocuğa duygu ve düşüncelerini ifade etme imkânı sunmaktadır. Oyun çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları kendi deneyimleri ile öğrenmesi olarak tanımlanırken, oyunun çocuk üzerindeki etkileri; bedensel değeri, oyunun iyi edicilik niteliği, oyunun eğitimsel değeri, oyunun biyolojik ihtiyaçlara cevap verebilmek için toplumsal ve ahlaki değeri şeklinde belirtilmiştir (Sağlam, 2016). Çocuğun bütün gelişim alanlarını etkileyen oyun çocuk için vazgeçilmez öğrenme aracıdır. Çevreyi tanıma da, insanlarla ilişki kurmada çocuk oyun sayesinde çabuk sosyalleşmektedir. Oyun çocuğun gelişim alanlarını etkilemekle birlikte öğretmene, aileye ve benzeri kişilere çocuğu tanıma ve anlama fırsatı sunar (Koçyiğit Tuğluk ve Kök, 2007).

Çocuk yaşam için gerekli davranış, bilgi ve becerileri oyun içinde doğal olarak öğrenmektedir. Çocukların oyunla ilgili davranışları ve seçtikleri oyun türleri yaşlarına ve gelişim düzeylerine göre farklılıklar ve çeşitlilikler göstermektedir. Aynı zamanda oyunlar çocukların gelişimini de yansıtmaktadır (Durualp ve Ayan, 2019).

Oyun çocuğun dünyayı ve çevresini keşfetmesini, gerekli bilgileri edinmesini ve merak duygusunu tatmin etmesini sağlar. Çocuklar oyun yoluyla mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi öğrenebilir (Doğanay 1998). Öztürk' e (2001) göre oyunla çocuk kendini ifade etmeye çalışır, sözcük dağarcığı genişletir ve bu da çocuğun kendini daha rahat ifade etmesine yardımcı olur. Oyunda kuralları anlatan ve anlamaya çalışan çocukların ana dilini kullanma etkinliği artar. Sözlü iletişim becerilerinin pratik kullanımı ilk olarak çocukların oynadıkları oyun içerisinde görülmektedir ve bu sayede çocuklar oyun yoluyla sözlü iletişim becerilerini geliştirirler. Çocukların kelimeleri yanlış kullanması veya telaffuz etmesi gibi

gözlemlenen hatalarda akranlarıyla ya da yetişkinlerle oyun oynaması ile eğlenceli bir şekilde düzeltilebilir (Katrancı ve Gülhan, 2018). Çocuklar oyunla rahatlar ve oyunlar çocuk için uyum sağlama sürecidir. Oyun sayesinde önemsemek, kabul edilme, sevgi ve saygı görme, karar verme, inisiyatif kullanma, sorumluluk alma, seçenekleri değerlendirme, kendini ifade etme, liderlik duygularını kullanma gibi sosyal alan becerilerini geliştirebilir. Oyun sırasında çocuklar farklı duygular ile yüzleşir ve oyun çocuklar için etkileşimli bir ortam sağlar. Çocuklar oyun ortamlarında arkadaşına değer vermeyi de öğrenirler. Oyunlar çocuklar için duygusal ve sosyal alışveriş ortamı sağlar (Christie ve diğerleri, 2006; Tuğrul, 2014).

Oyun çocuk için sadece eğitsel yönden değil, duygusal ilişkilerin başlatılması içinde uygun ortamları hazırlamaktadır. Çocuk oyun sırasında bağımsız ve özgür hareket ederek duygusal olarak da rahatlar (Erden, 2001). Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu' na (2006) göre, çocuk hayatı oyunlarla tanır ve kurgular. Sorunları çözme yeteneğini oyunlarla kazanır. Çocuğun yaşamı, canlılığı, dünyayı tanıması, varlığı ve her şeyi oyundur. Oyun, çocuğun isteklerini ve amaçlarını anlatan, toplumsal hayata hazırlanmasını sağlayan en etkili araçlardandır.

Çocuk oyunda çeşitli nesnelere ve kavramları tanıma ve kullanma özelliklerini öğrenir. Bu öğrenme zihinde bilgi birikimi ve çalışma açısından gelişmedir. Oyun oynarken çocuk düşünme algılama kavrama ve simgeleme gibi zihinsel yönden soyut yetenekler açısından bir faaliyet gösterir. Bu da zihinsel gelişimi destekler. Çocuklar oyun oynarken karar verme, bellek, stratejik gözlem, mekansal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi bilişsel becerileri geliştirirler. Birçok masa oyunu da harfleri rakam ve renkleri tanımaya, hecelemeye, okumaya ve saymaya fayda sağlamaktadır (Erduran ve Yılmaz, 2019).

Günümüzde, oyunların sınıf ortamında kullanılması birçok öğretmen, eğitimci ve araştırmacının ilgisini çekmektedir. İlgili literatür incelendiğinde birçok oyun türü olduğu görülmektedir. Bu oyun türleri; aksiyon, macera, simülasyon, dövüş, rol yapma, spor, strateji ve akıl ve zekâ oyunları olarak sıralanabilir (Kirriemuir ve McFarlane, 2004).

2.2. Akıl ve Zekâ Oyunları

Akıl ve zekâ oyunlarının çok eski zamanlardan beri oynandığı bilinmektedir. Örneğin tarihi milattan önce 1000 yılına kadar dayanan tavlâ günümüzde hala bilinen şekliyle oynanmaya devam edilmektedir (Mandziuk, 2007). Akıl ve zekâ oyunlarının insanlar arasında sıklıkla oynanması ve kabul görmesi akıl ve zekâ oyunlarının pedagojik potansiyelini gündeme getirmiştir. Oyunların akıl yürütme becerilerini desteklemek ve geliştirmek için faydalı olabileceği araştırmacılar tarafından vurgulanmıştır. Eğitimde bu oyunlardan faydalanılmasının öğrenci performansına olumlu katkı sağlayabileceği belirtilmiştir (Bottino ve Ott, 2006; Zengin, 2018).

Çok eski zamanlardan itibaren dama, satranç, senet, mangala gibi zekâ oyunları oynanmaktadır. Nitekim günümüzde zekâ oyunların üretildiği ve bazı oyunlarla dünya genelinde turnuvalarının yapıldığı görülmektedir (Sezgin, 2016; Şahin, 2019). Bu turnuvalarda oyuncuların yaş, cinsiyet, meslek gibi sınırlamalar olmadan mücadele ettiklerini hatta aynı oyunda küçük bir çocukla yaşlı bir oyuncunun rakip oldukları bile görülebilir (Gülsoy, 2017). Herhangi bir kültüre, dile, ırka bağlı olmadan, herhangi bir özel bilgi gerektirmeden, verilen ipuçlarının yardımıyla belirli bir mantık izlenerek ve akıl yürütülerek çözülen problemlere genel olarak zekâ oyunları denir. Akıl ve zekâ oyunlarından, bireyin hoşça vakit geçirmesi, planlı bir şekilde uygulandığında da, mantık yürütme becerilerinin geliştirilmesinden, algının ve hafızanın güçlendirilmesinde de faydalanılmaktadır (TBT, 2014).

Akıl ve zekâ oyunları çocukların ve yetişkinlerin strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme-mantıksal bütünleme, görsel-uzamsal düşünme, sıra dışı düşünme, dikkat-konsantrasyon, hafıza ve bellek alanlarında 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 (TÜZDER, 2020). Akıl ve zekâ oyunlarını; MEB (2013), gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış hali; Baran (1993) oyuncuyu düşünmeye, araştırmaya, bulmaya buluşturmaya yönelten oyunlar; Bottino ve diğerleri (2013) de üst düzey düşünme ve akıl yürütme becerilerinin gelişimini destekleyen oyunlar; Yöndemli ve Taş, (2018) da akıl ve zekâ oyunlarını; akıl yürütme, problem çözme, uzamsal ilişkiler, stratejik düşünme

gibi becerilerin işe koşulmasını gerektiren ve bunların gelişimini destekleyen etkinlikler olarak tanımlanmışlardır.

Akıl ve zekâ oyunları bireylerin zihinsel potansiyellerinin farkına varabilmelerini, hızlı ve doğru karar verebilmelerini, problemler karşısında kendilerine has çözümler üretebilmelerini sağlayan oyunlar ve etkinliklerden oluşmaktadır. Bu kapsamda akıl ve zekâ oyunlarını zekânın tüm alanlarında kullanılabilirlikle birlikte işlem yapma ve strateji geliştirme kapasitesini geliştirdiği, sözel, matematiksel mantıksal alanlarına hitap ettiği gibi, yaratıcı ve eleştirel düşünceyi de geliştirmektedir. Ayrıca akıl ve zekâ oyunları; öğrencilerin problemler karşısında kendilerine özgü stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar verebilmesi, sistematik bir düşünme yapısı oluşturmaları ve problem çözmeye yönelik olumlu tutumlar kazanmaları da amaçlanmaktadır (TTKB, 2013).

Oyunlar eğitsel açıdan değerlendirildiğinde yaratıcı düşünme, problem çözme, analitik düşünme, yorumlama, iletişim, akıl yürütme gibi bireyin hayatını etkileyebilecek becerilerin kazandırılmasında etkili olmaktadır. Bu etkiyi fark eden eğitimciler akıl ve zekâ oyunları eğitim programlarının içine katmaya başlamışlardır. Ülkemizde de çalışmalar sonunda akıl ve zekâ oyunları seçmeli ders olarak kabul edilmiş ve öğrencilerin en çok seçtiği derslerden biri olmuştur (Altun, 2017).

Kirriemur ve McFarlane (2004) oyunların oldukça önemli olduğundan ve oyunların stratejik düşünme, plan yapma, iletişim, sayıları kullanabilme, tartışma, ekip ruhu oluşturma, veri işleme gibi yeteneklerin geliştirilmesi noktasındaki etkisinden de bahsetmişlerdir. Bottino ve Ott (2006) ise akıl ve zekâ oyunlarının stratejik düşünme, akıl yürütme ve düşünme becerileri gibi özelliklerin geliştirilmesinde önemli etkileri olduğunu belirtmişlerdir. Oyunların eğitimle ilgili yararlarının yanında motivasyon arttırma, odaklanma ve dikkati arttırma, öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirme gibi davranışa yönelik faydalarından da bahsedilebilir (Rosas ve diğerleri, 2003; Garris, Ahlers ve Driskell, 2002; Lou, Abrami, D'Apollonia, 2001; Akt: Kama Yılmaz, 2019).

Akıl ve zekâ oyunları, kişinin problem çözümünde zihinsel problem çözme becerilerini ve çeşitli stratejileri kullanmasını gerektirir. Bu anlamda, bireylerin düşünme süreçlerine destek sağlamaktadır. Akıl ve zekâ oyunları, beyne egzersiz yaptırarak ve bireyleri beyin jimnastiğiyle meşgul ederek zihinsel becerileri

geliştirmektedir. Bu oyunların eğitsel yönleri tespit edilerek bireyler öğrenmeye teşvik edilebilir ve oyunlar hakkındaki olumsuz düşünceler değiştirilebilir (Demirel, 2015).

Akıl ve zekâ oyunları, bireylerin kendilerini sürekli yenileyebilmelerini sağlamakla birlikte; kişinin özgüvenini arttıran, hızlı ve doğru karar verebilmelerini ve problemle karşılaştığında kendine has çözüm önerileri geliştirebilmesini sağlayan aktivitelerdir. Akıl ve zekâ oyunları bireylerin sadece matematik alanındaki gelişimleriyle sınırlı değildir, işlem ve strateji gücünü geliştirecek oyunlar sayesinde sözel ve görsel zekâ, mantık, muhakeme yeteneği, çözüm yolları üretme, problem çözme, üç boyutlu düşünme, kendine has yaklaşım geliştirme, taktik geliştirme, şekil oluşturma gibi yaratıcılık ve eleştirel düşünme yeteneklerini de geliştirecek oyunları da içermektedir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

Bireylerin, etkili öğrenmelerinin sağlanması ve özellikle problem çözme becerilerinin geliştirilmesi için öğrenme çevrelerini zenginleştirmek gerekmektedir. Eğitsel oyunlar ise çocuğun zihinsel gelişimi için öğrenme çevreleri zenginleştirilebilmeleri açısından önemli bir etmendir (Türkoğlu ve Uslu, 2016). Akıl ve zekâ oyunlarını oynayan bireylerin analiz, sentez, neden-sonuç ilişkisi kurma gibi farklı becerilerle birlikte sosyal alanlardaki gelişimlerine de olumlu katkılar sağlamaktadır (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

Zekâ oyunları hakkında TTKB' nin (2013) yayınladığı öğretim programını incelediğimizde dersin kazanımlarına yönelik verilen davranışlar aşağıdaki gibi listelenebilir:

- Mantıklı fikirler üretebilme,
- Gruplandırma becerilerini geliştirebilme,
- Soyut sembollerle hareket stratejileri oluşturabilme,
- Yaşantılardan çıkarımlarda bulunabilme,
- Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerini geliştirebilme,
- Üç boyutlu nesnelerin hareketi ve ilişkilerini kavrayabilme
- Üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerilerini geliştirebilme,
- Tümdengelim yöntemiyle problem çözebilme,
- Benzetim yoluyla fikir üreterek problem çözebilme,

- Sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirebilme,
- İşlemsel ve ölçmeye dayalı tahmin becerilerini geliştirebilme,
- Problemleri anlayabilme ve tanımlayabilme,
- Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerini geliştirebilme,
- Öz güven geliştirebilme,
- Problemlerin farkına varabilme,
- Kendilerinin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanıyabilme,
- Problemleri anlamak için problemin doğasına ilişkin sorgulama becerisini geliştirebilme,
- Hızlı ve etkin karar verme becerisini geliştirebilme,
- Problemlerin çözümü için en uygun yöntemi seçebilme,
- Düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerini geliştirebilme,
- Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheci bir yaklaşım geliştirebilme,
- Çeşitli zekâ oyunları kullanarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirebilme,
- Centilmenlik anlayışıyla, takım arkadaşlarına ve rakiplerine saygılı olma becerisi geliştirebilme,
- Problemlere farklı çözüm yolları önerebilme,
- Sözel oyunlarda semantik stratejiler geliştirebilme,
- Deneme-yanılma, tümdengelim, tümevarım, problemi dönüştürme, varsayım kullanma, problemi parçalama vb. çözüm yöntemlerinden en uygun olanı seçebilme (TTKB, 2013).

Gelişmiş ülkelerin eğitim kurumları akıl ve zekâ oyunlarını eğitim sistemlerine “edutainment” (eğlenerek öğrenme) kavramıyla entegre etmektedir. Çocukların özellikle matematik gibi sayısal alanlardaki becerilerini ve başarılarını artırmak için akıl ve zekâ oyunlarından yararlanılmaktadır. Türkiye’ de de Türk Beyin Takımı (TBT)’ nin müfredatını hazırladığı Zekâ Oyunları dersinin 2012 yılından bu yana ortaokullarda seçmeli ders olarak okutulması, eğitim sistemine çok önemli katkı sağlamıştır (Oruç, İlhan ve İçen, 2019). MEB (2013) Ortaokul Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı’ nda akıl ve zekâ oyunlarının; öğrencilerin

problemleri algılama, problemleri değerlendirme, akıl ve mantık yürütme kapasitelerini geliştirmeleri üzerindeki etkisinden bahsedilmiştir.

MEB Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'nda zekâ oyunlarının altı grupta toplandığı görülmektedir. Bu gruplar; akıl yürütme ve işlem oyunları, strateji oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları ve zekâ soruları şeklinde gruplandırılmıştır ve gruplara ait oyunlar programda şu şekilde verilmektedir: (MEB, 2013; TBT, 2014).

1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları: Bu kategorideki oyunlar, daha çok kâğıt-kalemle, tek başına oynanan oyunlardır. İpuçlarından yola çıkarak ve deneme-yanılma ile değil, mantıksal akıl yürüterek sonuca ulaşılan, bulmaca şeklindeki oyunlardır. İşlem oyunlarında mantıksal çıkarımların yanında dört işlem de kullanılmaktadır. Oyunun başında, problemi çözmek için gerekli olan bütün bilgi verilir. Problemi çözmek için, verilen ipuçlarının hangi sırayla kullanılacağına karar vermek gereklidir. Yapılan seçimler problemi çözme süresini azaltabilir; ya da çözüm süresini artırabilir ya da imkânsızlaştırabilir. Her problemin tek çözümü vardır. Kâğıt-kalemle ya da bilgisayarda oynanabilir. Bu gruptaki oyunlara; Sudoku, Apartmanlar, Mantık karesi, Çit, Hazine Avı, Mayın Tarlası, Kendoku, Sihirli Piramit, Amiral Battı, ABC Kadar Kolay, Kakuro, Kare Karalamaca gibi oyunları örnek verilebilir.

2. Strateji Oyunları: İki veya daha fazla kişiyle (takım veya birey halinde) oynanan, kazanan ve kaybedenin olduğu oyun türüdür. Strateji oyunları genelde iki kişi arasında oynanır, masa üstü olarak ifade edilen oyunlardır. Bu oyun türünde kaybeden ve kazanan vardır. Kişisel veya takım olarak oynayabilir. Başlangıçta oyun hakkındaki bilgi/ipucu iki tarafa da açık olarak verilir. Bazı oyun türlerinde tarafların birbirlerinden gizledikleri bilgilerde olabilir. Bu oyun türünde genellikle hazır materyaller kullanılır ya da dijital olarak bilgisayara karşı da oynanabilir. Bu oyunlarda yalnızca strateji oluşturmakla kalmayıp, oyuncunun kendisi ve rakibinin tecrübeleri, sezgisel taktikleri, oyunun farklı aşamalarında (açılış, oyun ortası, oyun sonu) kısa süreli analizler yapabilmeyi öğrenmekte önemlidir. Bu gruptaki oyunlara; Satranç, Go, Tic-Tac-Toe, Othello, Reversi, Mangala, Koridor, Üçtaş, Dokuztaş, Nim gibi oyunlar örnek gösterilebilir.

3. Sözel Oyunlar: Bu kategorideki oyunlar oyuncuların genel kültür ya da kelime dağarcıklarından faydalandıkları oyun türüdür. Sözcükler kullanılarak, sözcüklerin birbirleriyle oluşturduğu yapılar, benzer özelliklere göre sınıflandırılmasıyla ortaya çıkan oyunlardır. Bu tür oyunlar tek kişilik veya takım oyunu olabilir, karşılıklı oyun veya takım bulmacası şekillerinde de olabilir. Mantıksal çıkarımlar yapmak önemlidir. Bu gruptaki oyunlara; Anagram, Sözcük Grublama Şifre Oyunları, Kelime Avı, Kelime Yerleştirme, Resfebe, Tabu, Scrabble, Dixit gibi oyunları örnek verebiliriz.

4. Geometrik-Mekanik Oyunlar: Bu tür oyunlarda zihinsel düşünme becerileri, geometrik düşünme yöntemleri, motor beceriler ve el göz koordinasyonu gibi becerileri kullanmayı gerektirir. Bu kategorideki oyunlar, takım oyunu, karşılıklı oyun veya tek kişilik olabilir. Oyunlarda genellikle oyun gereçleri kullanılır veya dijital ortamlarda oynanabilir. Bu gruptaki oyunlara; Şekil Oluşturma, Tangram, Küp Sayma, Labirentler, Rubik Küpü, Düğüm Oyunları, Mekanik Ayırma Bilmeceleeri, Soma Küpleri, Jenga, Pentemino, Yap-Bozlar, Mikado gibi oyunlar örnek olarak gösterilebilir.

5. Hafıza Oyunları: Bu tür oyunlar, daha çok görsel hafıza ve hatırlama becerisine hitap eden oyunlardır. Kısa süreli veya uzun süreli hafızayı kullanmayı gerektirir. Tek kişi, iki kişi ya da takım olarak da oynanabilir. Oyunun türüne göre sözel hafıza veya görsel hafıza kullanılabilir. Bu gruptaki oyunlara; Fark Bulmaca, Eş Bulmaca (Eşleştirme), Resim Hatırlama, Saklı Objeleri Bulma, Yön Bulma, Yakın Plan Fotoğrafları Verilmiş Nesnelere Tanıma ve Zingo gibi oyunlar örnek olarak gösterilebilir.

6. Zekâ Soruları: Oyunun başında çözümünün belli olmadığı, oyuncunun ipuçlarını değerlendirip sonunda net bir sonuca ulaştığı zekâ soruları genellikle tek kişi oynanır ve soruyu hazırlayan kişinin aradığı sonucun bulunması beklenir. Problem her zaman tek çözümlü olmayabilir. Nitelikli bir zekâ sorusu her türden bireyi ikna edebilen net bir yanıtla sahip olmalıdır. Her bir sorunun bir püf noktası vardır. Bu gruptaki oyunlara; Kurt-Kuzu-Ot, Üç Ampul, Yalancı-Doğrucu, 12 top, Kap ölçme, Kibrit problemleri, sonraki terimleri bulma gibi oyunlar örnek olarak gösterilebilir.

Farklı zekâ türlerine hitap edebilen farklı akıl ve zekâ oyunları öğrenme ve algı düzeyi birbirinden farklı öğrenciler üzerinde farklı oranda kazanımlar sağlamakta, farklı kazanımları birbiriyle oynayarak keşfeden öğrenciler doğal olarak göremedikleri birtakım ayrıntıları arkadaşı vasıtasıyla keşfederek öğrenmektedir. Burada devreye yardımlaşma değeriyle birlikte arkadaşlık, dostluk, kardeşlik değerleri de girerek bireyler arası ilişkileri pozitif yönde etkilemektedir. Zekâyı, geniş bakarak özgür düşünerek kullanma ortamını bulan öğrencilere sağlanan ortam bireyler arası ilişkilerinde kendini net ifade etme becerisini geliştirerek karşılıklı birbirlerini anlamalarını ve rahatlamalarını sağlamaktadır (Sadıkoğlu, 2017).

Sınıf ortamında akıl ve zekâ oyunlarını oynarken sınıf kurallarına uyarak derse devam eden öğrenci, arkadaşlarıyla paylaşımda bulunmak durumunda kalırken eşitlik prensibine uyması gerektiğini kavrar, çünkü kurallar bütünü ve yaptırımlar her birey için eşittir. Eşit hak ve özgürlüklere sahip olan öğrenciler yanlış davranışlarda bulunduğu herkese eşit yaptırımlar uygulanacağını farkındadır. Sınıf ortamında bu duyguları pekişirken aynı kazanımları evrensel anlamda da kullanacaktır. Birbirinden farklı türde zekâ türlerine sahip öğrencilerin aynı sınıf ortamında bulunmaları birbirlerine ve öz benliklerine saygı duymalarını gerektirir. Yoksa dersin içerisinde oldukça hareketli bir ortamda farklı akıl ve zekâ oyunlarının işleyişini uygulamak mümkün olmaz. Akıl ve zekâ oyunları problemlerine farklı yaklaşımlarla çözümler bulan farklı öz benlikler, başarabildiğini gördüğünde kendisine olan saygısı artarken arkadaşının kişisel bütünlüğüne de saygı duymayı öğrenir (Sadıkoğlu, 2017).

Çocukların erken yaşta zekâ oyunları ile tanışması, evde ailesiyle ya da okulda arkadaşlarıyla zekâ oyunları oynaması çocuğun gelişim sürecinde çok önemlidir. Özellikle okul öncesinden başlayarak ilkokulun ilk yıllarında, öğrencilerin bilişsel becerilerinin geliştirilmesi için akıl ve zekâ oyunlarının öğretim programları içinde yer verilmesi etkili olabilir. Çünkü akıl ve zekâ oyunları, gerçek problemleri de içeren, farklı problemlerin oyunlaştırılmış halidir. Çocukların düşünme becerilerini geliştirmenin, farklı bakış açıları kazandırmanın, akıl yürütmenin, problem çözmenin, farklı stratejiler geliştirmelerinin, analiz etme, odaklanma, ilişki kurma gibi bilişsel becerilerinin geliştirilmesinde etkili olabilmektedir (Marangoz ve Demirtaş, 2017).

Akıl ve zekâ oyunları eğitsel oyunların önemli bir parçasını oluşturur. Akıl ve zekâ oyunları, problem çözmeye öğrencilerin farklı yöntemleri ve mantıksal düşünme yeteneklerini kullanmasını gerektirmekte ve bu doğrultuda da bireylerin düşünme süreçlerini desteklemektedir (Demirel, 2015).

Akıl ve zekâ oyunları ile öğrencilerin zihinsel kapasitelerini tanımları ve geliştirmeleri, problemlere karşı farklı ve orijinal çözümler geliştirmeleri, mantıklı hızlı ve doğru karar vermeleri, bireysel ve grup olarak rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmeleri amaçlanmaktadır (Savaş, 2019).

Akıl ve zekâ oyunları öğrenme sürecine oyunu dâhil ederek öğrenme ortamlarını zenginleştirmekte ve problem çözmeye, akıl yürütme, dikkati toplama vb. birçok becerinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Oyun yoluyla çocuk, zekâsını kullanmayı öğrenir, dünyayı ve çevreyi keşfeder, bilgi edinir, merak duygusunu tatmin eder, akıl yürütmeyi ve seçim yapmayı öğrenir (Yöndemli ve Taş, 2018).

2.3. İlgili Araştırmalar

Bottino, Ott ve Tavella (2008), çalışmalarında oyunların öğrenmeyi geliştirmek için uygun ve etkili araçlar olarak kabul edilip edilemeyeceğini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmaya 40 öğrenci katılmıştır. Araştırmada, oyunlarla üç yıl oynayan öğrencilerin matematik testinde (mantık maddelerini de içeren) daha iyi performans gösterdiğini; aynı zamanda yüksek başarılı öğrencilerin düşük başarılı öğrencilere göre oyunlarla yapılan çalışmalardan daha fazla yararlandığını göstermiştir. Araştırmada ayrıca mantıksal oyunların yaygın kullanımının ardından hem öğrencilerin öğrenmeye yönelik tutumlarında hem de okul performanslarına olumlu etkilerin görüldüğü sonuçlarına ulaşılmıştır.

Mackey, Hill, Stone ve Bunge, (2011), yaptıkları çalışmada öğrencilere haftada 2 gün 75'er dakika zekâ oyunu oynatmıştır. Bu süreçte her 15 dakikada bir yeni bir oyunla tanıştırmış ve sadece 8 hafta sonunda toplam 20 saatlik oyun oynama süresi sonunda öğrencilerin Sözsüz Zekâ Testlerinden elde edilen sonuca göre çocukların IQ' su ortalama 10 puanlık bir artış gösterdiği sonuçlarına ulaşmışlardır.

Alkan ve Mertol (2017), çalışmalarında üstün yetenekli/zekâlı öğrenci velilerinin, akıl ve zekâ oyunları ile ilgili görüşlerini belirlemeyi amaçlamışlardır.

Çalışmayı BİLSEM' e devam eden 6 öğrencinin velileri oluşturmuştur. Araştırmada, çocuklarının okulları ve gittikleri kurslar sebebi ile çok fazla boş zamanları olmadığını, olan boş zamanlarını da bilgisayar ve internet ortamında geçirdiklerini, çocuklarının boş zamanlarını değerlendirmek için veliler internetten araştırma yaptıklarını, çocukları ile daha verimli zaman geçirebilmek ve eğlenmek için akıl ve zekâ oyunları eğitimine katıldıklarını, akıl ve zekâ oyunları eğitiminde aldıkları eğitim ile hem çocukları ile hem de ailenin diğer fertleri ile daha eğlenceli zaman geçirdiklerini ayrıca akıl-zekâ oyunlarının çocuklarının ve aile fertlerinin Tv, bilgisayar, internet, cep telefonu gibi ortamlardan uzaklaşmalarına yardımcı olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Alkaş Ulusoy, Saygı ve Umay (2017), çalışmalarında ilköğretim matematik öğretmenlerinin, uygulanması oldukça yeni olan Zekâ Oyunları dersi ile ilgili görüşlerini ortaya koymayı amaçlamışlardır. Çalışma grubunu 25 ilköğretim matematik öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmada, Zekâ Oyunları dersinin adında geçen zekâ kelimesinin öğrencide derse karşı bir olumsuzluk ve kaygı yaratabileceği düşüncesiyle bu ismi eleştirdikleri, öğretmenlerin büyük çoğunluğu Zekâ Oyunları dersinin genelde matematik eğitimine, özelde ise matematiksel becerilere ve matematikle ilgili duyuşsal özelliklere olumlu katkılar getireceğini belirtmişlerdir. Araştırmada ayrıca öğretmenler, Zekâ Oyunları dersinin öğretim programı ile ilgili görüşlerini paylaşırken farklı sınıf düzeylerinden öğrencilerin bulunduğu bir sınıfta programın uygulanmasının güçlüğüne değinmişler ve dersin işlenişi açısından sınıf ortamında karşılaştıkları materyal yetersizliği, sınıf donanımındaki eksiklikler, zaman sorunu, kalabalık ve heterojen gruplar gibi sıkıntılardan söz etmişlerdir.

Altun (2017), çalışmasında fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma grubunu 128 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmada zekâ oyunlarının, fiziksel etkinliklerin, hem zekâ oyunları hem de fiziksel etkinliklerin birlikte uygulanmasının görsel algıyı ve dikkati geliştirmede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada kontrol grubunun ön ve son test puanları arasında anlamlı farklılık bulunmadığı; gruplara uygulanan deneysel yöntemlerden görsel algı gelişimini artırmada en etkili yöntemin zekâ oyunlarının ve fiziksel etkinliklerin birlikte uygulanması yönteminin olduğu tespit edilmiştir.

Erdoğan, Eryılmaz Çevirgen ve Atasay (2017), çalışmalarında yaygın olarak kullanılan stratejik zekâ oyunlarının öğrencilerin matematiksel süreç becerilerinin geliştirilmesi ve matematiksel kavramların öğretimi için nasıl kullanılabileceğini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmada incelenecek oyunların belirlenmesi için kriterlere dayalı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Oyunların belirlenmesi ve incelenmesi süreci dört aşamadan oluşmaktadır: Oyun kriterlerinin belirlenmesi, oyun havuzunun oluşturulması, oyunların incelenmesi, oyunların sınıflandırılması. Strateji geliştirmeyi gerektiren ve en az iki kişi ile oynanabilen popüler oyunlar arasından incelenmek üzere 25 oyun seçilmiştir. Araştırmanın sonucunda dokuz oyunun kuralları bakımından matematik kavramlarıyla doğrudan ilişkili olduğu ve tüm oyunların materyal özellikleri bakımından çeşitli matematik kavramlarının öğretimi için potansiyel taşıdıkları belirlenmiştir.

Sadıkoglu (2017), çalışmasında akıl ve zekâ oyunlarının öğrenme süreçlerinde kullanılmasının öğrencilerin değerler eğitimini kazanmasında ne tür etkilerinin olduğunu öğretmen görüşlerine göre belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmaya 258 öğretmen katılmıştır. Araştırmada akıl ve zekâ oyunlarının bireyler arası ilişkileri olumlu yönde etkilediği; akıl ve zekâ oyunları eğitiminin öğrencilerin milli değerlerini, evrensel değerlerini ve öğrencilerin özerkliğini artırdığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Marangoz ve Demirtaş (2018), çalışmalarında Türk Beyin Takımı (TBT) tarafından geliştirilen, mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışma grubunu 24 ilkökul 2. sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmada, 14 hafta boyunca 14 farklı mekanik zekâ oyunları uygulanan öğrencilerin, zihinsel beceri düzeylerinde tüm alt boyutlar için anlamlı bir artış olduğu sonucuna varılmıştır.

Sarıcı Bulut ve Sarıkaya (2018) çalışmasında Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin kurulduğu 1920'li yıllarda yayınlanan çocuk dergilerinde gelecek kuşakların zihinsel becerilerini geliştirmeye yönelik hazırlanan bazı akıl oyunlarını, günümüzde üstün yetenekli çocukların yetiştirilmesi bağlamında incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmada 1920'li yıllarda yayınlanan Sevimli Mecmua, Bizim Mecmua, Gürbüz Türk Çocuğu, Yeni Yol, Çocuk Dünyası, Musavver Çocuk Postası, Mektepliler Alemi, Haftalık Resimli Gazetemiz ve Resimli Dünya incelenmiştir.

Araştırma yaklaşık bir asır önce çocukların görsel uzaysal, matematiksel mantıksal ve sözel zekâ alanlarının yanında çeşitli eğitsel becerileri (odaklanma, görsel ayırt edicilik vs.), yaratıcı problem çözme, psikomotor becerilerin gelişimlerine yönelik akıl oyunlarına yer verildiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yöndemli ve Taş (2018), çalışmalarında 8. Sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarının matematik muhakemesine olan etkisini belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışmaya 20 öğrenci katılmıştır. Araştırmada zekâ oyunlarının ortaokul öğrencilerinin matematiksel muhakeme becerilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Zengin (2018), çalışmasında akıl oyunları uygulamasının ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin liderlik becerilerine etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmaya 40 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön-test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı, deney grubunda yer alan öğrencilerin akıl oyunları uygulaması sonrası son test liderlik puanlarının anlamlı düzeyde yükseldiği, kontrol grubunda yer alan öğrencilerde ise anlamlı bir farklılık göstermediği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Baki (2019), çalışmasında Türkçe dersi ortaokul kitaplarındaki zekâ oyunlarına ilişkin bir değerlendirme yapmayı amaçlamıştır. Çalışmada 2018-2019 eğitim öğretim yılında kullanılan Türkçe dersi 5, 6, 7 ve 8. sınıf kitaplarında yer alan etkinlikler incelenmiş ve bu etkinliklerdeki zekâ oyunları belirlenmiştir. Araştırmada Türkçe ders kitaplarında 8. sınıfa doğru azalma olduğu ve zekâ oyunlarının büyük bir oranda sözcük öğretiminde kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışkan (2019), çalışmasında ortaokul zekâ oyunları dersinin öğretim programına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşlerini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışma grubu, 382 öğrenci ve 53 öğretmenden oluşmaktadır. Araştırmanın sonuçlarına göre, öğretmenlerin zekâ oyunları dersi öğretim programının öğelerine ilişkin görüşlerinin genellikle olumlu olduğu fakat uygulama sırasında çıkan bazı aksaklıklar olduğu görülmüştür.

Kama Yılmaz (2019), çalışmasında, ortaokul öğretmenlerinin “Seçmeli Zekâ Oyunları” dersi ile ilgili düşüncelerini belirlemeyi ve öğretmenlerin önerilerini sunmayı amaçlamıştır. Çalışma grubunu Seçmeli Zekâ Oyunları dersini veren 52 öğretmen oluşturmuştur. Araştırmada, Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren

öğretmenlerin bu dersin öğretim programının kazanımlarına, içeriğine, sürecine ve değerlendirilmesine ilişkin görüşlerinin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branş değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kula (2020), çalışmasında zekâ oyunlarının öğrencilerin çeşitli özelliklerine yansımalarını ve uygulamayı gerçekleştiren öğretmenlerin bu sürece ilişkin görüşlerini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmada ilkokul 2. sınıf öğrencilerine zekâ oyunları oynatan bir öğretmenin görüş ve gözlemlerinden yararlanılmıştır. Araştırmada, sınıf öğretmeni zekâ oyunlarının öğrencileri özgüven, iletişim, empati, düşünme becerileri ve iş birlikli çalışma alanlarında olumlu etkilediği, derslere aktif katılımlarını sağladığı ve motivasyonlarını artırdığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Araştırmada ayrıca öğrencilerin oyunda yenildikleri zaman başarısızlık hissi yaşadıkları ve bununla baş etmeye çalıştıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Savaş (2019), çalışmasında zekâ oyunları eğitiminin fen bilimleri öğretmen adaylarının eleştirel düşünme eğilimlerine etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmaya 41 fen bilimleri öğretmen adayı katılmıştır. Araştırmada, zekâ oyunları eğitimi alan fen bilimleri öğretmen adaylarının eleştirel düşünme eğilimlerinin artmış olduğu sonucuna ulaşılmış ve zekâ oyunları eğitimi alan fen bilimleri öğretmen adayları da fen eğitiminde oyunların kullanılması adına görüşler belirtmiştir.

Şahin (2019), çalışmasında zekâ oyunlarının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerilerine ve problem çözme algılarına etkisini incelemiştir. Çalışma grubunu 4. sınıf öğrencilerinden 40 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada, zekâ oyunların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin problem çözme becerilerine olumlu yönde katkı sağladığını ancak problem çözme algılarına bir etkisinin olmadığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yağlı (2019), çalışmasında zekâ oyunlarının ilkokul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisini incelemiştir. Çalışma grubunu 40 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma sonunda zekâ oyunlarının uygulanmasının görsel algıyı ve dikkati geliştirmede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yılmaz (2019), çalışmasında ortaokul öğretmenlerinin “Seçmeli Zekâ Oyunları” dersi ile ilgili düşüncelerini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmaya 52 öğretmen katılmıştır. Araştırmada, Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenlerin bu dersin öğretim programının kazanımlarına, içeriğine, sürecine ve

değerlendirilmesine ilişkin görüşlerinin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branş değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Can (2020), çalışmasında zekâ oyunlarını, öğretimi gerçekleştirilecek konu veya kazanımla ilişkilendirme ve bu oyunları sınıf ortamında kullanma sürecine yönelik olarak sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmaya 8 sınıf öğretmeni adayını katılmıştır. Araştırmada, öğretmen adaylarının zekâ oyunlarını öğretim süreciyle bütünleştirme konusunda olumlu ve olumsuz algılarının olduğu tespit edilmiş ve adayların bu konudaki algıları, pedagojik açıdan kendilerini yeterli hissetme durumlarına, paydaşlarının yaklaşımlarına ve kaynakların yeterliliğine bağlı olarak değişkenlik gösterdiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Çetin ve Özbuğutu (2020), çalışmalarında fen bilgisi öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunları hakkındaki görüşlerini belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışma grubunu Siirt Üniversitesi Fen Bilimleri Eğitimi programında okuyan 25 öğretmen adayını oluşturmuştur. Araştırmada, öğretmen adayları bu şekildeki bir dersin adının akıl oyunları olması gerektiği, kendilerine göre akıl zekâ oyunlarının temel matematik becerileri ile fen ve matematik eğitime katkılar sağladığı, akıl zekâ oyunlarının öğrencileri aktif kıldığı ve zihinsel ve el becerilerini güçlendirdiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Baş, Kuzu ve Gök (2020), çalışmalarında ilkökul çağındaki tanınmış özel yetenekli öğrencilerle oynanan çeşitli zekâ oyunlarının analitik düşünme, eleştirel düşünme ve karar verme becerilerine olan etkisini ortaya koymayı amaçlamışlardır. Çalışmaya özel bir okulda öğrenim gören 22 özel yetenekli öğrenci katılmıştır. Araştırmada, özel yetenekli öğrencilerle oynanan zekâ oyunlarının özel yetenekli öğrencilerin analitik düşünme, eleştirel düşünme ve karar verme becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Sargın ve Taşdemir (2020), yaptıkları çalışmada seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim programı hakkında öğretmen görüşlerinin belirlemeyi amaçlamışlardır. Çalışma Kırşehir ve Niğde illeri okullarında görev yapan 8 öğretmen ile yürütülmüştür. Öğretmenler zekâ oyunları dersi öğretim programının sınıf seviyelerine uygun olmadığını ifade edip, aldıkları zekâ oyunları eğitiminin zekâ oyunları dersi öğretim programının kısmen uygun olduğunu belirtmişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre, bazı öğretmenler zekâ oyunları dersi öğretim programının

yeterli olduğunu diğer öğretmenler ise soruların yaş grubuna uygun olmadığını, kazanımların dersin doğasına uygun olmadığını, oyunlarla kazanımların bağlantılı olmadığını ifade etmişlerdir. Zekâ oyunları dersi öğretim programıyla ilgili katılımcılarının bazılarının kâğıt kalem oyunlarının konu olarak fazla olmasından dolayı öğrencilerin sıkıldıklarını diğer katılımcıların ise programın öğrenci ihtiyaçlarını karşıladığını düşündükleri sonucuna ulaşılmıştır.

Seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmen görüşleri, akıl ve zekâ oyunlarına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri, problem çözme becerileri, dikkat ve görsel algı düzeyleri, gibi etmenler üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. İlgili literatür incelendiğinde öğretmen görüşlerine dayalı olarak akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemeye yönelik herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu sebeple bu çalışmanın önemli ve özgün olduğu düşünülmekte ve alana katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizine yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul düzeyinde kullanımına yönelik öğretmen değerlendirmelerini amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim (fenomoloji) deseni kullanılmıştır. Olgubilim deseni fark ettiğimiz, fakat derin ve detaylı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır (Özet, 2014). Fenomenolojik yaklaşımda derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunmak istenen olgulara odaklanılır. Fenomenolojik araştırmalarda veri kaynakları araştırmanın odaklandığı olguyu yaşayan ve bu olguyu dışa vurabilecek ya da yansıtabilecek bireyler veya gruplardır. Fenomenolojik çalışmalarda başlıca veri toplama aracı görüşmedir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Van Mannen (2016), de olgu bilim çalışmalarında bireylerin deneyimlerinin çalışmanın hem başlangıç hem de bitiş noktası olduğunu belirtmiştir. Bu çalışmada akıl ve zekâ oyunları olgusu çalışmanın başlangıç noktası olarak ele alınmıştır. Bu olgudan doğrudan etkilenen ve olguyu etkileyen öğretmenlerin deneyimleri ve duyguları derinlemesine betimlenmeye çalışılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim öğretim yılında Balıkesir ilinde görev yapan 16 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin seçiminde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Çalışmada öğretmenlerin sınıflarında en az 1 yıl akıl ve zekâ oyunlarını oynatmış olmaları, akıl ve zekâ oyunlarına yönelik eğitim almaları ölçütleri aranmıştır. Bununla birlikte araştırma ölçütlerini sağlayan kişiler, gönüllülük esasına dayalı olarak çalışmaya dâhil edilmiştir.

Bu doğrultuda her sınıf düzeyinde (1., 2., 3. ve 4. sınıf) 4 öğretmen olmak üzere toplam 16 öğretmen araştırmanın çalışma grubuna dahil edilmiştir. Çalışma grubuna ilişkin detaylı bilgiler ise Tablo 1’ de sunulmuştur.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğretmenlere İlişkin Demografik Bilgiler

Katılımcı /Kod	Cinsiyet	Yaş	Mesleki Kıdem	Okuttuğu Sınıf Düzeyi	Sınıf Mevcudu
1/(Ö1)	Kadın	47	21 yıl	1.sınıf	22
2/(Ö2)	Erkek	30	7 yıl	1.sınıf	16
3/(Ö3)	Kadın	28	7 yıl	1.sınıf	16
4/(Ö4)	Kadın	37	15 yıl	1.sınıf	15
5/(Ö5)	Kadın	36	15 yıl	2.sınıf	13
6/(Ö6)	Kadın	31	9 yıl	2.sınıf	15
7/(Ö7)	Kadın	39	18 yıl	2.sınıf	10
8/(Ö8)	Kadın	50	30 yıl	2.sınıf	12
9/(Ö9)	Erkek	40	16 yıl	3.sınıf	33
10/(Ö10)	Kadın	39	15 yıl	3.sınıf	17
11/(11Ö)	Kadın	53	21 yıl	3.sınıf	17
12/(Ö12)	Kadın	49	25 yıl	3.sınıf	18
13/(Ö13)	Kadın	47	23 yıl	4.sınıf	26
14/(Ö14)	Kadın	37	15 yıl	4.sınıf	10
15/(Ö15)	Kadın	36	14 yıl	4.sınıf	22
16/(Ö16)	Kadın	37	12 yıl	4.sınıf	11

Öğretmenlere ilişkin demografik değişkenler incelendiğinde; öğretmenlerin 2’ sinin (% 12,5) erkek, 14’ ünün (% 87,5) kadın olduğu, öğretmenlerin yaşlarının 28 ile 53 yaş arasında olduğu, öğretmenlerin mesleki kıdemlerinin 7 ile 30 yıl arasında olduğu; öğretmenlerin görev yaptıkları sınıfların sınıf mevcutlarının 10 ile 33 arasında olduğu görülmektedir. Çalışmada ayrıca katılımcılar, Milli Eğitim

Bakanlığı' na bağı kurumlardan ya da başka kurumlardan akıl ve zekâ oyunlarına yönelik eğitime katılmışlardır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Nitel araştırmalarda görüşmeler diğeri veri toplama teknikleri ile birlikte kullanılacağı gibi tek başına temel veri toplama tekniğı olarak da kullanılabilir (Bogdan ve Biklen, 1992; Hatch, 2002). Bu çalışmanın da temel veri toplama aracı, bu olguyu doğrudan yaşayan kişilerle yüz yüze yapılan görüşmeler olarak belirlenmiştir. Rubin ve Rubin (2005), derinlemesine görüşmelerin öğrenmek istenen şeyin basit ve açık bir şekilde cevaplanmadığı, bireylerin deneyimlerine, bireylerle sorulan sorulara verilen cevaplara ihtiyaç duyulan durumlarda kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Araştırma sürecinde katılımcılarla yapılan yüz yüze görüşmelerde araştırmacı tarafından ilgili literatür taranarak geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Soruların belirlenmesi sürecinde hazırlanan 14 adet soru alan uzmanlarına gönderilmiştir. Geri bildirimler sonucunda bazı sorular çıkarılmış bazı sorular da düzenlenmiş ve formun son şeklinde 7 adet soru yer almıştır.

Görüşme öncesinde katılımcılar araştırmanın amacından haberdar edilmiş ve kişisel bilgilerinin üçüncü kişilerle paylaşılmayacağı bildirilmiştir. Görüşmeler esnasında öğretmenlerden izin alınarak ses kayıt cihazı kullanılmıştır. Öğretmenlerle gerçekleştirilen her bir görüşme ortalama 30-35 dakika arasında sürmüştür.

3.4. Verilerin Analizi

Akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul öğrencileri üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesini amaçlayan bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşmelerin analiz edilmesinde ana tema ve sorunların tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu sebeple öncelikle öğretmenlerle yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı aracılığı ile kaydedilmiştir. Görüşme sırasında yazıya dökülen katılımcı görüşleri bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Her bir soru için ayrı bir dosya açılmış ve ilkokul öğretmenlerinin cevapları defalarca okunup kodlama yapılmıştır. Çalışmada

ayrıca ilgili veriler tekrar alan uzmanları tarafından incelenmiş ve kontrol edilmiştir. Elde edilen veriler neticesinde ana tema, sorunlar ve örüntüler belirlenmiştir. Belirlenen tema ve örüntüler neticesinde kategori ve ana temalara ulaşılmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Araştırmada öğretmenlerin ifadelerinden alıntılar yapılmış ve yapılan alıntılar Öğretmen 1 = Ö1 biçiminde isimlendirilmiştir.

3.5. Geçerlik ve Güvenilirlik

Araştırmanın inandırıcılığın artırılması amacıyla yarı-yapılandırılmış görüşme formu geliştirilirken ilgili alan yazın taranarak konu ile ilgili kavramsal bir çerçeve oluşturulmuştur. Verilerin analiz ve yorumlanmasında «araştırmacı çeşitlemesi» ile araştırmanın inandırıcılığı artırılma yoluna gidilmiş ve kodlayıcılar arası uyum yüzdesi .93 olarak belirlenmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar ve ulaşılan kodlar birbiriyle sürekli olarak karşılaştırılmış, yorumlanmış ve kavramsallaştırılmıştır. Bu doğrultuda araştırmaya katılanların bile açık bir biçimde farkında olmadıkları bazı örüntüleri ortaya çıkarmaya çalışılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu şekilde derin odaklı veriler elde etmenin araştırmanın güvenilirliğine katkı sağladığı düşünülmektedir. Araştırma bulgularının güvenilirliğini ve geçerliğini artırmak amacıyla öğretmen görüşlerinden sıkça alıntılar yapılmış, çalışma grubu seçimi ve veri toplama araçlarının geliştirilmesi ayrıntılı olarak betimlenmiştir.

4. BULGULAR ve YORUM

Bu bölümde araştırmacı tarafından geliştirilen görüşme formuna verilen cevaplar, araştırmacının amacı ve alt problemleri doğrultusunda analiz edilmiş ve yorumlanmıştır.

4.1. Öğretmenlerin sınıflarında oynattıkları akıl ve zekâ oyun kategorileri

Araştırmada ilk olarak çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin hangi kategoriye yönelik akıl ve zekâ oyunları oynattıklarına ilişkin görüşler Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2. Sınıf Düzeylerine Göre Oynanan Oyun Kategorileri ve Oyunlar

Sınıf Düzeyi	Kategori	Oyunlar	<i>f</i>
1. Sınıf	<i>Sözel Oyunlar</i>	hikâye küpleri, tik tak boom	2
	<i>Strateji Oyunları</i>	hedef 5, koridor, mangala, parsel, piramit, reversi, satranç	7
	<i>Geometrik-Mekanik Oyunlar</i>	equilibrio, jenga, qbitz, pratik bardaklar	5
	<i>Hafıza Oyunları</i>	dedektif	1
	<i>Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları</i>	-	-
2. Sınıf	<i>Sözel Oyunlar</i>	hikâye küpleri	1
	<i>Strateji Oyunları</i>	hedef 5, mangala, pentago, skippity, son taş	5
	<i>Geometrik-Mekanik Oyunlar</i>	equilibrio, qbitz, pratik bardaklar, rondo vario	5
	<i>Hafıza Oyunları</i>	dedektif, look look, patch patch, lagoon	4
	<i>Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları</i>	-	-

	<i>Sözel Oyunlar</i>	-	-
	<i>Strateji Oyunları</i>	abalone, apartman sudoku, hedef 5, koridor, mangala, reversi, surakarta, satranç, skippity, 3 taş, 9 taş	12
3. Sınıf	<i>Geometrik-Mekanik Oyunlar</i>	match madness, pratik bardaklar, qbitz	3
	<i>Hafıza Oyunları</i>	double, look look	2
	<i>Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları</i>	-	-
	<i>Sözel Oyunlar</i>	-	-
	<i>Strateji Oyunları</i>	Abalone, dizios, dümen, gobblet, hedef 5, koridor, mangala, parsel, pentago, piramit, reversi, set, skippity, surakarta, trafik, qwirkle, 9 taş	17
4. Sınıf	<i>Geometrik-Mekanik Oyunlar</i>	jenga, katamino, mimari bloklar, pratik bardaklar, tangram, qbitz	6
	<i>Hafıza Oyunları</i>	brainbox, dedektif, look look, patch patch	4
	<i>Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları</i>	numbers	1

Öğretmenlerin hangi kategoriye yönelik akıl ve zekâ oyunları oynattıklarına yönelik görüşler incelendiğinde 1. sınıf öğretmenlerinin strateji ve geometrik-mekanik oyunları daha çok oynattıkları; 2. sınıf öğretmenlerinin strateji, geometrik-mekanik ve hafıza oyunlarını daha çok yer verdikleri; 3. sınıf öğretmenlerinin strateji oyunlarını daha çok kullandıkları ve 4. sınıf öğretmenlerinin de derslerde strateji oyunlarını daha çok oynattıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Sınıf düzeyi ilerledikçe strateji içeren oyunların sınıf içinde daha çok oynandığı anlaşılmaktadır. Bunun yanı sıra akıl yürütme ve işlem oyunlarının çok az tercih edildiği belirlenmiştir.

4.2. Akıl ve Zekâ oyunlarının oynanma zaman aralığı

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını hangi zaman aralıklarında oynattıklarına ilişkin görüşler Tablo 3' de sunulmuştur.

Tablo 3. Sınıf Düzeylerine Göre Akıl ve Zekâ Oyunlarının Oynatıldığı Zaman Aralıkları

Sınıf Düzeyi	Oyun oynatılan zaman aralığı	<i>f</i>
1. Sınıf	Öğleden sonraki derslerde	2
	Serbest etkinlik dersinde	2
	Çocuklar sıkıldığı zaman	2
	Etkinlikleri çabuk bitirenlere	1
	Uyum etkinlikleri saatinde	1
2.Sınıf	Öğleden sonraki derslerde	3
	Uygunsuz hava şartları olduğu zamanlarda	2
	Öğle aralarında	1
	Teneffüs aralarında	1
	Serbest etkinlik dersinde	1
	Oyun ve fiziki etkinlik dersinde	1
3. Sınıf	Serbest etkinlik dersinde	3
	Çocuklar sıkıldığı zaman	2
	Oyun ve fiziki etkinlik dersinde	2
	Çocukların istediği zamanlarda	1
	Çocuklar dersini güzel yaptığı zaman	1
	Bahçeye çıkamadığımız zamanlarda	1
	Son derslerde	1
4. Sınıf	Uygunsuz hava şartları olduğu zamanlarda	3
	Öğle aralarında	2
	Son derslerde	2
	Ders konuları bittikten sonra	1
	Çocukların istediği zamanlarda	1
	Teneffüslerde	1
	Serbest etkinlik dersinde	1

Öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını dersin kazanımları ile etkinlikleri birarada kullanmak yerine bağımsız ders saatlerinde oynattıkları görülmektedir. Özellikle serbest etkinlik dersleri, öğleden sonraki dersler, öğle aralarının tercih edildiği anlaşılmaktadır. Bunun nedenlerinden birisinin öğretmenlerin müfredatı yetiştirme kaygısından kaynaklandığı söylenilebilir. Akıl ve zekâ oyunlarının hangi

zaman aralıklarında oynatıldığına ilişkin öğretmen görüşleri incelendiğinde; 1. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını çocukların sıkıldığı zamanlarda serbest etkinlikler dersinde ve öğleden sonraki derslerde oynattıkları; 2. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını öğleden sonraki derslerde ve öğle aralarında oynattıkları; 3. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını serbest etkinlikler dersinde, çocukların sıkıldığı zamanlarda ve oyun ve fiziki etkinlik dersinde oynattıkları ve 4. sınıf öğretmenlerinin de akıl ve zekâ oyunlarını uygunsuz hava şartları olduğu zamanlarda, öğle aralarında ve son derslerde oynattıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö2 ...sırasında etkinliğini çabuk bitirenlere de arkada bir sıra yaptım erken bitirenler de gidip orda oynuyorlar. (1. sınıf / Etkinlikleri çabuk bitirenlere)

Ö3 ...ama genel olarak sorarsanız genelde öğleden sonraki derslerde oynatmaya dikkat ettim. Öğle aralarında hazırlık yapıyorlardı, daha kolay oluyordu. (1. sınıf / Öğleden sonraki derslerde)

Ö6 ...bahçeye çıkamadığımız zamanlarda havanın kötü olduğu zamanlarda sınıfımızda oyun oynuyorduk. (2. sınıf / Uygunsuz hava şartları olduğu zamanlarda)

Ö12 ...akıl ve zekâ oyunlarını serbest etkinlikler derslerine genelde oynadık. (3. sınıf / Serbest etkinlik dersinde)

Ö10 ...derslerin durumuna göre sıkıldığımız zamanlar da, sınıfın havasını değiştirmek için oynuyoruz. (3. sınıf / Çocuklar sıkıldığı zaman)

Ö13 ...akıl ve zekâ oyunlarını genelde son derslerde oynadık. (4. sınıf / Son derslerde)

4.3. Öğretmenlerin dersler ile akıl ve zekâ oyunlarını ilişkilendirmesi

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını derslerle ilişkilendirip ilişkilendirmediklerine yönelik görüşler Tablo 4' de sunulmuştur.

Tablo 4. Akıl ve Zekâ Oyunlarını Derslerle İlişkilendirmelerine Yönelik Görüşler

Sınıf Düzeyi	Ders	Konu	<i>f</i>	
1. Sınıf	Matematik	Ritmik sayma	3	
		Birim küp	1	
		Boyut algılama	1	
		Şekil oluşturma	1	
		Eşleştirme	1	
			Simetri	1
	Türkçe	Hikâye oluşturma	1	
		Dikte süreci	1	
		Eş ya da zıt anlamlı kelimeler	1	
	Görsel Sanatlar	Renkler	2	
2. sınıf	Matematik	Geometrik cisimler	3	
		Birim küp	1	
		Dört işlem	1	
	Türkçe	Hikâye oluşturma	1	
	Görsel Sanatlar	Üç boyutlu çizim	1	
3. sınıf	Matematik	Geometrik cisimler	2	
		Eşleştirme	1	
		Birim küp	1	
		Birlik ve onluk	1	
4. sınıf	Matematik	Geometrik cisimler	3	
		Dört işlem	2	
		Simetri	1	
		Birlik ve onluk	1	
		Birim küp	1	
Problem çözme	1			

Öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını derslerle ilişkilendirmelerine yönelik görüşler incelendiğinde; öğretmenlerin matematik dersleri ile akıl-zekâ oyunlarını daha sık ilişkilendirdikleri anlaşılmaktadır. Bununla birlikte 1. ve 2. sınıf düzeyinde akıl ve zekâ oyunlarını Türkçe dersleri ile de ilişkilendirerek verme eğiliminde oldukları belirlenmiştir. 1. sınıf ve 2. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını

Matematik, Türkçe ve Görsel Sanatlar derslerinde kullanarak ilişkilendirdikleri; 3. ve 4. sınıf öğretmenlerinin de akıl ve zekâ oyunlarını sadece Matematik dersinde kullanarak ilişkilendirdikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö1 ...*matematik dersinde ritmik saymada ikişer ikişer saymada tik tak bomm oyunu kullandım.* (1. Sınıf-Matematik / Ritmik sayma)

Ö3 ...*özellikle Rory' nin Hikaye Küplerini Türkçe dersinde hikaye oluşturma için kullandım.* (1. sınıf-Türkçe / Hikâye oluşturma)

Ö5 ...*akıl ve zekâ oyunları ile geometrik cisimler konusunda rondovario oyunu kullandık.* (2. sınıf- Matematik / Geometrik cisimler)

Ö8 ...*görsel sanatlarda denge oyunu ile bir şey yapıyorum hadi bunu resme dökün diyorum. Bir şey koyup üç boyutlu olarak çizmelerini sağladım.* (2. sınıf- Görsel sanatlar / Üç boyutlu çizim)

Ö9 ...*equilibrio oyunundaki materyalleri geometrik cisimleri anlatırken kullandık silindir gibi.* (3. sınıf- Matematik / Geometrik cisimler)

Ö15 ...*matematik dersinde çarpma problem çözmede mangalayı kullandık. Üzerindeki rakamlardan look look' u matematik dersinde kullandık. Toplamada yer değiştirme işleminde çarpmada yer değiştirme işleminde kullandık.* (4. sınıf- Matematik / Dört işlem)

4.4. Öğretmenlerin sınıflarında dijital oyunlara yer verme durumları

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin derslerinde dijital oyunlar oynatıp oynatmadıklarına ilişkin görüşler Tablo 5' de sunulmuştur.

Tablo 5. Dijital Oyunlar Oynatıp Oynatmadıklarına İlişkin Görüşler

Sınıf Düzeyi	Dijital Oyun Oynatıyorun	Oyunlar	f
1. Sınıf	Evet	mental up, scratch, hafıza oyunları, eba, görsel oyunlar, hafıza oyunları	3
	Hayır		1
2. Sınıf	Evet	matematik oyunları, kelime oyunları	3
	Hayır		1
3. Sınıf	Evet	morpa kampüs, okulistik	3
	Hayır		1
4. Sınıf	Evet	eba	1
	Hayır		3

Öğretmenlerin derslerinde dijital oyunlardan yararlanıp yararlanmadığına ilişkin görüşler incelendiğinde; 1. sınıf, 2. sınıf ve 3. sınıf öğretmenlerinin dijital oyunları daha çok oynattıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Bununla birlikte 1. sınıf öğretmenlerinin diğer sınıf düzeylerine oranla daha farklı dijital platformlardan ve oyunlardan yararlandıkları tespit edilmiştir. İlkokul 4. sınıfta dijital oyunların en az kullanıldığı belirlenmiştir.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö3 *...Mental Up' tan yararlandık. Kodlamaya yönelik scratch (kodlama)oyunu oynadık ama çok fazla dijital oyun oynamalarını istemedim. Zaten evde yeterince oynuyorlar. (1. sınıf- Dijital oyunlar)*

Ö6 *...dijital oyun olarak sınıfımızda kelime oyunları sayısal oyunlar oynattık. (2. sınıf- Dijital oyunlar)*

Ö9 *...Morpa kampüs' te zekâ oyunları vardı. Arada onları açıp oynattıyorduk. Çocukların da hoşuna gidiyordu. (3. sınıf- Dijital oyunlar)*

Ö11 ...*dijital oyun sınıfta oynatmıyorum. Tahtayı açıp oynatmıyorum.* (3. sınıf- Dijital oyun oynatmama)

Ö14 ...*Dijital oyun ne oynatırım ne de tavsiye ederim. Çocukların ailelerine vakit geçirsinler, ekrandan uzak kalsınlar istiyorum ben. Dijital oyun oynatmıyorum.* (4. sınıf- Dijital oyun oynatmama)

Ö16 ...*dijital oyun olarak eba' da olan oyunlar dışında oyun oynatmadım.* (4. sınıf- Dijital oyun oyunları)

4.5. Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın bilişsel becerilere katkısı

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin bilişsel becerilerine katkısı olup olmadığına ilişkin görüşler Tablo 6' da sunulmuştur.

Tablo 6. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Bilişsel Becerilerine Katkısına Yönelik Görüşler

Sınıf Düzeyi	Bilişsel beceri	f
1. sınıf	Dikkat	2
	Akıl yürütme	2
	Görsel algı	1
	Akılda tutma	1
	Düşünme becerileri	1
	Yaratıcılık	1
	Odaklanma	1
	Problem çözme becerisi	1
2. sınıf	Dikkat	2
	Karar verme	1
	Problem çözme becerisi	1
	Görsel algı	1
3. sınıf	Dikkat	4
	Odaklanma	3
	Karar verme	3

	Düşünme becerileri	3
	Problem çözme becerisi	2
	Akıl yürütme	2
	Problem çözme becerisi	3
	Dikkat	2
4. sınıf	Görsel algı	1
	Hızlı karar verme	1
	Odaklanma	1
	Düşünme becerileri	1
	Yorumlama becerisi	1
	Eleştirel düşünme	1

Bilişsel becerilere ilişkin öğretmen görüşleri incelendiğinde tüm sınıf düzeyinde öğretmenler dikkat gelişimini desteklemede akıl ve zekâ oyunlarının önemli katkısı olduğunu ifade etmişlerdir. Sınıf düzeyi ilerledikçe problem çözme becerilerinin geliştiği anlaşılmaktadır. 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok dikkat ve akıl yürütme; 2. Sınıf ve 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok dikkat ve 4. sınıf öğretmenleri de akıl ve zekâ oyunlarının en çok problem çözme becerileri üzerinde katkıları olduğu sonuçlarına ulaşmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö2 ...kendileri nasıl çözebiliriz diye konuşmaya başladılar. Akıl yürütmeye başladılar. (1. sınıf / Akıl yürütme)

Ö8 ...bir şey dikkatlerini vermekte zorlanıyorlardı yaşları da küçük olduğu için oyunlar sayesinde dikkatlerinin arttığını gördüm. (2. sınıf / Dikkat)

Ö11 ...bilişsel açıdan faydası olduğunu düşünüyorum. Odaklanmada faydası olduğunu gördüm. (3. sınıf / Odaklanma)

Ö14 ...sürekli beyin çalışıyor yani faydasını gördüm. Problem çözmeleri hızlandı. (4. sınıf / Problem çözme becerisi)

4.6. Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın duyuşsal becerilere katkısı

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin duyuşsal becerileri üzerinde katkısı olup olmadığına ilişkin görüşler Tablo 7, Tablo 8, Tablo 9 ve Tablo 10’ da sunulmuştur.

Tablo 7. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerilerine Katkısına Yönelik Görüşler (1. Sınıf)

Tema	Kategori	Kod	f
Duyuşsal beceri	Bireysel	Sorumluluk	2
		Özgüven	2
		Motivasyon	2
		Kurallara uyma	1
		Yenilgiyi kabullenme	1
		Kıskançlığın azalması	1
	Toplumsal	Paylaşma	3
		İşbirliği	3
		Yardımlaşma	2
		Sosyalleşme	2
		Grup bilinci	1
		İletişim	1

Akıl ve zekâ oyunlarının duyuşsal beceriler üzerindeki katkısına yönelik öğretmen görüşleri “bireysel” ve “toplumsal” kategorileri adı altında düzenlenmiştir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok sorumluluk, özgüven gelişimi ve motivasyon sürecinde katkısı olduğu; Toplumsal kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde de akıl ve zekâ oyunlarının en çok paylaşma ve iş birliği sağlamada katkıları olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö1 ...örneğin çocuklar oyunları kurarken 2 kişiye siz bu oyunlardan sorumlusunuz dedim. Sorumluluk alma becerileri gelişti. (Bireysel / Sorumluluk)

Ö3 ...özgüven yok içe kapanık böyle öğrencilerde var. Böyle içine kapanık bir öğrencim vardı. Çok kalem tutamaz ve yere düşürürdü ama equilibrio oyununda kendini buldu. (Bireysel / Özgüven gelişimi)

Ö2 ...tenfüste oynadıkları için bitmesini istemiyorlar. Paylaşma anlamında etkisi oldu. (Toplumsal / Paylaşma)

Ö4 ...işbirliği gelişti. Seçtiğim öğrenciler kendi arasında işbirliği yapıyorlardı. (Toplumsal / İşbirliği)

Tablo 8. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerilerine Katkıları Olup Olmadığına Yönelik Görüşler (2. Sınıf)

Tema	Kategori	Kod	f
Duyuşsal Beceri	Bireysel	Özgüven	2
		Motivasyon	1
		Yeteneklerini geliştirme	1
		Kendini ifade edebilme	1
		Başarma duygusu	1
		Zamanı etkili kullanma	1
		Sorumluluk	1
	Toplumsal	Yardımlaşma	4
		İletişim	3
		Sosyalleşme	2
		İşbirliği	2
		Paylaşma	1
		Grup bilinci	1

Akıl ve zekâ oyunlarının duyuşsal beceriler üzerindeki katkısına yönelik öğretmen görüşleri “bireysel” ve “toplumsal” kategorileri adı altında düzenlenmiştir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok özgüven gelişiminde katkısı olduğu; Toplumsal kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde de akıl ve zekâ oyunlarının en çok yardımlaşmada katkısı olduğu sonuçlarına ulaşmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö7 ...oyundaki başarılarına aferin deyip destek verince çocukların dersteki oturuşları bile değişti daha özgüven geldi. (Bireysel / Özgüven)

Ö5 ...ayrıca öğrencileri tanımamızı sağladı. Öğrencilerin kendini ifade etmeleri için, benim öğrencileri tanımamı sağladı. (Bireysel / Kendini ifade etme)

Ö6 ...oyunları yapamadıklarında yanındaki arkadaşından yardım alıyor yardımlaşmayı öğreniyorlar. (Toplumsal / Yardımlaşma)

Ö8 ...köyden gelen taşınmalı 2 öğrenci var. Ben bu çocukları oyunları oynatmaya başladım. Bu çocuklara sonradan gelen çocukların da oyunla sosyalleşmesini sağladık. (Toplumsal / Sosyalleşme)

Tablo 9. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerilerine Katkısının Olup Olmadığına Yönelik Görüşler (3. Sınıf)

Tema	Kategori	Kod	f
Duyuşsal beceri	Bireysel	Kurallara uyma	3
		Sabırlı olma	2
		Sorumluluk	2
		Yenilgiyi kabullenme	1
		Çaba gösterme	1
		Otokontrol becerisi	1
		Özgüven	1
		Başarma duygusu	1
		Kendini ifade edebilme	1
	Zamanı etkili kullanma	1	
	Toplumsal	Paylaşma	3
		İşbirliği	2
		Grup bilinci	1

Akıl ve zekâ oyunlarının duyuşsal beceriler üzerindeki katkısına yönelik öğretmen görüşleri “bireysel” ve “grup” kategorileri adı altında düzenlenmiştir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok kurallara uyma, sabırlı olma ve sorumluluk kazanmada

katkısı olduđu; Toplumsal kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde de akıl ve zekâ oyunlarının en çok paylaşma etmeni üzerinde katkısı olduđu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö11 *...farklı davranalım diye çocuklara sabırlı olmayı da öğretiyor bu oyunlar. Bu oyunlar hayatla da iç içe aslında. Çocuk sabırsızsa onu da görüyoruz.* (Bireysel / Sabırlı olma)

Ö9 *...ayrıca arkadaşların hakkını yemeden kurallara uyarak oynayabilme gibi davranışlar ediniyorlar.* (Bireysel / Kurallara uyma)

Ö10 *...sıra beklemeyi öğrendiler. Başta zorlanıyorlardı. Birbirlerini beklemiyorlardı. Daha sonra sıra beklemeyi öğrendiler. Bu konuda faydasını gördük.* (Toplumsal / Sıra bekleme)

Ö12 *...çocukların daha olumlu yönde gelişti. Çocukların işbirliği yeteneklerini geliştirdi.* (Toplumsal / İşbirliği)

Tablo 10. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Duyuşsal Becerilerine Katkısının Olup Olmadığına Yönelik Görüşler (4. Sınıf)

Tema	Kategori	Kod	f
Duyuşsal beceri	Bireysel	Sorumluluk	4
		Özgüven	3
		Yenilgiyi kabullenme	2
		Motivasyon	1
		Kendini ifade edebilme	1
		Sabırlı olma	1
		Kurallara uyma	1
	Toplumsal	Yardımlaşma	4
		İşbirliği	2
		İletişim	2
		Sosyalleşme	2
		Saygılı olma	2
		Paylaşma	1

Akıl ve zekâ oyunlarının duyuşsal beceriler üzerindeki katkısına yönelik öğretmen görüşleri “bireysel” ve “grup” kategorileri adı altında düzenlenmiştir. Bireysel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde 4. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok sorumluluk kazanmada katkısı olduğu; Toplumsal kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde de akıl ve zekâ oyunlarının en çok yardımlaşma etmeni üzerinde önemli katkısı olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö16 ...ve sonuca ulaşmak için sorumluluk alıyorlar. Sorumluluk alma becerilerini geliştiriyor. (Bireysel / Sorumluluk)

Ö14 ...İlk zamanlar çocukların aralarında biraz çatışma çıkıyordu ama sonra bunun bir oyun olduğunu zamanla öğreniyorlar. Kaybettiklerinde de eğlenme amaçlı olduklarını öğreniyorlar. (Bireysel / Yenilgiyi kabullenme)

Ö12 ...birbirleriyle yardımlaşmayı biliyorlardı ama mesela mimari blokları yaparken arkadaşlarına stratejik şöyle yaparsan böyle olur gibi paylaşımlar yapmaya başladılar. Birbirlerine taktik verdiler. (Toplumsal / Yardımlaşma)

Ö13 ...bir nebze karşılıklı iletişim halinde olabilecekleri, sohbet edebilecekleri bir şeyler yapmak istedim. Oyunların da en büyük faydası gerçek iletişim kurabilmede oldu. (Toplumsal / İletişim)

4.7. Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın psiko-motor becerilere katkısı

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin psiko-motor becerilerine katkısının olup olmadığına ilişkin görüşler Tablo 11’ de sunulmuştur.

Tablo 11. Akıl ve Zekâ Oyunları Oynatmanın Öğrencilerin Psiko-Motor Becerilerine Katkısının Olup Olmadığına Yönelik Görüşler

Sınıf Düzeyi	Psiko-motor beceri	f
1. sınıf	İnce motor becerileri	4
	El göz koordinasyonu	1
	İnce motor becerileri	5

2. sınıf	Denge	3
	El göz koordinasyonu	1
3. sınıf	İnce motor becerileri	4
	Hızlı hareket edebilme	1
	Denge	1
	El göz koordinasyonu	1
4. sınıf	El göz koordinasyonu	4
	Denge	2
	İnce motor becerileri	2
	Hızlı hareket edebilme	1

Akıl ve zekâ oyunlarının psiko-motor beceriler üzerindeki katkısına yönelik öğretmen görüşleri incelendiğinde; 1.sınıf, 2. sınıf ve 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok ince motor becerileri üzerinde; 4. sınıf öğretmenleri de akıl ve zekâ oyunlarının en çok el göz koordinasyonu sağlaması üzerinde önemli katkıları olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö4 ...zekâ oyunlarından mangalanın taşlarını tutma taşıma hedef 5'te taşı alıp doğru hazneye atma bunlar çocukların ince motor becerilerini geliştirdiğini düşünüyorum. (1. sınıf / İnce motor becerileri)

Ö8 ...denge oyunu çok kullanıyoruz. Dengede kurma oyunlarının çok faydası oluyor. (2. sınıf / Denge)

Ö11 ...hızlı hareket etme gibi becerilerde faydaları olduğunu düşünüyorum. (3. sınıf / Hızlı hareket edebilme)

Ö14 ...el-göz koordinasyonu sağlamada özellikle mimari blokları çok oynadılar. Özellikle hiperaktif öğrenciler de bu oyunu oynadılar. (4. sınıf / El göz koordinasyonu)

5. SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma bulgularına dayanılarak elde edilen sonuçlar ile sonuçlara bağlı olarak ortaya konulan önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

5.1.1. Öğretmenlerin sınıflarında oynattıkları akıl ve zekâ oyun kategorileri

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 1. sınıf öğretmenleri sınıflarında en çok strateji oyunlarını, bu oyunlardan sonra da geometrik-mekanik oyunları oynatmışlardır. 1. sınıf düzeyinde öğretmenler sınıflarında sözel oyunları ve hafıza oyunlarını çok az oynattıklarını; akıl yürütme ve işlem oyunlarını ise hiç oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Elde edilen sonuçlar 2. sınıf öğretmenleri açısından değerlendirildiğinde öğretmenler sınıflarında çoğunlukla strateji oyunları, geometrik-mekanik oyunlar ve hafıza oyunları oynatmışlardır. 2. sınıf düzeyinde öğretmenler sınıflarında sözel oyunları çok az; akıl yürütme ve işlem oyunlarını hiç oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Elde edilen sonuçlar 3. sınıf öğretmenleri açısından değerlendirildiğinde öğretmenler sınıflarında en çok strateji oyunlarını oynattıklarını bu oyunlardan sonra öğretmenler geometrik-mekanik oyunlar ve hafıza oyunlarını oynatmışlardır. 3. sınıf düzeyinde öğretmenler sınıflarında sözel oyunları ve akıl yürütme ve işlem oyunlarını hiç oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Elde edilen sonuçlar 4. sınıf öğretmenleri açısından değerlendirildiğinde öğretmenler sınıflarında en çok strateji oyunlarını oynattıklarını bu oyunlardan sonra öğretmenler geometrik-mekanik oyunlar ve hafıza oyunlarını oynatmışlardır. 4. sınıf düzeyinde sınıflarında akıl yürütme ve işlem oyunlarını çok az; sözel oyunları ise hiç oynamadıklarını belirtmişlerdir.

Bu sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde; her sınıf düzeyinde en çok oynanılan kategorinin strateji oyunu olduğu; ayrıca geometrik-mekanik oyunların strateji oyunlarından sonra her sınıf düzeyinde en çok oynatılan oyun oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır. Çalışmada elde edilen diğer önemli sonuçlar da akıl yürütme ve işlem oyunlarının neredeyse hiçbir sınıf düzeyinde; sözel oyunların ise 1. ve 2. sınıf düzeylerinde oynatılmasına rağmen 3. ve 4. sınıf düzeylerinde hiç oynatılmamasıdır. Dünyanın birçok yerinde erken yaşlar için hazırlanan eğitim programlarında oyuna yer verilmiştir. Gelişim açısından çok fazla önemli olan oyun çocukların dil gelişimi açısından da hem küçük yaşlardaki gelişimlerini hem de ileriki yaşlardaki akademik becerilerini olumlu yönde etkilemektedir. Çocukların oyunları ve dil gelişimleri incelendiğinde önemli etkileşimler görülmektedir. Oyun oynarken yoğun bir şekilde sosyal etkileşime maruz kalan çocuk, arkadaşlarını takip ederek ya da akranlarıyla karşılıklı iletişim kurarak kullandığı kelime sayısını ve kurduğu cümle çeşitliliğini farkında olmadan arttırmış olur (Katrancı ve Gülhan, 2018). Oyun çocuklar için dil becerilerinin gelişimi açısından zengin etkileşim ortamları sağlar. Çocuklar oyunlar sayesinde sözcük dağarcığını geliştirirler ve sembolik dili kullanmaya başlarlar (Tuğrul, 2019). Doğanay' a (1998) göre de dil gelişiminde oyunun önemli bir etkisi bulunmaktadır. Oyun çocuğun sözcüklerin sayısının artmasına katkı sağlar, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazandırır, soru sormayı öğretir, yeni bilgiler edinmelerini sağlar, nesnelere araç gereçleri tanımalarını sağlar, işlevleri kavramayı ve onları kullanmayı öğrenmelerini sağlar. Oyunun bu önemli gücü düşünüldüğünde ilkokulun ilerleyen yıllarında öğrencilerin dil becerisi gerektiren oyunlardan kaçınmaları oldukça önemli bir bulgudur. Çocukların kendilerini ifade etmeleri ve dil becerilerini geliştirmeleri sürecinde akıl ve zekâ oyunlarının etkili olacağı düşünülmektedir.

5.1.2. Akıl ve Zekâ oyunlarının oynanma zaman aralığı

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre her sınıf düzeyinde öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını benzer zaman aralıklarında oynattıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını genellikle serbest etkinlikler ve oyun ve fiziki etkinlikler derslerinde oynattıklarını belirtmişlerdir. Çocukların sıkıldıkları zamanlarda akıl ve zekâ oyunları oynanması yine tercih edilen önemli zamandır.

Ayrıca 2. ve 4. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını uygunsuz hava durumlarında oynatmayı tercih ettikleri; etkinlikleri çabuk bitiren öğrencilere akıl ve zekâ oyunlarını teşvik edici bir etmen olarak oynatmaları da ulaşılan bir diğer önemli sonuçtur. Çocuklar için oyun sadece serbest zamanlarda vakit geçirecekleri bir etkinlik olarak düşünülmemelidir. Çünkü oyun çocukların yaratıcılıklarının ve hayal güçlerinin gelişmesini sağlar ve sosyalleşmelerine yardımcı olur. İnsan yaşamında önemli bir yeri olan oyun çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşır, aynı zamanda çocuğun gelişimini yansıtmaktadır (Pehlivan, 2014). Fromberg oyundaki sembollere, aktif düşünme süreçlerine, gönüllülüğe, eğlenceli olmasına ve kuralları olmasına dikkat çekmiş; Froebel ise oyunu tanımlarken erken çocukluk eğitimi ile ilişkisine dikkat çekmiş ve oyun için harcanan sürenin son derece önemli ve derin bir anlam taşıdığını ve insanın sonraki yaşamının tohumlarının oyun içinde atıldığını belirtmiştir (Tuğrul ve diğerleri, 2014). Bu çalışmada öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını belirli zaman aralıklarında oynattıklarını ve bu süreç içerisinde de öğrencileri daha iyi gözlemlediklerini belirtmişlerdir. Oyunun öğrenme sürecindeki gücü ve etkililiği düşünüldüğünde akıl ve zekâ oyunlarına ayrılan zamanın ilerleyen zamanlarda daha da artacağı düşünülmektedir.

5.1.3. Öğretmenlerin dersler ile akıl ve zekâ oyunlarını ilişkilendirmesi

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik dersinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler Türkçe ve Görsel Sanatlar dersinde de akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler matematik dersinde en çok ritmik sayma konusunda ritmik saymadan sonra da birim küp, boyut algılama, şekil oluşturma, eşleştirme ve simetri konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler; Türkçe dersinde hikâye oluşturma, dikte süreci ve eş ya da zıt anlamlı kelimelerin öğretiminde ve görsel sanatlar dersinde de renklerin öğretiminde akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 2. sınıf öğretmenlerini akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik dersinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler Türkçe ve Görsel Sanatlar dersinde de akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler matematik dersinde en çok geometrik cisimler

konusunda geometrik cisimlerden sonrada birim küp ve dört işlem konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler; Türkçe dersinde hikâye oluşturma ve görsel sanatlar dersinde de üç boyutlu çizimlerde akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarını sadece matematik dersinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler matematik dersinde en çok geometrik cisimler konusunda geometrik cisimlerden sonra da eşleştirme, birim küp ve birlik ve onluk konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 4. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarını sadece matematik dersinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler matematik dersinde en çok geometrik cisimler konusunda geometrik cisimlerden sonra da dört işlem, simetri, birlik ve onluk, birim küp ve problem çözme konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir.

Bu sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik derslerinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Matematik dersinde de akıl ve zekâ oyunlarından çoğunlukla geometrik cisimler konusunda yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Türkçe dersinde ise öğretmenler hikâye oluşturma sürecinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerin 1. ve 2. sınıflarda Türkçe ve görsel sanatlar dersinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıkları; 3. ve 4. sınıflarda ise sadece matematik dersinde akıl ve zekâ oyunlarını kullandıkları sonucu ortaya çıkmıştır. Kendisini ve çevresini oyunla tanımaya başlayan çocuklar, oyun sayesinde farklı kavram ve olayları keşfederek öğrenirler. Oyun çocuklara nesnelere tanıma, isimlendirme, nesnelere işlevlerini kavramayı kazandırırken mantık yürütme, sebep sonuç ilişkisi kurma, seçim yapma, dikkatini toplama, düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analizi yapma, sentez yapma, değerlendirme ve problem çözme gibi zihinsel süreçlerin aktif olarak kullanmalarına imkân sağlar. Ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman, mekân ve soğuk-sıcak gibi kavramların kazanılması, kazanılan farklı deneyimlerin karşılaşılan problemlerin çözümünde kullanılması da oyun sayesinde gerçekleşir (Sağlam, 2016). Nitekim bu çalışmada da öğretmenler öğretim sürecinde çeşitli kavramların ve konuların öğretiminde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıklarını

belirtmişlerdir. Günümüz çocuklarının bilgiyi doğrudan almalarından ziyade bu bilgiyi oyunla edinmeleri süreç içerisinde daha etkili olacaktır.

5.1.4. Öğretmenlerin sınıflarında dijital oyunlara yer verme durumları

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğu sınıflarında dijital oyunlar oynatmaktadırlar. Sınıf düzeyinde değerlendirildiğinde 1., 2. ve 3. sınıf öğretmenlerinin dijital oyunları oynattıkları 4. sınıf öğretmenlerinin ise dijital oyunları pek oynatmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte sınıf düzeyi açısından ele alındığında 1. sınıf öğretmenlerinin daha çeşitli dijital oyun oynattıkları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar sınıf düzeylerinde her ne kadar çeşitlilik gösterse de en çok tercih edilen dijital yazılımın eba olduğu söylenebilir.

Genel tanımıyla “gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış hali” olarak ifade edilen zekâ oyunlarının (MEB, 2013) ister dijital ortamda oynatılsın ister somut olarak oynatılsın zekâ oyunları problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcılık gibi bazı becerilerin gelişimine katkı sağladığı düşünülmektedir (Demirel, 2015; Türkoğlu ve Uslu, 2016). Bottino, Ott, Tavella ve Benigno (2010) ve Bottino, Ott ve Tavella (2013), yaptıkları çalışmalarda dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin akıl yürütme ve problem çözme becerilerini arttırdığı sonuçlarına ulaşmışlardır. Ayrıca araştırmalarında öğrencilerin okul başarıları ile zekâ oyunlarını oynamaları arasında da olumlu yönde bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir.

5.1.5. Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın bilişsel becerilere katkısı

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok dikkat ve akıl yürütme becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bu becerilerle birlikte görsel algı, odaklanma, düşünme becerileri, yaratıcılık ve problem çözme becerilerine de akıl ve zekâ oyunlarının katkı sağladığı görülmektedir. 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok dikkat becerisine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının karar verme, görsel algı ve problem çözme becerilerine de katkı sağladığını belirtmişlerdir. 3. sınıf

öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının çoğunlukla dikkat becerisine katkı sağladığını dikkat becerisiyle birlikte odaklanma, karar verme, düşünme becerileri, problem çözme becerileri ve akıl ve mantık yürütme becerilerine de katkı sağladığını belirtmişlerdir. 4. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının çoğunlukla problem çözme becerisine katkı sağladığını bununla birlikte hızlı karar verme, dikkat, odaklanma, düşünme becerileri, yorumlama becerisi, görsel algı ve eleştirel düşünme becerilerine de katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Bu sonuçlar genel olarak değerlendirildiğinde; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının bilişsel beceriler açısından en çok dikkat becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Russ (2003) kendi geliştirmiş olduğu yaratıcılığı oyununda değerlendirdiği testi ve yine bu alan ile ilgili çalışmaları olan bilim insanlarının oyun ve yaratıcılık ile ilgili çalışmalarında; oyunun ve yaratıcılığın merkezinde farklı düşünceler olduğu, oyunun içgörü yeteneğini ve farklı düşünceleri kolaylaştırdığı tespit edilmiştir. Farklı düşünme ile sıradan davranış ve eğlenme arasında ilişki olduğu, daha yaratıcı çocukların oyun sırasında eğlenen çocuklar olduğu görülmüştür. Ayrıca hayal gücü yüksek çocukların hayal gücü düşük çocuklara göre daha fazla güç ve tehlike gerektiren oyunlar oynadığı ifade edilmiştir (Efe Azkeskin, 2019). Dolayısıyla çocukların eğitim hayatlarının ilk yıllarından itibaren akıl ve zekâ oyunları ile karşılaşmalarının çocukların bilişsel becerilerinin gelişimi üzerinde etkili olacağı düşünülmektedir. Nitekim Akbaş ve Baki (2015), Altun, Hazar ve Hazar (2016), Altun (2017), Marangoz ve Demirtaş (2017), Yağlı (2019) ve Kula (2020) yaptıkları çalışmalarda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin dikkat becerilerini arttırdığına yönelik sonuçlarına ulaşmışlardır.

Çalışmada ayrıca akıl ve zekâ oyunlarının problem çözme becerilerine ve düşünme becerilerine de katkı sağladığı elde edilen bir diğer önemli sonuçtur. Çocuklar oyunlar sayesinde farklı problemlerle karşılaşmaktadır. Problemlerle karşılaşan çocuk, problemi çözmek için uğraşır ve farklı çözüm yolları üretir. Çocuğa bilgi vermenin en doğal yolu oyundur (Kıldan, 2001). Oyun çocukların problem çözme becerilerinin gelişmesini sağlar. Bazı oyunlar zihinsel beceri gerektirir. Bu tür oyunlar sayesinde çocuğun düşünme ve problem çözme gücü de artar (Erduran ve Yılmaz, 2019). Tuğrul' a (2014) göre de çocuklar oyun oynarken kavram bilgilerini deneyimlerle geliştirirler. Oyun sırasında farklı durumlarla karşılaşan çocuklar farklı problem çözme yollarını öğrenirler. Bunun yanında üst düzey düşünme becerilerini

de geliştirme fırsatı bulurlar. Oyun bu zihinsel işlemlerin kullanılmasına imkân sağlar. Yapılan çalışmalar incelendiğinde; Akbaş ve Baki (2015), Demirel (2015), Kurbal (2015), Alkan ve Mertol (2017), Sadıkoğlu (2017) ve Şahin (2019) yaptıkları çalışmalarda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin problem çözme becerilerini; Bottino ve Ott (2006), Akbaş ve Baki (2015), Demirel ve Karakuş Yılmaz (2016), Alkan ve Mertol (2017), Marangoz ve Demirtaş (2017), Sadıkoğlu (2017) ve Kula (2020) yaptıkları çalışmalarda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin düşünme becerilerini arttırdığına yönelik sonuçlara ulaşmışlardır.

Çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının görsel algıya olan etkisine de değinilmiştir. Benzer şekilde Akbaş ve Baki (2015), Altun (2017), Marangoz ve Demirtaş (2017) ve Yağlı (2019) yaptıkları çalışmalarda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin görsel algı becerilerini arttırdığına yönelik sonuca ulaşmıştır.

Çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının bilişsel düzeydeki en az etkilediği etmenlerden biri de yaratıcılığa, akıl yürütmeye ve eleştirel düşünceye katkısıdır. Akbaş ve Baki (2015), Alkan ve Mertol (2017) ve Savaş (2019) yaptıkları çalışmalarda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerini; Bottino ve Ott (2006), Kurbal (2015) ve Alkan ve Mertol (2017) akıl yürütme becerilerini; Akbaş ve Baki (2015) ve Alkan ve Mertol (2017) de yaratıcılık becerilerini arttırdığına yönelik sonuçlarına ulaşmışlardır.

5.1.6. Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın duyuşsal becerilere katkısı

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının hem bireysel hem de toplumsal gereklilikler açısından önemli etkileri olduğunu belirtmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının 1. sınıf öğrencilerinin duyuşsal becerileri açısından bireysel özelliklerden ziyade toplumsal hayata yönelik beceriler üzerinde daha etkili olduklarını belirtmeleri de dikkat çeken en önemli sonuç olarak gösterilebilir. Öğretmenler bireysel olarak en çok sorumluluk, özgüven gelişimi ve motivasyon sürecinde etkili olduklarını belirtmişlerdir. Başarıyı yakalama, kurallara uyma, yenilgiyi kabullenme ve kıskançlığın azalması da akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olarak belirtilmiştir. Toplumsal hayata etki eden duyuşsal beceriler açısından akıl ve zekâ oyunlarının katkıları incelendiğinde; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının en çok paylaşma ve işbirliğinin sağlanmasında

etkili olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler ayrıca yardımlaşma, sosyalleşme, grup bilincinin oluşması ve öğrencilerin iletişim becerilerinin artmasının da akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olarak belirtmişlerdir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının hem bireysel hem de toplumsal gereklilikler açısından önemli etkileri olduğunu belirtmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının 2. sınıf öğrencilerinin duyuşsal becerileri açısından bireysel özelliklerden ziyade toplumsal hayata yönelik beceriler üzerinde daha etkili olduklarını belirtmeleri de dikkat çeken en önemli sonuç olarak gösterilebilir. Öğretmenler bireysel olarak en çok özgüven sağlanmasında etkili olduğunu belirtmişlerdir. Motivasyon, yetenekleri geliştirme, kendini ifade etme, başarma duygusu, zamanı etkili kullanma ve sorumluluk becerisi de akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olarak belirtilmiştir. Toplumsal hayata etki eden duyuşsal beceriler açısından akıl ve zekâ oyunlarının katkıları incelendiğinde; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının en çok yardımlaşmayı sağlamasında etkili olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler ayrıca iletişim, sosyalleşme, iş birliği, paylaşma ve grup bilincinin oluşmasında akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olarak belirtmişlerdir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının hem bireysel hem de toplumsal gereklilikler açısından önemli etkileri olduğunu belirtmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının 3. sınıf öğrencilerinin duyuşsal becerileri açısından toplumsal hayata yönelik becerilerden ziyade bireysel özellikler üzerinde daha etkili olduklarını belirtmeleri de dikkat çeken en önemli sonuç olarak gösterilebilir. Öğretmenler bireysel olarak en çok kurallara uyma, sabırlı olma ve sorumluluk becerilerinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Yenilgiyi kabullenme, çaba gösterme, otokontrol becerisi edinme, özgüven sağlanması, başarma duygusu, kendini ifade edebilme, sıra bekleme ve zaman kontrolü becerisi de akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olarak belirtilmiştir. Toplumsal hayata etki eden duyuşsal beceriler açısından akıl ve zekâ oyunlarının katkıları incelendiğinde; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının en çok paylaşma sürecinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler ayrıca işbirliği ve grup bilincinin oluşmasında akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olarak belirtmişlerdir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 4. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının hem bireysel hem de toplumsal gereklilikler açısından önemli

etkileri olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler bireysel olarak en çok sorumluluk becerisinde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Özgüven sağlanması, yenilgiyi kabullenme, motivasyon, kendini ifade edebilme, sabır ve kurallara uyabilme becerileri de akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olarak belirtilmiştir. Toplumsal hayata etki eden duyuşsal beceriler açısından akıl ve zekâ oyunlarının katkıları incelendiğinde; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının en çok yardımlaşmayı sağlamasında etkili olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler ayrıca iş birliği, iletişim, sosyalleşme, saygı ve paylaşma becerilerinin de akıl ve zekâ oyunlarının etkilediği diğer duyuşsal beceriler olduğunu belirtmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının duyuşsal beceriler üzerindeki etkileri tüm sınıf düzeylerinde genel olarak değerlendirildiğinde bireysel açıdan; sorumluluk ve özgüven sağlanmasında daha etkili oldukları görülmüştür. Çocuklar oyunlar sayesinde kendilerinin farkına varır. Neleri yapıp neleri yapamadıklarını görürler. Oyunlar çocuğun kişisel ve duygusal gelişimi açısından çok önemlidir. Oyun çocukların duygularını, düşüncelerini, hayallerini başka kişi ve nesnelere aktarabildiği duygusal duyarlılığı geliştirebildiği zengin iletişim ortamıdır. Oyunun çocuğun iç dünyasına yansıtıcı özelliği çocuğun kendini güvende hissedebileceği bir ortam bulmasını sağlar (Tuğrul, 2014). Bu açıklamadan yola çıkarak oyunun çocuğun duyuşsal gelişimine katkısının oldukça önemli olduğu düşünülmektedir. Kula (2020) yaptığı çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin özgüvenlerini arttırdığına yönelik sonuca ulaşmıştır.

Akıl ve zekâ oyunlarının toplumsal hayata uyum sağlayıcı katkıları incelendiğinde; paylaşma, işbirliği ve yardımlaşma açısından daha etkili oldukları söylenebilir. Demirel (2006), oyunu bir ya da daha fazla kişinin belli kurallara uyarak rekabet ederek ya da işbirliği içinde, belli bir hedefe ulaşmak için eylemde bulunması olarak tanımlanmıştır. Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu (2006) oyunu, insanların bedensel ve zihinsel gelişimine fayda sağlayan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, kendine özgü belirli kuralları olan, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan bir etkinlik olarak tanımlanmışlardır. Benzer şekilde Tamer (1990) de oyunu, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek yaşamdan farklı bir ortamda yapıldığını belirtmiştir. Yazara göre oyunun sonunda maddi bir çıkar yoktur. Oyunun kendine özgü belli kuralları vardır ve sınırlandırılmış bir yer ve zaman içinde sürer. Oyun gönüllü katılımı gerçekleştirir. Oyun toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümüyle

etkisi altına alan eğlenceli bir etkinliktir. Oyunların toplumsal yaşama dair bu etkisi önemli bir bulgu olarak yorumlanabilir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde; Kula (2020), yaptığı çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin iş birliği içerisinde çalışmalarına Sadıkoğlu (2017), ise akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin yardımlaşmalarına olumlu yönde etkilediğine yönelik sonuca ulaşmıştır.

Çalışmada ayrıca akıl ve zekâ oyunlarının yenilgiyi kabullenmeye de katkı sağladığı elde edilen bir diğer önemli sonuçtur. Sadıkoğlu (2017) ve Kula (2020) yaptıkları çalışmalarda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin yenilgiyi kabullenmelerini olumlu yönde etkilediğine yönelik sonuçlara ulaşmışlardır. Bu sonucun aksine Devocioğlu ve Karadağ (2014), yaptıkları çalışmada öğrencilerin, zekâ oyunları oynarken yenilme korkusu yaşadıklarını, üzüldüklerini ve oyun psikolojisi ile akıllarının yorulduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Oyunlar çocukların sosyal, bilişsel ve dil gelişimlerine katkıda bulunur. Çocuklar oyun oynarken farklı görüşlere sahip olabileceğini görür. Benmerkezcilikten uzaklaşarak başka insanların da fikirlerine önem vermeyi ve saygılı olmayı öğrenir. Oyun sırasında sıra bekleme, arkadaşların haklarına saygı gösterme, sorumluluk alma, haklı haksız, doğru-yanlış gibi değer ve kuralları öğrenir. Arkadaşlarıyla geçinmeyi öğrenir, bunun yanında sosyal ortamlara uyum sağlamayı öğrenir. Özellikle evcilik oyunları hayal ve taklit oyunları ve çeşitli mesleklere dramatize etmek gibi oyunlar sosyal gelişim yönünden önemli faydalar sağlamaktadır. Çocuk oyun oynarken iletişim kurmayı, paylaşmayı, işbirliği ve yardımlaşmayı, sosyal kuralları ve etik değerleri oyun sayesinde daha kolay kazanır (Erduran ve Yılmaz, 2019). Çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının sosyalleşmeye ve iletişim becerilerine olan etkilerine de değinilmiştir. Nitekim Akbaş ve Baki (2015), Alkan ve Mertol (2017) ve Sadıkoğlu (2017) da yaptıkları çalışmalarda akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin sosyalleşmelerini; Demirel ve Karakuş Yılmaz (2016) ve Kula (2020) akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin iletişim becerilerini olumlu yönde etkilediği sonuçlarına ulaşmışlardır.

5.1.7. Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın psiko-motor becerilere katkısı

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok ince motor becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bu

beceriyle birlikte akıl ve zekâ oyunlarının el göz koordinasyonu sağlanmasında da katkı sağladığı görülmektedir. 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok ince motor becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının denge ve el göz koordinasyonu sağlanmasına da katkı sağladığını belirtmişlerdir. 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok ince motor becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının hızlı hareket edebilme, denge ve el göz koordinasyonu sağlanmasına da katkı sağladığını belirtmişlerdir. 4. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının en çok el göz koordinasyonuna katkı sağladığını belirtmişlerdir. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarının denge, ince motor becerileri ve hızlı hareket edebilme becerilerine de katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Winnicott' a (2007) göre çocuğun tüm gelişim alanlarına fayda sağlayan oyun, aynı zamanda çocuğun bedenini tanımaya da fayda sağlar. Oyun oynayan çocuklar oynamayan çocuklara göre daha sağlıklı olurlar ve daha çabuk gelişirler. Oyun çocuklarda hayal gücü, sosyal yetenekler ve motor yeteneklerinin gelişmesinde çok etkilidir (Erduran ve Yılmaz, 2019). Nitekim bu çalışmada da öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını psiko-motor beceriler açısından en çok ince motor becerilerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Öğretmenler ayrıca denge ve el göz koordinasyonu sağlamada da akıl ve zekâ oyunlarının önemli katkılar sağladığını ifade etmişlerdir. Dolayısıyla akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin psiko-motor becerileri üzerinde önemli etkilerinin olduğu düşünülmektedir.

5.2. Öneriler

Araştırmanın sonucuna yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır.

1. Çalışmada sözel beceri oyunlarının üst kademelerde oynatılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin kendini ifade edebilme ve dil becerilerinin eğlenceli bir şekilde edinilebilmesi için öğretmenlerin, sözel beceri oyunlarını oynatmaları sağlanabilir ve bu oyunlarla ilgili tanıtıcı faaliyetler gerçekleştirilebilir.

2. Çalışmada öğretmenlerin dijital yazılımları çok fazla kullanmadıkları, kullansalar da bu yazılımların çok çeşitlilik göstermedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Artan dijitalleşmeyle birlikte öğretmenlere dijital yazılım ve dijital oyunlarla ilgili olarak hizmetiçi eğitimler verilebilir.

3. Çalışmada öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik derslerinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Fakat akıl ve zekâ oyunları birçok dersle ilişkilendirilebilecek oyunlardır. Bu sebeple akıl ve zekâ oyunlarının zengin içeriğiyle ilgili öğretmenlere tanıtıcı ve bilgilendirici çalışma ve kurslar yapılabilir.

Araştırmacılara yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır.

1. Bu çalışmada sadece öğretmen görüşleri alınmıştır. Yapılacak diğer çalışmalarda veli ve öğrenciler de dâhil edilebilir.

2. Bu çalışma sadece Balıkesir ilinde yapılmıştır. Yapılacak diğer çalışmalar farklı şehirlerde ve daha geniş bir çalışma grubunda gerçekleştirilebilir.

3. Bu çalışma sadece devlet okullarında görev yapan öğretmenlerle gerçekleştirilmiştir. Yapılacak diğer çalışmalar özel kurumlarda yapılabilir ve özel ile devlet kurumlarının karşılaştırılması şeklinde de analiz edilebilir.

KAYNAKÇA

Akandere, M. (2006). *Eğitici okul oyunları*, 3. Baskı. Ankara: Nobel Yayınları.

Akbaş, O. ve Baki, N. (2015). Zekâ oyunları dersi öğretim programının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı*. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.

Akbulut, H. (2009). *Dijital oyun rehberi*, İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Akran, K. S. ve Kocaman, İ. (2018). Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinin okul öncesi çocuklarının öğrenme tercihlerine etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi eğitim Fakültesi Dergisi*, 38(2), 515-533.

Aksoy, N. (2008). *Birleştirilmiş sınıflarda eğitim-öğretim: Genç ve deneyimsiz öğretmenlerin görüşlerine dayalı bir araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Alkan, A. ve Mertol, H. (2017). Üstün yetenekli öğrenci velilerinin akıl-zekâ oyunları ile ilgili düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-62.

Alkaş Ulusoy, Ç., Saygı, E. ve Umay, A. (2017). İlköğretim matematik öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 280-294.

Altun, M. (2017). *Fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Altun, M., Hazar, M. and Hazar, Z. (2016). Investigation of the effects of brain teasers on attention spans of pre-school children. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(15), 8112-8119.

And, M. (2019). *Oyun ve bugün*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Ayan, S. (2013). Games and sports preferences of children. *Educational Research and Reviews*, 8(8), 396-404.

Ayan, S. (2018). Oyunun tarihsel içeriği. (Ed. Sinan Ayan) *Oyunla Renklendir Hayatı* (s. 1-7) içinde. Ankara: Vizetek Yayıncılık.

Ayan, S., Memiş, U. A., Eynur, B. R. ve Kabakçı, A. (2012). Özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklarda oyuncak ve oyunun önemi. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4), 80-89.

Aytekin, H. (2001). *Okul öncesi eğitim programları içinde oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütühya Üniversitesi, Kütahya.

Baki, Y. (2019). Türkçe dersi ortaokul kitaplarındaki zekâ oyunlarına ilişkin bir değerlendirme. *UBAK Uluslararası Bilimler Akademisi, Sosyal Bilimler Tam Metin Kitabı*, 66-82, Rize.

Baran, M. (1993). *Çocuk oyunları*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Baş, Ö., Kuzu, O. ve Gök, B. (2020). Özel yetenekli öğrencilerle oynanan zekâ oyunlarının üst düzey düşünme becerilerine etkisi. *Journal of Education and Future*, 17, 1-13.

Baykoç Dönmez, N. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınları.

Bogdan, R. C. and Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education*. Boston. MA: Allyn and Bacon.

Bottino, R. M. and Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills and the primary school curriculum. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 359-375.

Bottino, R. M., Ott, M. and 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. and Tavella, M. (2013). Investigating the relationship between school performance and the abilities to play mind games. *In European*

Conference on Games Based Learning, 62. Academic Conferences International Limited.

Bottino, R. M., Ott, M., Tavella, M. and 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.

Can, D. (2020). Sınıf öğretmeni adaylarının zekâ oyunlarını öğretim süreciyle bütünleştirmeye yönelik görüşleri. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 50, 172-190.

Çalışkan, S.(2019). *Ortaokul zekâ oyunları dersi öğretim programına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Çelik, A. ve Şahin, M. (2013). Spor ve çocuk gelişimi. *JASSS-International Journal of Social Science*, 6(1), 467-478.

Çetin, A. ve Özbuğutu, E. (2020). Fen bilgisi öğretmen adaylarının akıl-zekâ oyunları ile ilgili görüşleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(37), 93-99.

Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Demirel, Ö. (2006). *Öğretme sanatı*. Ankara: PegemA Yayıncılık.

Demirel T. ve Karakuş Yılmaz, T. (2016). Akıl Oyunlarının matematik ve türkçe derslerinde kullanılması: geliştirme süreci ve öğretmen-öğrenci görüşleri, *XVIII. Akademik Bilişim Konferansı, Aydın, Türkiye*.

Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.

Dilek A. (2019). Oyunun tarihsel gelişimi ve oyuna yönelik görüşler. (Ed. Hülya Gülay Ogelman) *Erken çocukluk döneminde oyun* (s.19-43) içinde. Ankara: Eğiten Kitap.

Dođanay, J. (1998). *Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Dönmez, N. B. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınları.

Durualp, E. ve Aral, N. (2019). Oyunun gelişimi ve türleri. (Ed. Ayşe Belgin Aksoy) *Okul öncesi eğitimde oyun* (s. 33-56) içinde. Ankara: Hedef Yayınları.

Efe Azkeskin, K. (2019). Oyun ve yaratıcılık. (Ed. Hülya Gülay Ogelman) *Erken çocukluk döneminde oyun* (s. 243-261) içinde. Ankara: Eğiten Kitap.

Erden, Ş. (2001). *Anaokullarına devam eden çocukların ebeveyn ve öğretmenlerin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Erdoğan, A., Çevirgen Eryılmaz, A. ve Atasay, M. (2017). Oyunlar ve matematik öğretimi: Stratejik zekâ oyunlarının sınıflandırılması. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(2), 287-311.

Erduran, N. ve Yılmaz M.(2019). *Oyun dünyam dünyam oyun*. Ankara: Eğiten Kitap.

Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.

Gazezoglu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarında devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.

Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve gaziantep çocuk oyunları. *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 220-250.

Gülsoy, S. (2017). *Dijital oyuncu kimliğinin inşası ve sunumu*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Hatch, J. A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. Albany: Suny Press.

Kama Yılmaz, Ş. (2019). *Seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmen görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.

Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişti düzeyine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Kasap Süslü, N. (2014). *Çocuk eğitiminde oyun dili*. İstanbul: Hayy Kitap.

Katrancı, M. ve Gülhan, M. (2018). Sınıf öğretmenlerinin türkçe derslerinde teknoloji kullanımına yönelik görüşleri. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*, 6(11), 773-797.

Kayılı, G. (2010). *Montessori yönteminin anaokulu çocuklarının ilköğretime hazır bulunuşluklarına etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Konya.

Kıldan, A. O. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Kirriemuir, J. and McFarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning*, Report 8, Future lab series.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.

Kula, S. (2020). Zekâ oyunlarının ilkokul 2. sınıf öğrencilerine yansımaları: bir eylem araştırması. *Millî Eğitim*, 49(225), 253-282.

Kurbal, M. S. (2015). *An investigation of sixth grade students' problem solving strategies and underlying reasoning in the context of a course on general puzzles and games*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Ankara.

Mackey, A. P., Hill, S. S., Stone, S. I. and Bunge, S. A. (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. ve Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53), 612-621.

MEB, (2013). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Miles, M. B. and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: A sourcebook*. Beverly Hills: Sage.

Oruç, Ş. İlhan, G. O. ve İçen, M. (2019). Zekâ ve akıl oyunlarının öğrencilerin okula ilişkin tutumlarına etkisi. *Yıldız Teknik Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi Sonuç Raporu*, 1-55.

Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.

Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve oyun: Çocuğa oyunla yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Özer, A., Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.

Özet, İ. (2014). *Kent araştırmaları ve nitel yöntem*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

Özhan, M. (1990). *Çocuk oyunlarımız*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Patton M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Çev.: Bütün, M. ve Demir, S.B.). Ankara: PegemA Yayıncılık.

Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Rubin, H. J. and Rubin, I. S. (2005). *Qualitative interviewing: The art of hearing data*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Russ, S. W. (2003). Play and creativity: Developmental issues. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 47, 291-303.

Sadıkoglu, A. (2017). *Zekâ ve akıl oyunları dersinin deęerler eęitimindeki rolünün oęretmen grşlerine gre deęerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Saęlam, M. (2016). Erken çocukluk dneminde oyun. (Ed. Ayşegl Ulutaş) *Okul ncesi eęitimde oyun* (s. 1-9) iinde. Ankara: Eęiten Kitap.

Samur, Y. (2016). *Dijital oyun tasarımı*. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık.

Sargın, M. ve Taşdemir, M. (2020). Semeli zekâ oyunları dersi oęretim programının oęretmenler tarafından deęerlendirilmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(75), 1444-1460.

Sarıcı Bulut, S. ve Sarıkaya, M. (2018). Bizim Mecmua’da akıl oyunları. *Uluslararası Trke Edebiyat Kltr Eęitim Dergisi*, 7(1), 568-591.

Savaş, M. A. (2019). *Zekâ oyunları eęitiminin fen bilimleri oęretmen adaylarının eleştirel dşnme becerileri zerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bartın Üniversitesi. Bartın.

Sezgin, E. (2011). *Problem zme becerisi leęinin geliştirlmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Eęitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Solter, A. J. (2018). *Oyun oynama sanatı. Anne babalar iin oyun becerileri*. İstanbul: Doęan Kitap.

Şahin, E. (2019). *Zekâ oyunlarının ilkokul 4. sınıf oęrencilerinin problem zme becerilerine ve problem zme algılarına etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.

Tamer, K. (1990). *Beden eęitimi ve oyun oęretimi*. (Ed. Bekir zer). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları (No: 200).

TBT (2014). *1.kademe bařlangı düzeyinde zekâ oyunları eęitmen eęitimi kitabı*.

TDK (Trk Dil Kurumu) (2021). *Oyun*. 12.02.2021 tarihinde <https://sozluk.gov.tr/> adresinden eriřilmiřtir.

TTKB. (2013). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi öğretim programı*, Ankara: MEB Yayınları.

Tuğrul, B. (2019). Oyunun gücü. (Ed. Ayşe Belgin Aksoy) *Okul öncesi eğitimde oyun* (s. 12-31) içinde. Ankara: Hedef Yayınları.

Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altinkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 1-16.

TÜZDER. (2020). *Zekâ ve akıl oyunları nedir?* <https://tuzder.org/zekâ-ve-akıl-oyunlari/> adresinden 06.03.2021 tarihinde erişilmiştir.

Türkoğlu, B. & Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *INES Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(6), 50-68.

Ulaş M. (2018). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkisi. (Ed. Sinan Ayan) *Oyunla renklendir hayatı* (s. 9-34) içinde. Ankara: Vizetek Yayıncılık.

Van Manen, M. (2016). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. New York: Routledge.

Yağlı, C. M. (2019). *Zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

Yılmaz, Ş. (2019). *Seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmen görüşleri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.

Yöndemli, E. N. ve Taş, İ. D. (2018). Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine olan etkisi. *Turkish Journal of Primary Education*, 3(2), 46-62.

Yücestepe F. (2019). Oyunun tanımı ve özellikleri. (Ed. Hülya Gülay Ogelman) *Erken çocukluk döneminde oyun* (s. 3-15) içinde. Ankara: Eğiten Kitap.

Zengin, L. (2018). Akıl oyunları uygulamasının ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin liderlik becerilerine etkisinin incelenmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*,6(68), 568-579.





EKLER

EK 1: Görüşme Formu

ARAŞTIRMA GÖRÜŞME SORULARI

a) Cinsiyet:

b) Yaş:

c) Kıdem:

d) Sınıf düzeyi:

e) Sınıf mevcudu:

1) Sınıfınızda hangi akıl ve zekâ oyunlarını oynatıyorsunuz?

2) Akıl ve zekâ oyunlarını ne zaman ve hangi derslerde oynatıyorsunuz?

3) Akıl ve zekâ oyunlarını derslerinizle ilişkilendiriyor musunuz?

4) Sınıfınızda dijital oyun oynatıyor musunuz?

5) Sınıfta akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin bilişsel becerileri üzerinde etkileri nelerdir?

6) Sınıfta akıl ve zekâ oyunları oynatmanın öğrencilerin duyuşsal becerileri üzerinde etkileri nelerdir?

7) Sınıfta akıl ve zekâ oynatmanın öğrencilerin psikomo-motor becerileri üzerinde etkileri nelerdir?

EK 2: Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 12/01/2021-E.2476



T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Rektörlük

Sayı :E-19928322-302.08.01-2476
Konu : Etik Kurul Onayı

NECATİBEY EĞİTİM FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA

İlgi : 12/11/2020 tarihli ve 52899066/302.08.01/46796 sayılı yazı.

Fakülteniz Eğitim Bilimleri Bölümü Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı Dr. Öğr. Üyesi Eyüp YÜNKÜL'ün Yüksek Lisans Öğrencisi Dilek GÜNEŞ'in "Akıl ve Zeka Oyunlarının İlkokul Öğrencileri üzerindeki Etkisinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi " başlıklı yüksek lisans tezi ile ilgili bilimsel çalışma yapabilmesi için etik kurul onay belgesi isteği ile ilgili Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Komisyonu 24.12.2020 tarihli ve 2020/10 sayılı toplantısında alınan karar gereği düzenlenen onay belgesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Mehmet NARLI
Rektör Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BE6E54KVP* Pin Kodu :01122

Belge Takip Adresi : https://ebys.balikesir.edu.tr/en/Vision/Validate_Doc.aspx

Adres: Balıkesir Üniversitesi Rektörlüğü Çarşı Yerleşkesi 10145 Balıkesir

Telefon: 2666121400 Faks: 2666121412

Web: <http://www.balikesir.edu.tr>

Keş Adresi: balikesiruniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Necla Öztürk

Unvanı: Bilgisayar İşletmeni



T.C.
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KOMİSYONU
ONAY BELGESİ

Balıkesir Üniversitesi Necatibey Eğitim Fakültesi Dekanlığının, Eğitim Bilimleri Bölümü Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı Dr. Öğr. Üyesi Eyüp YÜNKÜL'ün danışmanlığını yaptığı Yüksek Lisans Öğrencisi Dilek GÜNEŞ'in "**Akıl ve Zeka Oyunlarının İlkokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi**" başlıklı yüksek lisans tezi ile ilgili bilimsel çalışma yapılabilmesi için bilimsel etik kurul onay belgesi talebi komisyonumuzca değerlendirilmiş ve etik açıdan uygun bulunmuştur. 24.12.2020

Komisyon Başkanı
Prof. Dr. Mehmet NARLI

Prof. Dr. Elif ÇİMEN
Üye

Prof. Dr. Cevdet AVCIKURT
Üye

Prof. Dr. Salim ÇONOĞLU
Üye

Prof. Dr. Uğur GÜRÇAN
Üye