



Ortaokul Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersine Dair Görüşleri

Şule YILMAZ ¹, Nazlı Yıldız İKİKARDEŞ ^{2, †}

¹ Milli Eğitim Bakanlığı, Balıkesir Karesi Çiğdem Batubey Ortaokulu, Karesi, Balıkesir, sulekama17@hotmail.com <https://orcid.org/0000-0002-9183-3635>

² Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Matematik Eğitimi Anabilim Dalı, Balıkesir, nyildiz@balikesir.edu.tr <https://orcid.org/0000-0001-8756-8085>

Gönderme Tarihi: 17.03.2020

Kabul Tarihi: 16.05.2020

Doi: 10.17522/balikesirnef.671642

Özet – Bu çalışmada, 2012 yılı itibari ile öğretim programında seçmeli bir ders olarak yer alan Zekâ Oyunları dersine yönelik öğretmenlerin düşüncelerinin belirlenmesi ve bu derse ilişkin önerilerinin sunulması amaçlanmıştır. Çalışmanın modeli, nicel ve nitel araştırmanın birlikte yer aldığı karmaşık desendir. Bu araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılında, Balıkesir’deki ortaokullarda görev yapan 52 öğretmen ile yürütülmüştür. Araştırmada öncelikle öğretmenlere “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine Dair Öğretmen Görüşleri” anketi uygulanmış, elde edilen veriler SPSS istatistik paket programıyla analiz edilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde ise dersin işlenişine ilgili sorunları ve öğretmenlerin çözüm önerilerini sunmak amacıyla ile öğretmenlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler, anketin uygulandığı öğretmenlerin arasından gönüllülük esasına göre belirlenen, 6 öğretmene uygulanmış, veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Sonuçta, öğretmenlerin bu dersin öğretim programının kazanımları, içeriği, süreci ve değerlendirilmesiyle alakalı görüşlerinin mesleki kıdem, öğrenim durumu, branş ve cinsiyet değişkenleri bakımından hiçbir durumda farklılaşmadığı sonucuna varılmıştır. Hem de dersin işlenişindeki problemler belirlenmiş, bu problemlere çözüm önerileri sunulmuştur.

Anahtar kelimeler: Seçmeli dersler, zekâ oyunları dersi, öğretmen görüşleri.

†Sorumlu yazar: Nazlı Yıldız İKİKARDEŞ, Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Matematik Eğitimi Anabilim Dalı, Balıkesir, Türkiye

E-mail: nyildiz@balikesir.edu.tr

Not: Bu çalışma Şule YILMAZ’ın yüksek lisans tezinin bir bölümüdür.

Geniş Özet

Giriş

Günümüzde değişimin odağında olmak, bireylerin çözüm üretme ve yenilik kapasitelerinin gelişme düzeyine oldukça bağlıdır. Değişime adapte olmanın yanı sıra, günümüz dünyasında sürdürülebilir bir rekabet ortamı oluşturmak için üretken bir değişimi tasarlayacak, hayal edecek ve bunu yönetecek zihinsel yeterliliklerin oluşturulması gerekmektedir. Günlük problemlere ya da bilinçli olarak tasarlanmış problemlere sıra dışı, özgün ve değişik çözümler üretebilmek, bir sorunun birçok çözümünün olabileceğini görmek ve alternatif çözümler üretmek, günümüzde bireyin sadece kendi yaşamını değil, toplumun da değerler üretmesinin temelini oluşturmaktadır. İnsanlık için yaşamı kolaylaştıran, bir zorluğun üstesinden gelmeyi sağlayan her türlü buluş ve gelişme, sıra dışı zihinlerin ürünüdür. Farklı düşünebilmeyi ve farklı çözümler üretebilmeyi sağlayan aklın, mantığın, akıl yürütmenin ve bilişsel kapasitenin insan hayatı boyunca geliştirilebilir özellikler olduğu bilinmektedir. Bu gelişme çok erken yaşlarda daha hızlı ve daha kolay gerçekleştiği için bu ders ortaokullarda seçmeli ders olarak okutulmaktadır (TTKB, 2013).

Zekâ Oyunları dersindeki genel amaç “Zekâ oyunları dersinde öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanınması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanmaktadır.” şeklindedir. Ayrıca programın uygulanmasına yönelik olarak bu dersi farklı sınıf seviyelerinden (5., 6., 7. veya 8.) öğrenciler aynı anda da alabilirler, aynı sınıf düzeyinde farklı seviyede öğrenciler de alabilir. Seçmeli zekâ oyunları dersinde basamaklı öğretim programı kullanılır. Basamaklı öğretim programı öğrencilere bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa, basitten karmaşığa, somuttan soyuta, kolaydan zora şeklinde öğrenme ortamı sunar (MEB, 2013).

Hızla gelişen dünyamızda, problem çözme, akıl yürütme ve iletişim gibi becerilerin önemi artmaktadır. Zekâ oyunları dersi sayesinde bu becerileri geliştirmek daha kolay olacaktır. Bu nedenle, öğretmenlerin rehberliğinde öğrenciler matematiksel becerilerini, stratejik düşünme yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirme fırsatına sahip olacaklardır (Yılmaz, 2019). Zekâ oyunları dersi teoride bu kadar önemli bir ders olsa da, bazen pratikte yaşanan problemler nedeniyle istenen sonuçlar elde edilemez. Bu nedenle, bu araştırmada,

ortaokullarda zekâ oyunları dersini veren öğretmenlerin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

Yöntem

Araştırma modeli, karma bir modeldir. Bu araştırmada nicel ve nitel araştırma birlikte uygulanmaktadır. Araştırma, Balıkesir’de Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı devlet okullarında çalışan 52 öğretmen ile gerçekleştirilmiştir. İlk olarak öğretmenlere “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine Dair Öğretmen Görüşleri” anketi uygulanmıştır. Anketten elde edilen veriler Sosyal Bilimler için İstatistik Paketi kullanılarak analiz edilmiştir. İkinci olarak tarama modeli yöntemi ile elde edilen nicel verilerin desteklenmesi, dersle ilgili sorunların ve öğretmenlerin çözüm önerilerinin belirlenmesi amacıyla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler, anketin uygulandığı öğretmenler arasından istekli olan altı öğretmene uygulanmış ve veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir.

Sonuç

Sonuç olarak, öğretmenlerin bu dersin kazanımları, içeriği, süreci ve değerlendirilmesi hakkındaki görüşlerinin mesleki kıdem, cinsiyet, öğrenim durumu ve branş değişkenleri açısından farklı olmadığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca derste yaşanan sıkıntılar belirlenmiş ve çözüm önerileri sunulmuştur.

Tartışma

Bu çalışma sayesinde zekâ oyunları dersini veren öğretmenlerin görüş ve önerileri açıklanmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenler, meslek hayatları boyunca tüm sınıf seviyelerinde zekâ oyunları dersini vermişlerdir. Öğretmenler, bu dersin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmesi, öğrenciye farklı bir bakış açısı kazandırması ve dersin eğlenceli olması açısından gerekli olduğunu belirtmektedirler. Benzer şekilde Gürsoy ve Arslan (2011) günlük yaşamda öğrenilenleri, eğitsel oyunlar ve aktivitelerle ilişkilendirmenin önemli olduğunu vurgulamaktadır. Ancak bazı öğretmenler, bu dersin sınav kaygısı olan 8. sınıf öğrencileri için gereksiz olduğunu belirtmektedir. Ayrıca öğretmenlerin zekâ oyunları dersi hakkında yeterli bilgiye sahip oldukları, fakat uygulamada problemler yaşadıkları sonucu ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi ise lisans eğitiminde böyle bir eğitim almamış olmalarıdır. Bu nedenle öğretmenlerin zekâ oyunlarını yeterince kullanamadıkları ve öğretim teknikleri açısından yeterli olmadıkları sonucuna varılmıştır. Bir diğer önemli sonuç, öğretmenlerin zekâ

oyunları dersi hakkında hizmet içi eğitim kurslarına veya seminerlere ihtiyaç duymalarıdır. Benzer şekilde Hazar ve Altun (2018) da öğretmenlerin zekâ oyunları dersinin uygulanabilirliği konusunda sorun yaşamamaları için bu ders ile ilgili lisans döneminde veya sonrasında hizmet içi eğitim seminerleri almaları gerektiğini ifade etmişlerdir. Öğretmenlerin bu dersle ilgili olarak karşılaştıkları zorluklar şunlardır: okullardaki materyal eksikliği, kalabalık sınıflar ve bu dersi aile baskısı ile tercih eden öğrenciler. Benzer şekilde Ulusoy, Saygı ve Umay'ın (2017) yaptıkları çalışmada, öğretmenlerin sınıfta materyal eksikliği, kalabalık ve heterojen grupların olması ve zaman problemi gibi sorunlarla karşılaştıkları sonucuna varmışlardır.

Öneri

Zekâ oyunları dersi, seçmeli olduğundan, gönüllü öğrenciler tarafından tercih edilmelidir. Her öğrenci eşit şartlarda eğitim hakkına sahip olduğu için, zekâ oyunları dersi materyalleri Milli Eğitim Bakanlığı tarafından tüm okullara verilmelidir. Ayrıca, Milli Eğitim Bakanlığı'nca her sınıf seviyesi için hazırlanmış bir ders kitabı, etkinlik kitabı ve öğretmen rehber kitabı bulunmalıdır. Öğrencilerin derse aktif olarak katılabilmesi ve zekâ oyunları dersinin interaktif, verimli bir ders haline gelmesi için sınıftaki öğrenci sayısı azaltılmalıdır. Zekâ oyunları dersi için öğretmenlere hizmet içi eğitimler verilmeli veya zekâ oyunları dersi üniversitenin müfredatına dahil edilmelidir. Bu çalışmaya dayanarak, farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerin görüşlerinin alındığı veya performanslarının incelendiği herhangi bir zekâ oyununun uygulanması konusunda da çalışmalar yapmak mümkündür.

Secondary School Teachers' Thoughts About The Mental Games Lecture

Şule YILMAZ ¹, Nazlı Yıldız İKİKARDEŞ ^{2,*}

¹ Ministry of National Education, Balıkesir Karesi Çiğdem Batubey Secondary School, Karesi, Balıkesir, sulekama17@hotmail.com <https://orcid.org/0000-0002-9183-3635>

² Balıkesir University, Necatibey Faculty of Education, Department of Mathematics Education, Balıkesir, nyildiz@balikesir.edu.tr <https://orcid.org/0000-0001-8756-8085>

Received : 17.03.2020

Accepted : 16.05.2020

Doi: 10.17522/balikesirnef.671642

Abstract – In study, it is aimed to determine the opinions of teachers about Elective Mental Games course in curriculum since 2012 and to present suggestions about course. The model of research is a mixed pattern where qualitative and quantitative research. The study was carried out with 52 teachers working in secondary schools in Balıkesir, 2018-2019 year. Firstly, "Teachers' Thoughts About Elective Mental Games Lecture" questionnaire was applied to teachers, data were analyzed by using SPSS. Secondly, semi-structured interviews were conducted with teachers in order to present problems related to course, solution suggestions of teachers. The interviews were applied to 6 teachers who volunteered among teachers, data were analyzed with the content analysis method. Last, it was concluded that the opinions of teachers about gains, process, content, evaluation of course didn't differ in terms of gender, professional seniority, educational status, branch variables. Additionally problems connected to course were determined, solution suggestions were presented.

Key words: Elective courses, mental games course, teachers views.

* Corresponding author: Nazlı Yıldız İKİKARDEŞ, Balıkesir University, Necatibey Faculty of Education, Department of Mathematics Education, Balıkesir, Turkey
E-mail: nyildiz@balikesir.edu.tr

Note: This study is a part of Şule Yılmaz's Master thesis.

Introduction

Today, being in the focus of change depends on the level of development of individuals' solutions and innovation capacities. In addition to adapting to change, minds that produce, dream and manage are required in today's world. Being able to produce unique solutions to the problems we face in daily life or to consciously designed problems, to find alternative solutions to a problem, constitute the basis for the individual to produce values not only for himself but also for society. All kinds of inventions and developments that make life easier

for humanity are thanks to extraordinary minds. Human mind, logic and cognitive capacity can be improved throughout life. Since this development is faster and easier at an early age, the lesson of mental games is taught as an elective course (TTKB, 2013).

In the mental games lesson, students are able to recognize and develop their own intelligence potential, develop different, unique strategies in the face of problems, make a quick and accurate decision, develop a systematic thinking structure, develop skills in working individually, as a team and in a competitive environment within the context of mental games, and it is aimed to develop an attitude. In addition, students from different grade levels can take the course of mental games for the implementation of the program, or students with different levels in the same grade level can also take it. Using the cascading curriculum in the mental games lesson, students are provided with a learning environment from the known to the unknown, from close to far, from simple to complex, from concrete to abstract, from easy to difficult (MEB, 2013).

The core of the mental games curriculum is the development of creative thinking, problem solving skill, reasoning and psycho-motor skill. When we look at the skills that the mental games curriculum targets, it is seen that the mental games lesson and the math lesson are very similar. Considering the common features of these courses that are so interconnected to each other, it can be considered that it would be appropriate to give the mental games course either by taking in-service courses or by mathematics teachers who took this course during undergraduate education. However, in some of our schools, due to the lack of teachers or the density of mathematics teachers, mostly science teachers or teachers from other branches can enter these courses. Therefore, the opinions of teachers are very valuable for organizing the trainings required for the Mathematics and other branch teachers who will give this lesson and the training program required for this lesson, which has just started to be applied (Ulusoy, Saygı, Umay, 2017).

Purpose and Importance of the Research

In our rapidly developing world, the importance of skills such as problem solving, reasoning and communication is gradually increasing. It will be easier to develop these skills thanks to the Mental Games lesson. Therefore, under the guidance of teachers, students will have the opportunity to improve their mathematical skills, strategic thinking skills and creativity (Yılmaz, 2019). While the Mental Games lesson is such an important lesson in theory, sometimes the desired results cannot be obtained due to the difficulties in practice. For

this reason, in this study, it was aimed to determine the opinions of teachers who gave the Mental Games lesson in secondary schools.

Related Literature and Theoretical Framework

Mental Games

Kirriemur and McFarlane (2004) talked about the importance of games in developing skills such as strategic thinking, planning, communication, using numbers, discussion, team spirit, data processing. Bottino and Ott (2006) stated that mental games have a significant place in the development of features such as tactical ideas and reasoning. Besides the educational benefits of games, it can be said that it contributes to behaviors such as increasing motivation, focusing and increasing attention (Garris, Ahlers, Driskell, 2002), developing positive attitudes in learning (Lou, Abrami, D'Apollonia, 2001).

Mental games can be defined as activities that are prepared for people to make correct and rapid decisions, to develop their own solutions when they encounter a problem and to renew themselves. In other words, mental games, not only the development of individuals in the field of mathematics, but also the games involve that will improve their processing and strategy power, creativity such as verbal, visual intelligence, reasoning ability, logic, producing solutions, problem solving, developing a unique approach, thinking three dimensional, tactical development, shaping shape and developing critical thinking skills (Devecioğlu & Karadağ, 2014).

In the mental games curriculum, it was created by considering the game categories while creating learning areas. These are divided into 6 units: Verbal Games, Reasoning and Processing Games, Geometric - Mechanical Games, Memory Games, Strategy Games and Mental Questions. We can list them as follows (TTKB, 2013):

Verbal Games: These are the types of games in which gamers benefit not only from their logical implications, but from general culture or vocabulary. For example; anagrams, password games, scrabble, word search (word hunt), word grouping, word placement.

Reasoning and Processing Games: These are generally one-person puzzle games that are based on hints and only with logical inferences. For example; sudoku, admiral sank, minefield, yin-yang, fence, logic square, plug, square scratch, kendoku, kakuro, process square,...

Geometric-Mechanical Games: Gamers benefit from mental thinking skills, geometric thinking methods, motor skills or hand-eye coordination. Games such as tangram, cube counting, labyrinths, rubik cube, knot games, mechanical separation riddles, jenga, puzzles, mikado,... are included in this category.

Memory Games: These are the types of games in which long-term or short-term memory is used. As an example of the games in this category; matching, picture remembering, direction finding games, recognizing objects given close-up photos can be given.

Strategy Games: These are the types of games played with two or more players, where there are winner and loser parties. This kind of games is the classic games like go and chess.

Mental Questions: Questions that are not clear at the beginning of the game, evaluate the player's clues and finally reach a clear result. It is usually played by one person and the result of the person who prepared the question is expected to be found. Some of the most well-known questions are: "Determining how it operates the three bulbs in a closed room from the on-off button outside", "Passing the wolf, lamb and grass to the opposite shore of the river with a single boat", "Measuring a different volume precisely using containers of certain sizes" Are "liar and righteous problems".

The Mental Games Curriculum

Mental Games Course is one of the elective courses taught in secondary schools since 2013-2014. As stated in the program, students can recognize and develop their mental potentials with intelligence games, develop unique and new solutions for the problems they encounter, make fast and correct decisions, develop their working skills by creating a competitive environment within the games, develop the different perspectives, gain self-confidence and reasoning. They are expected to use logic effectively and develop a positive attitude towards problem solving (TTKB, 2013).

Ulusoy, Saygı and Umay (2017) conducted a study to get the opinions of elementary mathematics teachers about the Mental Games course. This study was carried out with 25 elementary mathematics teachers. The teachers criticized the name of the mental games lesson with the idea that the word intelligence in the name of the mental games lesson can make negative connotations and worry the students. Most of the teachers stated that they think that this course will contribute positively to mathematics education, mathematical attitudes and

abilities. They also mentioned how difficult it was to implement the program in a classroom of students from different grade levels. They talked about the lack of material encountered in the classroom environment during the course, the lack of classroom equipment, the problem of time, and the crowded class.

Manaz (2018) examined teachers' opinions about elective courses in secondary school. As a result of the research, it was concluded that some problems were experienced in elective courses and an efficient course could not be taught in these courses. The main causes of these problems were found to be similar in private and public schools; it was determined that these were caused by the lack of materials, lack of space and elective curriculum. It has been determined that teachers attend elective courses outside of their branches and need in-service training for these courses. It has been determined that there is a lack of information about elective courses in students and parents.

Method

Sample

In the study group of the research, there are 52 teachers who give elective mental games lessons in secondary schools in Karesi and Altieylül districts in Balıkesir. In the research, random sample was used to obtain quantitative data.

Ethics committee approval document of the study was obtained from the Social and Humanities Ethics Commission of Balıkesir University on 09.06.2020.

Data Collection Tools

In the study, Budak's work (2011) was used that has the internal consistency coefficient for the whole .95, Cronbach Alpha reliability coefficients of the sub-dimensions of the scale, .90 for content, .80 for achievements, .87 for teaching process, and .87 for evaluation. The "Teachers' Thoughts About Elective Mental Games Lecture" is in Likert type and has 5 options. Each item in the scale is rated as "fully agree (5)", "agree (4)", "undecided (3)", "disagree (2)" and "never disagree (1)". In order to reach the qualitative data of the research, "Elective Mental Games Course Interview Form" was created to be used in semi-structured interviews with teachers.

Collection of Data

After obtaining the necessary permissions from the Directorate of National Education, the teachers were applied a scale and interviewed with 6 volunteer teachers.

Data Analysis

During the analysis of the data, the distribution of the collected data was examined and parametric tests were preferred. Central tendency and central distribution dimensions for the average score are given in Table 1.

Table 1 Central tendency and distribution measures for the average score.

<i>The Mental Games Course</i>	
<i>Arithmetic mean</i>	3.190
<i>Hydrangea</i>	3.230
<i>Peak value</i>	3.260
<i>Standard deviation</i>	.730
<i>Skewness</i>	-.201
<i>Kurtosis</i>	.245

According to Büyüköztürk (2011), as the arithmetic mean, median and peak values get closer to each other in the distribution of the points, normal distribution can be mentioned and the parametric tests can be used when the kurtosis and skewness values are between -1 and +1. When Table 1 is examined, it is seen that the data obtained from the scale is normally distributed and parametric tests were used in the analyzes.

The records obtained as a result of face-to-face interviews with teachers were transcribed. The data were analyzed by content analysis method. In content analysis, data are subjected to a deeper process than descriptive analysis, and concepts and themes that are not noticeable with a descriptive approach can be discovered as a result of content analysis (Yıldırım & Şimşek, 2008).

Findings and Comments

In this section, the evaluation of the findings and comments obtained as a result of the analysis of the data collected is included.

Table 2 Distribution of teachers by gender, educational background, professional seniority and branch.

Gender	f	Percent (%)
<i>Female</i>	28	% 53.8
<i>Male</i>	24	% 46.2
<i>Total</i>	52	% 100
Educational background	f	Percent (%)
<i>Associate Degree</i>	3	% 5.8
<i>License Degree</i>	44	% 84.6
<i>Master Degree</i>	5	% 9.6
<i>Total</i>	52	%100
Professional seniority	f	Percent (%)
<i>Between 1-5 Years</i>	1	% 1.9
<i>Between 6-10 Years</i>	9	% 17.3
<i>Between 11-15 Years</i>	17	% 32.7
<i>Between 16-20 Years</i>	10	% 19.2
<i>Between 21-25 Years</i>	8	% 15.4
<i>26 Years and over</i>	7	% 13.5
<i>Total</i>	52	%100
Branch	f	Percent (%)
<i>Mathematics</i>	30	% 57.7
<i>Science</i>	5	% 9.6
<i>Other</i>	17	% 32.7
<i>Total</i>	52	%100

When we examine the table, female teachers entering this course are more than male teachers. The education level of teachers is mostly at the undergraduate level. Among the teachers participating in the research, those working in the between 11-15 years majority are % 32.7. It is seen that the teachers who give the mental games lesson are mostly in the branch of Mathematics.

Evaluation of Findings Regarding the Gains of the Mental Games Curriculum

In this research, "Do the opinions of teachers regarding the gains of the mental games curriculum differ significantly according to gender, educational status, professional seniority and branch?" in order to get the answer to the question, the evaluation of the findings obtained from the analysis of the data obtained from the questionnaire applied to the teachers was given.

Table 3 Teachers' views on the gains of the mental games curriculum according to their gender.

Gender	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
Female	28	3.190	.770	38.790	-.989	.329
Male	24	3.470	1.160			

In Table 3, it is seen that there is no significant difference between the average scores of men and women from the scale ($t_{(38.79)}=-.989$, $p>.05$). Male and female teachers have a similar view on gains.

Table 4 Teachers' views on the gains of the mental games curriculum according to their educational status.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
Between groups	.074	2	.037	.038	.963	-
In-groups	47.774	49	.975			
Total	47.848	51				

Table 4 shows that there is no statistically significant difference ($F_{(2-49)}=.038$, $p>.05$) among the average scores of teachers according to their educational status. Accordingly, the educational status of teachers has no effect on the views of the curriculum regarding the gains.

Table 5 Teachers' views on the gains of the mental games curriculum according to their professional seniority.

Source of Variance	Total of Squares	<i>sd</i>	Average of Squares	<i>F</i>	<i>p</i>	Significant Difference
<i>Between groups</i>	2.743	4	.686	.715	.586	-
<i>In-groups</i>	44.117	46	.959			
<i>Total</i>	46.861	50				

* This group was excluded from ANOVA since there was only 1 teacher between 1-5 years.

When the average scores of teachers from the scale are examined in Table 5 ($F_{(4-46)}=.715$, $p>.05$), there is no statistically significant difference according to professional seniority. It can be said that professional experience has no effect on the opinions regarding the gains.

Table 6 Teachers' views on the gains of the mental games curriculum according to their branch.

Source of Variance	Total of Squares	<i>sd</i>	Average of Squares	<i>F</i>	<i>p</i>	Significant Difference
<i>Between groups</i>	2.757	2	1.379	1.498	.234	-
<i>In-groups</i>	45.091	49	.920			
<i>Total</i>	47.848	51				

In Table 6, when the average scores of teachers from the scale are examined ($F_{(2-49)}=1.498$, $p>.05$), it is seen that there is no statistically significant difference according to the branch. It can be concluded that the teacher' branch who taught the Mental Games course has no effect on the views regarding the gains.

Evaluation of Findings on the Content of the Mental Games Curriculum

In this research, "Do the opinions of teachers regarding the content of the mental games curriculum differ significantly according to gender, educational status, professional seniority and branch?" in order to get the answer to the question, the evaluation of the findings obtained from the analysis of the data obtained from the questionnaire applied to the teachers was given.

Table 7 Teachers' views on the content of the mental games curriculum according to their gender.

Gender	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
Female	28	3.220	.680	39.210	-.383	.704
Male	24	3.310	1.020			

In the table, there is no statistically significant difference between the average scores of men and women by gender ($t_{(39.21)}=-.383$, $p>.05$). It can be said that male and female teachers have a similar view on the content.

Table 8 Teachers' views on the content of the mental games curriculum according to their educational status.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
Between groups	.254	2	.127	.171	.843	-
In-groups	36.410	49	.743			
Total	36.664	51				

In Table 8, there is no statistically significant difference ($F_{(2-49)}=.171$, $p>.05$) between the average scores of teachers according to their educational status. Accordingly, it can be said that the educational status of teachers does not affect the views of the curriculum on the content.

Table 9 Teachers' views on the content of the mental games curriculum according to their professional seniority.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
Between groups	3.495	4	.874	1.288	.289	-
In-groups	31.207	46	.678			
Total	34.703	50				

* This group was excluded from ANOVA since there was only 1 teacher between 1-5 years.

When the average scores of teachers are examined in Table 9 ($F_{(4-46)}=1.288$, $p>.05$), it is seen that there is no statistically significant difference according to professional seniority.

Therefore, professional seniority has no effect on the opinions of the teachers about the content.

Table 10 Teachers' views on the content of the mental games curriculum according to the branch.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
<i>Between groups</i>	4.114	2	2.057	3.096	.054	-
<i>In-groups</i>	32.550	49	.664			
<i>Total</i>	36.664	51				

When the average scores of the teachers are examined in the table, it is seen that there is no statistically significant difference ($F_{(2-49)}=3.096, p>.05$). It can be said that the branch of the teacher who teach the Mental Games course did not affect their views on the content.

Evaluation of Findings on the Process of the Mental Games Curriculum

In this research, "Do the opinions of teachers regarding the process of the mental games curriculum differ significantly according to gender, educational status, professional seniority and branch?" in order to get the answer to the question, the evaluation of the findings obtained from the analysis of the data obtained from the questionnaire applied to the teachers was given.

Table 11 Teachers' views on the process of the mental games curriculum according to the gender.

Gender	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
<i>Female</i>	28	3.290	.680	50	1.610	.114
<i>Male</i>	24	2.990	.680			

In Table 11, there is no statistically significant difference ($t_{(50)}=1.610, p>.05$) between the average scores of men and women by gender. In other words, it can be said that male and female teachers have a similar view about the process.

Table 12 Teachers' views on the process of the mental games curriculum according to their educational status.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
<i>Between groups</i>	1.236	2	.618	1.320	.276	-
<i>In-groups</i>	22.941	49	.468			
<i>Total</i>	24.177	51				

In Table 12, it is seen that there is no statistically significant difference ($F_{(2-49)}=1.320$, $p>.05$) among the average scores of teachers according to their educational status. Accordingly, the educational status of teachers has no effect on the views of the curriculum regarding the process.

Table 13 Teachers' views on the process of the mental games curriculum according to their professional seniority.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
<i>Between groups</i>	3.541	4	.885	2.163	.088	-
<i>In-groups</i>	18.822	46	.409			
<i>Total</i>	22.363	50				

* This group was excluded from ANOVA since there was only 1 teacher between 1-5 years.

When the average scores of teachers are examined in Table 13, there is no statistically significant difference ($F_{(4-46)}=2.163$, $p>.05$) according to professional seniority. Therefore, it can be stated that professional seniority has no effect on the views of teachers regarding the process.

Table 14 Teachers' views on the process of the mental games curriculum according to the branch.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
<i>Between groups</i>	1.714	2	.857	1.870	.165	-
<i>In-groups</i>	22.463	49	.458			
<i>Total</i>	24.177	51				

When the average scores of teachers from the scale are analyzed in Table 14, it is seen that there is no statistically significant difference ($F_{(2-49)}=1.870$, $p>.05$). In other words, the branch of the teacher who teach the Mental Games lesson does not affect the views regarding the process.

Evaluation of Findings on the Evaluation of the Mental Games Curriculum

In this research, "Do the opinions of teachers regarding the evaluation of the mental games curriculum differ significantly according to gender, educational status, professional seniority and branch?" in order to get the answer to the question, the evaluation of the findings obtained from the analysis of the data obtained from the questionnaire applied to the teachers was given.

Table 15 Teachers' views on the evaluation of the mental games curriculum according to gender.

Gender	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
Female	28	3.090	.730	50	.353	.726
Male	24	3.010	.810			

Table 15 shows that there is no statistically significant difference between the average scores of male and female teachers by gender ($t_{(50)}=.353$, $p>.05$). It can be said that male and female teachers have a similar view in stage of the evaluation of the curriculum.

Table 16 Teachers' views on the evaluation of the mental games curriculum according to their educational status.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
Between groups	.041	2	.021	.034	.966	-
In-groups	29.499	49	.602			
Total	29.540	51				

In Table 16, it is seen that there is no statistically significant difference ($F_{(2-49)}=.034$, $p>.05$) among the average scores of teachers according to their educational status. Accordingly, the educational status of teachers has no effect on their views on the evaluation of the curriculum.

Table 17 Teachers' views on the evaluation of the mental games curriculum according to their professional seniority.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
<i>Between groups</i>	3.774	4	.943	1.790	.147	-
<i>In-groups</i>	24.246	46	.527			
<i>Total</i>	28.020	50				

* This group was excluded from ANOVA since there was only 1 teacher between 1-5 years.

When the average scores of teachers are examined in Table 17, it is seen that there is no statistically significant difference ($F_{(4-46)}=1.790$, $p>.05$). It can be said that vocational seniority has no effect when it comes to the evaluation stage of the curriculum.

Table 18 Teachers' views on the evaluation of the mental games curriculum according to their branch.

Source of Variance	Total of Squares	sd	Average of Squares	F	p	Significant Difference
<i>Between groups</i>	1.706	2	.853	1.502	.233	-
<i>In-groups</i>	27.834	49	.568			
<i>Total</i>	29.540	51				

When the average scores of teachers are examined in Table 18, it is seen that there is no statistically significant difference ($F_{(2-49)}=1.502$, $p>.05$) according to the branch. It can be stated that the branch of the teacher has no effect on the evaluation of the mental games curriculum.

Evaluation of Findings Obtained from Teachers' Opinions About Weak and Strong Aspects of the Mental Games Curriculum

In order to determine the teachers' views on the weaknesses and strengths of the Mental Games curriculum, the questions in the interviews and the evaluation of the findings obtained from the analysis of the interviews is given below.

Table 19 Teacher interview form question category table.

"In what classes do you teach the lesson of mental games?"	Teachers
<i>5th grade</i>	Ö1,Ö2,Ö6
<i>6th grade</i>	Ö1,Ö2,Ö3,Ö6
<i>7th grade</i>	Ö1,Ö4,Ö5
<i>8th grade</i>	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5
"What do you think about the Mental Games lesson?"	Teachers
<i>Necessary to develop creative thinking skills</i>	Ö1,Ö2,Ö4,Ö6
<i>Necessary because it gives a different perspective</i>	Ö3,Ö5
<i>Required in terms of ability to establish a cause-effect relationship</i>	Ö1,Ö2,Ö5
<i>Required because it is fun</i>	Ö1,Ö2,Ö5,Ö6
<i>Unnecessary due to material shortage</i>	Ö1,Ö2,Ö3,Ö6
<i>Unnecessary for classes that they have test anxiety</i>	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5
"How do you evaluate yourself as a teacher of the course in Mental Games?"	Teachers
<i>I received in-service training</i>	Ö2
<i>I had such a lesson when I was a university student</i>	Ö1
<i>I have not received any training or lessons related to the mental games.</i>	Ö3,Ö4,Ö5,Ö6
"In your opinion, why do students choose the lesson of mental games?"	Teachers
<i>The students are guided by their parents</i>	Ö1,Ö2
<i>To upgrade a grade</i>	Ö3,Ö4,Ö5,Ö6
"Are there any problems you have with this lesson?"	Teachers
<i>Lack of material in the schools</i>	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6
<i>Classes are crowded</i>	Ö2,Ö3,Ö5,Ö6
<i>Students choose this course with family pressure</i>	Ö2,Ö3
<i>No source books</i>	Ö3,Ö4
"What are your suggestions for solutions to the problems you encounter?"	Teachers
<i>Class population reduction</i>	Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
<i>Providing mental games to schools by MEB</i>	Ö1,Ö3,Ö5,Ö6
<i>Ensuring willing students to come to this course</i>	Ö3,Ö4,Ö6
<i>Distributing guide to mental games course books to teachers</i>	Ö3,Ö4

Teachers state that this course is necessary in terms of its positive effects such as creative thinking skills, ability to establish cause and effect relation about events. In addition, they think that 8th grade students are reluctant to take this lesson due to exam anxiety. There are also teachers who think that the lesson is unnecessary due to the lack of material in schools. Some teachers' thoughts are as follows:

“The mental games lesson is actually a very fun lesson when the necessary materials are provided. A fun lesson that can give our students the ability to look at events that develop their creative thinking skills from different angles. (Ö2)”

“I think this lesson is actually very important, but 5th, 6th. and in the 7th grades. Because our 8th grade students are struggling a lot due to the difficulty of the new changing exam system. Therefore, they may be reluctant even though they choose this course themselves. But in our small classes, this lesson is much more fun. We observe the positive contributions of this course in particular in the mathematics lesson. (Ö5)”

Only 1 teacher received in-service training for mental games lesson, and 1 teacher took such a lesson at university. Others have not received any training or lessons.

“While at the university, we had a lesson on mental games. But in order to teach lessons in accordance with the gains in the current intelligence games curriculum, I wish every teacher who attended the lesson was given in-service training. Thus, this lesson becomes more efficient and more fun. (Ö1)”

“I received in-service training related to this course. But of course there are difficulties we encounter in terms of applying what we know. (Ö2)”

The teachers stated that the students preferred the lesson of mental games either for their family wanted or for raise their grades.

“Students experience anxiety because they are going to take the exam, and the parents also experience this problem, so many parents pressurize their children to choose this course for this reason. (Ö2)”

Evaluation of Findings Obtained from Teachers' Opinions About the Solution of Problems Encountered During the Application of the Mental Games Curriculum

The difficulties that teachers have about this lesson: Lack of material in schools, crowded classrooms, lack of a resource book and students choice of this course with the family pressure.

“Our biggest problem with this course is the lack of material. For this reason, we couldn't the activities we want. While we would have material, the density of our classes sometimes does not allow this, we can stay halfway, and we find it difficult to reach every student. Also, because the students who attend the classes choose this lesson not because they like it, but because of family pressure. So it is not very efficient. Also, the problem is that we do not have a resource book. If we would have been our resource book, it is processed in the same way in all schools and guides the teacher. (Ö3)”

“Unfortunately, this lesson is a big problem in crowded classrooms, and the lack of games makes it difficult to do the lesson. (Ö5)”

Teachers were asked to make suggestions for the solution of the problems they encountered in the mental games course.

“It should be ensured that students who are dealing with these kinds of games at home should attend these lessons. Class' population should be a little less so that we can reach every student comfortably and join every student to the activities. Apart from that, I think lack of the material should be solved. I also think that a guide book should be distributed to the teachers by the MEB. Thus, teachers can carry out the lessons in the same way in all schools at the same time. (Ö3)”

Conclusion and Discussion

With this study, the opinions and suggestions of the teachers giving the mental games lesson were revealed. Teachers' ideas about the gains, content, process and evaluation stages of the curriculum of the mental games lesson; It is concluded that there is no difference in terms of professional seniority, educational background, gender and branch variables. The teachers participating in the research have experience in mental games at all grade levels. The teachers think that the mental games lesson is a lesson that contributes to the students. Four of the teachers interviewed stated that this course is necessary in terms of developing creative thinking skills, two of them providing different perspectives, three of them are necessary in terms of ability to establish cause and effect relation, and four of them are fun. Similarly, Gürsoy and Arslan (2011) emphasized that it is important to relate what has been learned with educational activities to daily life and to use the game. However, four of the teachers interviewed in this study stated that this lesson was unnecessary for the 8th grade students with anxiety of examination. According to the research, teachers generally have enough literature knowledge about mental games, but they have difficulties in practice. Because they

have not received such education in undergraduate education, teachers could not use mental games sufficiently during the lesson. Also, teachers need courses or seminars on intelligence games lesson. Similarly, in their study, Hazar and Altun (2018) found that teachers need to see mental games lessons or in-service training seminars in the undergraduate education process in order not to have problems about the applicability of the lesson. The teachers stated that they often encounter family pressure when choosing the mental games lesson, and that the parents chose this lesson because they think that this lesson will contribute to other lessons, especially to the math lesson. The students and their families have anxiety due to the exam system in their country. It was concluded that they choose this course because they think that students and their families can get higher grades more easily. Teachers listed difficulties with this lesson: the lack of materials in schools, crowded classes and students coming with family pressure. The fact that the games mentioned in the mental games curriculum are not in schools is stated by every teacher participating in the interview that this course is causing trouble. Apart from this, it is concluded that the crowded classes affect the mental games lesson negatively. Similarly, Ulusoy, Saygı and Umay (2017) found that teachers encountered problems such as lack of equipment in the classroom environment, crowded and heterogeneous groups and time. Since the resources such as magazines and books sold under the name of mental games do not meet the content of the course, they talked about the importance of developing these course materials and sending these resources to all schools.

Suggestions

Parents are directing their children to this lesson because they think this course will contribute to mathematics achievement. However, an efficient lesson cannot be taught with the students who come unintentionally. For this reason, school administrations must warn parents to take their children's opinions in elective course selection. The absence of fixed games in schools, playing different games in each school and even having no games in some schools have negative results. Therefore, games should be provided to schools by MEB at the beginning of the semester, since every student should be educated on equal terms. Again, physical conditions of schools should be improved in order to be able to work more effectively during the lesson. There should be an activity book, a textbook and a teacher guide book prepared for each grade level with different activities for the course gains. The excess of class population is a negative situation for each course. Since the students are heterogeneous especially in elective courses, the lesson is more difficult to handle in crowded classrooms.

For this reason, the class population should be reduced in order for the lesson to be processed comfortably, to actively participate in the lesson, and to be an interactive and efficient lesson. Even if the teachers have theoretical knowledge about the mental games lesson, they have difficulty in the applicability of the lesson. In order to overcome these difficulties, teachers should be given in-service trainings within the scope of the mental games lesson or the mental games lesson should be included in the curriculum of the university. Based on this study, other studies could be done related to the implementation of any intelligence game, where students' opinions from different grade levels are received or their performances are examined.

References

- Akay, Y., Çırakoğlu, M. & Hancı Yanar, B . (2016). Ortaokul 5. ve 6. Sınıf Öğrenci ve Öğretmenlerinin Seçmeli Derslere İlişkin Görüşleri. *İlköğretim Online*, 15 (1), 0-0. doi:<http://dx.doi.org/10.17051/io.2016.59830>.
- Aslan, N. (1977). *Oyunla eğitim, 100 küçük oyun*. Ankara: Bilim Matbaası.
- Balcı, A. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma, yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Bottino, R. M. & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning Media & Technology*, 31(4), 359-375. doi: 10.1080/17439880601022981.
- Budak, M. (2011). 2005 İlköğretim Matematik Dersi 6-8. Sınıflar Öğretim Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. *Erzincan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Erzincan.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* . Ankara: Pegem Akademi.
- Dağ, İ. (1995). “Zekâyı Ölçmek”. *Bilim ve Teknik*, sayı: 333, ss. 52-53.
- Demirel, T. (2015). Zekâ Oyunlarının Türkçe ve Matematik Derslerinde Kullanılmasının Ortaokul Öğrencileri Üzerindeki Bilişsel ve Duyuşsal Etkilerinin Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. *Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Erzurum.
- Devecioğlu, Y. & Karadağ, Z. (2014). Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (1), s.41-61.

EARGED. (2008). Seçmeli Derslerin Seçim Kriterlerinin Değerlendirilmesi Araştırması. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

Eşbahoğlu, F. (2015). İlköğretim 5 ve 6. Sınıflarda Seçmeli Derslerin Seçim Sürecinde Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri. Yüksek lisans tezi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.

Frank, John. 1976: Complete Guide to CocCırr'ieular Programs and Activities for the Middle. Grades. *Parker Publishing Company*, NY.

Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J.E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467

Gürsoy, A. & Arslan, M. (2011). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi. 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics Sarajevo, 177-185.

Hazar, Z. & Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13 (1), 52-72.

Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları

Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning, Report 8, Future lab series.

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

Leech, N.L. & Onwuegbuzi, A.J. (2007). A typoloji of mixed methods research designs. *Qual Quant*. 43(2), 265-275.

Lou, Y., Abrami, P. & D'Apollonia, S. (2001). Small group and individual learning with technology: a meta-analysis. *Review of Educational Research*, 71(3), 449-521.

Manaz, A. (2018). Ortaokul Seçmeli Derslerinin Öğretmen Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi. Yüksek lisans tezi. *Yeditepe üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul.

MEB. (2012). 12 Yıl Zorunlu Eğitim Sorular-Cevaplar. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

MEB. (2013). Ortaokul ve İmam Hatip ortaokulu Seçmeli Zeka Oyunları Dersi (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) Öğretim Programı. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.

TTKB. (2013). Ortaokul Ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, MEB 2013, sayı 118.

Taş, B. S. (2004). Seçmeli Ders Programlarının Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Adana.

Tepecik, S. L. (2018). Seçmeli Bilim Uygulamaları Dersine Yönelik Öğretmen, Öğrenci Ve Veli Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Düzce.

Ulusoy, Ç., Saygı, E. & Umay, A. (2017). İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zekâ Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2): 280-294, doi: 10.16986/HUJE.2016018494.

Ülgen, G. (1992). İlköğretim Okullarının 6, 7, 8., Sınıflarında Seçmeli Dersler. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (8), 107-114.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, Ş. (2019). Seçmeli Zeka Oyunları Dersine İlişkin Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. *Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Balıkesir.

Secondary School Teachers' Thoughts About The Mental Games Lecture

Şule YILMAZ ¹, Nazlı Yıldız İKİKARDEŞ ^{2,*}

¹ Ministry of National Education, Balıkesir Karesi Çiğdem Batubey Secondary School, Karesi, Balıkesir, sulekama17@hotmail.com <https://orcid.org/0000-0002-9183-3635>

² Balıkesir University, Necatibey Faculty of Education, Department of Mathematics Education, Balıkesir, nyildiz@balikesir.edu.tr <https://orcid.org/0000-0001-8756-8085>

Received : 17.03.2020

Accepted : 16.05.2020

Doi: 10.17522/balikesirnef.671642

Abstract – In study, it is aimed to determine the opinions of teachers about Elective Mental Games course in curriculum since 2012 and to present suggestions about course. The model of research is a mixed pattern where qualitative and quantitative research. The study was carried out with 52 teachers working in secondary schools in Balıkesir, 2018-2019 year. Firstly, "Teachers' Thoughts About Elective Mental Games Lecture" questionnaire was applied to teachers, data were analyzed by using SPSS. Secondly, semi-structured interviews were conducted with teachers in order to present problems related to course, solution suggestions of teachers. The interviews were applied to 6 teachers who volunteered among teachers, data were analyzed with the content analysis method. Last, it was concluded that the opinions of teachers about gains, process, content, evaluation of course didn't differ in terms of gender, professional seniority, educational status, branch variables. Additionally problems connected to course were determined, solution suggestions were presented.

Key words: Elective courses, mental games course, teachers views.

Summary

Introduction

Today, being at the center of change depends on the level of development of individuals' capacity to produce solutions and innovations. In addition to adapting to change, mental competencies and capacity to design, imagine and lead a productive change need to be established to create a competitive environment in today's world. To be able to produce extraordinary, original and different solutions to daily problems or consciously designed problems, to see that there can be many solutions to a problem and to produce alternative solutions constitute the basis of not only the life of the individual but also the society. All kinds of discoveries and developments that make life easier for humanity and overcome a challenge are the products of extraordinary minds. It is a known fact that rationale, cognitive capacity and reasoning which enable us to think differently and produce other solutions, can

be developed throughout human life. Since this development occurs faster and easier at a very early age, mental games are taught as an elective course in secondary schools (TTKB, 2013). In our rapidly developing world, the importance of skills such as problem solving, reasoning and communication is increasing. It will be easier to develop these skills thanks to the mental games lesson. Therefore, under the guidance of teachers, students will have the opportunity to develop their mathematical skills, strategic thinking abilities and creativity (Yılmaz, 2019). While the mental games is such an important lesson in theory, sometimes the desired results cannot be obtained due to the problems experienced in practice. Therefore, in this search, it is aimed to detect the opinions of teachers teaching mental games course in secondary schools.

Methodology

The research model is a complex pattern. Quantitative and qualitative research is applied together in this research. The study was fulfilled with 52 teachers working in Balıkesir. Firstly "Teachers' Thoughts About Elective Mental Games Course" questionnaire was applied to teachers. The data attained from the questionnaire were analyzed using Statistical Package for the Social Sciences. Secondly semi structured meetings were conducted for support quantitative data obtained by scanning model method and to determine the problems related to the course and the solution suggestions of the teachers. The talks were applied to six teachers who were determined on a willing among the teachers to whom the questionnaire was administered, and the data were analyzed by content analysis method.

Results

As a result, it was concluded that the opinions of teachers about the achievements, content, process and evaluation of this course did not unlike in terms of professional seniority, gender, educational status and branch variables. Besides, troubles connected to the lesson were determined and solution suggestions were presented.

Conclusion and Discussion

Thanks to this study, the opinions and advices of the teachers who teach mental games lesson are revealed. The teachers who participated in the research has experience of mental games course at all grade levels. The teachers state that this course is necessary in terms of developing creative thinking skills, gaining a different point of view, increasing the ability of establishing a relationship of results and having fun. Similarly, Gürsoy and Arslan (2011) emphasize that it is important to associate what is learned with daily life with educational games and activities. However, some teachers state that this lesson is unnecessary for the 8th grade students who have exam anxiety. In addition, it was revealed that the teachers had enough information about mental games but they had problems in practice. The reason is that

they did not receive such training in undergraduate education. Therefore, it was concluded that the teachers could not use the mental games sufficiently and they were not sufficient in terms of teaching techniques. Another important result is that teachers need in-service training courses or seminars about mental games. Similarly, Hazar and Altun (2018) express that teachers needed to take mental games course or in-service training seminars during their undergraduate education in order not to have problems about the applicability of the course. The difficulties that teachers face in dealing with this course are: lack of material and materials in schools, crowded classrooms and students preferring this course with family pressure. Similarly, Ulusoy, Saygı and Umay (2017) found that teachers faced problems such as lack of equipment in the classroom, crowded and heterogeneous groups, time problems, and lack of classroom equipment.

Suggestions

Since mental games is an elective course, volunteer students should be preferred. Since every student has the right to education under equal conditions, the materials of mental games should be provided to all schools by the Ministry of National Education. In addition, there should be an activity book, textbook and teacher's guide book prepared by MEB for each grade level. Number of students in class should be reduced in order for the students to participate actively to lesson and mental games course become an interactive, efficient lesson. Teachers should be provided with in-service trainings for the mental games course or the mental games lesson should be included in the curriculum of the university. Based on this study, it is possible to conduct studies on the application of any mental games in which the opinions of students from different grade levels are taken or their performances are examined.

Ortaokul Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersine Dair Görüşleri

Şule YILMAZ¹, Nazlı Yıldız İKİKARDEŞ^{2, †}

¹ Milli Eğitim Bakanlığı, Balıkesir Karesi Çiğdem Batubey Ortaokulu, Karesi, Balıkesir, sulekama17@hotmail.com <https://orcid.org/0000-0002-9183-3635>

² Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Matematik Eğitimi Anabilim Dalı, Balıkesir, nyildiz@balikesir.edu.tr <https://orcid.org/0000-0001-8756-8085>

Gönderme Tarihi: 17.03.2020

Kabul Tarihi: 16.05.2020

Doi: 10.17522/balikesirnef.671642

Özet – Bu çalışmada, 2012 yılı itibari ile öğretim programında seçmeli bir ders olarak yer alan Zekâ Oyunları dersine yönelik öğretmenlerin düşüncelerinin belirlenmesi ve bu derse ilişkin önerilerinin sunulması amaçlanmıştır. Çalışmanın modeli, nicel ve nitel araştırmanın birlikte yer aldığı karmaşık desendir. Bu araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılında, Balıkesir’deki ortaokullarda görev yapan 52 öğretmen ile yürütülmüştür. Araştırmada öncelikle öğretmenlere “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine Dair Öğretmen Görüşleri” anketi uygulanmış, elde edilen veriler SPSS istatistik paket programıyla analiz edilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde ise dersin işlenişine ilgili sorunları ve öğretmenlerin çözüm önerilerini sunmak amacıyla öğretmenlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler, anketin uygulandığı öğretmenlerin arasından gönüllülük esasına göre belirlenen, 6 öğretmene uygulanmış, veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Sonuçta, öğretmenlerin bu dersin öğretim programının kazanımlarına, içeriğine, sürecine ve değerlendirilmesiyle alakalı görüşlerinin mesleki kıdem, öğrenim durumu, branş ve cinsiyet değişkenleri bakımından hiçbir durumda farklılaşmadığı sonucuna varılmıştır. Hem de dersin işlenişindeki problemler belirlenmiş, bu problemlere çözüm önerileri sunulmuştur.

Anahtar kelimeler: Seçmeli dersler, zekâ oyunları dersi, öğretmen görüşleri.

†Sorumlu yazar: Nazlı Yıldız İKİKARDEŞ, Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, Matematik Eğitimi Anabilim Dalı, Balıkesir, Türkiye

E-mail: nyildiz@balikesir.edu.tr

Not: Bu çalışma Şule YILMAZ’ın yüksek lisans tezinin bir bölümüdür.

Giriş

Günümüzde değişimin odağında olmak, bireylerin çözüm üretme ve yenilik kapasitelerinin gelişme düzeyine bağlıdır. Değişime adapte olmanın yanı sıra, günümüz dünyasında üreten, hayal eden ve yöneten zihinler gerekmektedir. Gündelik yaşamda karşılaştığımız sorunlara veya bilinçli olarak tasarlanmış problemlere özgün çözümler üretebilmek, bir soruna alternatif çözümler bulmak, günümüzde bireyin sadece kendisi için

değil toplum için de değerler üretmesinin temelini oluşturmaktadır. İnsanlık için yaşamı kolaylaştıran her türlü buluş ve gelişme, sıra dışı zihinlerin sayesinde. İnsan aklı, mantığı ve bilişsel kapasitesi hayat boyunca geliştirilebilir. Bu gelişme çok erken yaşlarda daha hızlı ve kolay gerçekleştiği için zekâ oyunları dersi, seçmeli bir ders olarak okutulmaktadır (TTKB, 2013).

Zekâ oyunları dersinde, öğrencilerin kendi zekâ potansiyellerini tanınması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı, özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanmaktadır. Buna ek olarak programın uygulanmasına yönelik olarak zeka oyunları dersini farklı sınıf seviyelerinden öğrenciler aynı anda da alabilirler veya aynı sınıf seviyesinde farklı düzeyde olan öğrenciler de alabilir. Zekâ oyunları dersinde basamaklı öğretim programı kullanılarak öğrencilere bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa, basitten karmaşığa, somuttan soyuta, kolaydan zora şeklinde öğrenme ortamı sunulur (MEB, 2013).

Zekâ Oyunları dersi öğretim programının temelinde yaratıcı düşünme, problem çözme becerisi, muhakeme yapma ve psiko-motor becerisinin geliştirilmesi vardır. Zeka Oyunları dersi öğretim programının hedeflediği becerilere baktığımızda Zekâ Oyunları dersi ile matematik dersinin çok benzedikleri görülür. Birbirlerine bu derece bağlı olan bu derslerin ortak özellikleri düşünüldüğünde Zekâ Oyunları dersinin, ya hizmet-içi kurslar olarak ya da lisans eğitimi sırasında bu dersi almış olan matematik öğretmenleri tarafından verilmesinin uygun olacağı düşünülebilir. Ama bazı okullarımızda öğretmen eksikliğinden dolayı ya da matematik öğretmenlerinin yoğunluğundan dolayı bu derslere çoğunlukla fen bilgisi öğretmenleri ya da diğer branşlardan öğretmenler girebilmektedir. Dolayısıyla henüz yeni uygulanmaya başlanmış Zeka Oyunları dersinin, bu dersin öğretim programının düzenlenmesi ve bu dersi verecek olan matematik veya diğer branş öğretmenleri için gerekli olan eğitimlerin düzenlenmesi ve eksiklerinin giderilmesi için öğretmen görüşleri son derece kıymetlidir (Ulusoy, Saygı & Umay, 2017).

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Hızla gelişen dünyamızda problem çözme, akıl yürütme ve iletişim gibi becerilerin önemi giderek artmaktadır. Zekâ Oyunları dersi sayesinde bu becerileri geliştirmek daha kolay olacaktır. Dolayısıyla öğretmenlerin rehberliğinde öğrenciler matematiksel becerilerini, stratejik düşünme kabiliyetlerini ve yaratıcılıklarını geliştirme olanağına sahip olacaklardır

(Yılmaz, 2019). Zeka Oyunları dersi teoride bu kadar önemli bir ders iken uygulamada yaşanan sıkıntılar nedeniyle bazen istenilen sonuçlar elde edilememektedir. Bundan dolayı bu çalışmada ortaokullardaki Zekâ Oyunları dersini veren öğretmenlerin bu derse ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

İlgili Literatür ve Kuramsal Çerçeve

Zeka Oyunları

Kirriemur ve McFarlane (2004) stratejik düşünme, plan yapma, iletişim, sayıları kullanabilme, tartışma, ekip ruhu oluşturma, veri işleme gibi yeteneklerin geliştirilmesinde oyunların öneminden bahsetmişlerdir. Bottino ve Ott (2006) ise mental oyunların taktiksel fikir ve akıl yürütme gibi özelliklerin geliştirilmesinde kayda değer bir yer tuttuğunu ifade etmişlerdir. Oyunların eğitimle alakalı faydalarının yanında motivasyon arttırma, odaklanma ve dikkati yükseltme (Garris, Ahlers & Driskell, 2002), öğrenimde pozitif tavır geliştirme (Lou, Abrami & D'Apollonia, 2001) gibi davranışlara katkı sağladığı da bahsedilebilir.

Zekâ oyunları, insanların doğru, hızlı karar verebilmeleri, bir problemle karşılaştıklarında kendilerine has çözüm önerileri geliştirebilmeleri ve kendilerini yenileyebilmeleri için hazırlanan aktiviteler olarak tanımlanabilir. Yani zekâ oyunları bireylerin sadece matematik alanındaki gelişimlerini değil, işlem ve strateji gücünü geliştirecek oyunlar sayesinde sözel, görsel zekâ, muhakeme yeteneği, mantık, çözüm yolları üretme, problem çözme, kendine has yaklaşım geliştirme, üç boyutlu düşünme, taktik geliştirme, şekil oluşturma gibi yaratıcılık ve eleştirel düşünme yeteneklerini geliştirecek oyunları da içermektedir (Devecioğlu & Karadağ, 2014).

Zekâ oyunları dersi öğretim programında, öğrenme alanları oluşturulurken oyun kategorileri dikkate alınarak oluşturulmuştur. Bunlar Sözel Oyunlar, Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları, Geometrik – Mekanik Oyunlar, Hafıza Oyunları, Strateji Oyunları ve Zekâ Soruları olmak üzere 6 üniteye ayrılmıştır. Bunları şu şekilde sıralayabiliriz (TTKB, 2013):

Sözel Oyunlar : Oyun oynayanların sadece mantıksal çıkarımlarından değil, genel kültür veya kelime dağarcıklarından yararlandıkları oyun türleridir. Bunlara; anagramlar, şifre oyunları, scrabble (dilmece), sözcük arama (kelime avı), sözcük gruplama, sözcük yerleştirme gibi oyunlar örnek olarak verilebilir.

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları: İpuçlarından yola çıkarak ve sadece mantıksal çıkarımlarla sonuç elde edilen, genel olarak tek kişilik bulmaca şeklindeki oyunlardır. Örneğin; sudoku,

amiral battı, mayın tarlası, yin-yang, çit, mantık karesi, tapa, kare karalamaca, kendoku, kakuro, işlem karesi, ...

Geometrik – Mekanik Oyunlar: Oyun oynayanlar zihinsel düşünme becerisinden, geometrik düşünme yöntemlerinden, motor becerilerinden veya el göz koordinasyonundan faydalanır. Tangram, küp sayma, labirentler, rubik küpü, düğüm oyunları, mekanik ayırma bilmeceleri, jenga, yap-bozlar, mikado,... gibi oyunlar bu kategoride yer alır.

Hafıza Oyunları: Uzun süreli veya kısa süreli belleğin kullanıldığı oyun türleridir. Bu kategorideki oyunlara örnek olarak; eşleştirme, resim hatırlama, yön bulma oyunları, yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma oyunu verilebilir.

Strateji Oyunları: İki veya daha fazla oyuncuyla oynanan, kazanan ve kaybeden tarafların bulunduğu oyun türleridir. Bu tarz oyunlar; go ve satranç gibi klasik oyunlardandır.

Zekâ Soruları: Oyunun başında çözüm yöntemi belli olmayan, oyuncunun ipuçlarını değerlendirip sonunda net bir sonuca ulaştığı sorulardır. Genelde tek kişi tarafından oynanır ve soruyu hazırlayan kişinin aradığı sonucun bulunması beklenir. Çok bilinen sorulardan bazıları: “dışarıda bulunan açma-kapama düğmesinden kapalı bir odadaki üç ampülü nasıl çalıştırdığının tespit edilmesi”, “tek sandalla kurt, kuzu ve otun nehrin karşı kıyısına geçirilmesi”, “belli ölçülere sahip kaplar kullanarak farklı bir hacmi tam olarak ölçme”, “yalancı-doğrucu problemleri” şeklindedir.

Zekâ Oyunları Öğretim Programı

Zekâ Oyunları Dersi ortaokullarda 2013-2014 yılından itibaren okutulan seçmeli derslerden biridir. Programda belirtildiği gibi zekâ oyunları ile öğrencilerin sahip oldukları zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi, karşılaştıkları problemler karşısında özgün ve yeni çözüm yolları geliştirmeleri, hızlı ve doğru kararlar vermeleri, oyunlar kapsamında rekabet ortamı oluşturularak çalışma becerilerini geliştirmeleri, farklı bakış açıları oluşturabilmeleri, özgüven kazanmaları, akıl yürütme ve mantığı etkili bir şekilde kullanmaları ve problem çözümüne yönelik olumlu tutum geliştirmeleri beklenmektedir (TTKB, 2013).

Ulusoy, Saygı ve Umay (2017), ilköğretim matematik öğretmenlerinin Zekâ Oyunları dersi ile ilgili görüşlerini almak amacıyla bir çalışma yapmışlardır. Bu çalışma, 25 ilköğretim matematik öğretmeni ile gerçekleştirilmiştir. Öğretmenler, zekâ oyunları dersinin ismindeki zekâ kelimesinin öğrencilerde olumsuz çağrışımlar yapabileceği ve öğrencileri kaygılandırabileceği düşüncesiyle zekâ oyunları dersinin ismini eleştirmişlerdir.

Öğretmenlerin çoğu bu dersin matematik eğitimine, matematiksel tutum ve yeteneklere pozitif katkılarının olacağını düşündüklerini belirtmişlerdir. Ayrıca farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerden oluşan bir sınıfta programın uygulanmasının ne kadar zor olduğundan bahsetmişlerdir. Ders işlenirken sınıf ortamında karşılaşılan malzeme-materyal eksikliğinden, sınıf donanımındaki eksikliklerden, zaman sorunundan, sınıf mevcutlarının fazlalığından söz etmişlerdir.

Manaz (2018), çalışmasında ortaokuldaki seçmeli derslere yönelik öğretmen görüşleri incelenmiştir. Araştırma sonucunda, seçmeli derslerde bazı sorunların yaşandığı ve bu derslerde verimli bir ders işlenemediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sorunların temel nedenlerinin özel okullarda ve devlet okullarında benzer olduğu görülmüş; bunların okulların materyal eksikliği, mekan sıkıntısı ve güncellenmeyen seçmeli ders programından kaynaklandığı belirlenmiştir. Öğretmenlerin kendi branşları dışında seçmeli derslere girdiği ve bu derslere yönelik hizmet içi eğitim almaya ihtiyaç duydukları tespit edilmiştir. Seçmeli derslerle ilgili öğrencilerde ve velilerde bilgi eksikliği olduğu belirlenmiştir.

Yöntem

Örneklem

Araştırmanın çalışma grubunda, Balıkesir'deki Karesi ve Altieylül ilçelerinde eğitim öğretim yapan ortaokullarda seçmeli zekâ oyunları dersini veren 52 öğretmen yer almaktadır. Araştırmada nicel verilerin elde edilmesinde tesadüfî örneklem kullanılmıştır.

Araştırmanın etik kurul onay belgesi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik komisyonundan 09.06.2020 tarihinde alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada Budak'ın (2011), bütününe dair iç tutarlılık katsayısı .95, ölçeğin alt boyutlarının Cronbach Alpha güvenirlik katsayıları ise içerik için .90, kazanımlar için .80, öğretim süreci için .87 ve değerlendirme için .87 olarak hesaplanmış olan ölçek kullanılmıştır. “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi” Likert tipinde ve 5 seçeneklidir. Ölçekteki her bir madde “tamamen katılıyorum (5)”, “katılıyorum (4)”, “kararsızım (3)”, “katılmıyorum (2)” ve “hiç katılmıyorum (1)” biçiminde derecelendirilmiştir. Araştırmanın nitel verilerine ulaşmak için öğretmenlerle yarı

yapılandırılmış görüşmelerde kullanılmak üzere “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Görüşme Formu” oluşturulmuştur.

Verilerin Toplanması

Milli Eğitim Müdürlüğü’nden gerekli izinler alındıktan sonra öğretmenlere ölçek uygulanmış ve gönüllü olan 6 öğretmen ile görüşme yapılmıştır.

Verilerin Analizi

Verilerin analizi aşamasında, toplanan verilerin dağılımına bakılmış ve parametrik testler tercih edilmiştir. Ortalama puana dair merkezi eğilim ve merkezi dağılım ölçüleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1 Ortalama puana dair merkezi eğilim ve dağılım ölçüleri.

	<i>Zekâ Oyunları Dersi</i>
<i>Aritmetik Ortalama</i>	3.190
<i>Ortanca</i>	3.230
<i>Tepe değer</i>	3.260
<i>Standart Sapma</i>	.730
<i>Çarpıklık</i>	-.201
<i>Basıklık</i>	.245

Büyüköztürk’e göre (2011) puanların dağılımında aritmetik ortalama, ortanca ve tepe değer birbirine yaklaştıkça, basıklık ile çarpıklık değerleri -1 ile +1 değerleri arasında olduğunda normal dağılımdan söz edilebilir ve parametrik testler kullanılabilir. Tablo 1 incelendiğinde ölçekten elde edilen verilerin normal dağıldığı görülmektedir ve analizlerde parametrik testler kullanılmıştır.

Öğretmenlerle yüz yüze yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen kayıtlar yazıya aktarılmıştır. Veriler, içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. İçerik analizinde veriler, betimsel analize göre, daha derin bir işleme tabi tutulurlar ve betimsel bir yaklaşımla fark edilemeyen kavram ve temalar içerik analizi sonucu keşfedilebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde toplanan verilerin analizi sonucunda elde edilen bulgular ve yorumların değerlendirilmesine yer verilmiştir.

Tablo 2 Öğretmenlerin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branşa göre dağılımı.

Cinsiyet	f	Yüzde (%)
<i>Kadın</i>	28	% 53.8
<i>Erkek</i>	24	% 46.2
<i>Toplam</i>	52	% 100

Öğrenim Durumu	f	Yüzde (%)
<i>Ön Lisans</i>	3	% 5.8
<i>Lisans</i>	44	% 84.6
<i>Yüksek Lisans</i>	5	% 9.6
<i>Toplam</i>	52	%100

Mesleki Kıdem	f	Yüzde (%)
<i>1-5 Yıl</i>	1	% 1.9
<i>6-10 Yıl</i>	9	% 17.3
<i>11-15 Yıl</i>	17	% 32.7
<i>16-20 Yıl</i>	10	% 19.2
<i>21-25 Yıl</i>	8	% 15.4
<i>26 Yıl ve üzeri</i>	7	% 13.5
<i>Toplam</i>	52	%100

Branş	f	Yüzde (%)
<i>Matematik</i>	30	% 57.7
<i>Fen Bilimleri</i>	5	% 9.6
<i>Diğer</i>	17	% 32.7
<i>Toplam</i>	52	%100

Tabloyu incelediğimizde bu derse giren kadın öğretmenler, erkek öğretmenlerden daha fazladır. Öğretmenlerin öğrenim durumları çoğunlukla lisans düzeyindedir. Araştırmaya katılan öğretmenlerden 11-15 yıl aralığında çalışmakta olanlar % 32.7 ile çoğunluktadır. Zekâ

Oyunları dersini veren öğretmenlerin çoğunlukla Matematik branşında oldukları görülmektedir.

Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Kazanımlarına Dair Bulguların Değerlendirmesi

Araştırmada “Zekâ Oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?” sorusuna yanıt almak için öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin analizinden ortaya çıkan bulguların değerlendirilmesine yer verilmiştir.

Tablo 3 Öğretmenlerin cinsiyetlerine göre zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
Kadın	28	3.190	.770	38.790	-.989	.329
Erkek	24	3.470	1.160			

Tablo 3’te erkek ve kadınların ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında cinsiyete göre anlamlı bir fark olmadığı ($t_{(38.79)}=-.989$, $p>.05$) görülmektedir. Kadın ve erkek öğretmenler, kazanımlara dair benzer görüşe sahiptirler.

Tablo 4 Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	.074	2	.037	.038	.963	-
Gruplar içi	47.774	49	.975			
Toplam	47.848	51				

Tablo 4’te öğretmenlerin ortalama puanları arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ($F_{(2-49)}=.038$, $p>.05$) yer almaktadır. Buna göre öğretmenlerin öğrenim durumlarının, öğretim programının kazanım boyutuna yönelik görüşlerine bir etkisi yoktur.

Tablo 5 Öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	2.743	4	.686	.715	.586	-
Gruplar içi	44.117	46	.959			
Toplam	46.861	50				

* 1-5 yıl arasında yalnız 1 öğretmen bulunduğundan bu grup ANOVA dışı bırakılmıştır.

Tablo 5'te öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde ($F_{(4-46)}=.715$, $p>.05$) mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık yoktur. Kazanım boyutuna yönelik görüşlerde mesleki kıdem bir etkisi olmadığı söylenebilir.

Tablo 6 Öğretmenlerin branşına göre zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	2.757	2	1.379	1.498	.234	-
Gruplar içi	45.091	49	.920			
Toplam	47.848	51				

Tablo 6'da öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde ($F_{(2-49)}=1.498$, $p>.05$) branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenin branşının, kazanım boyutuna yönelik görüşlere etkisi yoktur sonucuna varılabilir.

Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının İçeriğine Dair Bulguların Değerlendirilmesi

Araştırmada "Zekâ Oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?" sorusuna yanıt almak için öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin analizinden ortaya çıkan bulguların değerlendirilmesine yer verilmiştir.

Tablo 7 Öğretmenlerin cinsiyetlerine göre zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
<i>Kadın</i>	28	3.220	.680	39.210	-.383	.704
<i>Erkek</i>	24	3.310	1.020			

Tabloda erkek ve kadınların ortalama puanları arasında cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ($t_{(39,21)}=-.383$, $p>.05$) görülmektedir. Erkek ve kadın öğretmenlerin içeriğe ilişkin benzer görüşe sahip olduğu söylenebilir.

Tablo 8 Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
<i>Gruplar arası</i>	.254	2	.127	.171	.843	-
<i>Gruplar içi</i>	36.410	49	.743			
<i>Toplam</i>	36.664	51				

Tablo 8'de öğretmenlerin ortalama puanları arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark ($F_{(2-49)}=.171$, $p>.05$) yoktur. Buna göre öğretmenlerin öğrenim durumlarının, öğretim programının içerik boyutuna yönelik görüşlerine etkisinin olmadığı söylenebilir.

Tablo 9 Öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
<i>Gruplar arası</i>	3.495	4	.874	1.288	.289	-
<i>Gruplar içi</i>	31.207	46	.678			
<i>Toplam</i>	34.703	50				

* 1-5 yıl arasında yalnız 1 öğretmen bulunduğundan bu grup ANOVA dışı bırakılmıştır.

Tablo 9’da öğretmenlerin ortalama puanları incelendiğinde ($F_{(4-46)}=1.288$, $p>.05$) mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Dolayısıyla içerik boyutuna yönelik öğretmen görüşlerine, mesleki kıdemin bir etkisi yoktur.

Tablo 10 Öğretmenlerin branşına göre zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	4.114	2	2.057	3.096	.054	-
Gruplar içi	32.550	49	.664			
Toplam	36.664	51				

Tabloda öğretmenlerin ortalama puanları incelendiğinde branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı ($F_{(2-49)}=3.096$, $p>.05$) görülmektedir. Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenin branşının, içerik boyutuna yönelik görüşlerine etki etmediği söylenebilir.

Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Sürecine Dair Bulguların Değerlendirilmesi

Araştırmada “Zekâ Oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?” sorusuna yanıt almak için öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin analizinden ortaya çıkan bulguların değerlendirilmesine yer verilmiştir.

Tablo 11 Öğretmenlerin cinsiyetine göre zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
Kadın	28	3.290	.680	50	1.610	.114
Erkek	24	2.990	.680			

Tablo 11’de erkek ve kadınların ortalama puanları arasında cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark ($t_{(50)}=1.610$, $p>.05$) yoktur. Yani erkek ve kadın öğretmenlerin sürece ilişkin benzer görüşe sahip olduğu söylenebilir.

Tablo 12 Öğretmenlerin öğrenim durumuna göre zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
<i>Gruplar arası</i>	1.236	2	.618	1.320	.276	-
<i>Gruplar içi</i>	22.941	49	.468			
<i>Toplam</i>	24.177	51				

Tablo 12’de öğretmenlerin ortalama puanları arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ($F_{(2-49)}=1.320$, $p>.05$) görülmektedir. Buna göre öğretmenlerin öğrenim durumlarının, öğretim programının süreç boyutuna yönelik görüşlerine bir etkisi yoktur.

Tablo 13 Öğretmenlerin mesleki kıdemine göre zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
<i>Gruplar arası</i>	3.541	4	.885	2.163	.088	-
<i>Gruplar içi</i>	18.822	46	.409			
<i>Toplam</i>	22.363	50				

* 1-5 yıl arasında yalnız 1 öğretmen bulunduğundan bu grup ANOVA dışı bırakılmıştır.

Tablo 13’te öğretmenlerin ortalama puanları incelendiğinde mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık ($F_{(4-46)}=2.163$, $p>.05$) yoktur. Dolayısıyla süreç boyutuna yönelik öğretmen görüşlerine, mesleki kıdemin bir etkisi olmadığı ifade edilebilir.

Tablo 14 Öğretmenlerin branşına göre zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
<i>Gruplar arası</i>	1.714	2	.857	1.870	.165	-
<i>Gruplar içi</i>	22.463	49	.458			
<i>Toplam</i>	24.177	51				

Tablo 14’te öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı ($F_{(2-49)}=1.870$, $p>.05$) görülmektedir. Yani zekâ

Oyunları dersine giren öğretmenin branşı, süreç boyutuna yönelik görüşlere etki etmemektedir.

Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Değerlendirme Aşamasına Dair Bulguların Değerlendirilmesi

Araştırmada “Zekâ Oyunları dersi öğretim programının değerlendirme aşamasına ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?” sorusuna yanıt almak için öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin analizinden ortaya çıkan bulguların değerlendirilmesine yer verilmiştir.

Tablo 15 Öğretmenlerin cinsiyetine göre zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.

Cinsiyet	N	\bar{X}	SS	sd	t	p
Kadın	28	3.090	.730	50	.353	.726
Erkek	24	3.010	.810			

Tablo 15’te erkek ve kadın öğretmenlerin ortalama puanları arasında cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ($t_{(50)}=.353$, $p>.05$) görülmektedir. Erkek ve kadın öğretmenlerin öğretim programını değerlendirmede benzer görüşe sahip oldukları söylenebilir.

Tablo 16 Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	.041	2	.021	.034	.966	-
Gruplar içi	29.499	49	.602			
Toplam	29.540	51				

Tablo 16’da öğretmenlerin ortalama puanları arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı ($F_{(2-49)}=.034$, $p>.05$) görülmektedir. Buna göre öğretmenlerin

öğrenim durumlarının, öğretim programını değerlendirme boyutuna yönelik görüşlerine bir etkisi yoktur.

Tablo 17 Öğretmenlerin mesleki kıdemine göre zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirilmesine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	3.774	4	.943	1.790	.147	-
Gruplar içi	24.246	46	.527			
Toplam	28.020	50				

* 1-5 yıl arasında yalnız 1 öğretmen bulunduğundan bu grup ANOVA dışı bırakılmıştır.

Tablo 17’de öğretmenlerin ortalama puanları incelendiğinde mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı ($F_{(4-46)}=1.790$, $p>.05$) görülmektedir. Programın değerlendirme boyutu söz konusu olduğunda mesleki kıdemin bir etkisi olmadığı söylenebilir.

Tablo 18 Öğretmenlerin branşına göre zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirilmesine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı Fark
Gruplar arası	1.706	2	.853	1.502	.233	-
Gruplar içi	27.834	49	.568			
Toplam	29.540	51				

Tablo 18’de öğretmenlerin ortalama puanları incelendiğinde branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı ($F_{(2-49)}=1.502$, $p>.05$) görülmektedir. Zekâ Oyunları dersi öğretim programının değerlendirilmesinde, öğretmenin branşının etkisinin olmadığı ifade edilebilir.

Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Zayıf ve Güçlü Yönlerine Dair Öğretmen

Görüşlerinden Elde Edilen Bulguların Değerlendirilmesi

Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *zayıf ve güçlü yönlerine* ilişkin öğretmen görüşlerini tespit etmek için öğretmenlerle yapılan görüşmelerdeki sorular ve analizinden elde edilen bulguların değerlendirilmesine aşağıda yer verilmiştir.

Tablo 19 Öğretmen görüşme formu soru kategori tablosu.

“Kaçıncı sınıflarda zekâ oyunları dersine giriyorsunuz?”	Öğretmenler
<i>5. sınıf</i>	Ö1,Ö2,Ö6
<i>6. sınıf</i>	Ö1,Ö2,Ö3,Ö6
<i>7.sınıf</i>	Ö1,Ö4,Ö5
<i>8.sınıf</i>	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5
“Zekâ Oyunları dersi hakkında ne düşünüyorsunuz?”	Öğretmenler
<i>Yaratıcı düşünme becerisini geliştirmesi açısından gerekli</i>	Ö1,Ö2,Ö4,Ö6
<i>Farklı bakış açısı kazandırdığı için gerekli</i>	Ö3,Ö5
<i>Neden sonuç ilişkisi kurabilme becerisi açısından gerekli</i>	Ö1,Ö2,Ö5
<i>Eğlenceli olması bakımından gerekli</i>	Ö1,Ö2,Ö5,Ö6
<i>Materyal sıkıntısı nedeniyle gereksiz</i>	Ö1,Ö2,Ö3,Ö6
<i>Sınav kaygısı yaşayan sınıflar için gereksiz</i>	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5
“Dersin öğretmeni olarak Zekâ Oyunları dersinde kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?”	Öğretmenler
<i>Hizmet içi eğitim aldım</i>	Ö2
<i>Üniversitede böyle bir ders aldım</i>	Ö1
<i>Hiçbir eğitim veya ders almadım</i>	Ö3,Ö4,Ö5,Ö6
“Sizce zekâ oyunları dersini öğrenciler neden tercih ediyor?”	Öğretmenler
<i>Aile yönlendiriyor</i>	Ö1,Ö2
<i>Not yükseltmek için</i>	Ö3,Ö4,Ö5,Ö6
“Bu ders ile ilgili karşılaştığınız sorunlar var mı?”	Öğretmenler
<i>Okullardaki materyal eksikliği</i>	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6
<i>Sınıfların kalabalık olması</i>	Ö2,Ö3,Ö5,Ö6
<i>Öğrencilerin aile baskısıyla bu dersi seçmesi</i>	Ö2,Ö3
<i>Kaynak kitap olmaması</i>	Ö3,Ö4
“Karşılaştığınız sorunlara yönelik çözüm önerileriniz nelerdir?”	Öğretmenler
<i>Sınıf mevcutlarının azaltılması</i>	Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
<i>Okullara oyunların MEB tarafından temin edilmesi</i>	Ö1,Ö3,Ö5,Ö6
<i>Bu derse istekli öğrencilerin gelmesinin sağlanması</i>	Ö3,Ö4,Ö6
<i>Öğretmenlere kılavuz kitap dağıtılması</i>	Ö3,Ö4

Öğretmenler, bu dersin öğrencilere kazandıracığı yaratıcı düşünme becerisi, olaylar hakkında neden sonuç ilişkisi kurabilme becerisi gibi olumlu etkileri bakımından gerekli olduğunu ifade etmektedirler. Ayrıca 8. Sınıf öğrencilerinin sınav kaygısı nedeniyle bu derse karşı isteksiz oldukları görüşündedirler. Okullardaki materyal-malzeme sıkıntıları nedeniyle dersin verimli işlenememesi bakımından gereksiz olduğunu düşünen öğretmenler de vardır. Bazı öğretmenlerin düşünceleri şu şekildedir:

“Zekâ oyunları dersi gerekli materyaller temin edildiğinde aslında çok eğlenceli olan bir ders. Öğrencilerimizin yaratıcı düşünme becerilerini geliştiren olaylara farklı açılardan bakmalarını sağlayabilecek yetileri kazandırabilecek eğlenceli bir ders.(Ö2)”

“Ben bu dersin aslında çok önemli olduğunu düşünüyorum, ama 5. ,6. ve 7. sınıflarda. Çünkü 8.sınıf öğrencilerimiz yeni değişen sınav sisteminin zorluğundan dolayı çok fazla uğraşmaktalar. O yüzden bu derste kendileri seçmelerine rağmen isteksiz olabilmekteler. Ama küçük sınıflarımızda bu ders çok daha eğlenceli geçiyor. Bu dersin olumlu katkılarını özellikle matematik dersinde bizzat gözlemlemekteyiz.(Ö5)”

Yalnızca 1 öğretmen zekâ oyunları dersine dair hizmet içi eğitim almış, 1 öğretmen de üniversitede böyle bir ders almıştır. Diğerleri ise hiçbir eğitim veya ders almamıştır.

“Üniversitedeyken zekâ oyunları ile ilgili bir ders görmüştük. Ama şu an ki zekâ oyunları öğretim programındaki kazanımlara uygun ders işleyebilmek için keşke derse giren her öğretmene hizmet içi eğitim verilse. Hem böylece daha verimli daha eğlenceli olur bu ders.(Ö1)”

“Bu ders ile alakalı hizmet-içi eğitim aldım. Ama bildiklerimizi uygulayabilme açısından karşılaştığımız sıkıntılar oluyor tabi ki.(Ö2)”

Öğretmenler, öğrencilerin ya aile istediği için ya da not yükseltmek için zekâ oyunları dersini tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

“Öğrenciler sınava girecekleri için not kaygısı yaşamakta, aynı şekilde velilerde tabi bu sıkıntıyı yaşamakta, bu yüzden de birçok velimiz bu sebeple çocuklarına bu dersi seçmeleri konusunda baskı yapıyor.(Ö2)”

Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Uygulanması Sırasında Karşılaşılan Sorunların Çözümüne İlişkin Öğretmen Görüşlerinden Elde Edilen Bulguların Değerlendirilmesi

Öğretmenlerin bu dersin işlenişine ilgili yaşadıkları zorluklar; okullardaki materyal eksikliği, sınıfların kalabalık olması ve öğrencilerin aile baskısı ile bu dersi tercih etmesi ve kaynak kitabın olmaması şeklinde sıralanabilir.

“Bu ders ile ilgili karşılaştığımız en büyük sorunumuz materyal malzeme eksikliğimiz var, bu sebeple de istediğimiz etkinlikleri yapamıyoruz. Olduğu zamanda sınıflarımızın yoğunluğu buna bazen pek müsaade etmiyor, yarım kalabiliyor, hani her öğrenciye ulaşmakta zorlanıyoruz, bir de derse katılan öğrencilerin bu dersle sevdikleri için ilgilendikleri için değil aile baskısı ile seçtikleri için hani çok verimli olmadığı zamanda olabiliyor. Bir de elimizde kaynak kitap olmaması da sıkıntı aslında, kaynak kitabımız olsa hem tüm okullarda aynı şekilde işlenir hem de öğretmene kılavuzluk eder. (Ö3)”

“Kalabalık sınıflarda bu dersi yürütmek maalesef çok büyük bir sorun, bir de oyunların yeterli sayıda olmaması dersin işlenişini zora sokmaktadır.(Ö5)”

Öğretmenlere seçmeli zekâ oyunları dersinde karşılaştıkları sorunların çözümüne ilişkin önerilerde bulunmaları istenmiştir.

“Bu derslere gerçekten ilgili bu tarz oyunlarla evde bile uğraşan öğrencilerin gelmesi sağlanmalı ve sınıf mevcutları biraz daha az olmalı ki her öğrenciye rahatça ulaşabilelim, her öğrenciyi etkinliklere katabilelim. Bunun dışında malzeme sorununun çözülmesi gerektiğini düşünüyorum. Bir de Milli Eğitim Bakanlığı tarafından öğretmenlere kılavuz kitap dağıtılmalı bence, böylece öğretmenler aynı anda tüm okullarda aynı şekilde dersi yürütebilirler.(Ö3)”

Sonuç ve Tartışma

Bu çalışma ile zekâ oyunları dersini veren öğretmenlerin ders hakkındaki görüş ve önerileri ortaya çıkarılmıştır. Öğretmenlerin zeka oyunları dersinin öğretim programının kazanım, içerik, süreç, değerlendirme aşamalarına dair fikirlerinin; mesleki kıdem, öğrenim durumu, cinsiyet ve branş değişkenleri bakımından farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin tüm sınıf seviyelerinde zekâ oyunları dersi tecrübesi vardır. Öğretmenler zekâ oyunları dersinin öğrencilere katkısı olan bir ders olduğunu düşünmektedirler. Görüşme yapılan öğretmenlerden dördü yaratıcı düşünme becerisini geliştirme açısından, ikisi farklı bakış açısı kazandırmasından, üçü neden sonuç ilişkisi kurabilme becerisi bakımından, dördü eğlenceli olması açısından gerekli olduğunu ifade etmişlerdir. Benzer şekilde Gürsoy ve Arslan (2011) da çalışmalarında eğitsel oyunlar ve etkinliklerle öğrenilenlerin günlük hayatla ilişkilendirip oyunun kullanılmasının önemli olduğunu vurgulamışlardır. Fakat bu araştırmada görüşme yapılan öğretmenlerin dördü sınav kaygısı olan 8. sınıflar için bu dersin gereksiz olduğunu belirtmiştir. Araştırmaya göre öğretmenlerin zeka oyunları konusunda genel olarak yeterince literatür bilgisine sahip oldukları fakat uygulamada sıkıntı yaşadıkları ve bunun sebebinin ise lisans eğitiminde böyle bir eğitim almamış olmalarından kaynaklandığı, bu sebeple de ders esnasında öğretmenlerin

zeka oyunlarını yeteri kadar kullanmadıkları hatta kullanamadıkları ve öğretim tekniği açısından bu konuda yeterli olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla öğretmenler zekâ oyunları dersine dair kurs veya seminerlere ihtiyaç duymaktadırlar. Benzer şekilde Hazar ve Altun (2018) yaptıkları çalışmada öğretmenlerin dersin uygulanabilirliği konusunda sıkıntı yaşamamaları için lisans eğitimi sürecinde zeka oyunları dersi görmeye veya hizmet içi eğitim seminerlerine ihtiyaç duyduklarını tespit etmişlerdir. Öğretmenler öğrencilerin zekâ oyunları dersini tercih ederken genelde aile baskısıyla karşılaştıklarını, ailelerin bu dersin diğer derslere özellikle de matematik dersine katkısı olacağını ve ülkemizde uygulanmakta olan sınav sisteminden dolayı not kaygısı yaşayan öğrenci ve ailelerinin daha kolay yüksek not alabileceklerini düşündükleri için bu dersi çocuklarına zorla seçtirdiklerini belirtmişlerdir. Öğretmenler bu dersin işlenişiyle ilgili yaşadıkları zorlukları; okullardaki malzeme-materyal eksikliği, sınıfların kalabalık olması ve öğrencilerin aile baskısıyla gelmesi şeklinde sıralamışlardır. Zekâ oyunları öğretim programında bahsedilen oyunların okullarda olmaması bu dersin işlenişini sıkıntıya sokmakta olduğu görüşmeye katılan her öğretmen tarafından belirtilmiştir. Bunun dışında sınıfların kalabalık olmasının dersin işlenişini olumsuz etkilediği sonucu ortaya çıkmaktadır. Benzer şekilde Ulusoy, Saygı ve Umay (2017) çalışmalarında öğretmenlerin dersin işleniş sırasında sınıf ortamında araç gereç eksikliği, kalabalık ve heterojen gruplar, zaman sorunu, sınıf donanımındaki eksiklikler gibi sıkıntılarla karşılaştıklarını tespit etmişlerdir. Zekâ oyunları ismiyle satılan dergi, kitap gibi kaynakların dersin içeriğini karşılamamasından dolayı derse kaynak oluşturacak güvenilir ve yeterli içeriğe sahip ders araç gereçlerine ihtiyaç duyulduğundan bu ders araç gereçlerinin geliştirilmesi ve tüm okullara bu kaynakların gönderilmesinin ne derece önemli olduğundan bahsetmişlerdir.

Öneriler

Ebeveynler bu dersin matematik başarısına katkısı olacağını düşündükleri için çocuklarını bu derse yönlendiriyorlar. Ama derse istemeden gelen öğrencilerle verimli bir ders işlenememektedir. Bu sebeple okul idareleri, velileri seçmeli ders seçimlerinde çocuklarının görüşlerini almaları konusunda mutlaka uyarmalıdır. Okullarda sabit oyunların olmaması her okulda farklı oyunların oynanması, hatta bazı okullarda hiç oyun olmaması negatif sonuçlar doğurmaktadır. Bu sebeple her öğrencinin eşit şartlarda eğitim-öğretim görmesi gerektiğinden okullara oyunlar Milli Eğitim Bakanlığı tarafından sene başında temin edilmelidir. Yine ders işleniş sırasında daha etkili çalışmalar yapabilmek için okulların fiziksel şartları iyileştirilmelidir. Dersin kazanımlarına yönelik değişik etkinliklerin

bulunduğu, her sınıf seviyesi için ayrı hazırlanmış etkinlik kitabı, ders kitabı ve öğretmen kılavuz kitabı olmalıdır. Sınıf mevcutlarının fazlalığı her ders için olumsuz bir durumdur. Özellikle seçmeli derslerde öğrencilerin heterojen olması sebebiyle kalabalık sınıflarda dersin işlenişi daha da sıkıntılı olmaktadır. Bu sebeple dersin rahatça işlenebilmesi, öğrencilerin aktif olarak derse katılabilmesi, etkileşimli ve verimli bir ders olabilmesi için sınıf mevcutları azaltılmalıdır. Öğretmenler zekâ oyunları dersi hakkında teorik bilgiye sahip olsalar bile dersin uygulanabilirliği noktasında sıkıntı yaşamaktadırlar. Bu sıkıntıları gidermek adına öğretmenlere zekâ oyunları dersi kapsamında hizmet içi eğitimler verilmelidir veya zekâ oyunları dersi üniversitede öğretim programları içeriğine alınmalıdır. Bu çalışmadan yola çıkarak herhangi bir zeka oyununun uygulanmasına ilişkin, farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerin görüşlerinin alındığı ya da performanslarının incelendiği çalışmalar yapılabilir.

Kaynakça

Akay, Y., Çırakoğlu, M. & Hancı Yanar, B . (2016). Ortaokul 5. ve 6. Sınıf Öğrenci ve Öğretmenlerinin Seçmeli Derslere İlişkin Görüşleri. *İlköğretim Online*, 15 (1), 0-0. doi:<http://dx.doi.org/10.17051/io.2016.59830>.

Aslan, N. (1977). *Oyunla eğitim, 100 küçük oyun*. Ankara: Bilim Matbaası.

Balcı, A. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma, yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Bottino, R. M. & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning Media & Technology*, 31(4), 359-375. doi: 10.1080/17439880601022981.

Budak, M. (2011). 2005 İlköğretim Matematik Dersi 6-8. Sınıflar Öğretim Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. *Erzincan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Erzincan.

Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* . Ankara: Pegem Akademi.

Dağ, İ. (1995). “Zekâyı Ölçmek”. *Bilim ve Teknik*, sayı: 333, ss. 52-53.

Demirel, T. (2015). Zekâ Oyunlarının Türkçe ve Matematik Derslerinde Kullanılmasının Ortaokul Öğrencileri Üzerindeki Bilişsel ve Duyuşsal Etkilerinin Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. *Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Erzurum.

Devecioğlu, Y. & Karadağ, Z. (2014). Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (1), s.41-61.

EARGED. (2008). Seçmeli Derslerin Seçim Kriterlerinin Değerlendirilmesi Araştırması. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

Eşbahoğlu, F. (2015). İlköğretim 5 ve 6. Sınıflarda Seçmeli Derslerin Seçim Sürecinde Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri. Yüksek lisans tezi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.

Frank, John. 1976: Complete Guide to CocCırrr'ieular Programs and Activities for the Middle. Grades. *Parker Publishing Company*, NY.

Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J.E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467

Gürsoy, A. & Arslan, M. (2011). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi. 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics Sarajevo, 177-185.

Hazar, Z. & Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13 (1), 52-72.

Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları

Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning, Report 8, Future lab series.

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

Leech, N.L. & Onwuegbuzi, A.J. (2007). A typoloji of mixed methods research designs. *Qual Quant*. 43(2), 265-275.

Lou, Y., Abrami, P. & D'Apollonia, S. (2001). Small group and individual learning with technology: a meta-analysis. *Review of Educational Research*, 71(3), 449-521.

Manaz, A. (2018). Ortaokul Seçmeli Derslerinin Öğretmen Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi. Yüksek lisans tezi. *Yeditepe üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul.

MEB. (2012). 12 Yıl Zorunlu Eğitim Sorular-Cevaplar. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.

MEB. (2013). Ortaokul ve İmam Hatip ortaokulu Seçmeli Zeka Oyunları Dersi (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) Öğretim Programı. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.

TTKB. (2013). Ortaokul Ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, MEB 2013, sayı 118.

Taş, B. S. (2004). Seçmeli Ders Programlarının Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Adana.

Tepecik, S. L. (2018). Seçmeli Bilim Uygulamaları Dersine Yönelik Öğretmen, Öğrenci Ve Veli Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. *Düzce Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Düzce.

Ulusoy, Ç., Saygı, E. & Umay, A. (2017). İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zekâ Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2): 280-294, doi: 10.16986/HUJE.2016018494.

Ülgen, G. (1992). İlköğretim Okullarının 6, 7, 8., Sınıflarında Seçmeli Dersler. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (8), 107-114.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yılmaz, Ş. (2019). Seçmeli Zeka Oyunları Dersine İlişkin Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi. *Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Balıkesir.