

**T.C.  
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI  
MATEMATİK EĞİTİMİ**



**SEÇMELİ ZEKÂ OYUNLARI DERSİNE İLİŞKİN  
ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ŞULE KAMA YILMAZ**

**BALIKESİR, HAZİRAN – 2019**

**T.C.  
BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI  
MATEMATİK EĞİTİMİ**



**SEÇMELİ ZEKÂ OYUNLARI DERSİNE İLİŞKİN  
ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ŞULE KAMA YILMAZ**

**Jüri Üyeleri : Doç. Dr. Nazlı YILDIZ İKİKARDEŞ (Tez Danışmanı)**

**Dr. Öğr. Üyesi Ahmet DELİL**

**Dr. Öğr. Üyesi Emine ÖZDEMİR**

**BALIKESİR, HAZİRAN – 2019**

## KABUL VE ONAY SAYFASI

**ŞULE YILMAZ** tarafından hazırlanan “**SEÇMELİ ZEKÂ OYUNLARI DERSİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ**” adlı tez çalışmasının savunma sınavı 24.06.2019 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından oy birliği / ~~oy çokluğu~~ ile Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Matematik Eğitimi Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

Danışman  
Doç. Dr. Nazlı YILDIZ İKİKARDEŞ

Üye  
Dr. Öğr. Üyesi Ahmet DELİL

Üye  
Dr. Öğr. Üyesi Emine ÖZDEMİR

  
.....  
  
.....  
  
.....

Jüri üyeleri tarafından kabul edilmiş olan bu tez Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunca onanmıştır.

Fen Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Prof. Dr. Necati ÖZDEMİR

.....

## ÖZET

**SEÇMELİ ZEKÂ OYUNLARI DERSİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN  
GÖRÜŞLERİ  
YÜKSEK LİSANS TEZİ  
ŞULE KAMA YILMAZ**

**BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI  
MATEMATİK EĞİTİMİ  
(TEZ DANIŞMANI: DOÇ. DR. NAZLI YILDIZ İKİKARDEŞ)**

**BALIKESİR, HAZİRAN – 2019**

Bu tez, ortaokul öğretmenlerinin “Seçmeli Zekâ Oyunları” dersi ile ilgili düşüncelerini belirlemeyi ve öğretmenlerin önerilerini sunmayı amaçlamaktadır. Araştırma hem nicel hem de nitel araştırma yöntemlerini içermektedir.

Araştırmanın çalışma grubunu, 2018-2019 öğretim yılında Balıkesir ili Karesi ve Altıeylül ilçelerinde Seçmeli Zekâ Oyunları dersini veren 52 öğretmen oluşturmaktadır. Araştırmanın ilk bölümünde öğretmenlere Seçmeli Zekâ Oyunları dersinin programına yönelik görüşlerini almak amacıyla “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi” uygulanmıştır. Anketten elde edilen veriler SPSS paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde nicel veriyi desteklemek ve dersle ilgili sorunları ve çözüm önerilerini belirlemek amacıyla öğretmenlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, öğretmenler arasından rastgele seçilen 6 öğretmene uygulanmıştır. Görüşmelerin analizinde içerik analizi yöntemi kullanılmıştır.

Sonuçta, Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenlerin bu dersin öğretim programının kazanımlarına, içeriğine, sürecine ve değerlendirilmesine ilişkin görüşlerinin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branş değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu dersin işlenişine dair sorunlar belirlenmiş ve çözüm önerileri sunulmuştur.

**ANAHTAR KELİMELELER:** Seçmeli dersler, seçmeli zekâ oyunları öğretim programı, seçmeli zekâ oyunları dersi, öğretmen görüşleri.

## **ABSTRACT**

### **TEACHERS' OPINION ABOUT ELECTIVE MENTAL GAMES COURSE MSC THESIS ŞULE KAMA YILMAZ**

**BALIKESİR UNIVERSITY INSTITUTE OF SCIENCE  
PRIMARY SCIENCE EDUCATION  
ELEMENTARY MATHEMATICS EDUCATION  
(SUPERVISOR: ASSOC. PROF. DR. NAZLI YILDIZ İKİKARDEŞ )**

**BALIKESİR, JUNE 2019**

This thesis aimed to determine the thoughts of middle school teachers towards “The Elective Mental Games” course and to present the suggestions of the teachers. The research included both quantitative and qualitative research methods.

The study group of the research consisted of 52 teachers who are teaching “The Elective Mental Games Course” in Karesi and Altıeylül districts of Balıkesir province in the 2018-2019 academic year. In the first part of the research, “Survey of Determining the Teachers’ Opinion on the Program of the Elective Mental Games Course” which applied to the teachers in order to get their views on the program of the Elective Mental Games Course. The data obtained from the questionnaire was analyzed using SPSS package program. In the second part of the research, semi-structured interviews were conducted with the teachers in order to support the quantitative data and to determine the problems and solution suggestions related to the course. The semi-structured interviews were applied to 6 randomly selected teachers among the teachers. Content analysis method was used in the analysis of interviews.

Consequently, it is concluded that the opinions of the teachers who have entered “The Elective Mental Games” course on the gains, content, process and evaluation of curriculum don’t differ in terms of gender, educational status, professional seniority and branch variables. In addition problems related to the processing of this course were determined and solution suggestions were presented.

**KEYWORDS:** Elective courses, elective mental games course curriculum, elective mental games course, teachers views.

# İÇİNDEKİLER

<b>ÖZET</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>ŞEKİL LİSTESİ</b> .....	<b>iv</b>
<b>TABLO LİSTESİ</b> .....	<b>v</b>
<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>vii</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1 Problem Durumu .....	1
1.2 Problem Cümlesi .....	4
1.2.1 Alt Problemler .....	4
1.3 Araştırmanın Amacı .....	5
1.4 Araştırmanın Önemi .....	5
1.5 Sınırlılıklar.....	6
1.6 Sayıtlar .....	6
<b>2. İLGİLİ LİTERATÜR</b> .....	<b>7</b>
2.1 Kuramsal Çerçeve .....	7
2.1.1 Seçmeli Dersler .....	7
2.1.2 Zekâ Nedir? .....	8
2.1.3 Zekâ Oyunları.....	10
2.1.4 Zekâ Oyunları Öğretim Programı.....	14
2.2 İlgili Literatür Çalışmaları.....	16
<b>3. YÖNTEM</b> .....	<b>21</b>
3.1 Araştırma Modeli .....	21
3.2 Çalışma Grubu.....	22
3.3 Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi.....	22
3.3.1 Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi .....	22
3.3.2 Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler.....	23
3.4 Verilerin Toplanması.....	23
3.4.1 Anket Verilerinin Toplanması.....	23
3.4.2 Görüşme Verilerinin Toplanması.....	24
3.5 Verilerin Analizi.....	24
<b>4. BULGULAR VE YORUM</b> .....	<b>26</b>
4.1 Öğretmenlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Bulgular .....	26
4.2 Öğretmen Görüşlerine Yönelik Maddelere İlişkin Bulgular ve Yorum.....	28
4.3 Alt Problemlere Yönelik Bulgular ve Yorum .....	32
4.3.1 Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum .....	32
4.3.2 İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	35
4.3.3 Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	37
4.3.4 Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum .....	39
4.3.5 Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum .....	42
4.3.6 Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular Ve Yorum .....	45
<b>5. SONUÇ VE ÖNERİLER</b> .....	<b>49</b>
5.1 Sonuç ve Tartışma .....	49
1.2 Öneriler.....	51
<b>6. KAYNAKLAR</b> .....	<b>53</b>
<b>7. EKLER</b> .....	<b>58</b>

## ŞEKİL LİSTESİ

**Sayfa**

**Şekil 3.1: Ortalama puana ait histogram grafiđi.....24**

## TABLO LİSTESİ

### Sayfa

<b>Tablo 2.1:</b> Zekâ kavramına ilişkin eski ve yeni bakış açıları .....	10
<b>Tablo 3.1:</b> Ortalama puana ait merkezi eğilim ve dağılım ölçüleri.....	24
<b>Tablo 4.1:</b> Öğretmenlerin cinsiyete göre dağılımı .....	26
<b>Tablo 4.2:</b> Öğretmenlerin öğrenim durumuna göre dağılımı .....	26
<b>Tablo 4.3:</b> Öğretmenlerin mesleki kıdeme göre dağılımı .....	27
<b>Tablo 4.4:</b> Öğretmenlerin branşa göre dağılımı .....	27
<b>Tablo 4.5:</b> Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.....	28
<b>Tablo 4.6:</b> Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.....	29
<b>Tablo 4.7:</b> Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.....	30
<b>Tablo 4.8:</b> Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.....	31
<b>Tablo 4.9:</b> Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının geneline ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.....	31
<b>Tablo 4.10:</b> Öğretmenlerin cinsiyetlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.....	32
<b>Tablo 4.11:</b> Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.....	33
<b>Tablo 4.12:</b> Öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.....	34
<b>Tablo 4.13:</b> Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri .....	34
<b>Tablo 4.14:</b> Öğretmenlerin cinsiyetlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri .....	35
<b>Tablo 4.15:</b> Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri .....	36
<b>Tablo 4.16:</b> Öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri .....	36
<b>Tablo 4.17:</b> Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.....	37
<b>Tablo 4.18:</b> Öğretmenlerin cinsiyetine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.....	37
<b>Tablo 4.19:</b> Öğretmenlerin öğrenim durumuna göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri .....	38
<b>Tablo 4.20:</b> Öğretmenlerin mesleki kıdemine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri .....	38
<b>Tablo 4.21:</b> Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.....	39



<b>Tablo 4.22:</b> Öğretmenlerin cinsiyetine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri .....	40
<b>Tablo 4.23:</b> Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.....	40
<b>Tablo 4.24:</b> Öğretmenlerin mesleki kıdemine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.....	41
<b>Tablo 4.25:</b> Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri .....	41
<b>Tablo 4.26:</b> Öğretmen görüşme formu birinci soru kategori tablosu.....	42
<b>Tablo 4.27:</b> Öğretmen görüşme formu ikinci soru kategori tablosu. ....	42
<b>Tablo 4.28:</b> Öğretmen görüşme formu üçüncü soru kategori tablosu.....	44
<b>Tablo 4.29:</b> Öğretmen görüşme formu dördüncü soru kategori tablosu. ....	45
<b>Tablo 4.30:</b> Öğretmen görüşme formu beşinci soru kategori tablosu. ....	46
<b>Tablo 4.31:</b> Öğretmen görüşme formu altıncı soru kategori tablosu. ....	47

## ÖNSÖZ

Araştırmam sırasında desteğini, ilgisini ve sevgisini benden esirgemeyen, üniversite yıllarımdan beri hayatımda çok değerli bir yere sahip olan tez danışmanım Doç. Dr. Nazlı YILDIZ İKİKARDEŞ' e,

Araştırmamın her aşamasında bana yol gösteren ve yardımlarını esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Selcen GÜLTEKİN'e

Beni bu günlere getiren, hayatımın her anında beni destekleyen ve her zaman yanımda olan canım babam Zeki KAMA, canım annem Emine KAMA ve canım abim Mehmet KAMA' ya,

Bu zorlu tez sürecinde bana her zaman destek olan, sevgisi ve ilgisiyle bana hep güç veren sevgili eşim Ali Orçun YILMAZ' a,

Ve bu süreçte sevgi ve ilgimden fedakarlık eden en kıymetlim, canım oğlum Ali YILMAZ' a teşekkürlerimi sunarım.

# 1. GİRİŞ

## 1.1 Problem Durumu

Kavram ve algılar aracılığıyla soyut ya da somut nesnelere arasında ilişki kurabilme, soyutlama, akıl yürütme ve bu bilişsel faaliyetleri amaçlı kullanabilme becerisi zekâ olarak tanımlanmaktadır. Zekâ Oyunları ise bireylerin kendi potansiyellerinin ortaya çıkarabilmeleri, hızlı, yerinde ve doğru karar verebilmeleri, problemle karşılaştıklarında kendilerine has çözüm önerileri üretebilmeleri ve en önemlisi de kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinlikler olarak tanımlanabilir. Bu yönüyle zekâ oyunları bireylerin sadece matematik alanındaki gelişimlerini değil, işlem becerisi ve stratejik düşünme becerisini geliştirecek oyunlar yoluyla mantık, problem çözme, çözüm yolları üretme, sözel ve görsel zekâ, desen ve düzen tasarlama, şekil oluşturma, üç boyutlu düşünme, taktikler geliştirme gibi eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini de geliştirecek oyunları kapsamaktadır (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

Günümüzde değişimin odağında olmak, bireylerin çözüm üretme ve yenilik kapasitelerinin gelişme düzeyine bağlıdır. Değişime adapte olmanın yanı sıra, günümüz dünyasında sürdürülebilir bir rekabet ortamı oluşturmak için üretken bir değişimi tasarlayacak, hayal edecek ve yönetecek zihinsel yeterliliklerin ve kapasitenin 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).

Bizim ülkemizde eğlenerek öğrenme esas alınarak öğrencilerin zihinsel becerisinin geliştirilmesinde, muhakeme yeteneklerinin artırılmasında zekâ oyunlarının önemli bir rol oynayacağı düşüncesiyle seçmeli bir ders programı hazırlamak konusunda çalışmalar yapılmıştır. Çalışmaları 2012 yılında başlayan Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı 2013–2014 öğretim yılında yenilenerek 5. ve 6'ncı sınıflardan itibaren kademeli olarak uygulamaya konmuştur (Ulusoy, Saygı, Umay, 2017).

Zekâ Oyunları eğitimindeki 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 (MEB, 2013). 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. Basamaklı öğretim programının içerdiği aşamalar:

1. Basamak (Başlangıç Seviyesi): Oyunlarla ilgili temel becerilerin kazanılması, kuralların öğrenilmesini ve başlangıç seviyesi oyunların oynanmasını ve bulmacaların çözülmesini kapsar.

2. Basamak (Orta Seviye): Muhakeme kurmayı, strateji oyunlarında stratejik davranmayı, bulmacalarda doğru yerden başlamayı, orta seviyedeki oyunların oynanmasını ve bulmacaların çözülmesini kapsar.

3. Basamak (İleri Seviye): Analiz edebilme, genelleme yapma, yaratıcı düşünme, değerlendirme, özgün stratejiler belirleme gibi üst düzey bilgi ve becerileri içerir. İleri seviye oyunlar oynamak, bulmacalar çözmek ve başkalarının deneyimlerinden yararlanmak bu basamak içinde yer alır (MEB, 2013).

Zekâ Oyunları dersi öğretim programında aşağıdaki oyun türleri yer almaktadır:

1. Sözel oyunlar,
2. Akıl yürütme ve işlem oyunları,
3. Strateji oyunları,
4. Zekâ soruları,
5. Geometrik-mekanik oyunlar,
6. Hafıza oyunlarıdır.

Bu oyunlar aynı zamanda programın içindeki öğrenme alanlarını temsil etmektedir (TTBK, 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 amacına da baktığımızda hedeflediği becerilere de baktığımızda Zekâ Oyunları dersi ile matematik dersinin çok benzedikleri görülür. Birbirlerine bu derece bağlı olan bu iki dersin ortak özellikleri düşünüldüğünde de Zekâ Oyunları dersinin, gerek hizmet-içi kurslar olarak gerek 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 fen bilgisi öğretmenleri ya da diğer branşlardan öğretmenler de 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 yeterlilik ve eğitimlerin düzenlenmesi ve eksiklerinin giderilmesi için bu öğretmenlerimizin görüşleri son derece kıymetlidir (Ulusoy, Saygı, Umay, 2017).

Hızla gelişen dünyamızda problem çözme, akıl yürütme ve iletişim gibi becerilerin önemi giderek artmaktadır. Seçmeli 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.

Seçmeli Zeka Oyunları dersi teoride bu kadar önemli bir dersken uygulamada yaşanan sıkıntılar nedeniyle bazen istenilen sonuçlar elde edilememektedir. Bundan dolayı bu çalışmada ortaokullardaki Seçmeli Zekâ Oyunları dersini veren öğretmenlerin bu derse ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

## 1.2 Problem Cümlesi

Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı farklı ortaokullarda çalışmakta olan ve Seçmeli Zekâ Oyunları dersini veren öğretmenlerin bu derse ilişkin görüşleri nelerdir?

### 1.2.1 Alt Problemler

1. Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *kazanımlarına* ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?
2. Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *içeriğine* ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?
3. Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *sürecine* ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?
4. Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *değerlendirmesine* ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?
5. Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *güçlü ve zayıf yönlerine* ilişkin öğretmen görüşleri nasıldır?
6. Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *uygulanması sırasında karşılaşılan sorunların çözümüne* ilişkin öğretmenlerin önerileri nasıldır?

### **1.3 Arařtırmanın Amacı**

Bu alıřmanın amacı, semeli ders olarak okutulan semeli zekâ oyunları dersini veren öđretmenlerin bu derse yönelik görüřlerini belirlemek ve öđretmenlerin bu konuda önerilerini sunmaktır.

### **1.4 Arařtırmanın Önemi**

2012-2013 Eđitim-Öđretim yılında MEB müfredatına semeli ders olarak giren “Zekâ Oyunları” dersi ile öđrencilerin derslerde ve sınavlarda da başarılı olmalarına katkı sađlayacak olan akıl yürütme, stratejik düşünme becerisi, konsantrasyon, eşleřtirme becerisi, akılda tutma, hızlı düşünme gibi özel gelişim alanlarının geliştirilmesi planlanmaktadır. Günümüz dünyasında hızla deđişen teknolojik yeniliklere ayak uydurma, yaratıcı düşünme, stratejik planlar yapabilme becerisi gitgide önemli hale gelmektedir. Zekâ oyunları bu becerilerin kazanılmasında önemli rol oynamaktadır.

Erçetin (2007) zeka oyunları ile öđretim gerekleřtirmeyi Eđitsel Oyun Tekniđi olarak adlandırmıřtır. Eđitsel Oyunlar Tekniđi; bilgilerin öđrenildikten sonra pekiřtirilmesi ve ortam rahat olduđu zaman tekrar edilmesi için kullanılan bir öđretim tekniđidir. Oyunlar, fiziksel, biliřsel yeteneklerin gelişmesine katkı sađlayan etkinliklerdir. Oyunlar öđretimi daha zevkli ve daha kalıcı hale getirmektedir. Bu oyunları seerken; hedef davranıřları kazandıracak özellikte olmasına, öđrencilerin cinsiyetine, öđrencilerin yařına uygunluđuna, sınıf ortamında uygulanabilirliđine, fazla zaman almamasına, anlaşılması kolay ve uygulanabilir olmasına, öđrencilerde istendik davranıřlar oluřturmasına, öđrencinin keyif almasına ve eğlenmesine dikkat edilmesi gerekmektedir. Oyunlar unutmayı azaltır, öđrenmeyi hızlandırır, güdüleyicidir, merak ve ilgi uyandırır, aktif katılımı sađlar (Erçetin, 2007).

Tarihsel zaman içerisinde oyunla ilgili görüřler incelendiđinde, oyunla öđretimin ne kadar önemli olduđu vurgulanmaktadır (Koyiđit, Tuđluk ve Kök,

2007). Oyunun bugünkü eğitsel kökenini bilimsel açıdan ele alan ilk kişi Alman filozofu GutsMuths' dur. Oyunun sosyal, politik ve pedagojik açıdan önemini anlatmaktadır (Hazar ve Altun, 2018). Çağdaş eğitimde çocukların beden, ruhen ve fikren düzenli ve çok yönlü gelişmesine katkısı olan tüm bedensel aktivite uğraşlarında oyunun önemi vurgulanmıştır. Güzel bir toplum olabilmenin temel şartlarından biri ruhen ve bedenen sağlıklı, fikren eğitilmiş, milli duyguları kuvvetli bireyler olabilmektir. Oyun eğitimde bir araçtır. Oyunlar, ister dışarıda hareketli olarak, ister sınıfta oturarak oynansın, çocukların hayal kurmasını olumlu etkilemektedir. Aynı zamanda oyun, grup içinde başkalarına saygılı olmayı, toplu olarak bir şeyler yapabilmeyi ve bir amaç için gruplaşmayı sağlamaktadır (Aslan, 1977).

Zekâ oyunlarının öğretimdeki yeri bu kadar önemli olmasına rağmen zekâ oyunları ile ilgili çok fazla çalışma yoktur. Bu araştırma ile dersin önemine dikkat çekilmesi, okullarda uygulanmakta olan programın şu anki durumu hakkında fikir vermesi, dersin geliştirilmesine katkı sağlaması, bu alanda yapılacak olan çalışmalara fikir ve kaynak oluşturması amaçlanmaktadır.

## **1.5 Sınırlılıklar**

Bu araştırma;

1. 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında Balıkesir ili Karesi ve Altıyül ilçeleri içerisindeki değişik sosyo-ekonomik yapıdaki ortaokullarda, Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenler,
2. Öğretmenlerin görüşlerini belirlemek için uygulanan anketten ve yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler ile sınırlıdır.

## **1.6 Sayıtlar**

Araştırmaya katılan öğretmenlerin, araştırmada kullanılan görüşme sorularına ve ankete doğru ve içten cevap verdikleri varsayımına dayandırılmıştır.



## 2. İLGİLİ LİTERATÜR

### 2.1 Kuramsal Çerçeve

Bu çalışmanın amacı, ortaokullarda seçmeli zekâ oyunları dersine giren matematik veya diğer branş öğretmenlerinin Seçmeli Zekâ Oyunları dersine yönelik görüşlerini tespit etmektir. 2013–2014 öğretim yılından itibaren ortaokul öğretim programı yenilenerek ve programa her sınıfta okutulmak üzere seçmeli dersler getirilmiştir. Zekâ Oyunları dersi de seçmeli olarak kademeli olmak şartıyla 5. ve 6.sınıftan itibaren okutulmaktadır. Araştırmanın verileri 2018-2019 eğitim öğretim yılında toplanmıştır. Çalışmanın bu bölümünde öncelikle seçmeli dersler hakkında genel bilgi verilecek, sonrasında zekâ, zekâ oyunları ve zeka oyunları öğretim programından bahsedilecek ve son olarak da ilgili literatür çalışmaları verilecektir.

#### 2.1.1 Seçmeli Dersler

Her bireyin zekâsı, algısı, yeteneği, öğrenme tarzı, ön bilgileri ve motivasyonu farklıdır. Eğitimin en önemli yanı, bu farklılıkları gözeterek bireylere eğitim faaliyetlerini sunmasıdır (Aktepe, 2005). Bu şekilde bakıldığında eğitim sistemimizdeki yeniliklerden biri de programları daha esnek hale getirme isteğidir (MEB, 2012). Esnek programın özelliklerinden biri de insanların ihtiyaçlarını baz alarak insan merkezli, kişiselleştirilmiş bir eğitim öğretim gerçekleştirmektir. Bu açıdan bakıldığında esnek programların sonuçlarından biri de seçmeli derslerdir denebilir. Okullarda dersler zorunlu dersler ve seçmeli dersler olarak ikiye ayrılmaktadır. Zorunlu dersler okuldan mezun olabilmek için alınması gereken ana derslerden, seçmeli dersler ise öğrencilerin birden fazla dersin içinden isteğe bağlı seçebilecekleri derslerdir (Tepecik, 2018).

John Frank'a göre seçmeli dersler, araştırmaya yönelik seçmeli dersler ve seçmeli dersler olarak ikiye ayrılmaktadır. Araştırmaya yönelik seçmeli dersler öğrenenin kendi ilgi-yeteneklerini ve çevresini tanımasına, araştırmasına yöneliktir.

İkinci gruptaki seçmeli dersler ise, belirli alanlarda odaklanmayı ve öğrenmenin güçlenmesini sağlamaya yöneliktir (Ülgen, 1992). Tüm dünyada seçmeli dersler ile ilgili iki çeşit uygulamaya rastlanmaktadır. Birinci uygulama öğrencilerin yeteneklerini ve ilgilerini geliştirmeyi amaçlar özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde uygulanmakta olan seçmeli ders uygulaması, ikinci uygulama ise toplumsal sorun oluşturan alanlara yönelik ve daha çok tarih, dil ve din derslerini kapsamaktadır ve özellikle Avrupa ülkelerinde uygulanmaktadır (Taş, 2004). Bizim ülkemizdeki seçmeli derslerde ise bu iki uygulamanın da kullanıldığını görmekteyiz. (Tepecik, 2018).

Eğitim programlarının olmazsa olmazlarından olan seçmeli dersler; öğrencilerin duyuşsal, bilişsel ve sosyal gelişimine katkı sağlar, günümüzde hızlı değişime uyumu kolaylaştırması, yaşam tecrübesi kazandırması, bireysel farklılıkları dikkate alarak bireylere seçenek sunması açısından günümüz demokratik anlayışıyla uyumludur (EARGED, 2008).

Bu bağlamda seçmeli zekâ oyunları dersinin programına değinmeden önce zekâ ve zekâ oyunları ile ilgili genel bilgi verilecektir.

### **2.1.2 Zekâ Nedir?**

Zekâ birçok tanıma sahip, oldukça karmaşık, soyut bir kelimedir. Hakkında çok fazla çalışma yapılmış yeteneklerden birisi, zekâdır. Zekâyı tanımlamada birçok psikolog farklı düşüncededir. En kapsamlı tanımıyla zekâ, genel bir zihin gücü olarak tanımlanır. “Zekâ” terimi yıllarca halk arasında ve literatürde çeşitli anlamlarda kullanılmıştır. Fakat zeka testini ilk hazırlayan Fransız psikolog Alfred Binet yirminci yüzyılın başlarında zekâyı bugünkü özel anlamı ile kullanmıştır. Binet'e göre zekâ, duyum keskinliği, hafıza alanı ve tepki hızı gibi basit zihinsel unsurlarla değil, hüküm verme, kavrama, akıl yürütme ('düşünceye belirli bir yön verme', 'düşüncüyü istenilen bir amacın gerçekleşmesine uyum sağlama', 'kendi yanlışlarını bulup düzeltme'/kendi kendini eleştirme') gibi karmaşık işlemlerde kendini gösterir. Bu karmaşık zihin faaliyetlerini o an ve doğrudan ölçmemiz mümkün değildir. Binet, insanların zekası hakkında bilgi sahibi olabilmenin şartının, bu bireyleri güçlü zihin

faaliyetleri kullanmasını gerektiren problemlerle karşılaştırmak olduğunu savunmuştur (Toker ve ark., 1968).

Bilim adamları ve psikologlar zekâyı, savundukları psikoloji akımlarına, uzmanlık alanlarına veya zamanla bu alandaki araştırmalardan elde edilen bulgulara göre tanımlamışlardır. Tam fikir birliği olmamakla birlikte genel olarak zekâ, bireyin fiziki, sosyal ve duygusal çevresiyle uyumlu bir etkileşim içerisinde olmasında önemli rol oynayan genel ve özel yeteneklerden bilgiyi elde etme, bir genel zihin gücü (Baymur, 1978), akıl yürütme, hafızada tutma ve geri çağırma, tecrübelerden öğrenme, sezgi ve yeni durumlara adapte olma kapasitesi (Dağ, 1995) olarak tanımlanmaktadır.

1896-1980 yılları arasında yaşamış olan ve Genetik Epistemoloji Yaklaşımı'nı geliştiren Jean Piaget, zekâ ile ilgili birçok çalışma yapmıştır. Klinik gözlemlerinden yola çıkarak Bilişsel Gelişim Kuramı'nı ortaya koyan Piaget'e göre, zekanın gelişimi bebeklikten başlar, ergenlik döneminde sistematik düşünme becerisinin kazanılmasıyla son şeklini almıştır (Akboy, 1997).

Thorndike, zekânın seviye, genişlik ve sürat terimleri ile ifade edilebilecek üç boyutunun olduğunu ve bunların içinden sadece bir tanesinin bilinmesinin zekâyı tanımada yeterli olamayacağını söylemiştir. Seviye, zekânın yapabileceği şeylerin güçlük derecesini gösterir. Bir bireyin ne kadar zor işle uğraşıp o işi yapması bu bireyin zekâ seviyesini göstermektedir. Bireyler yapabildikleri işlerin zorluk derecelerine göre ayırt edilirler. Ne kadar zoru yaparsa o kadar yüksek zekâyaya sahiptir. Aynı zekâ seviyesine sahip bireyler; zorluk derecesi aynı fakat içerik yönünden farklı olan işleri yapabilmekte de farklılık oluştururlar. Bu farklılık zekânın genişliğinden kaynaklanmaktadır. Zorluk dereceleri aynı ancak nitelikleri yönünden farklı çok sayıda iş yapabilenlerin sayısı, zekânın genişliğini oluşturur. Bireyler belli zorluk ve farklılıktaki işleri yapabilmek için farklı zamanlara ihtiyaç duyarlar. Zihinsel işlerin başarılmasındaki ağırlık veya hız, zekânın sürat özelliğini doğurmuştur. Thorndike bu bağlamda zekâyı; gerçek ya da olgular açısından olumlu tepkilerde bulunabilme becerisi olarak tanımlar (Dutoğlu, 1967).

Zaman ilerledikçe zekâya bakış açısı da değişmiştir. Zekâyla ilgili eski ve yeni anlayışları özetleyen tablo aşağıda verilmiştir.

**Tablo 2.1:** Zekâ kavramına ilişkin eski ve yeni bakış açıları (Tarhan, Gümüşel ve Sayım, 2014).

<b>Zekaya İlişkin Eski Bakış Açısı</b>	<b>Zekaya İlişkin Yeni Bakış Açısı</b>
Zeka sabittir.	Zeka geliştirilebilir.
Zeka niceliksel olarak ölçülebilir.	Zeka herhangi bir performansta veya problem çözme sürecinde sergilendiğinden sayısal olarak hesaplanamaz
Zeka tekildir.	Zeka çeşitli yollarla ortaya konulabilir.
Zeka gerçek yaşamdan soyutlanarak ölçülür.	Zeka bağlam/gerçek yaşam durumlarında ölçülür.
Zeka öğrencileri sıralamak ve olası başarılarını kestirmek için kullanılır.	Zeka bireylerin gizil güçlerini ve onların başarılı olabilecekleri farklı yolları anlamak için kullanılır.

### 2.1.3 Zekâ Oyunları

Kirriemur ve McFarlane (2004) oyunların ne kadar önemli olduğundan bahsederken stratejik düşünme, plan yapma, iletişim, sayıları kullanabilme, tartışma, ekip ruhu oluşturma, veri işleme gibi yeteneklerin geliştirilmesinden bahsetmişlerdir. Bottino ve Ott (2006) ise zekâ oyunlarının stratejik düşünme, mantıksal akıl yürütme ve düşünme becerileri gibi özelliklerin geliştirilmesinde önemli bir yer tuttuğunu belirtmişlerdir. Oyunların eğitimle ilgili yararlarının yanı sıra motivasyon artırma (Rosas ve ark., 2003), odaklanma ve dikkati artırma (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002), öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirme (Lou, Abrami, D'Apollonia, 2001) gibi davranışa yönelik katkılarından da bahsedilebilir.

Zekâ oyunları, problemlerin çözümünde kişinin bazı stratejileri ve zihinsel problem çözme becerilerini kullanmasını gerektirir. Bu anlamda, bireylerin düşünme süreçlerini desteklemektedir. Zihin eğitici oyunlar olarak da görülen zekâ oyunları, beyne egzersiz yaptırarak ve bireyleri bu tür beyin jimnastiğiyle meşgul ederek zihinsel becerileri geliştirmektedir. Bu oyunların eğitsel yönleri bulunarak bireyler öğrenmeye teşvik edilerek oyunlar hakkındaki olumsuz bazı düşünceleri değiştirilebilir (Demirel, 2015).

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

Seçmeli zeka oyunları dersi ortaokul öğretim programında, öğrenme alanları oluşturulurken oyun kategorileri dikkate alınıp öyle 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:

### ***Sözel Oyunlar:***

Oyun oynayanların sadece mantıksal çıkarımlarından değil genel kültürlerinden veya kelime dağarcıklarından yararlandıkları oyun türleridir. Bu kategorinin oyunları tek kişilik olabileceği gibi takım oyunu, karşılıklı oyun veya takım bulmacası şekillerinde de olabilir. Oyunun türüne bağlı olarak, problemin birden çok çözümü veya stratejisi olabilir; en iyi çözüm veya strateji, oyunu hazırlayan kişi tarafından da bilinmeyebilir. Bu oyunun bazı örnekleri arasında anagramlar, şifre oyunları, scrabble (dilmece), sözcük arama (kelime avı), sözcük gruplama, sözcük yerleştirme yer alır. Bazı kare bulmaca türleri de bu oyun kapsamında değerlendirilebilir. Ama bulmacanın vurgusunun sözcük kurgusu ve analitik beceri üzerinden mi yoksa genel kültür üzerinden mi olduğu değerlendirme

yaparken önemlidir (Genel kültür temelli olan klasik kare bulmaca çeşitleri bir zekâ oyunu kapsamında düşünülmemelidir). Sözel oyunlarda, oyuncu kelime dağarcığını farklı şekillerde kullanabilir. Mesela scrabble oyununda belli kısıtları sağlayan anlamlı kelimeler türetmek gerekirken, Sözcük Yerleştirme oyununda ise listelenmiş olarak verilen kelimeleri birbirleriyle uyumlu olacak şekilde bir tabloya yerleştirmek gerekir. İlk örnekte kelime bilgisi daha yoğun kullanılmaktadır. İkinci örnek “Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları” grubuyla daha ilgilidir. Ama kelimelerin yapısı (ünlü-ünsüz sıraları, harflerin kullanım sıklıkları, gibi) oyuncunun problemi çözme stratejisini belirlemede etkilidir (TTKB, 2013).

### ***Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları:***

Akıl yürütme oyunları, ipuçlarından yola çıkarak ve sadece mantıksal çıkarımlarla sonuç elde edilen, genel olarak tek kişilik bulmaca şeklindeki oyunlardır. İşlem oyunlarında sadece mantıksal çıkarımlar değil dört işlem de kullanılmaktadır. Bu oyunlarda, problemin çözümü için gerekli olan bilgi daha oyunun başında verilmektedir. Nasıl çözüleceği tam anlamıyla anlaşılmaktadır. Burada ipuçlarının hangi sırayla değerlendirileceğine karar vermek zor olabilir; seçimleri doğru yapmak problemin çözüm süresini azaltabilir, yanlış seçimler yapmak ise çözüm süresini arttırabilir veya problemin çözümünü tamamen engelleyebilir. Oyun oynayan kişinin özel donanımına veya bilgiye sahip olduğu varsayılmaz. Problemlerin tek çözümü vardır. Bilgisayar ortamında veya kâğıt ile oynanan tablo doldurma şeklinde çok sayıda oyun, bu kategoride değerlendirilir. Bunları şöyle örneklendirebiliriz: Apartmanlar, bölmece, sudoku, ABC kadar kolay, amiral battı bulmacaları, mayın tarlası bulmacaları, yin-yang, çit, mantık karesi, tapa, kare karalamaca, kendoku, kakuro, işlem karesi, işlem tamamlamadır (TTKB, 2013).

### ***Geometrik – Mekanik Oyunlar:***

Oyun oynayanlar zihinsel düşünme becerisinden, geometrik düşünme yöntemlerinden, motor becerilerinden veya el göz koordinasyonundan faydalanır. Bu kategorideki oyunlar, takım oyunu, karşılıklı oyun veya tek kişilik şekilde de oynanabilir. Oyunlarda çoğunlukla önceden oluşturulmuş veya üretilmiş oyun gereçleri kullanılabilir veya dijital ortamlardan faydalanılabilir. En fazla bilinen örnekleri arasında polyomino, şekil oluşturma, tangram, küp sayma, labirentler, rubik

küpü, düğüm oyunları, mekanik ayırma bilmeceleri, soma küpleri, jenga, yap-bozlar, mikado sayılabilir (TTKB, 2013).

### ***Hafıza Oyunları:***

Uzun süreli veya kısa süreli belleğin kullanıldığı oyun türleridir. Bu kategorideki oyunlar, takım oyunu, karşılıklı oyun veya tek kişilik şekilde de oynanabilir. Oyunun türüne göre sözel veya görsel hafıza kullanılabilir. Bu kategorideki oyunlara örnek olarak; eş bulma oyunları (eşleştirme), resim hatırlama, yön bulma oyunları, yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma oyunu verilebilir (TTKB, 2013).

### ***Strateji Oyunları:***

İki veya daha fazla oyuncuyla oynanan, kazanan ve kaybeden tarafların bulunduğu oyun türleridir. Çeşidine göre, oyunlar sıfır toplamlı (bir kişinin kaybı rakibin kazancına eşit) olmayabilir. Taraflar, takım veya birey halinde olabilirler. Oyunun oynanmasıyla ilgili bilgi başlangıçta tüm taraflara açık olabilir. Bazı oyunlarda tarafların birbirlerinden sakladıkları bilgiler olabilir, bazılarında ise tarafların oyunun belli bir bölümünden önce öğrenemedikleri, olasılığa dayalı etkenler bulunabilir. Oyunlarda genellikle önceden hazırlanmış gereçler kullanılır. Oyunlar bilgisayara karşı da oynanabilir. Strateji oyunları, analizi çok kolay olan basit oyunlardan analizi imkansız olan çok zor oyunlara doğru giden çok çeşitli oyunlardan oluşmaktadır. Oyunda her şey açık olsa bile oyunun karmaşık yapısı oyunun analizini yapmayı engelleyebilir. Bu tarz oyunlar klasik oyunlardandır (go ve satranç gibi). Bu nedenle oyuncuların strateji oluştururken mantıksal çıkarımların yanı sıra başka oyuncuların ve kendilerinin tecrübelerini, sezgisel taktikleri, oyunun farklı kademelerindeki (açılış, oyun ortası, oyun sonu) kısa süreli analiz ve kalıpları kullanmayı öğrenmeleri önemlidir. Strateji oyunlarında birçok örnek vardır. Oyuna dair bilginin açık olduğu ve olasılık etkeninin bulunmadığı oyunlara örnek olarak tik-tak-to, satranç, othello, reversi, go, dama, mangala çeşitleri örnek gösterilebilir. Olasılığın olduğu oyunlara örnek olarak tavla gösterilebilir. Tek taraflı olarak bilgilerin açık olduğu oyunlara örnek olarak da sayı tahmin etme, amiral battı verilebilir (TTKB, 2013).

### ***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. Problem her zaman tek çözümlü olmayabilir. Fakat kaliteli bir zekâ sorusunun herkesi ikna eden tek bir çözümünün olması beklenir. Bu kategorinin sorularının hemen hemen hepsinin bir püf noktası vardır. Ağızdan ağıza dolaşan bir çok zekâ oyunu bu kategoride yer alır. Çok bilinen sorulardan bazıları: “dışarıda bulunan açma-kapama düğmelerinin kapalı bir odadaki üç ampülü nasıl çalıştırdığının tespit edilmesi”, “tek bir sandalla kurt, kuzu ve otun nehrin karşı kıyısına geçirilmesi”, “belli ölçülere sahip kaplar kullanarak farklı bir hacmi tam olarak ölçme”, “yalancı-doğrucu problemleri” olarak örneklendirilebilir. Kesin bir çözüm yöntemi olmadığından sezgisel bir yaklaşımla bir dizinin sıradaki elemanını tahmin edebilme, sınırlı sayıda hamle sonucu kibritlerle bir eşitlik elde etme gibi problemler de bu kategoride yer alabilir. Yine satranç, go gibi klasik oyunlarda sınırlı sayıda hamle sonucu istenen şekle ulaşma amaçlı problemler de bu kategoride yer alabilir (TTKB, 2013).

#### **2.1.4 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). Zekâ Oyunları dersi öğretim programının merkezinde öğrencilerin problem çözme, akıl yürütme ve iletişim, kendine özgü çözüm yolları üretme ve psikomotor becerilerinin ve zihinsel özelliklerinin geliştirilmesi vardır. Problem çözme, zekâ oyunları dersine ve etkinliklerine temel oluşturmaktadır. Zekâ Oyunlarını sayesinde sadece eğitim öğretim sürecinde değil tüm hayatları boyunca karşılaştıkları problemleri çözebilme veya çözüm yolları üretebilme becerilerinin geliştirilmesi beklenmektedir.



Öğrenciler, çözüme sadece bir yolla değil farklı yollar ve yöntemler kullanarak gideceklerdir. Bu sebeple de öğrencilerin hayat boyu öğrenme temel alınarak problem çözmede başarılı olmalarını sağlamak için öğrencilere problem çözmenin temel aşamaları öğretilmelidir. Zekâ oyunları hakkında TTKB'nin (2013) yayınladığı öğretim programı incelediğimizde dersin kazanımlarına yönelik verilen davranışlar aşağıdaki gibi listelenebilir:

- Mantıklı fikirler üretebilme,
- Gruplandırma becerilerini geliştirebilme,
- Soyut sembollerle hareket stratejileri oluşturabilme,
- Yaşantılardan çıkarımlarda bulunabilme,
- Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerini geliştirebilme,
- Üç boyutlu nesnelere hareketi ve ilişkilerini kavrayabilme
- Üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerilerini geliştirebilme,
- Tümdengelim yöntemiyle problem çözebilme,
- Benzetim yoluyla fikir üretmekle problem çözebilme,
- Sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirebilme,
- İşlemsel ve ölçmeye dayalı tahmin becerilerini geliştirebilme,
- Problemleri anlayabilme ve tanımlayabilme,
- Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerini geliştirebilme,
- Öz güven geliştirebilme,
- Problemlerin farkına varabilme,
- Kendilerinin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanıyabilme,
- Problemleri anlamak için problemin doğasına ilişkin sorgulama becerisini geliştirebilme,
- Hızlı ve etkin karar verme becerisini geliştirebilme,
- Problemlerin çözümü için en uygun yöntemi seçebilme,
- Düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerini geliştirebilme,
- Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheli bir yaklaşım geliştirebilme,

- Çeşitli zekâ oyunları kullanarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirebilme,
- Centilmenlik anlayışıyla, takım arkadaşlarına ve rakiplerine saygılı olma becerisi geliştirebilme,
- Problemlere farklı çözüm yolları önerebilme,
- Sözel oyunlarda semantik stratejiler geliştirebilme,
- Deneme-yanılma, tümdengelim, tümevarım, problemi dönüştürme, varsayım kullanma, problemi parçalama vb. çözüm yöntemlerinden en uygun olanı seçebilme (TTKB, 2013).

## 2.2 İlgili Literatür Çalışmaları

Ulusoy, Saygı ve Umay (2017) tarafından hazırlanan çalışma ilköğretim matematik öğretmenlerinin, uygulanmaya yeni başlanan Zekâ Oyunları dersi ile ilgili görüşlerini almak amacıyla yapılmıştır. Bu çalışma, 25 ilköğretim matematik öğretmeni ile gerçekleştirilmiştir. Yöntem olarak nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmış ve yapılan bu çalışmada açık uçlu sorulardan oluşan ve araştırmacılar tarafından geliştirilen bir soru kâğıdı kullanılmıştır. Sorulan sorularla zekâ oyunları dersinin matematiksel becerilere ve matematik eğitimine getirdiği katkı sorgulanmış, zekâ oyunları öğretim programının değerlendirilmesi ve programda yetersiz görülen yerlerin belirtilmesi istenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre öğretmenler, zekâ oyunları dersinin ismindeki zekâ kelimesinin öğrencilerde olumsuz çağrışımlar yapabileceği ve öğrencileri kaygılandırabileceği düşüncesiyle zekâ oyunları dersinin ismini eleştirmişlerdir. Öğretmenlerin çoğu zekâ oyunları dersinin genel olarak matematik eğitime, özel olarak ise matematiksel tutum ve becerilere olumlu katkılarının olacağını düşündüklerini belirtmişlerdir. Öğretmenler, zekâ oyunları dersinin öğretim programı ile ilgili düşüncelerini paylaşırken farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerden oluşan bir sınıfta programın uygulanmasının ne kadar zor olduğundan bahsetmişlerdir. Ayrıca ders işlenirken sınıf ortamında karşılaşılan malzeme-materyal eksikliğinden, sınıf donanımındaki eksikliklerden, zaman sorunundan, sınıf mevcutlarının fazlalığından söz etmişlerdir (Ulusoy, Saygı, Umay, 2017).

Hazar ve Altun (2018) tarafından hazırlanan çalışmada, ortaokul matematik öğretmenlerinden farklı branşlardan öğretmenlerin “eğitsel oyunlar” konusundaki görüşlerinin incelenip yeterliliklerinin kendi tecrübeleri ve görüşleri doğrultusunda araştırılması amaçlanmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden olan durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Ankara ili Kızılcahamam ilçesindeki Milli Eğitim Bakanlığına bağlı 2 devlet okulunda çalışan farklı branşlardan 33 öğretmen oluşturmaktadır. Bu çalışmada kullanılan teknik yarı yapılandırılmış görüşme tekniğidir. Görüşmeye katılanlara, araştırmacılar tarafından geliştirilen 6 soru sorulmuştur ve yapılan görüşmeler sesli olarak kayıt altına alınmıştır. Elde edilen veriler, içerik analizi ve betimsel analize göre değerlendirilmiştir. Veri analizinde, uzman görüşleri alınarak kodlar kullanılmıştır. Bu kodların kategorilerle anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığına bakılmıştır. Sonuçta kodlardan bazılarının aynı anlamı ifade ettikleri ve bu aynı anlamı ifade eden kodların bir tek kod olarak alınması ve bazı alt kategorilerin tekrardan adlandırılmasına karar verilmiştir. Araştırmanın güvenilirlik hesaplamasında Miles ve Huberman’ın (1994) önerdiği güvenilirlik formülü (Güvenirlik = Görüş Birliği/ (Görüş Ayrılığı + Görüş Birliği) × 100) kullanılmıştır. Çalışmanın güvenilirlik oranı yapılan analizler sonunda % 89 olarak bulunmuştur ve “oyun”, “eğitsel oyun”, “oyun yoluyla öğretimin önemi”, “oyun yoluyla öğretimi kullanma” ve “öğretmen yeterliliği” olmak üzere alt kategorileriyle beraber 6 kategori ve kodlar bulunmuştur. Yapılan çalışmanın sonucunda; öğretmenlerin genelde “eğitsel oyunlar” konusunda iyi derecede bilgi sahibi oldukları görülmüştür. Ancak öğretmenler, lisans döneminde “oyun yoluyla eğitim” veya “eğitsel oyunlar” gibi önemli bir “öğretim tekniği” eğitimini almadıklarından dolayı uygulama sırasında kendilerini yetersiz gördüklerini ifade etmişlerdir. Sonuç olarak, öğretmenlerin ders sürecinde “eğitsel oyunları” yeterince kullanamadıkları ve öğretim yöntemi açısından bu konuda yeterli olmadıkları sonucuna ulaşılmıştır (Hazar, Altun, 2018).

Adalar ve Yüksel (2017) tarafından yapılan çalışmayla 2013 Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı’ndaki kazanımlara yönelik öğretmen görüşlerinin belirlenmesi ve öğretmenlerin program hakkında ortaya koydukları değerlendirme, sorun ve çözüm önerilerinin ortaya konulması amaçlanmaktadır. Çalışmada karma yöntem kullanılmıştır. Hem nicel hem de nitel analiz yapılmıştır. Veriler 3’lü likert

tipinde oluşturulan “Zekâ Oyunları Dersi Kazanımlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri Değerlendirme Anketi” ile toplanmıştır. Çalışmaya 26 farklı ilde görev yapan ve Zekâ Oyunları dersine giren 42 öğretmen katılmıştır. Nicel verilerin analizinde SPSS 21 paket programı kullanılmıştır. Nitel veriler, “Zekâ Oyunları Dersi ile ilgili görüş ve önerilerinizi kısaca belirtebilir misiniz?” sorusuyla toplanarak içerik analiziyle incelenmiştir. Buna göre öğretmenler 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü altında uygulanmakta olan programın kazanımlarını puanlamışlardır ve oldukça yüksek düzeyde (% 87 oranında) olumlu görüş belirtmişlerdir. Öğretmenlerin programa yönelik görüşlerinin “cinsiyet, yaş, mesleki kıdem ve derse girdikleri yıl sayısı” değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı görülmüştür. Öğretmenlerin branşları arasında ise bu değişkenlerin aksine anlamlı bir sonuçla karşılaşılmıştır. Yapılan nitel analiz sonucunda ise öğretmenlerin program hakkındaki görüşlerinin olumlu olduğunun ama dersin yürütülmesinde bazı sorunlarla karşılaştıkları görülmüştür (Adalar, Yüksel, 2017).

Devecioğlu ve Karadağ (2014) tarafından yapılan çalışma, ortaokullarda yeni okutulmaya başlayan Zekâ Oyunları Dersi hakkında öğretmen, öğrenci ve idarecilerin görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmada tarama yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışmanın verileri, 2013-2014 Eğitim-Öğretim Yılında Sonbahar Döneminde Bayburt il merkezindeki ortaokullardan elde edilmiştir. Zekâ oyunları dersi hakkında öğrenci, öğretmen ve idareci görüşlerini belirlemek için beş açık uçlu sorudan oluşan anket 15 öğretmen, 133 öğrenci ve üç okul yöneticisine uygulanmıştır. Betimsel analizin kullanıldığı ankette katılımcıların zekâ oyunları dersi hakkındaki beklentileri, derste karşılaşılan problemler, dersin amaçları ve dersin daha etkili olmasına yönelik öneriler belirlenmeye çalışılmıştır. Çalışmada, zekâ oyunları dersi amaçları tanımlanmış ve bu alanda kazanımların artırılmasına ve problemlerin giderilmesine yönelik öneriler sunulmuştur. Ülkemizde bireylerin zekâ kapasitelerinin artmasında çok önemli katkılarının olacağına inanılan zekâ oyunları dersi ile tanımlanacak hedef ve davranışların öğrencilere kazandırılmasının, öğrencilerin duyuşsal, bilişsel ve davranışsal yeterliklerinin gelişiminde ve gelişmiş insan gücünün oluşturulmasında ne derece önemli olduğuna, bu sebeple de zekâ oyunları dersine gereken önemin verilmesi gerektiğine inanılmaktadır (Devecioğlu, Karadağ, 2014).

Manaz (2018) tarafından yapılan çalışma ortaokuldaki seçmeli derslere yönelik öğretmen görüşlerinin alınması amacıyla yürütülmüş betimsel bir çalışmadır. Araştırmada seçmeli ders uygulamalarına ilişkin öğretmen görüşleri incelenmiştir. Araştırma, İstanbul İli Ümraniye İlçesi'ndeki ortaokullardaki öğretmenlerle yapılmıştır. Bu okullar içinden random olarak belirli sayıda okullar alınmıştır, bu okullar örneklem grubunu oluşturmaktadır. Araştırma, bu okullardaki seçmeli ders öğretmenleri üzerinde yapılmıştır. Bu çalışmada öğretmen görüşlerini belirlemek için "Ortaokul Seçmeli Derslerinin Öğretmen Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi Araştırması Öğretmen Anketi" kullanılmıştır. 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, girdikleri seçmeli derslere kendilerinin karar vermeyi istedikleri ve seçmeli derslere yönelik hizmet içi eğitim almaya ihtiyaç duydukları tespit edilmiştir. Seçmeli derslerle ilgili öğrencilerde ve velilerde bilgi eksikliği olduğu belirlenmiştir. Seçmeli ders tespitinde en çok üzerinde durulan kriterlerin ise velilerin ve öğrencilerin istekleri ve okulun imkânları olduğu belirlenmiştir (Manaz, 2018).

Eşbahoğlu (2015) tarafından yapılan çalışmada 2005 yılından beri uygulanmakta olan seçmeli ders uygulamasını ortaokullarda görev yapan yöneticiler ve seçmeli derslere giren öğretmenlerin, ilköğretim 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin ve velilerinin görüşlerine göre incelenmesi, elde edilen bulgular ile problemlere çözüm önerileri sunarak tartışılması amaçlanmıştır. Araştırmanın evreni; 2014-2015 Eğitim-Öğretim yılında, İstanbul ilinin Bayrampaşa ilçesindeki devlet ortaokullarında 5 ve 6. sınıfta okuyan öğrenciler ve velileri, seçmeli derslere giren öğretmenler ve bu okullardaki yöneticilerdir. Araştırmanın örneklemi ise İstanbul ili Bayrampaşa ilçesi Ali Ülker Ortaokulunda öğrenim gören 36 tane 5 ve 6. sınıf öğrencisi, 7 tane 5 ve 6. sınıfta öğrencisi olan veli, 14 tane 5 ve 6. sınıflarda seçmeli derslere giren öğretmen ve Bayrampaşa ilçesinde bulunan 6 tane ortaokul yöneticisini kapsamaktadır. Bu araştırmada nitel araştırma yaklaşımı kullanılmıştır. Veri toplamada görüşme tekniğinden yararlanılmıştır. Katılımcılara seçmeli derslerin seçim sürecinde karşılaştıkları sorunlarla ilgili görüşleri ve bu sorunlara yönelik çözüm önerilerinin

neler olacağını öğrenmek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme soruları sorulmuştur. Toplanan verilerin çözümlenmesinde içerik analizi kullanılmıştır. Analiz sonucunda, seçmeli derslerin seçiminde ailelerin etkisinin öğrenciler üzerinde ne denli etkili olduğu görülmüştür. Veli ve öğrencilerin ders içerikleriyle ilgili yeterince bilgi sahibi olmadıkları saptanmıştır. Seçmeli derslerin sayıca fazla olmasının bir sonucu olarak birlikte ikili öğretim yapan okullarda derslik ve öğretmen eksikliği açığa çıktığı, bu nedenle istenilen derslerin seçilemediği belirlenmiştir. Sınıf mevcutlarındaki fazlalık, seçmeli derslere ait ders kitaplarının ve materyallerinin olmaması, öğretmenlerin konuyla ilgili hizmet içi eğitim almadığı ve notla değerlendirmenin öğrenciler üzerinde kaygıyı artırdığı ifade edilmiştir. Çalışma sonucunda öğretmenlerin ders kitaplarının olmaması ve sınıf mevcutlarının fazlalığı nedeniyle sorun yaşadıkları ayrıca hizmet içi eğitime gereksinim duydukları sonucuna varılmıştır (Eşbahoğlu, 2015).

Akay, Çınaroğlu, Yanar (2016) yaptıkları çalışmada betimsel araştırma yöntemini kullanıp seçmeli dersleri incelemiştir. Çalışma grubu İzmir ili Çiğli ilçesinde yer alan 3 farklı ortaokulda öğrenim gören 150 tane 5. ve 6. sınıf öğrencisi ve bu okullarda görev yapan 32 tane öğretmen oluşturmaktadır. Verileri toplama aşamasında yarı yapılandırılmış görüşme formu ve gözlem formu kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, seçmeli derslerin seçiminde daha çok ailelerin etkili olduğu belirlenmiştir. Derslerin içeriğine ilişkin olumlu ve olumsuz düşüncelerin birbirine yakın olduğu ortaya çıkmıştır. Derslerin yararları ile ilgili öğrenci ve öğretmen görüşlerinde farklılıklar olduğu saptanmıştır (Akay, Çınaroğlu, Yanar, 2016).

### 3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçlarının geliştirilmesi, verilerin toplanması ve veri analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

#### 3.1 Araştırma Modeli

Bu araştırmada nitel ve nicel araştırmanın bir arada kullanıldığı karma desen modeli kullanılmıştır. Karma desen; bir veya birden fazla çalışmada aynı temel olgulara ilişkin nitel ve nicel veriler toplayıp, onları analiz edip, yorumlamanın yapıldığı bir araştırma türüdür (Leech ve Onwuegbuzie, 2007).

Bu araştırma verilerin toplanması, değerlendirilmesi ve verilerin analizi sırasında nitel ve nicel verilerin birlikte toplandığı bir karma yöntemde bir çalışmadır. Karma desen, nicel ve nitel verilerle çalışmanın güvenilirliğini arttırırken geçerliliği de sağlamlaştırmaktadır. Bu sebeple nicel veya nitel çalışmaları tek başına kullanmak yerine daha kapsamlı verilere ulaşmak için ikisinin beraber kullanılması önerilmektedir (Balcı, 2010).

Araştırmanın nicel çalışma kısmında tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmada var olan bir durum betimlenmeye, açıklanmaya çalışıldığı için (Karasar, 2005) tarama modelinden yararlanılmıştır. Tarama modelinde önemli olan, var olanı değiştirmeden olanı gözleyebilmektir. Nicel verilere ulaşmak amacıyla öğretmenlere “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi” uygulanmış ve betimsel istatistikleri yapılarak öğretmenlerin görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır.

Araştırmanın nitel çalışma kısmında ise durum çalışması modeli kullanılmış, öğretmenlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak veriler elde edilmiştir. Durum çalışması, niçin ve nasıl sorularını temel alan, araştırmacının kontrolünün dışında bir olgu ya da olayı derinliğine incelemesine olanak veren araştırma yöntemlerinden biridir (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

### **3.2 Çalışma Grubu**

Araştırmanın çalışma grubunu, 2018-2019 eğitim öğretim yılında Balıkesir ili Karesi ve Altieylül ilçelerinde seçmeli zekâ oyunları dersine giren 52 öğretmen oluşturmaktadır. Araştırmada nicel verilerin elde edilmesinde tesadüfi örneklem kullanılmıştır.

Araştırmada nicel verilerin elde edilmesi amacıyla “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi” 52 öğretmene ve araştırmada nitel verilerin elde edilmesi amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu ise 52 öğretmen arasından gönüllülük esas alınarak seçilen öğretmenlerden 6 öğretmene uygulanmıştır.

### **3.3 Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi**

Çalışmanın bu bölümünde araştırma verilerinin elde edilmesi için kullanılan veri toplama araçlarının geliştirilme sürecinden bahsedilmektedir.

#### **3.3.1 Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi**

Araştırmada Budak'ın (2011) çalışmasında yer alan ölçek kullanılmıştır. Ölçeğin bütününe ilişkin iç tutarlılık katsayısı .95 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin alt boyutlarının Cronbach Alpha güvenilirlik katsayıları ise içerik için .90, kazanımlar için .80, öğretim süreci için .87 ve değerlendirme için .87 olarak hesaplanmıştır. Ölçek Likert tipinde ve 5 seçeneklidir. Ölçekteki her bir madde “hiç katılmıyorum (1)”, “katılmıyorum (2)”, “kararsızım (3)”, “katılıyorum (4)” ve “tamamen katılıyorum (5)” şeklinde derecelendirilmiştir.

Anket 2012-2013 eğitim öğretim yılında hazırlanan zekâ oyunları öğretim programında yer alan kazanımlar doğrultusunda düzenlenmiştir. Anket düzenlenirken konu başlıkları belirlendikten sonra 2 uzman görüşü de alınarak dört başlık altında 32 maddeden oluşan bir anket elde edilmiştir.



Ankette;

1. Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *kazanımlarına* yönelik öğretmen görüşlerini ölçmek için 6 soru,

2. Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *içeriğine* yönelik öğretmen görüşlerini ölçmek için 8 soru,

3. Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *sürecine* yönelik öğretmen görüşlerini ölçmek için 11 soru,

4. Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *değerlendirilmesine* yönelik öğretmen görüşlerini ölçmek için 7 soru yer almaktadır.

Ölçeğe demografik bilgiler de eklenerek son şekli verilmiştir (EK A).

### **3.3.2 Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler**

Araştırmanın nicel kısmını oluşturan anketin uygulanmasından sonra araştırmanın nitel verilerine ulaşmak için öğretmenlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşme soruları hazırlanırken daha önceden yapılmış olan çalışmalar incelenerek ve 2 uzman görüşü alınarak “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Görüşme Formu” oluşturulmuştur. Görüşme formu EK B'de yer almaktadır.

## **3.4 Verilerin Toplanması**

### **3.4.1 Anket Verilerinin Toplanması**

Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alındıktan sonra uygulama okullarına öncelikle “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi” uygulanmıştır. Anketin uygulanması esnasında, her öğretmene anket tanıtılmış ve nasıl cevaplanacağı ile ilgili yönerge okunmuştur. Katılımcılara anketleri doldurmaları için 15-20 dakika süre verilmiştir.

### 3.4.2 Görüşme Verilerinin Toplanması

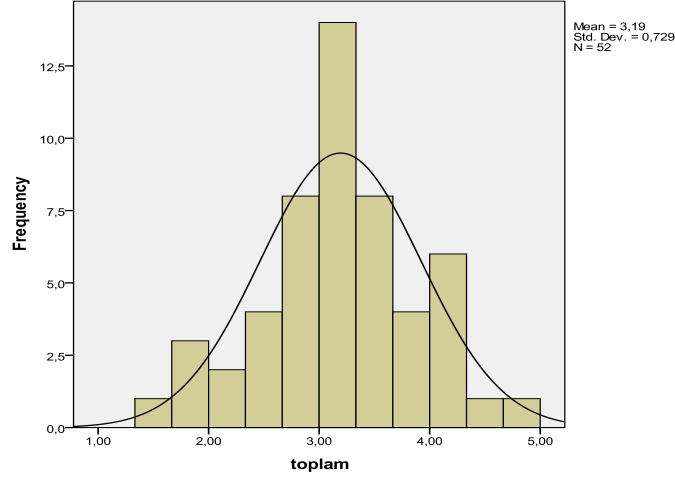
Araştırmada yer alan “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi” uygulanan öğretmenler arasından rastgele seçilen 6 öğretmenle görüşme yapılmıştır. Görüşmeler 15-20 dakika arası sürmüştür. Görüşmeler esnasında öğretmenlerden izin alınarak ses kayıt cihazı kullanılmış, daha sonra bu ses kayıtlarından elde edilen veriler yazıya aktarılmıştır. Görüşmeler sonucunda elde edilen bulgular öğretmenlerin görüşme sıralarına göre numaralandırılmıştır.

### 3.5 Verilerin Analizi

Verilerin analizi aşamasında, toplanan verilerin dağılımına bakılmış ve parametrik testler tercih edilmiştir. Ölçekten elde edilen ortalama puanlara ait frekans ve yüzde dağılımları, aritmetik ortalama, ortanca ve tepe değer gibi istatistikler hesaplanmıştır. Ortalama puana ait merkezi eğilim ve merkezi dağılım ölçüleri Tablo 3.1’de, Histogram grafiği ise Şekil 3.1’de verilmiştir.

**Tablo 3.1:** Ortalama puana ait merkezi eğilim ve dağılım ölçüleri.

Seçmeli Zekâ Oyunları	
Aritmetik Ortalama	3.19
Ortanca	3.23
Tepe değer	3.26
Standart Sapma	.73
Çarpıklık	-.201
Basıklık	.245



**Şekil 3.1:** Ortalama puana ait histogram grafiği.

Büyüköztürk'e göre (2011) puanların dağılımında aritmetik ortalama, ortanca ve tepe değer birbirine yaklaştıkça ve çarpıklık ile basıklık değerleri -1 ile +1 değerleri arasında ise normal dağılımdan söz edilebilir. Buna göre parametrik testler kullanılabilir. Tablo 3.1 ve Şekil 3.1 incelendiğinde ölçekten elde edilen verilerin normal dağıldığı görülmektedir ve analizlerde parametrik testler kullanılmıştır.

Ölçekte yer alan her bir maddeye ait seçenek aralıklarının eşit olduğu varsayımına dayanılarak, aritmetik ortalamaları değerlendirmek için olası en yüksek ve en düşük puan arasındaki fark (1-5) seçenek sayısına (5'e) bölünerek tespit edilmiş ve 0,80 bulunmuştur. Hesaplanan bu değer, en düşük değer olan 1'e sürekli eklenerek (1,00-1,80), (1,81-2,60), (2,61-3,40), (3,41-4,20) ve (4,21-5,00) puan aralıkları belirlenmiştir. Bu puan aralıklarına karşılık gelen değerlendirme kategorileri ise şöyledir: (1,00-1,80) Pek zayıf, (1,81-2,60) Zayıf, (2,61-3,40) Orta, (3,41-4,20) İyi, (4,21-5,00) Çok iyi (Budak,2011).

Öğretmenlerle yüz yüze yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen görüşme kayıtları değiştirilmeden olduğu gibi aktarılmıştır. Görüşmelerden elde edilen 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). Görüşmeler sonucunda, veriler yazıya dökülmüştür ve kodlamalar yapılmıştır. Birbiri ile ilişkili kodlar ortak temalar altında toplanmıştır. Görüşme yapılan öğretmenler numaralandırılmış ve alıntılar bu numaralar kullanılarak yapılmıştır.

## 4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmaya katılan öğretmenlerin özelliklerine, ardından da sırası ile alt problemlere ilişkin bulgu ve yorumlara yer verilmiştir.

### 4.1 Öğretmenlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Bulgular

**Tablo 4.1:** Öğretmenlerin cinsiyete göre dağılımı.

Cinsiyet	f	Yüzde (%)
Kadın	28	53.8
Erkek	24	46.2
Toplam	52	100.0

Tablo 4.1'e göre araştırmaya katılan öğretmenlerin % 53.8'i kadın ve % 46.2'si erkektir. Örneklemeye dayanarak Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren kadın öğretmenlerin fazla olduğu söylenebilir.

**Tablo 4.2:** Öğretmenlerin öğrenim durumuna göre dağılımı.

Öğrenim Durumu	f	Yüzde (%)
Ön Lisans	3	5.8
Lisans	44	84.6
Yüksek Lisans	5	9.6
Toplam	52	100.0

Tablo 4.2'den de anlaşılacağı üzere öğretmenlerin büyük çoğunluğu lisans mezunudur (% 84.6). Ön lisans mezunu öğretmenlerin sayıca az, lisansüstü eğitime yönelimin de pek fazla olmadığı söylenebilir.

**Tablo 4.3:** Öğretmenlerin mesleki kıdeme göre dağılımı.

Mesleki Kıdem	f	Yüzde (%)
1-5 Yıl	1	1.9
6-10 Yıl	9	17.3
11-15 Yıl	17	32.7
16-20 Yıl	10	19.2
21-25 Yıl	8	15.4
26 Yıl ve üzeri	7	13.5
Toplam	52	100.0

Tablo 4.3'e göre araştırmaya katılan öğretmenlerden 11-15 yıl aralığında çalışmakta olanlar % 32.7 ile çoğunluktadır. 1-5 yıl aralığında mesleki kıdeme sahip olan yalnız 1 öğretmen vardır. Diğer aralıklarda oranların birbirine yakın olduğu görülmektedir.

**Tablo 4.4:** Öğretmenlerin branşa göre dağılımı.

Branş	f	Yüzde (%)
Matematik	30	57.7
Fen Bilimleri	5	9.6
Diğer	17	32.7
Toplam	52	100.0

Tablo 4.4 incelendiğinde, Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenlerin %57,7'sinin Matematik, %9,6'sının Fen Bilimleri ve %32,7'sinin diğer branşlardan oldukları görülmektedir.

## 4.2 Öğretmen Görüşlerine Yönelik Maddelere İlişkin Bulgular ve Yorum

Veri toplamada kullanılan ölçeğin alt boyutlarına göre maddelere ilişkin aritmetik ortalamalar ve karşılık gelen düzeyler Tablo 4.5’de verilmiştir.

**Tablo 4.5:** Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.

	$\bar{X}$	Düzy
<b>Programın Kazanımları</b>	<b>3.32</b>	<b>Orta</b>
1.Kazanımlar Matematik Öğretim Programında belirtilen genel amaçlarla tutarlıdır.	3.40	Orta
2. Kazanımlar açık anlaşılır olarak ifade edilmiştir.	3.25	Orta
3. Kazanımlar öğrenci seviyesine uygundur.	3.29	Orta
4. Kazanımlar için öngörülen süre yeterlidir.	3.31	Orta
5. Kazanımlar günlük yaşamla yeterince ilişkilendirilmiştir.	3.46	İyi
6. Kazanımlar öğrencinin derse aktif katılımını desteklemektedir.	3.19	Orta

Tablo 4.5’e göre kazanımlara ilişkin ortalama puan 3.32’dir. Buna göre öğretmenlerin Seçmeli Zekâ Oyunları dersinin kazanımlarına ilişkin görüşleri orta düzeydedir. Yalnızca kazanımların günlük yaşamla yeterince ilişkilendirilmesi iyi düzeydedir.

**Tablo 4.6:** Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.

	$\bar{X}$	Düzy
<b>Programın İçeriği</b>	<b>3.26</b>	<b>Orta</b>
1.İçerik Matematik Öğretim Programının genel amaçları ile tutarlıdır.	3.00	Orta
2. İçerik günceldir.	3.10	Orta
3. İçerik öğrenci seviyesine uygundur.	3.42	İyi
4. İçerik öğrencinin aktif katılımını desteklemektedir.	3.37	Orta
5. İçerik kazanımlarla tutarlıdır.	3.52	İyi
6. İçerik öğrencilerde merak uyandırmaktadır.	3.27	Orta
7.İçeriğin sunumu içerik sunum ilkelerine uygundur.	3.08	Orta
8.Sunulan içerik kazanımları gerçekleştirmek için yeterlidir.	3.35	Orta

Tablo 4.6'ya göre programın içeriğine ilişkin ortalama puan 3.26'dır. Buna göre öğretmenlerin Seçmeli Zekâ Oyunları dersinin içeriğine ilişkin görüşleri orta düzeydedir. Yalnızca öğrenci seviyesine uygunluk ve kazanımlarla tutarlılık iyi düzeydedir.

**Tablo 4.7:** Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.

	$\bar{X}$	Düzyey
<b>Programın Süreci</b>	<b>3.15</b>	<b>Orta</b>
1.Önerilen etkinliklerde kullanılacak araç-gereçler ulaşılabiliridir.	2.60	Zayıf
2. Önerilen etkinlikler öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.	3.21	Orta
3. Önerilen etkinlikler öğrenci seviyesine uygundur.	3.23	Orta
4.Öğretme-öğrenme yöntemleri ile ilgili açıklamalar yeterlidir.	3.15	Orta
5. Önerilen etkinlikler yeterlidir.	3.19	Orta
6. Önerilen etkinlikler kazanımlarla tutarlıdır.	3.37	Orta
7. Önerilen etkinlikler öğrencilerin derse aktif katılımını desteklemektedir.	3.12	Orta
8. Önerilen etkinlikler yapılabiliridir.	3.33	Orta
9.İşleniş ile ilgili verilen örnek sayısı yeterlidir.	3.08	Orta
10.İşleniş ile ilgili verilen örnekler öğretmene yardımcı olmaktadır.	3.29	Orta
11.İşleniş için öngörülen süre yeterlidir.	3.12	Orta

Tablo 4.7' ye göre sürece ilişkin ortalama puan 3.15'dir. Buna göre öğretmenlerin Seçmeli Zekâ Oyunları dersinin sürecine ilişkin görüşleri orta düzeydedir. Yalnızca önerilen etkinliklerde kullanılacak araç-gereçler ulaşılabilir olması zayıf düzeydedir.



**Tablo 4.8:** Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.

	$\bar{X}$	Düzye
<b>Programın Deęerlendirmesi</b>	<b>3.06</b>	<b>Orta</b>
1.Öęrenci başarısını ölçmeye yönelik etkinlikler yeterlidir.	3.10	Orta
2.Öęrenci başarısının deęerlendirilmesi ile ilgili etkinliklerin nasıl yapılacağı hakkındaki açıklamalar yeterlidir.	2.96	Orta
3.Önerilen ölçme-deęerlendirme etkinlikleri belirtilen sürelerde yapılabilir.	3.15	Orta
4.Önerilen ölçme-deęerlendirme etkinlikleri uygulanabilir niteliktedir.	3.10	Orta
5.Ölçme ve deęerlendirme ile ilgili etkinlikler açık ve anlaşılmalıdır.	3.10	Orta
6. Program ölçme ve deęerlendirmede öğretmene yardımcıdır	3.06	Orta
7. Önerilen program, ölçme ve deęerlendirme etkinliklerinde bireysel farkları dikkate almaktadır.	2.92	Orta

Tablo 4.8'e göre deęerlendirmeye ilişkin ortalama puan 3.06'dır. Buna göre öğretmenlerin Seçmeli Zekâ Oyunları dersinde deęerlendirmeye ilişkin görüşleri orta düzeydedir.

**Tablo 4.9:** Seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının geneline ilişkin aritmetik ortalamalar ve düzeyleri.

	$\bar{X}$	Düzye
Programın Kazanımları	3.32	Orta
Programın İçerięi	3.26	Orta
Programın Süreci	3.15	Orta
Programın Deęerlendirmesi	3.06	Orta
Programın Geneli	3.19	Orta

Tablo 4.9 incelendiğinde; programın alt boyutlarına ilişkin aritmetik ortalamalar sırasıyla kazanımlarda 3.32, içerikte 3.26, öğretim sürecinde 3.15 ve değerlendirmede 3.06 olup programın genelinde ise 3.19 olarak bulunmuştur ve tümü orta düzeydedir.

Katılımcıların ölçek maddelerine verdikleri yanıtlar incelendikten sonra araştırmanın alt problemlerine yönelik fark analizleri sırasıyla aşağıda verilmiştir.

### 4.3 Alt Problemlere Yönelik Bulgular ve Yorum

#### 4.3.1 Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın birinci alt problemi “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *kazanımlarına* ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik sonuçları elde etmek amacıyla öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin SPSS 18.0 paket programıyla yapılan analizinden ortaya çıkan bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin öğretmen görüşlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan t-testi sonuçları Tablo 4.10’da verilmiştir.

**Tablo 4.10:** Öğretmenlerin cinsiyetlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

Cinsiyet	<i>N</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Kadın	28	3.19	.77	38.79	-.989	.329
Erkek	24	3.47	1.16			

Tablo 4.10’da kadınların ve erkeklerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $t_{(38.79)}=-.989$ ,  $p>.05$ ]. Kadın ve erkek öğretmenlerin kazanımlara ilişkin benzer görüşe sahip olduğu söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin öğretmen görüşlerinin öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.11’de verilmiştir.

**Tablo 4.11:** Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.11’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $F_{(2-49)}=.038$ ,  $p>.05$ ]. Buna göre öğretmenlerin öğrenim durumlarının, öğretim programının kazanım boyutuna yönelik görüşlerine bir etkisi yoktur.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin öğretmen görüşlerinin mesleki kıdeme göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.12’de verilmiştir.

**Tablo 4.12:** Öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	<i>sd</i>	Kareler Ortalaması	<i>F</i>	<i>p</i>	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 4.12’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(4-46)}=.715, p>.05$ ] mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Kazanım boyutuna yönelik görüşlerde mesleki kıdemin bir etkisi olmadığı söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin öğretmen görüşlerinin branşa göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.13’de verilmiştir.

**Tablo 4.13:** Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.13’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(2-49)}=1.498, p>.05$ ] branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenin branşının, kazanım boyutuna yönelik görüşlere etkisi yoktur denilebilir.

### 4.3.2 İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın ikinci alt problemi “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik sonuçları elde etmek amacıyla öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin SPSS 18.0 paket programıyla yapılan analizinden ortaya çıkan bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin öğretmen görüşlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan t-testi sonuçları Tablo 4.14’de verilmiştir.

**Tablo 4.14:** Öğretmenlerin cinsiyetlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

Cinsiyet	<i>N</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Kadın	28	3.22	.68	39.21	-.383	.704
Erkek	24	3.31	1.02			

Tablo 4.14’de kadınların ve erkeklerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $t_{(39,21)}=-.383$ ,  $p>.05$ ]. Kadın ve erkek öğretmenlerin içeriğe ilişkin benzer görüşe sahip olduğu söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin öğretmen görüşlerinin öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.15’de verilmiştir.

**Tablo 4.15:** Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.15’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $F_{(2-49)}=.171$ ,  $p>.05$ ]. Buna göre öğretmenlerin öğrenim durumlarının, öğretim programının içerik boyutuna yönelik görüşlerine bir etkisi yoktur.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin öğretmen görüşlerinin mesleki kıdeme göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.16’da verilmiştir.

**Tablo 4.16:** Öğretmenlerin mesleki kıdemlerine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

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

\* 1-5 yıl arasında yalnız 1 öğretmen bulunduğu için bu grup ANOVA dışı bırakılmıştır.

Tablo 4.16’da öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(4-46)}=1.288$ ,  $p>.05$ ] mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. İçerik boyutuna yönelik öğretmen görüşlerine, mesleki kıdemin bir etkisi olmadığı söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin öğretmen görüşlerinin branşa göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.17’de verilmiştir.

**Tablo 4.17:** Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının içeriğine yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.17’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(2-49)}=3.096, p>.05$ ] branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenin branşının, içerik boyutuna yönelik görüşlerine etki etmemektedir denilebilir.

### 4.3.3 Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *sürecine* ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik sonuçları elde etmek amacıyla öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin SPSS 18.0 paket programıyla yapılan analizinden ortaya çıkan bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin öğretmen görüşlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan t-testi sonuçları Tablo 4.18’te verilmiştir.

**Tablo 4.18:** Öğretmenlerin cinsiyetine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

Cinsiyet	<i>N</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Kadın	28	3.29	.68	50	1.610	.114
Erkek	24	2.99	.68			

Tablo 4.18’te kadınların ve erkeklerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $t_{(50)}=1.610, p>.05$ ]. Kadın ve erkek öğretmenlerin sürece ilişkin benzer görüşe sahip olduğu söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin öğretmen görüşlerinin öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.19’da verilmiştir.

**Tablo 4.19:** Öğretmenlerin öğrenim durumuna göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.19’da öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $F_{(2-49)}=1.320, p>.05$ ]. Buna göre öğretmenlerin öğrenim durumlarının, öğretim programının süreç boyutuna yönelik görüşlerine bir etkisi yoktur.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin öğretmen görüşlerinin mesleki kıdeme göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.20’de verilmiştir.

**Tablo 4.20:** Öğretmenlerin mesleki kıdemine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

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

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



Tablo 4.20’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(4-46)}=2.163, p>.05$ ] mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Süreç boyutuna yönelik öğretmen görüşlerine mesleki kıdemin bir etkisi olmadığı söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin öğretmen görüşlerinin branşa göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.21’de verilmiştir.

**Tablo 4.21:** Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının sürecine yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.21’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(2-49)}=1.870, p>.05$ ] branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenin branşı, süreç boyutuna yönelik görüşlere etki etmemektedir denilebilir.

#### 4.3.4 Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *değerlendirmesine* ilişkin öğretmen görüşleri cinsiyet, öğrenim durumları, mesleki kıdem ve branşa göre anlamlı olarak farklılık göstermekte midir?” sorusuna yönelik sonuçları elde etmek amacıyla öğretmenlere uygulanan anketten elde edilen verilerin SPSS paket programıyla yapılan analizinden ortaya çıkan bulgular ve yorumlara yer verilmiştir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının değerlendirilmesine ilişkin öğretmen görüşlerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan t-testi sonuçları Tablo 4.22’de verilmiştir.

**Tablo 4.22:** Öğretmenlerin cinsiyetine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.

Cinsiyet	<i>N</i>	$\bar{X}$	<i>SS</i>	<i>sd</i>	<i>t</i>	<i>p</i>
Kadın	28	3.09	.73	50	.353	.726
Erkek	24	3.01	.81			

Tablo 4.22’de kadınların ve erkeklerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $t_{(50)}=.353$ ,  $p>.05$ ]. Kadın ve erkek öğretmenlerin öğretim programını değerlendirmede benzer görüşe sahip oldukları söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programını değerlendirmeye ilişkin öğretmen görüşlerinin öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.23’da verilmiştir.

**Tablo 4.23:** Öğretmenlerin öğrenim durumlarına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.23’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar arasında öğrenim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $F_{(2-49)}=.034$ ,  $p>.05$ ]. Buna göre öğretmenlerin öğrenim durumlarının, öğretim programını değerlendirme boyutuna yönelik görüşlerine bir etkisi yoktur.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programını değerlendirmeye ilişkin öğretmen görüşlerinin mesleki kıdeme göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.24’de verilmiştir.

**Tablo 4.24:** Öğretmenlerin mesleki kıdemine göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	<i>sd</i>	Kareler Ortalaması	<i>F</i>	<i>p</i>	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 4.24’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(4-46)}=1.790$ ,  $p>.05$ ] mesleki kıdeme göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Programın değerlendirme boyutu söz konusu olduğunda mesleki kıdemin bir etkisi olmadığı söylenebilir.

Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programını değerlendirmeye ilişkin öğretmen görüşlerinin branşa göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin yapılan ANOVA sonuçları Tablo 4.25’de verilmiştir.

**Tablo 4.25:** Öğretmenlerin branşına göre seçmeli zeka oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine yönelik görüşleri.

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

Tablo 4.25’de öğretmenlerin ölçekten aldıkları ortalama puanlar incelendiğinde [ $F_{(2-49)}=1.502$ ,  $p>.05$ ] branşa göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının değerlendirme boyutu söz konusu olduğunda öğretmenin branşının etkisinin olmadığı ifade edilebilir.

### 4.3.5 Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmamızın beşinci alt problemi “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının *güçlü ve zayıf yönlerine* ilişkin öğretmen görüşleri nasıldır?” sorusunu yönelttiğimiz öğretmenlerle yaptığımız görüşmelerin analizinden elde ettiğimiz bulgulara ve görüşmelerden kesitlere aşağıda yer verilmiştir.

Öncelikle öğretmenlere “Kaçıncı sınıflarda zekâ oyunları dersine giriyorsunuz?” sorusu sorulmuştur. Öğretmenlerin verdikleri cevaplar Tablo 4.26’da görülmektedir.

**Tablo 4.26:** Öğretmen görüşme formu birinci soru kategori tablosu.

SORU 1: “Kaçıncı sınıflarda zekâ oyunları dersine giriyorsunuz?”	İfade eden öğretmenler
5. sınıf	Ö1,Ö2,Ö6
6. sınıf	Ö1,Ö2,Ö3,Ö6
7.sınıf	Ö1,Ö4,Ö5
8.sınıf	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5

Öğretmenlerin seçmeli zekâ oyunları dersinin ortaya konma amacı bakımından gerekli mi gereksiz mi olduğunu tespit etmek için öğretmenlere “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu sorulara ilişkin cevaplar Tablo 4.27’de görülmektedir.

**Tablo 4.27:** Öğretmen görüşme formu ikinci soru kategori tablosu.

SORU 2: “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi hakkında ne düşünüyorsunuz? ”	İfade eden öğretmenler
Yaratıcı düşünme becerisini geliştirmesi açısından gerekli	Ö1,Ö2,Ö4,Ö6
Farklı bakış açısı kazandırdığı için gerekli	Ö3,Ö5
Neden sonuç ilişkisi kurabilme becerisi açısından gerekli	Ö1,Ö2,Ö5
Eğlenceli olması bakımından gerekli	Ö1,Ö2,Ö5,Ö6
Materyal sıkıntısı nedeniyle gereksiz	Ö1,Ö2,Ö3,Ö6
Sınav kaygısı yaşayan sınıflar için gereksiz	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5

Öğretmenler seçmeli zekâ oyunları dersinin öğrencilere kazandıracağını düşündükleri yaratıcı düşünme becerisi, olaylar hakkında neden sonuç ilişkisi kurabilme becerisi gibi olumlu etkileri bakımından bu dersin gerekli olduğunu, ama 8. Sınıfların sınav kaygısı nedeniyle bu derste isteksiz olduklarını ve okullardaki

materyal-malzeme sıkıntıları nedeniyle dersin verimli işlenememesi bakımından gereksiz olduğunu düşünmektedirler. Öğretmenlerin ifadelerine aşağıda yer verilmiştir:

*“Seçmeli zekâ oyunları dersi aslında öğrenciye katkısı çok olan bir ders, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerisini geliştirir, öğrencilerin olaylar karşısında neden sonuç ilişkisi kurabilme becerisini arttırır, bazı öğrencilerin çok keyif aldığı eğlenceli bir ders aslında ama maalesef okullarımızda yeterli materyal olmadığı için bu ders tam layıkıyla işlenememekte bir de 8.sınıflarımız bu olumlu özelliklerinden dolayı bu dersi seçseler bile sınav kaygısı yaşadıklarından dolayı bu ders 8.sınıflarla verimli işlenememektedir.(Ö1)”*

*“Seçmeli 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)”*

*“6.sınıflar, 8. Sınıflara göre daha meraklı, onların ilgisini daha fazla çekebiliyor, benim gördüğüm. Aileler de sınav endişesi yaşadığı için çocuklarının bu tür oyunlardan ziyade soru çözme ders çalışma amacına yönelik olmalarını istedikleri için biraz daha ilgi ve alakanın az olduğu bu dersi dinlenme dersi gibi gördüklerini bende görüyorum şu anda. Eğer ki işin uzmanları tarafından takip edildiği sürece malzeme sıkıntısı da yaşanmazsa bakış açıları hayal güçleri ufuklarını genişletme adına çok olumlu sonuçlar vereceğini düşünüyorum.(Ö3)”*

*“Bu dersin öğrencilere olumlu katkısının olduğunu düşünüyorum. mesela zekâ oyunlarını oynayan öğrencilerin daha pratik olduklarını sosyal yaşamda daha başarılı olduklarını düşünüyorum. Olaylara daha yaratıcı çözümler ürettiklerini düşünüyorum.(Ö4)”*

*“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)”*

*“Aslında bu ders öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmesi bakımından eğlenceli ve gerekli bir ders ama sınıf seviyesinin önemli olduğunu düşünüyorum. Mesela 8.sınıflarımızda bu dersin diğer sınıflardaki gibi işlenemediğini düşünüyorum. Sınav kaygısı yaşayan öğrencilerin bu dersi çok gereksiz gördüklerini düşünüyorum.(Ö6)”*

Öğretmenlere seçmeli zekâ oyunları dersinde öğretmenlerin kendilerini nasıl değerlendirdiklerini öğrenmek için “Dersin öğretmeni olarak Zekâ Oyunları dersinde kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya ilişkin cevaplar Tablo 4.28’de görülmektedir.

**Tablo 4.28:** Öğretmen görüşme formu üçüncü soru kategori tablosu.

<b>SORU 3: “Dersin öğretmeni olarak Zekâ Oyunları dersinde kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?”</b>	<b>İfade eden öğretmenler</b>
Hizmet içi eğitim aldım	Ö2
Üniversitede böyle bir ders aldım	Ö1
Hiçbir eğitim veya ders almadım	Ö3,Ö4,Ö5,Ö6

Görüşmeye katılan öğretmenlerden 1 tanesi hizmet içi eğitim almıştır, 1 tanesi 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)”*

*“Zekâ oyunları dersi ile ilgili hizmet içi eğitim aldım. Ama bildiklerimizi uygulayabilme açısından karşılaştığımız sıkıntılar oluyor tabi ki.(Ö2)”*

Öğrencilerin bu dersi neden tercih ettiklerini öğrenmek için “Sizce zekâ oyunları dersini öğrenciler neden tercih ediyor” sorusu sorulmuştur. Bu soruya ilişkin cevaplar Tablo 4.29’da görülmektedir.

**Tablo 4.29:** Öğretmen görüşme formu dördüncü soru kategori tablosu.

SORU 4: “Sizce zekâ oyunları dersini öğrenciler neden tercih ediyor”	İfade eden öğretmenler
Aile yönlendiriyor	Ö1,Ö2
Not yükseltmek için	Ö3,Ö4,Ö5,Ö6

Görüşme yapılan öğretmenlerin 2 tanesi seçmeli zekâ oyunları dersini seçerken öğrencileri ailelerinin yönlendirdiğini, 4 öğretmen ise bu dersi çocukların notlarını yükseltmek için tercih ettiklerini belirtmişlerdir

*“Zekâ oyunları dersini seçme konusunda genelde aileler matematik dersine katkı sağlar diye baskı yapıyorlar.(Ö1)”*

*“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)”*

*“Sınav sisteminden dolayı not kaygısı yaşayan öğrencilerimiz notunu yükseltmek için bu dersi seçiyor.(Ö3)”*

*“Bence öğrenciler yüksek not alabilmek için bu dersi seçiyor.(Ö4)”*

*“Yazılısı çok kolay olan bu dersten yüksek not alabilmek için bu dersin seçildiğini düşünüyorum.(Ö5)”*

*“Öğrencilerimiz bir sınav gerçeği ile karşı karşıya oldukları için notlarına çok önem veriyorlar o yüzden de bu dersi yüksek not alabilmek için tercih ediyorlar.(Ö6)”*

#### **4.3.6 Altıncı Alt Probleme İlişkin Bulgular Ve Yorum**

Araştırmanın altıncı alt problemi “Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının uygulaması sırasında karşılaşılan sorunların çözümüne ilişkin öğretmenlerin önerileri nelerdir?” sorusunun yöneltildiği öğretmenlerle yapılan görüşmelerin analizinden elde edilen bulgular ve görüşmelerden kesitler aşağıda yer almaktadır.

Öğretmenlerin seçmeli zekâ oyunları dersinde karşılaştıkları sorunların neler olduğunu tespit etmek amacıyla öğretmenlere “Bu ders ile ilgili karşılaştığınız sorunlar var mı?” sorusu sorulmuştur. Bu soruya verilen cevaplar Tablo 4.30’da görülmektedir.

**Tablo 4.30:** Öğretmen görüşme formu beşinci soru kategori tablosu.

SORU 5: “Bu ders ile ilgili karşılaştığınız sorunlar var mı?”	İfade eden öğretmenler
Okullardaki materyal eksikliği	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6
Sınıfların kalabalık olması	Ö2,Ö3,Ö5,Ö6
Öğrencilerin aile baskısıyla bu dersi seçmesi	Ö2,Ö3
Kaynak kitap olmaması	Ö3,Ö4

Öğretmenlerin bu dersin işlenişine ilgili yaşadıkları zorluklar; okullardaki materyal eksikliği, sınıfların kalabalık olması ve öğrencilerin aile baskısıyla gelmesi şeklinde sıralanabilir. Zekâ oyunları öğretim programında bahsedilen oyunların okullarda olmaması bu dersin işlenişini sıkıntıya sokmakta olduğu her öğretmen tarafından ifade edilmektedir. Bunun dışında sınıf mevcutlarının kalabalıklığı yine dersin işlenişini olumsuz etkilediği sonucu ortaya çıkmaktadır. Daha öncede bahsedildiği gibi öğrencilerin bu dersi tercih ederken ailelerinden baskı görmesi, öğrencilerin istemeden bu derse gelmesi yine bu dersin işlenişini sıkıntıya sokan sebeplerdendir.

*“Okullarımızda oyunların olmaması bu dersin işlenişinde karşılaştığımız en büyük sorunlardan biridir. Bu oyunlar okul demirbaşları gibi her sene teslim alınsa çok daha eğlenceli ve etkileşimli dersler işleneceğini düşünüyorum. (Ö1)”*

*“Malzeme eksikliği karşılaştığımız en büyük sorunlardan biri, bir diğer sorun ise sınıfların kalabalık oluşu, bir de öğrencilerimizin ders seçimlerini ailelerinin karar vermesi öğrencilerin derste isteksiz olmasına neden oluyor.(Ö2)”*

*“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 ilgiledikleri 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)”*



*“Elimizde yeterli malzeme olmamasından dolayı sıkıntı yaşamaktayız. Hem oyun yok, hem kılavuz kitap yok.(Ö4)”*

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

*“Yani var, sınıfların kalabalık olması bir, öğretim programında bazı verilen oyunların çok uygulanabilirliği yok hani koşulları göz önüne alırsak, hani malzeme yetersizliğini falan göz önüne alırsak öğretmen ve öğrenciler kendi imkanlarıyla bir şeyler hazırlıyor ya da öğrenmeye çalışıyor. Bize sunulan herhangi bir imkân yok.(Ö6)”*

Öğretmenlerin seçmeli zekâ oyunları dersinde karşılaştıkları sorunların çözümü ile ilgili neler düşündüklerini belirlemek için “Karşılaştığınız sorunlara yönelik çözüm önerileriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Bu soruya verilen cevaplar Tablo 4.31’de verilmiştir.

**Tablo 4.31:** Öğretmen görüşme formu altıncı soru kategori tablosu.

<b>SORU 6: “Karşılaştığınız sorunlara yönelik çözüm önerileriniz nelerdir?”</b>	<b>İfade eden öğretmenler</b>
Sınıf mevcutlarının azaltılması	Ö2,Ö3,Ö4,Ö5
Okullara oyunların MEB tarafından temin edilmesi	Ö1,Ö3,Ö5,Ö6
Bu derse istekli öğrencilerin gelmesinin sağlanması	Ö3,Ö4,Ö6
Öğretmenlere kılavuz kitap dağıtılması	Ö3,Ö4

Öğretmenler sınıfların çok kalabalık olduğunu ve bunun da birçok dersin işlenişini olumsuz etkilemekte olduğunu ifade etmektedir. Özellikle seçmeli derslerde farklı sınıflardan öğrenciler bir araya geldiğinden bu sıkıntının daha da arttığından şikâyetçi olmaktadır. Sınıf mevcutlarının azaltılmasının birçok sorunu çözeceğini söylemektedirler. Yine öğretmenlerin sıkıntı yaşadığı konulardan biri de bu ders için gerekli materyallerin, yani oyunların okullarda olmamasıdır. Bu da dersin işlenişini sekteye uğratan sebeplerden biridir. Öğretmenler, oyunların MEB tarafından temin edilmesi ve her ders öğretmenine zimmetlenmesinin birçok sorunu çözeceğini düşünmektedir. Ortaya çıkan diğer bir sebep ise bu dersi seçen öğrencilerin bu dersi aile baskısıyla seçmesidir. Bu ders seçim işleminin öğrencilerin hür iradeleriyle olmasının, dersin verimini arttıracığı sonucunu ortaya çıkarmaktadır.

“Bizim okulda yaşadığımız en büyük sıkıntı okulumuzda malzeme yani oyun olmaması. Tıpkı sene başında ders kitaplarının dağıtılması gibi zekâ oyunları da milli eğitim tarafından sene başında her öğretmene veya sınıfa birer tane dağıtılsa çok güzel olur diye düşünüyorum.(Ö1)

“Sınıfların mevcudunun azaltılması bence her ders için gerekli bir şey hele ki seçmeli derslerden biri olan zekâ oyunları için çok gerekli diye düşünüyorum.(Ö2)”

“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 M.E.B tarafından öğretmenlere kılavuz kitap dağıtılmalı bence, böylece öğretmenler aynı anda tüm okullarda aynı şekilde dersi yürütebilirler.(Ö3)”

“Bu ders seçimlerinde öğrenciler bağımsız karar verebilmeli, kendi istedikleri dersleri seçerseler dersler daha verimli oluyor çünkü. Sınıflar bölünmeli yani mevcut azaltılmalı. Bir de kılavuz kitap da(Ö4)”

“İkili öğretim yapan bir okulda çalışıyorum o yüzden de sınıflarımız çok kalabalık oyunları oynamakta, çocuklarla etkinlik yapmakta çok zorlanıyorum. Seçmeli sınıf mevcutları azaltılmalı bence. Okulumuzda öğretim programındaki oyunlardan çok azı mevcut diğer oyunların temini konusunda sıkıntı yaşıyoruz, bu oyunlar MEB tarafında okullara dağıtılsa çok güzel olur diye düşünüyorum.(Ö5)

“Öğrencilerin sevebileceği veya onlara çok zor gelmeyen, onların ilgisini çekebilecek oyunların milli eğitim tarafından dağıtılması gerektiğini düşünüyorum. Bir de bu dersi seçerken her isteyene değil gerçekten isteyenlere seçtirilmeli veya onlar yönlendirilmeli daha etkili daha verimli olabilmesi için belki turnuvalara bile katılabilecek bir şeyler çıkabilir. Hani yetenekli öğrenciler var çünkü.(Ö6)”

## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde yapılan çalışmada elde edilen bulguların çözümlenmesinden elde edilen sonuçlara ve gelecekte yapılabilecek benzer araştırmalar için bazı önerilere yer verilmiştir.

### 5.1 Sonuç ve Tartışma

Araştırmadan elde edilen nicel sonuçlar aşağıda verilmiştir:

1. Öğretmenlerin demografik özelliklerine bakıldığında; araştırmaya katılan öğretmenlerden % 53.8 ile seçmeli zekâ oyunları dersine giren kadın öğretmenlerin fazla olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin öğrenim durumuna bakıldığında % 84,6 ile çoğunluğunun lisans mezunu olduğu görülmüştür. Mesleki kıdem göz önünde bulundurulduğunda %32,7 ile meslekte geçirdikleri yıl 11-15 yıl aralığında olan öğretmenler çoğunluktadır. Seçmeli zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin çoğunluğunun % 57.7 ile matematik öğretmeni olduğu tespit edilmiştir.

2. Ölçeğin alt boyutlarına göre öğretmen görüşlerine bakıldığında; öğretmenlerin seçmeli zekâ oyunları dersinin kazanımlarına, içeriğine, sürecine, değerlendirmesine ilişkin görüşleri orta düzeydedir.

3. Seçmeli zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin bu dersin öğretim programının kazanımlarına ilişkin görüşlerinin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branş değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

4. Seçmeli zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin bu dersin öğretim programının içeriğine ilişkin görüşlerinin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branş değişkenleri bakımından anlamlı bir farklılık yoktur.

5. Seçmeli zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin bu dersin öğretim programının sürecine ilişkin görüşlerinin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branş değişkenleri bakımından anlamlı bir fark gözlenmemiştir.

6. Seçmeli zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin bu dersin öğretim programının değerlendirilmesine ilişkin görüşlerinin cinsiyet, öğrenim durumu, mesleki kıdem ve branş değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı elde edilmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin dördü 5. Sınıflarda, üçü 6. Sınıflarda, üçü 7. Sınıflarda, dördü ise 8. Sınıflarda seçmeli zekâ oyunları dersine girmektedir. Ama hepsinin tüm sınıf seviyelerinde seçmeli zekâ oyunları dersi tecrübesi vardır. Bu öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen nitel sonuçlara aşağıda yer verilmiştir:

1. Öğretmenler seçmeli zekâ oyunları dersinin öğrencilere katkısı olan bir ders olduğunu düşünmektedirler. Görüşme yapılan öğretmenlerden 4 tanesi yaratıcı düşünme becerisini geliştirme açısından, 2 tanesi farklı bakış açısı kazandırmasından, 3 tanesi neden sonuç ilişkisi kurabilme becerisi bakımından, 4 tanesi 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 bir öge olduğunu vurgulamışlardır. Fakat bu araştırmada görüşme yapılan öğretmenlerin dördü sınav kaygısı olan 8. sınıflar için bu dersin gereksiz olduğunu belirtmiştir.

2. Araştırma sonuçlarına 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. Bir başka önemli sonuç ise öğretmenlerin zekâ oyunları ile ilgili hizmet içi eğitim kurslarına veya seminerlerine ihtiyaç duyduklarını belirtmeleridir. 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.

3. Öğretmenler öğrencilerin seçmeli 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.

4. 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 sınıf mevcutlarının fazla olmasının yine 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. Dersin daha etkili işlenmesi için öncelikle sınıf atmosferinin uygun şekilde düzenlenmesinin gerektiğini, sınıfta kullanılacak araç gereçlerin de öğrencilerin ve öğretmenlerin kullanımına sunulmasının çok önemli olduğunu vurgulamışlardır. 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.

5. Bu ders ile ilgili çok fazla sayıda yabancı kaynak olmasına karşılık Türkçe kaynakların sayısı oldukça azdır. Bu dersin içeriğinde hem oyun malzemeleri (go takımı ,mangala takımı vs.. gibi) hem ders için kaynak oluşturacak şekilde yeterli içeriğe sahip ve güvenilir dergi, kitap, internet sitesi gibi ders materyallerine ihtiyaç vardır. Bu ders materyallerinin geliştirilmesi ve yurt genelinde her okula bu kaynakların gönderilmesi gerekmektedir.

## 1.2 Öneriler

Araştırmadan elde edilen sonuçlara ilişkin olarak yapılabilecek öneriler şöyledir:

1. Seçmeli zekâ oyunları dersine öğrenci seçimi özenli bir şekilde yapılmalıdır. Bu yapılırken gerçekten istekli öğrencilerin seçilmesine özen gösterilmelidir. Öğretmenler, bu derste isteksiz olan öğrencilerin aile baskısıyla bu

dersi seçtiklerini söylemişlerdir. 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.

2. 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 MEB tarafından sene başında teslim edilmelidir. Yine ders işlenişi sırasında daha etkili çalışmalar yapabilmek için okulların fiziksel şartları iyileştirilmelidir.

3. Her okulda zekâ oyunları dersinde farklı etkinlikler yapılmaktadır. Bu da aynı sistemde birbirleriyle yarışan öğrenciler arasında farklılık oluşturmaktadır. Bunun engellenmesi için kazanımlara yönelik değişik etkinliklerin bulunduğu, her sınıf seviyesi için ayrı hazırlanmış etkinlik kitabı, ders kitabı ve öğretmen kılavuz kitabı olmalıdır.

4. Sınıf mevcutlarının fazlalığı her ders için olumsuz bir durumdur. Özellikle seçmeli derslerde öğrencilerin heterojen olması sebebiyle kalabalıklık dersin işlenişini daha da sıkıntıya sokmaktadır. Bu sebeple dersin rahatça işlenebilmesi, öğrencilerin aktif olarak derse katılabilmesi, etkileşimli ve verimli bir ders olabilmesi için sınıf mevcutları azaltılmalıdır.

5. Birçok veli derslerin içeriğini bilmeden çocuklarına bilinçsizce ders seçimi yaptırmaktadır. Seçmeli dersleri seçmeden önce velilere öğretmenler ve okul yönetimi tarafından ders içerikleri hakkında bilgilendirme çalışmaları yapılmalıdır.

6. Öğretmenler seçmeli zekâ oyunları dersi hakkında teorik bilgiye sahip olsalar bile dersin uygulanabilirliği noktasında sıkıntı yaşamaktadırlar. Bu sıkıntıları gidermek adına öğretmenlere seçmeli zekâ oyunları dersi kapsamında hizmet içi eğitimler verilmelidir veya seçmeli zekâ oyunları dersi üniversitede öğretim programları içeriğine alınmalıdır.

7. Bu çalışmadan yola çıkarak herhangi bir zeka oyununun uygulanmasına ilişkin, farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerin görüşlerinin alındığı yada performanslarının incelendiği çalışmalar yapılabilir.

## 6. KAYNAKLAR

Adalar, H. , Yüksel, İ. (2017). Sosyal Bilgiler, Fen Bilimleri Ve Diğer Branş Öğretmenlerinin Görüşleri Açısından Zekâ Oyunları Öğretim Programı. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. Volume 12/28, p. 1-24 DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.12428> ISSN: 1308-2140

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>.

Akboy, R. (1997). *Eğitim Psikolojisi*, İzmir: Bornova Can Ofset.

Aktepe, V. (2005). Eğitimde Bireyi Tanımının Önemi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(2).

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.

Baymur, F. (1978) *Genel Psikoloji*. İstanbul: İnkılap ve Aka Basımevi.

Bilişsel Gelişim Ders Notu-2, (22 Şubat 2019), <http://www.sausemlms.sakarya.edu.tr/FileUploads/source/a9b2143a-2d4f-4b76-83f1-88d21d13c323/Bili%C5%9Fsel%20Geli%C5%9Fim%20Ders%20Notu-2.pdf> adresinden ulaşılmıştır.

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.

Dutoğlu, D. (1967). *Zeka Ve Gerizekalılık Nedir?*. Ankara: Rehberlik Ve Araştırma.

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

Erçetin, Ş. (2007). *KPSS eğitim bilimleri*. Ankara: Arın Yayınları.

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 Linguistic*, 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.

Köknel, Ö. (1997). *Kaygıdan Mutluluğa Kişilik*. İstanbul: Altın Kitaplar

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.

Miles, M.B., Huberman, A. M. (1994), *Qualitative data analysis. international educationaland professional publisher*. Thousand Oaks London New Delhi: SAGE

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodriguez, P., Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo: design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computer & Education*, 40(1), 71-94. doi: 10.1016/S0360-1315(02)00099-4.

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

Tarhan, N., Gümüsel, O. , Sayım, A. (2014). *Pozitif Psikoloji: Çoklu Zekâ Uygulamaları*. İstanbul: Timaş.

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.

Toker, F., Kuzgun Y., Cebe N., Uçkunkaya B. (1968). *Zekâ Kuramları*. Ankara: MEB Talim Terbiye Dairesi Araştırma ve Değerlendirme Bürosu.

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.

# **EKLER**

## 7. EKLER

### EK A Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programına İlişkin Öğretmen Görüşleri Anketi

Değerli Meslektaşım,

Bu anket yeni öğretim programında uygulamaya geçen seçmeli Zekâ Oyunları dersine ilişkin görüş ve önerilerinizi almak amacıyla hazırlanmıştır.

Anket 4 bölüm ve 32 maddeden oluşmaktadır. Birinci bölümde Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının kazanımlarına ilişkin görüşleriniz, ikinci bölümde Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının içeriğine ilişkin görüşleriniz, üçüncü bölümde Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının sürecine ilişkin görüşleriniz ve son bölümde Seçmeli Zekâ Oyunları dersi öğretim programının değerlendirmesine ilişkin görüşleriniz yer almaktadır. Anketteki maddeler, “Hiç katılmıyorum” seçeneğinden “Kesinlikle katılıyorum” seçeneğine doğru 5 madde ile ölçeklendirilmiştir. Seçeneklerden size en uygun gelen birinin karşısına (X) işareti koyarak cevaplamanız beklenmektedir.

Anketteki tüm soruları içtenlikle cevaplamanız araştırmanın geçerliliğini arttıracaktır. Katkılarınız için teşekkür ederim. Saygılarımla.

ŞULE KAMAYILMAZ

Balıkesir Üniversitesi

Yüksek Lisans Öğrencisi

- A. Cinsiyetiniz 1.( ) Kadın 2.( ) Erkek
- B. Öğrenim Durumunuz 1.( ) Önlisans 2.( ) Lisans
- 3.( )Yüksek Lisan 4.( ) Doktora
- C. Meslekteki Kıdeminiz 1.( ) 1-5 yıl 2.( ) 6-10 yıl 3.( ) 11-15 yıl
- 4.( ) 16-20 yıl 5.( ) 21-25 yıl 6.( ) 26 yıl ve üstü
- D. Branşınız Nedir? 1.( ) Matematik 2.( ) Fen Bilimleri 3.( ) Diğer

**SEÇMELİ ZEKÂ OYUNLARI DERSİ PROGRAMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN  
GÖRÜŞLERİ ANKETİ**

←————— HİÇ KATILMIYORUM KESİNLİKLE KATILYORUM —————→

<b>Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programının Kazanımlarına İlişkin Görüşleriniz:</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1.Kazanımlar Matematik Öğretim Programında belirtilen genel amaçlarla tutarlıdır.					
2. Kazanımlar açık anlaşılır olarak ifade edilmiştir.					
3. Kazanımlar öğrenci seviyesine uygundur.					
4. Kazanımlar için öngörülen süre yeterlidir.					
5. Kazanımlar günlük yaşamla yeterince ilişkilendirilmiştir.					
6. Kazanımlar öğrencinin derse aktif katılımını desteklemektedir.					
<b>Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programının İçeriğine İlişkin Görüşleriniz:</b>					
1.İçerik Matematik Öğretim Programının genel amaçları ile tutarlıdır.					
2. İçerik günceldir.					
3. İçerik öğrenci seviyesine uygundur.					
4. İçerik öğrencinin aktif katılımını desteklemektedir.					
5. İçerik kazanımlarla tutarlıdır.					
6. İçerik öğrencilerde merak uyandırmaktadır.					
7.İçeriğin sunumu içerik sunum ilkelerine uygundur.					
8.Sunulan içerik kazanımları gerçekleştirmek için yeterlidir.					
<b>Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programının Sürecine İlişkin Görüşleriniz:</b>					
1.Önerilen etkinliklerde kullanılacak araç-gereçler ulaşılabilir.					
2. Önerilen etkinlikler öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.					
3. Önerilen etkinlikler öğrenci seviyesine uygundur.					
4.Öğretme-öğrenme yöntemleri ile ilgili açıklamalar yeterlidir.					
5. Önerilen etkinlikler yeterlidir.					
6. Önerilen etkinlikler kazanımlarla tutarlıdır.					
7. Önerilen etkinlikler öğrencilerin derse aktif katılımını desteklemektedir.					
8. Önerilen etkinlikler yapılabilir.					
9.İşleniş ile ilgili verilen örnek sayısı yeterlidir.					
10.İşleniş ile ilgili verilen örnekler öğretmene yardımcı olmaktadır.					
11.İşleniş için öngörülen süre yeterlidir.					

<b>Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Programının Değerlendirmesine İlişkin Görüşleriniz:</b>					
1.Öğrenci başarısını ölçmeye yönelik etkinlikler yeterlidir.					
2.Öğrenci başarısının değerlendirilmesi ile ilgili etkinliklerin nasıl yapılacağı hakkındaki açıklamalar yeterlidir.					
3.Önerilen ölçme-değerlendirme etkinlikleri belirtilen sürelerde yapılabilir.					
4.Önerilen ölçme-değerlendirme etkinlikleri uygulanabilir niteliktedir.					
5.Ölçme ve değerlendirme ile ilgili etkinlikler açık ve anlaşılırdır.					
6. Program ölçme ve değerlendirme etkinliklerinde öğretmene yeterince yardımcıdır.					
7.Önerilen program, ölçme ve değerlendirme etkinliklerinde bireysel farkları dikkate almaktadır.					

## **EK B Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Görüşme Formu**

**Araştırma Sorusu:** Ortaokul öğretmenlerinin Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine yönelik görüşleri nelerdir?

Tarih: \_\_\_/\_\_\_/2019

Saat : (Başlangıç/Bitiş) \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### **GİRİŞ**

Merhaba, adım Şule Kama Yılmaz. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Matematik Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda yüksek lisans öğrencisiyim. “Ortaokul Matematik Öğretmenlerinin Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine İlişkin Görüşleri Nelerdir?” adlı tez çalışmasını yürütüyorum. Bu araştırma kapsamında Seçmeli Zekâ Oyunları dersine giren öğretmenler ile görüşme yapıyorum. Yaptığım bütün görüşmelerdeki bilgiler sadece bu araştırmada kullanılacak ve gizli kalacaktır. Zamanı iyi kullanabilmek ve kayıtları ayrıntılı tutabilmek için görüşmeyi kaydetmek istiyorum. Sizin için sorun olur mu? Başlamadan önce söylemek istediğiniz bir şey ya da sormak istediğiniz bir soru var mı? Görüşmenin yaklaşık yarım saat süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum. Bana zaman ayırdığınız ve görüşlerinizi paylaştığınız için şimdiden çok teşekkür ederim.

### **GÖRÜŞME SORULARI**

- 1) Kaçıncı sınıflarda zekâ oyunları dersine giriyorsunuz?
- 2) Seçmeli Zekâ Oyunları dersi hakkında ne düşünüyorsunuz?
- 3) Dersin öğretmeni olarak Zekâ Oyunları dersinde kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?
- 4) Sizce zekâ oyunları dersini öğrenciler neden tercih ediyor?
- 5) Bu ders ile ilgili karşılaştığımız sorunlar var mı?
- 6) Karşılaştığımız sorunlara yönelik çözüm önerileriniz nelerdir?

## EK C ARAŞTIRMA İZİN BELGESİ



T.C.  
BALIKESİR VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 99191664-605.01-E.283343

04.01.2019

Konu : Araştırma İzni

VALİLİK MAKAMINA  
BALIKESİR

İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 22.08.2017 tarih ve 20217/25 sayılı genelgesi.

b) Şule YILMAZ'ın 31/12/2018 tarih ve 25315692 kayıt sayılı dilekçesi.

Bayvuru Sahibinin Adı Soyadı	Şule YILMAZ		
Danışmanı	Doç. Dr. Nazlı YILDIZ İKİKARDEŞ		
Kurumu/Üniversite/Görev Yeri	Balıkesir Üniversitesi		
Alan/Bölüm	Matematik		
Tez/Araştırma veya Anketin Konusu	Seçmeli Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programına Yönelik Öğretmen Görüşleri		
Bayvuru Tarihi	31/12/2018	Bayvuru Sayısı	25315692
Çalışma Başlama Tarihi	15/01/2019		
Çalışma Bitiş Tarihi	01/03/2019		
Veri Toplama Araçları	Seçmeli Zeka Oyunları Dersi Öğretmen Görüşleri Anketi		
Araştırma Türü	Araştırma Projesi	Araştırma Önerisi	
<b>ÇALIŞMA YAPILACAK EĞİTİM KURUMLARININ LİSTESİ</b>			
S.No	Okulun Adı	S. No	Okulun Adı
1	Seçmeli Zeka Oyunları Dersine Giren Balıkesir İli Karesi ve Altıeylül İlçeleri Ortaokullarında Görev Yapan Öğretmenlere Uygulanacaktır	4	
2		5	
3		6	

31/12/2018 Tarihli Araştırma İzni Bayvurusu 22.08.2017 tarih ve 2017/25 sayılı Araştırma, yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinlerine ilişkin Genelge kapsamında değerlendirilmiştir. Buna göre, Araştırma önerisinin ve veri toplama araçlarının içerik ve kapsam yönünden Türk Millî Eğitiminin amaçlarına uygun olduğu, millî ve manevî değerlere aykırı ve kişilik haklarını zedeleyecek herhangi bir unsur taşımadığı görülmüştür.

Bakanlığımıza bağlı okul ve kurumlarda yapılacak Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik izinleri İlgi (a) genelge gereğince yukarıdaki bilgileri belirtilen çalışmanın, eğitim kurumlarında, okul/kurum müdürlüklerinin denetiminde, öğrenci ve velilerin kişisel bilgilerinin alınmaması/verilmemesi kaydı ile yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınıza da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Hüseyin AŞIK  
Müdür a.  
İl Millî Eğitim Müdür Yardımcısı

OLUR  
04.01.2019  
Yakup YILDIZ  
Vali a.  
İl Millî Eğitim Müdürü