

**T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM YÖNETİMİ, TEFTİŞİ, PLANLAMASI VE
EKONOMİSİ BİLİM DALI**

**ZEKÂ OYUNLARI DERSİNE GİREN ÖĞRETMENLERİN
OYUN TERCİHLERİ VE ZEKÂ OYUNLARININ
UYGULANABİLİRLİĞİNİN İNCELENMESİ**

**Hazırlayan
Erman ERGÜN**

**Danışman
Dr.Öğr. Üyesi Alpaslan GÖZLER**

Yüksek Lisans Tezi

**Kasım 2018
KAYSERİ**

**T.C.
ERCIYES ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM YÖNETİMİ, TEFTİŞİ, PLANLAMASI VE
EKONOMİSİ BİLİM DALI**

**ZEKÂ OYUNLARI DERSİNE GİREN ÖĞRETMENLERİN
OYUN TERCİHLERİ VE ZEKÂ OYUNLARININ
UYGULANABİLİRLİĞİNİN İNCELENMESİ
(Yüksek Lisans Tezi)**

**Hazırlayan
Erman ERGÜN**

**Danışman
Dr.Öğr. Üyesi Alpaslan GÖZLER**

**Kasım 2018
KAYSERİ**

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim. Aynı zamanda bu kural ve davranışların gerektirdiği gibi, bu çalışmanın özünde olmayan tüm materyal ve sonuçları tam olarak aktardığımı ve referans gösterdiğimi belirtirim.

Erman ERGÜN



“Zekâ Oyunları Dersine Giren Öğretmenlerin Oyun Tercihleri ve Zekâ Oyunlarının Uygulanabilirliğinin İncelenmesi” adlı Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Yönergesi’ne uygun olarak hazırlanmıştır.

Hazırlayan

Erman ERGÜN

Danışman

Dr.Öğr. Üyesi Alpaslan GÖZLER

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Başkanı

Prof. Dr. Remzi KILIÇ

Dr.Öğr. Üyesi Alpaslan GÖZLER danışmanlığında **Erman ERGÜN** tarafından hazırlanan “**Zekâ Oyunları Dersine Giren Öğretmenlerin Oyun Tercihleri ve Zekâ Oyunlarının Uygulanabilirliğinin İncelenmesi**” adlı bu çalışma jürimiz tarafından Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü **Eğitim Bilimleri** Anabilim Dalında **yüksek lisans tezi** olarak kabul edilmiştir.

19.11.2018

JÜRİ:

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Alpaslan GÖZLER

Üye : Doç.Dr. Yalın Kılıç TÜREL

Üye : Doç.Dr. Mustafa DURMUŞÇELEBİ

ONAY:

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulunun 20/12./2018 tarih ve ...50.-04.....sayılı kararı ile onaylanmıştır. Öğrencinin mezunuyet tarihi 13./12.../2018'dir.

20/12./2018
Prof. Dr. Cevdet KERPIK
Enstitü Müdürü

ÖNSÖZ

Gazali'nin “Çocuğa oynamayı bıraktırıp onu devamlı ders çalışmaya zorlamak onun kalbini öldürür, zekâsını köreltir ve hayatının neşesini alır götürür, somunda çocuk dersten kurtulmak için bir hile düşünür” sözü, aslında geçmişten günümüze kadar çocuk için değişmeyen önemli bir gerçeğin oyun olduğunu bize hatırlatıyor. Şekli, kuralları, yöntemi, yapısı vs. değişse de önemi eskimeyen bir olgudur oyun. Kimisi bebeğine mama yedirebilmek için kullanır onu, kimisi ise çarpım tablosunu öğretirken. Kısacası, oyun çocuk için tarifi zor ama uygulaması kolay bir etkinliktir. Önemi son yıllarda artan oyun türlerinden zekâ oyunları, 2013 yılında ortaokullar için seçmeli bir ders olarak okutulmaya başlandı. Beceri ve yetenekleri geliştirmesi gibi birçok olumlu yönü olan bu oyunların önemi her geçen gün daha da artmaktadır. Bu açıdan zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin görüşlerinin değerlendirildiği bu araştırmanın eğitim sisteminin tüm paydaşlarına yararlı olmasını temenni ediyorum.

Bu araştırmanın yürütülmesi sırasında Yüksek lisans eğitimim boyunca hem kişisel hem de akademik anlamda kendisini örnek aldığım, bilgi ve tecrübelerini zaman ve mekân ayrımı yapmaksızın benimle paylaşan, bu süreçteki hoşgörü ve güler yüzlülüğü ile heyecanıma ortak olan kıymetli hocam Dr.Öğr. Üyesi Alpaslan GÖZLER'e teşekkürü bir borç bilirim.

Benim bu günlere gelmem için emeğini hiçbir zaman esirgemeyen kıymetli anneme, babama ve motivasyon desteği için kardeşim Elif ERGÜN'e, tez sürecinde benden desteğini esirgemeyen değerli arkadaşım Ali Rıza KEĞİN'e, tezin teslim öncesi redaksiyon çalışmalarındaki destekleri için Yusuf Ziya KINACI'ya, bu zorlu süreçte sevgisini ve desteğini hiç esirgemeyen biricik eşim Aslıhan ERGÜN'e ve son olarak bu hayattaki en büyük şansım olan kızım Hayal ERGÜN'eteşekkür ederim.

Erman ERGÜN
Kasım 2018, Kayseri

ZEKÂ OYUNLARI DERSİNİ YÜRÜTEN ÖĞRETMENLERİN OYUN TERCİHLERİ VE ZEKÂ OYUNLARININ UYGULANABİLİRLİĞİNİN İNCELENMESİ

Erman ERGÜN

**Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Yüksek Lisans Tezi, Setember 2018
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Alpaslan GÖZLER**

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, Milli Eğitim Bakanlığı'nın düzenlemiş olduğu zekâ oyunları hizmet içi eğitimini almış ve zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin zekâ oyunlarına yönelik görüşlerini saptamaktır. Bu amaca ulaşmak için zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin; zekâ oyunları bilgileri, zekâ oyunlarının gerekliliğine ilişkin görüşleri, zekâ oyunlarını kullanma sıklıkları ve zekâ oyunlarını tercih etmeme nedenleri araştırılmıştır. Araştırmada betimsel araştırma desenlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2016–2017 eğitim-öğretim yılında Kayseri ilinde görev yapan ve Milli Eğitim Bakanlığı tarafından verilen zekâ oyunları hizmet içi eğitimini almış ve Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenler oluşturmuştur. Araştırmaya gönüllülük esasına göre katılan 330 öğretmen araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından hazırlanan “Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi” kullanılarak toplanmıştır. Araştırma verilerinin analizinde yüzde, frekans ve ortalama değerler kullanılmıştır. Bu analizlerin yapılmasında SPSS programından yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda, zekâ oyunlarının öğretmenler tarafından tercih edilme nedeni olarak en çok; oyunun öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olması, oyunun öğrencilerin yeteneklerini geliştirmesi, oyunun ders başarısını ve not ortalamasını yükseltmesi ve oyunun kolay olması belirtilmiştir. Zekâ oyunlarının öğretmenler tarafından tercih edilmeme nedeni olarak ise en çok; öğrencilerin istekli olmaması, materyallerin eksik olması ve malzeme temininin zor olması belirtilmiştir. Öğretmenlerin zekâ oyun türlerinden bilgi düzeyleri, önem derecesi ve oyunları kullanma sıklığı en düşük oldukları tür zekâ soruları, en yüksek oldukları tür ise hafıza oyunlarıdır. Araştırma sonunda; okullardaki materyal

eksikliđinin giderilmesi için gerekli alıřmaların yapılması ve zekâ oyunları dersinin tercih edilmesi noktasında öğretmenlerin ve velilerin bilgilendirilmesi gibi önerilerde bulunulmuřtur.

Anahtar Kelimeler: Zekâ, Oyun, Zekâ oyunu, Öğretmen, Zekâ oyunları dersi.



INVESTIGATION OF THE APPLICABILITY OF GAME PREFERENCES AND INTELLIGENCE GAMES BY THEIR TEACHERS

Erman ERGÜN

Erciyes University, Institute of Educational Sciences

Master's Thesis, September 2018

Supervisor: Dr. Lecturer Alpaslan GÖZLER

ABSTRACT

Aim of this paper is to determine the opinions of teachers who have instructed mind puzzles course and taken the mind puzzles course in-service training regulated by Ministry of National Education towards mind puzzles. In order to reach this aim, mind puzzles knowledge, opinions of mind puzzles necessity, frequency of using mind puzzles and the reasons why they prefer-don't prefer mind puzzles of teachers who instruct mind puzzles course are examined. In there search survey model is used among descriptive research designs. Environment of there search is formed by teachers who have served in Kayseri province during 2016-2017 school year and have taken mind puzzles course in-service training given by Ministry of National Education and have instructed Mind Puzzles course. 330 teachers who have participated in there search on a voluntary basis have formed the sample of there search. Data of there search were collected by using "Teacher Opinion Questionnaire towards Mind Puzzles Course" prepared by the researcher. In the analysis of there search data percent, frequency and average values are used. SPSS 18 package program is used in performing these analyses. As a result of there search it is determined that the puzzle is appropriate for students' interest and abilities, the puzzle develops the students abilities, the puzzle increases the course success and grade point average and the puzzle is easy are the most stated reasons why mind puzzles are preferred by teachers. The most stated reasons why mind puzzles are not preferred by teachers are reluctance of students, lack of materials and difficulty in procurement of material. Intelligence questions are the least used type among mind puzzle types according to the level of knowledge, level of importance and frequency of using puzzles by teachers, and memory games are the most used type. As a result of there search suggestions were made such as performing

necessary duties for elimination of lack of material and informing teachers and parents in preferring mind puzzles course.

Keywords: Mind, Puzzle, Mindpuzzle, Teacher, Mindpuzzlescourse.



İÇİNDEKİLER

ZEKÂ OYUNLARI DERSİNİ YÜRÜTEN ÖĞRETMENLERİN OYUN TERCİHLERİ ve ZEKÂ OYUNLARININ UYGULANABİLİRLİĞİNİN İNCELENMESİ

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK	ii
ÖNSÖZ	v
ÖZET	vi
ABSTRACT	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xii
KISALTMALAR	xiv
GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	1
1.1.1. Alt problemler	1
1.2. Araştırmanın Önemi	2
1.3. Varsayımlar	3
1.4. Sınırlılıklar	3
1.5. Tanımlar	5
GENEL BİLGİLER	6
2.1. Oyun Nedir?	6
2.2. Oyunun Özellikleri	8
2.3. Oyun ve Eğitim	9
2.4. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri	11
2.4.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkileri	11
2.4.2. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişimine Etkileri	11
2.4.3. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimine Etkileri	12
2.5. Oyunun Sınıflandırılması	13
2.6. Zekâ Oyunları (ZO).....	14
2.7. İlgili Araştırmalar	19
YÖNTEM.....	26

3.1. Araştırmanın Modeli	26
3.2. Evren ve Örneklem.....	26
3.3. Veri Toplama Araçları.....	29
3.4. Veri Toplama Süreci	30
3.5. Verilerin Analizi.....	31
BULGULAR VE YORUM.....	32
4.1. Zekâ Oyunları Dersini Yürüten Öğretmenlerin Zekâ Oyunlarına Yönelik Bilgi Düzeyi, Önem Derecesi ve Kullanma Sıklığına Yönelik Görüşleri.....	32
4.2. Zekâ Oyunları Dersini Yürüten Öğretmenlerin Zekâ Oyunlarını Tercih Etme- Etmeme Nedenlerine Yönelik Görüşleri	43
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	56
5.1. Sonuçlar ve Tartışma.....	56
5.2. Öneriler.....	59
5.2.1.Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler	59
5.2.2.Uygulamaya Yönelik Önerileri	60
KAYNAKÇA.....	61
EKLER.....	67
EK 1. ANKET FORMU	67
ÖZGEÇMİŞ	71

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Araştırmada yer verilen zekâ oyunları ve kısaca tanımları	17
Tablo 2. Araştırmaya katılan öğretmenlerin cinsiyet durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımları	27
Tablo 3. Araştırmaya katılan öğretmenlerin branşlarına ilişkin frekans ve yüzde dağılımları	27
Tablo 4. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kıdemlerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları	28
Tablo 5. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kaç yıldır zekâ oyunlarını oynadıklarına ilişkin frekans ve yüzde dağılımları	28
Tablo 6. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kaç yıldır zekâ oyunları dersini yürüttüklerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları	29
Tablo 7. Araştırma kapsamında kullanılan zekâ oyunları.....	29
Tablo 8. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kaç yıldır zekâ oyunları dersini yürüttüklerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları	31
Tablo 9. Öğretmenlerin Akıl Yürütme ve İşlem Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri.....	32
Tablo 10. Öğretmenlerin Sözel Oyunlara yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri	34
Tablo 11. Öğretmenlerin Geometrik-Mekanik Oyunlara yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri.....	35
Tablo 12. Öğretmenlerin Hafıza Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri	37
Tablo 13. Öğretmenlerin Strateji Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri	38
Tablo 14. Öğretmenlerin Zekâ Sorusu Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri.....	40
Tablo 15. Öğretmenlerin zekâ oyun türlerine yönelik genel görüşlerine ait ortalama değerleri.....	42
Tablo 16. Öğretmenlerin Akıl Yürütme ve İşlem Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları	44
Tablo 17. Öğretmenlerin Sözel Oyunları tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları	46

Tablo 18. Öğretmenlerin Geometrik-Mekanik Oyunları tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları.....	48
Tablo 19. Öğretmenlerin Hafıza Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları.....	50
Tablo 20. Öğretmenlerin Strateji Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları.....	51
Tablo 21. Öğretmenlerin Zekâ Sorusu Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları.....	54



KISALTMALAR

EBA	: Eğitim Bilişim Ağı.
TBT	: Türk Beyin Takımı.
TÜZDER	: Tüm Üstün Zekâlılar Derneği.
TZV	: Türkiye Zekâ Vakfı.
ZO	: Zekâ Oyunları.



BÖLÜM I

GİRİŞ

Öğrencilerin gelişimi, ileride topluma daha yararlı olabilmesi ve var olan kapasitesini tam anlamıyla ortaya çıkarabilmek için özelliklerinin iyi bilinmesi gerekmektedir. Çocuğun eğitimiyle ilgilenenler tarafından çocukların tanınması, onların sağlıklı bir gelişim göstererek başarıya ulaşmaları ve nitelikli olarak daha üst düzeylere çıkabilmeleri için zekâ oyunları çok önemlidir. Çocuğa sunacağımız bilinçli seçilmiş zekâ oyunları, bilinçli düzenlenmiş eğitim ortamları ve etkinliklerle çocukların sağlıklı şekilde destekler ve gelişim kapasitelerini en üst düzeyde kullanmalarını sağlar.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, Milli Eğitim Bakanlığı'nın düzenlemiş olduğu zekâ oyunları hizmet içi eğitimini almış ve zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin zekâ oyunlarına yönelik görüşlerini saptamaktır. Bu amaca ulaşmak için aşağıda belirtilen alt problemlere cevap aranmıştır.

1.1.1. Alt problemler

1. Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenlerin zekâ oyunları bilgileri ne düzeydedir?
2. Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenlerin zekâ oyunlarının gerekliliğine (önem derecesi) yönelik görüşleri nedir?
3. Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenlerin zekâ oyunlarını kullanma sıklığı ne düzeydedir?
4. Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenlerin zekâ oyunlarını tercih etme-etmeme nedenleri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Önemi

Çocuklar için en uygun öğrenme yöntemi olarak değerlendirilen oyun (MEB, 2013a) çocukların eğlence ve mutluluk nedenlerinden biridir. Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için bireyde bulunması gereken isteklilik ve odaklanma, oyun oynayan bireylerde üst düzeydedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde öğrenmek için oyun önemli bir kaynaktır. Günümüz eğitim sisteminde sürekli vurgulanan yaparak yaşayarak öğrenmenin, oyun oynayarak ve oyun içerisindeki süreçlerde gerçekleşmesi mümkündür. Oyunun çocuğun fiziksel, duygusal ve sosyal başta olmak üzere bütün gelişim alanlarına sağladığı olumlu etkiler pek çok çalışmanın konusu olmuştur (MEB, 2013a; Kurbal, 2015; Babayiğit, 2016; Arslan, 2017; Arslan ve Dilci, 2018). Oyun oynamak, özellikle çocukların isteyerek oynadıkları, heyecan duydukları bir eylemdir ve çocukların fiziksel, duyuşsal, sosyal, bilişsel ve dil gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Özdemir, 2006). Oyun oynamak çocukların farklı gelişim alanlarını desteklediği (Marangoz ve Demirtaş, 2017) gibi onların kişilik ve karakter gelişimlerini de olumlu anlamda etkilemektedir (Gander ve Gandiner, 1998).

Oyunlar, geçmişten günümüze farklı kategorilere ayrılmıştır. Literatür incelendiğinde oyun sınıflamaları konusunda çok çeşitli tanımlamaların yapıldığı görülmektedir. Ancak bireylerin yetenek ve becerilerini geliştirmesi gibi birçok noktada katkı sağlayan oyun türlerinden biri de hiç şüphesiz zekâ oyunlarıdır. Şeb ve Bulut Serin (2017) zekâ oyunlarını, bireylerin kendi yeteneklerinin farkına varabilmeleri, doğru ve etkili karar verebilmeleri, problemlere yönelik özgün çözümler üretebilmeleri ve kendilerini yenileyebilmeleri için gerçekleştirilen etkinlikler olarak tanımlamaktadır.

Zekâ oyunları, eğitsel oyun anlamında da değerlendirilmektedir. Zekâ oyunları, beyni eğitmenin yanı sıra, ona egzersiz yaptırarak bireyin bilişsel işlevlerini geliştirmesine yardımcı olmaktadır (Ott ve Pozzi, 2012). Ayrıca öğrenciler, zekâ oyunları oynayarak, problemleri daha iyi algılayabilmekte, farklı bakış açıları kazanabilmekte, hızlı ve doğru karar verebilmekte, akıl yürütme ve mantığı etkili şekilde kullanabilmektedirler (MEB, 2013b).

Nitekim zekâ oyunlarının önemi son yıllarda o kadar artmıştır ki, Milli Eğitim Bakanlığı 2012 yılında seçmeli zekâ oyunları dersi çalışmalarına başlamıştır. Ortaokullar için geliştirilen bu ders 2013 yılında uygulamaya girmiştir. Bu anlamda henüz yeni

sayılabilecek bir alan olan zekâ oyunları konusunda yeterli çalışmanın olduğunu söylemek zordur.

Ortaokul düzeyinde seçmeli zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenler, farklı branşlardan olup, MEB veya üniversiteler tarafından verilen hizmet içi eğitimler ile bu dersi yürütmektedirler. Henüz 3-5 yıllık bir geçmişi olan bu derse yönelik öğretmenlerin uygulama sürecine yönelik görüşleri önemli görülmüştür. Dolayısıyla bu araştırma zekâoyunları ile ilgili literatüre katkı sağlayacağı düşünüldüğünden önemli görülmektedir. Ayrıca bu araştırma;

- Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin görüşlerinin incelenmesi ile ilgili yapılan ilk araştırmalardan biri olması açısından **özgün**,
- Zekâ oyunlarının farkındalığının artırılması bakımından **güncel**,
- Zekâ oyunlarını dersini yürüten öğretmenlerin oyunlara yönelik bilgi düzeylerinin tespiti ve oyunların tercih edilip edilme nedenlerine yönelik uygulayıcı konumundaki öğretmenlerin görüşlerinin belirlenmesi açısından **gerekli**,
- Seçmeli zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin bu sürece yönelik görüşlerinin tespiti, dersin bundan sonraki etkililiği ve verimi açısından **işlevsel** olarak görülmektedir.

1.3. Varsayımlar

- a. Öğretmenlerin Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi'ni samimi dürüst bir şekilde cevapladıkları varsayılmıştır.
- b. Araştırmacı tarafından hazırlanan ve araştırmanın veri toplama aracını cevaplayan öğretmenlerin görüş belirtecek yeterlilikte oldukları varsayılmıştır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- a. 2016-2017 eğitim-öğretim yılı ile
- b. Kayseri ilinde, MEB tarafından verilen zekâ oyunları hizmet içi eğitimini almış ve Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenler ile

- c. Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi'nden elde edilen veriler ile sınırlıdır.



1.5. Tanımlar

Oyun: “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (Türkçe Sözlük, 2011, s.1830).

Zekâ:“İnsanın düşünme, akıl yürütme, objektif gerçekleri algılama, yargılama ve sonuç çıkarma yeteneklerinin tamamı, anlak, dirayet, feraset” olarak tanımlanmaktadır (Türkçe Sözlük, 2011, s.2649).

Zekâ Oyunu: Bireylerin kendi yeteneklerinin farkına varabilmeleri, doğru ve etkili karar verebilmeleri ve problemlere yönelik özgün çözümler üretebilmeleri için gerçekleştirilen etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (Şeb ve Bulut Serin, 2017).

BÖLÜM II

GENEL BİLGİLER

Bu bölümde; oyun kavramı, oyunun özellikleri, oyun ve eğitim, oyunun çocuğun gelişimine olan etkileri, oyunun çocuğun fiziksel gelişimine olan etkileri, oyunun çocuğun duygusal gelişimine olan etkileri, oyunun çocuğun sosyal gelişimine olan etkileri, oyunun sınıflandırılması ve zekâ oyunları konuları yer almaktadır.

2.1. Oyun Nedir?

Literatür incelendiğinde oyunla ilgili birçok tanıma rastlamanın mümkün olduğu görülmektedir. Ancak net bir tanıma ulaşmak zordur. Nitekim Uğurel'e (2008) göre çeşitliliği, biçimleri ve ifade ettikleri ile oyun, kişiden kişiye değişmektedir. Oyun, bireye eğlenmeden sosyalleşmeye kadar birçok noktada yarar sağladığı için oyunun kapsamlı bir tanımını yapmak zordur ve sosyal, psikolojik ve ahlaki yönünün bulunmasından dolayı farklı tanımlamalar mevcuttur (Gedik, 2012).

Türk Dil Kurumu'nun güncel sözlüğüne göre oyun, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (Türkçe Sözlük, 2011, s. 1830).MEB'e (2013a) göre ise oyun, çocukların duygu ve düşüncelerinin ifade ettikleri araştırma ve gözlem yapabildikleri, etrafıyla etkileşim içinde buldukları, mutluluk verici bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır.

Jones ve Cooper (2006) oyunu, ne yapmak istediğini seçmek, yapmak ve keyif almak olarak; Huizinga (2006) gönüllü olarak katılım gösterilen, özgürlükçü bir eylem olarak; Çoban ve Nacar (2013) amaçsal bir şekilde, kendine özgü kuralları olan, zekâyı, beceriyi, sosyalleşmeyi geliştiren eğlenceli bir etkinlik olarak; Çelenk (2007) ise, amaçlı veya amaçsız gerçekleşen, bireyin isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, yaşamın bir parçası ve çocuğun en aktif olduğu öğrenme süreci olarak tanımlamaktadır (Akt. Babayiğit, 2016).Oyun, karmaşık davranışları içeren, aktif bir süreci olan, kendiliğinden

gelişebilen, eğlenceli bir etkinliktir (Özdoğan, 2000). Fink'e (2010)'e göre oyun, etkinlik ve yaratıcılıktır (aktaran Aytaş ve Uysal, 2017).Caillois (1957) ise oyunu, herhangi bir yer ve zamanda gerçekleştirilen, beklenmeyen sonuçları ve kuralları olan, gönüllük esasına göre ve eğlenmek sürdürülen bir etkinlik olarak tanımlamıştır (aktaran Pala ve Erdem, 2011). Bir başka tanıma göre ise oyun, bir veya birden fazla kişinin belli kurallara bağlı kalarak, belli bir amaca ulaşmak için eylemde bulunması olarak tanımlanmaktadır (Demirel, 2001). Saban'a (2000) göre ise, oyunlar, çocukların meraklarının açık ve net bir şekilde ortaya çıktığı en önemli etkinliklerdir.

Uluğ (2007) oyunu kısa kısa ve maddeler halinde tanımlamıştır: Çocuğun kendini ifade şekli, insandaki gizli enerjinin kullanımı, sosyal bir kuruluş, öğrenme laboratuvarı, gerçek ile hayal arasında bir köprü, sonucu düşünülmeden eğlenme amacıyla yapılan hareket, çocuk işi, çocuğun iç dünyasının bir aynasıdır (aktaran Gedik, 2012).Yavuzer'e (1998) göre ise oyun, çocuğun çok zor öğreneceği şeyleri, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemi olarak tanımlanmıştır. Ayrıca oyun, çocukların işi olarak da tanımlanmaktadır (Duman ve Temel, 2011).

Oyun, bireylerin fiziksel ve bilişsel yetenekleri ve birçok beceriyi geliştiren bir etkinliktir (Güneş, 2015). Bundan dolayıdır ki oyun, özellikle bireyin gelişim dönemlerinde daha fazla olmak üzere birçok dönemde kullanılmıştır. Oyun, bebeklik döneminden okul öncesine kadar, ilkokuldan üniversiteye kadar birçok zamanda ve alanda bireylerin gelişimi için kullanılmış önemli bir etkinlik olarak değerlendirilebilir. Çakırer-Özservet'e (2015) göre, oyun tüm gelişim alanlarına ek olarak motor ve bedensel gelişimde de ayrı bir önem taşımaktadır. Çocukların ince ve kalın kaslarının gelişimindeki olgunlaşmanın destekleyicisi olan oyun, bedensel, zihinsel ve sosyal yönden bireyi olumlu olarak etkilemektedir (Aral, Gürsoy, Köksal, 2000; Kuru ve Köksalan, 2012).

Alessi ve Trollip'e (2001) göre ise bir etkinliğin oyun olabilmesi için; kazanma-kaybetme, kural, yarış, puan, hayal gücü, şans gibi faktörlerden biri veya birkaçı etkinlikte bulunması gerekir (aktaran Demirel, 2015).

2.2. Oyunun Özellikleri

Oyunun özellikleri genel olarak literatürde benzer şekilde tanımlansa da farklı kaynaklarda farklı tanımlamaların da olduğu görülmektedir. Bu açıdan genel olarak oyunun özellikleri şu şekilde ifade edilebilir:

- Oyun, içten gelen bir olgudur,
- Oyunda sonuçtan ziyade süreç önemlidir,
- Oyun, aktif ve yaratıcı bir ortamda gerçekleşir,
- Oyun, karmaşık bir süreçtir,
- Oyundaki her şey mantık içinde olmayabilir,
- Oyunda, gerçekler vazgeçilmez değildir,
- Oyunda gerçekler ve hayaller bir arada bulunabilir,
- Oyunun kuralları ve sınırları vardır,
- Oyunun sonu belli değildir,
- Oyun içinde kurallar değişebilir,
- Oyunun oynandığı ortam oyunun kalitesini ve seviyesinde etkilidir,
- Oyun, birey için özgür bir ortam teşkil eder,
- Oyun, bir öğrenme aracıdır,
- Oyun kendiliğinden gelişir,
- Oyunda, birçok soyutlama yapılır,
- Oyun, farklı sosyal ilişkileri geliştirir,
- Oyun, ihtiyaçtır,
- Oyun eğlendiricidir,
- Oyun, hem zihinsel hem bedensel katılım ister (Engin, Seven ve Turhan, 2004; Sevinç, 2004; And, 2007; Gazezoglu, 2007; Uğurel, 2008; Gedik, 2012; Kadim, 2012; Kuru ve Köksalan, 2012; MEB, 2013a;MEB, 2013b; Tüfekçioğlu, 2013; Güneş, 2015; Alkaş Ulusoy, Saygı ve Umay, 2017).

Babayiğit'e (2016) göre ise, bir etkinliğin oyun olarak değerlendirilebilmesi için bazı faktörlerin bulunması gerekir. Bunlar: Hedef, kural, rekabet, zorlayıcılık, kurgu, eğlence ve güvenlidir. Oyunun temel özelliklerinde bazı hususlara dikkat çekilmelidir. Bunlar: oyun esnasında bireyin herhangi bir zorlama ile karşı karşıya gelmemesi, bireyin kendini oyunda aktif ve serbest hissetmesi, bireyin isteyerek sürece katılması, kendi

kararlarını kendinin vermesi ve mutluluk verici bir eğlencenin olmasıdır. Güneş'e (2015) göre oyun ilehem eğitimin niteliği artırılmalıhem de çocukların becerileri geliştirilmelidir.

2.3. Oyun ve Eğitim

Çocuklar için en uygun öğrenme yöntemi olarak değerlendirilen oyun (MEB, 2013a) çocukların eğlence ve mutluluk nedenlerinden biridir. Öğrenmenin gerçekleşebilmesi için bireyde bulunması gereken isteklilik ve odaklanma, oyun oynayan bireylerde üst düzeydedir. Bu açıdan değerlendirildiğinde öğrenmek için oyun önemli bir kaynaktır. Günümüz eğitim sisteminde sürekli vurgulanan yaparak yaşayarak öğrenmenin, oyun oynayarak ve oyun içerisindeki süreçlerde gerçekleşmesi oldukça mümkündür.

Çocuk için doğal bir ihtiyaç olan oyun, sadece okul çağına gelene kadar sürdürülen bir etkinlik değildir. Okul dönemine başlayan çocuklar için de oyun uzun süre önemli bir ihtiyaç olarak değerlendirilmelidir. Yani, okula başlayan öğrencinin oyun ihtiyacıbitmez. Tam tersi olarak çocuğun oyun ihtiyacı farklılaşır ve artar. Bu açıdan değerlendirildiğinde oyun, bir eğitim aracı olarak eğitimin tüm alanlarında kullanılmalıdır. Çünkü oyun ile bireyin aşk ve heyecanını canlı tutmak, fiziksel ve zihinsel gelişimi desteklemek, bireyi ruhen ve bedenen sağlıklı bir yapıya kavuşturmak mümkündür (Gedik, 2012).

Bireyler oyun oynayarak oyun içerisindeki bilgileri kendi yapılandırır. Nitekim oyun sürecine istekli ve aktif olarak katılan birey, yaparak yaşayarak öğrenme gerçekleştirecektir (Babayiğit, 2016). Günümüzde önemi artan ve alanyazında sıkça değinilen aktif öğrenme yaklaşımında oyunlar teknik olarak değerlendirilmektedir (Açıkgöz, 2008). Çocuğun oyun oynamak zorunda olduğu (Kaya, Karataş, Paçacı ve Erzeybek, 2017) düşünüldüğünde bu süreci eğitim ile ilişkilendirmenin önemli olacağı sonucu karşımıza çıkmaktadır.

İmam-ı Gazali'nin "*Çocuğa oynamayı bıraktıırıp onu devamlı ders çalışmaya zorlamak onun kalbini öldürür, zekâsını köreltir ve hayatının neşesini alır götürür, sonunda çocuk dersten kurtulmak için bir hile düşünür*" sözü çocuk için oyunun ne kadar önemli olduğunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla okullarımızda oyun ve eğitimin bir bütün olarak ele alınması gerektiği düşünülmelidir.

Oyun ile eğitim arasındaki ilişkiyi tanımlayan bir cümle de, “oyun bir eğitim aracıdır” sözüdür. Herkesin okul yıllarında deneyimlediği gibi, eğitim-öğretim sürecinde kişinin dikkat süresi çok uzun değildir. Bu durum, ilkokul çocuğu için de geçerlidir, üniversite öğrencisi için de. Bu durum kişinin öğrenmesini de etkiler. Gelişim uzmanlarının da belirttiği gibi dikkat süresinin daha kısa olduğu dönem ilkokul yıllarıdır. İşte bu noktadan hareketle oyun, çocukların dikkat dağınıklığını önleme noktasında önemli bir rol oynamaktadır. Oyunlar sayesinde öğrencilerin dikkati daha çabuk toplanır ve kalıcı öğrenme desteklenir (TÜZDER, 2013).

Okullarda öğrenciler sadece yeni bilgiler öğrenmezler. Aynı zamanda becerileri de geliştirilir. Nitekim beceri eğitiminin önemi son yıllardaki öğretim programlarının incelediğimizde görülmektedir. Ortak kurallara uyma, eleştirel düşünme, kendini kontrol etme, etkili iletişim sağlama, sorumluluk üstlenme, yardımlaşma gibi becerileri geliştirme sürecinde oyun önemli bir yöntem ve teknik olarak önümüze çıkmaktadır (Güneş, 2015). Bu açıdan değerlendirildiğinde oyun ve eğitim arasında önemli bir bağın olduğu söylenilebilir.

Eğitim sürecinde oyunların kullanımına ilişkin oyunun olumlu etkilerini Haliloğlu (2001) şöyle sıralamaktadır:

- Oyun kuralları dürüstçe uygulanırsa, çocukta dürüstlük, sorumluluk duygusu gelişir,
- Çalışmalara oyun ile başlamak çocuğu o çalışmaya hazırlar. Ayrıca ders öncesi gerginliği azaltır,
- Oyunlar nerede ve nasıl oynanırsa oynansın hayal gücünü olumlu yönde etkilediği için oyun önemli bir eğitim aracıdır,
- Oyun düzenli bir sosyalyapıya olumlu etki yaptığı gibi, çocukları sosyal yönden de eğitmektedir,
- Okul içerisinde akademik bir yoğunluğun olduğu düşünüldüğünde oyun, öğrencilerin etkinlik gereksinimlerini karşılayacaktır,
- Oyun bir beceri öğrenme aracı olarak değerlendirilse, oyun yardımıyla birçok beceri rahatlıkla kazandırılabilir,
- Bazı oyunların duygusal zorlanmayı gideren özelliği düşünüldüğünde, öğrencilerin stres ve gerilimden uzak tutulması için önemli araçtır(aktaran Gedik, 2012).

2.4. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri

Oyunun çocuğun fiziksel, duygusal ve sosyal başta olmak üzere bütün gelişim alanlarına sağladığı olumlu etkiler pek çok çalışmanın konusu olmuştur (MEB, 2013a; Arslan, 2017; Arslan ve Dilci, 2018).Oyun oynamak, özellikle çocukların isteyerek oynadıkları, heyecan duydukları bir eylemdir ve çocukların fiziksel, duyuşsal, sosyal, bilişsel ve dil gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Özdemir, 2006). Oyun oynamak çocukların farklı gelişim alanlarını desteklediği (Marangoz ve Demirtaş, 2017) gibi onların kişilik ve karakter gelişimlerini de olumlu anlamda etkilemektedir (Gander veGandiner, 1998). Oyunun çocuk gelişimine olan etkileri üç başlık altında aşağıda verilmiştir.

2.4.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Etkileri

Çocukların fiziksel gelişiminin hızlı olduğu gelişim uzmanları tarafından ifade edilmektedir. Çocuk emeklemeye başladığından itibaren fazlaca hareketli olur. Gerek ev içerisinde gerekse diğer çevresinde onun hızına yetişmek mümkün olmaz. Yetişkinlere göre ayrı bir hız ve heyecana sahiptir. Okul yıllarına gelmiş bir çocuk, koşma, zıplama, yürüme, top oynama, takla atma gibi birçok etkinliği sürekli yapar (Arı, 2003). Kısacası çocuk, bedensel gelişimini destekleyecek birçok etkinlik içerisinde isteyerek veya istemeyerek yer alır. Dolayısıyla çocukların fiziksel gelişimini destekleyecek birçok oyun vardır. Bu oyunlar ve bu oyunlar içerisindeki hareketler belli bir rehber eşliğinde ve kontrollü bir şekilde gerçekleştirildiği takdirde bu oyunlar sayesinde çocukların fiziksel gelişimi dengeli ve kontrollü bir şekilde gerçekleşecektir.

Oyunların, çocuğun küçük ve kaba kaslarının gelişimine etkisi, el ve göz koordinasyonuna olan yararı bilinmektedir (Babayiğit, 2016).Çocuğun oyunlar sayesinde, çabukluğu, dayanıklılığı, kuvveti, sürati, dayanıklılığı ve hareketliliği artmaktadır (Çelenk, 2007; Küçükkaya, 2008).

2.4.2. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişimine Etkileri

Toplumsallaşma sürecinde oyun çok önemlidir. Türü ne olursa olsun bir oyun içerisinde bulunmuştur. Oyun oynanırken birey, sevinç, üzüntü, düşmanlık, korku, öfke, acı, kızgınlık, hırs, inatlaşma gibi birçok farklı duyguyu yaşar. Bu gayet normal ve doğal bir

süreçtir. Sürekli bu duyguları deneyimleyen birey bir süre sonra bu duyguları kontrol altına da alabilir. Dolayısıyla oyunlar aslında duygu kontrolünü sağlamaya yardımcı olmaktadır.

Oyunun duygusal gelişime etkisini Küçükkaya (2008) şöyle sıralamıştır:

- Birey sorunlarından uzaklaşır,
- Çocuk duygusal tepkilerini denetim altına almayı öğrenir,
- Bireyin estetik algısı gelişir.
- Bireyin kendine güveni artar,
- Sevinme ve hoşlanma duygusu artar.

Bütün bu etkilerin yanı sıra oyun sayesinde çocuk, fazla olan enerjisini atar, farklı duyguları deneyimler, paylaşmayı, kazanmayı ve kaybetmeyi de öğrenir (Babayiğit, 2016). Rol yapma, evcilik ve meslek oyunları gibi bilindik çocuk oyunları bile çocukların duygularını geliştirmede önemli bir yere sahiptir (Gedik, 2012).

2.4.3. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimine Etkileri

Oyunun birçok yararının yanında çocuğun sosyal gelişimine de oldukça yararı vardır. Literatürde farklı başlıklar altında bu duruma sıkça yer verilmiştir. Ancak oyunun sosyal gelişime olan etkisini kapsamlı bir şekilde sunan kaynak sayısı azdır. Bu kaynaklardan biri olan kaynağa göre oyunun bireyin sosyal gelişimine etkisi şu şekilde sıralanmıştır (Bayrak, 2008):

- Çocuk topluma uyumu öğrenir,
- Çocuk toplumdaki rolünü kavrar,
- Çocukların iletişim ve gözlem becerisi gelişir,
- Çocukların sosyal ilişkileri (arkadaşlık vs.) güçlenir,
- Yardımlaşma, paylaşma, saygı duyma ve işbirliği gibi birçok değeri öğrenir.
- Çocuk görgü ve sosyalkuralarını benimser,
- Oyunlar ile iyi-kötü, doğru-yanlış, haklı-haksız gibi ahlaki kavramların öğretilmesi kolaylaşır,
- Çocuk oyunla birçok akademik konuyu öğrenir,
- Çocuk oyunlar ile girişimci olmayı ve liderliği öğrenir,

- Oyunlar ile çocuklar, dinleme ve konuşma gibi önemli temel becerilerini geliştirirler,
- Oyun esnasında etkili iletişim becerisi gelişir,
- Oyunlarda var olan kurallar, gerçek yaşam kurallarına bir hazırlık niteliğindedir.

2.5. Oyunun Sınıflandırılması

Oyunlar gerek oynanan ortam gerek kişi sayısı ve gerek kullanılan malzemelere göre gruplandırılabilir. Oyunlar bazen kapalı ortamda bazen ise açık ortamda oynanır. Kimi oyunda tek bir malzeme kimi oyunlarda birden çok malzeme kullanmak gerekir. Bu alanda araştırma yapan araştırmacılar da oyunları farklı şekillerde sınıflandırmışlardır. And'e (1974) göre oyunlar, çocuklara yönelik oyunlar, şans oyunları, beceri ve güç oyunları, zekâ oyunları ve katışımlioyunlar; Hazar'a (2000) göre ise fiziksel beceri oyunları, strateji oyunları, fiziksel beceri ve strateji oyunları ve strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları olarak sınıflandırılmaktadır (aktaran Gedik, 2012). Akandere'ye (2003) göre ise oyunlar; çocuk oyunları ve eğitsel oyunlar olmak üzere ikiye ayrılır.

Özhan'a (1990) göre çocuk oyunları 10 başlık altında toplanmaktadır. Bunlar:

- Âşık oyunları
- Atlama, sıçrama, sekme oyunları
- Değnek Oyunları
- Dilsiz oyunları
- Dramatik oyunlar
- Ezgili oyunlar
- Koşma ve kapma oyunları
- Saklama oyunları
- Taş oyunları
- Top oyunları

Alessi ve Trollip (2001)'e göre oyunlar altı başlık altında sınıflandırmaktadır. Bunlar:

- Macera ve rol oynama oyunları,
- Ticaret oyunları,

- Masa oyunları,
- Savaş oyunları,
- Zekâ oyunları,
- Kelime oyunlarıdır. (aktaran Demirel, 2015).

Mitchell ve Mason (1937) oyunları dört grupta incelemiştir. Bunlar:

- Temel oyunlar
- Kişisel savaşmalar
- Takım oyunları
- Zihinsel yarışmalar (aktaran Cengiz, 2017).

2.6. Zekâ Oyunları (ZO)

Herhangi bir kültüre ve ırka bağlı kalmaksızın, ipuçları yardımıyla belirli bir mantık çerçevesinde çözülen problemlere genel olarak zekâ oyunları denir. Zekâ oyunları, kişinin eğlenceli vakit geçirmesine yardım ettiği gibi, birçok becerinin geliştirilmesine de katkı sağlamaktadır (Türk Beyin Takımı, 2014). Zekâ oyunları, bireylerin kendi yeteneklerinin farkına varabilmeleri, doğru ve etkili karar verebilmeleri, problemlere yönelik özgün çözümler üretebilmeleri ve kendilerini yenileyebilmeleri için gerçekleştirilen etkinlikler olarak da tanımlanmaktadır (Şeb ve Bulut Serin, 2017).

Zekâ oyunlarının, hem eğlendirici hem de eğitici bir yönü vardır. Bu oyunlar sayesinde bireyler birçok becerisini geliştirirler. Zekâ oyunları, çocuklar için ise daha yararlıdır. Çünkü boş vakitlerinin değerlendirilmesi, yeni şeyler öğrenilmesi, gelişim dönemlerinde oldukları için kendilerini geliştirmeleri açısından çok önemlidir (Marangoz ve Demirtaş, 2017).

Çocukların zekâ oyunları ile tanışması, onların gelişiminde oldukça önemlidir. Özellikle ilkokul döneminde öğrencilerin zekâ oyunları ile tanışması onların bilişsel gelişimleri için önemlidir. Zekâ oyunları, gerçek problemleri de içerisinde barındırdığından çocukların düşünme becerilerini de geliştirir. Ayrıca, problem çözme, analiz etme, eleştirel düşünme, ilişki kurma gibi bilişsel becerilerin geliştirilmesi için de önemli bir araçtır (Marangoz ve Demirtaş, 2017). Ayrıca zekâ oyunları, günlük yaşamda karşılaşılan ve eğitim sistemimizde kazandırılması gereken önemli bir beceri olan

problem çözüme becerilerinin geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır (Adalar ve Yüksel, 2017).

Zekâ oyunları özellikle çocukların birçok becerisinin gelişimini sağlar. Zekâ oyunlarının çocuklarda geliştirdiği becerileri TÜZDER, (2013) şu şekilde sıralamıştır:

- Girişimcilik
- Cesaret, Özgüven, Öz Yeterlilik
- Disiplin, Özdenetim, İç Motivasyon
- Empati.

Zekâ oyunları, eğitsel oyun anlamında değerlendirildiğinde önemli bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu oyunlara, kelime avı, go, satranç, dama, tangram, sayı tahmin etme, mangala gibi oyunlar örnek olarak gösterilebilir. Zekâ oyunları, beyni eğitmenin yanı sıra, ona egzersiz yaptırarak bireyin bilişsel işlevlerini geliştirmesine yardımcı olmaktadır (Ott ve Pozzi, 2012). Zekâ oyunları ile öğrenciler, problemleri daha iyi algılayabilmekte, farklı bakış açıları kazanabilmekte, hızlı ve doğru karar verebilmekte, akıl yürütme ve mantığı etkili şekilde kullanabilmektedirler (MEB, 2013b).

Günümüz eğitim sisteminde okullarda eğitim-öğretim yoluyla öğrencilere üst düzey yaşam becerilerinin kazandırılması amaçlanmaktadır. Bunun için de farklı yöntem ve tekniklerden yararlanılmaktadır. Bu açıdan değerlendirildiğinde, oyunlar beceri kazandırmada önemli bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha özelde ise, zekâ oyunları bu anlamda kullanılabilir bir yöntemdir (Adalar ve Yüksel, 2017).

Sudoku, rubik küp, dama, kelime oyunları, satranç, jenga gibi zekâ oyunlarını oynamak insan beynine normal bir zamandakinden çok daha fazla egzersiz yaptırmaktadır. Dolayısıyla bireyin odaklanma gücünü artırmaktadır. Ayrıca zekâ oyunları ile sürekli uğraşan her yaş grubundan bireylerin pratik karar verme, problem çözme, analitik düşünme gibi birçok becerileri gelişmektedir. Bunun yanında beyin kaynaklı hastalıklara yakalanma riskini azaltmaktadır (Türkiye Zekâ Vakfı, 2017).

Ülkemizde zekâ oyunlarının bireylerin zihinsel kapasitelerini geliştireceği düşünülerek 2012 yılında zekâ oyunları ismiyle bir seçmeli ders içeriği hazırlanmaya başlanmıştır. Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim

Programı 2013–2014 öğretim yılından itibaren uygulamaya girmiştir. MEB (2013b) bu dersin amacını “Öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanıması 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” şeklinde belirtmiştir.

Öğretim programının uygulamasına ilişkin açıklamalarda şu noktalara dikkat çekilmiştir (MEB, 2013b):

- Zekâ oyunları dersinin uygulamasında basamaklı öğretim yaklaşımı kullanılmaktadır,
- Programın uygulanmasında öğretmenler, basamaklı öğretimin kurallarına uygun olarak ve öğrencilerin özelliklerini de dikkate alarak hangi düzeyde zekâ oyunları üzerinde çalışacakları konusunda öğrencilere rehberlik eder,
- Öğrenciler, farklı oyun türlerinde farklı düzeylerde olabilirler,
- Programda verilen örnek oyunlar haricinde öğrencilerin ilgi duydukları ve zevk aldıkları zekâ oyunları kullanılabilir.
- Programda yer alan zekâ oyunları türleri; akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik oyunlar, strateji oyunları hafıza oyunları ve zekâ soruları oyunlarıdır ve bu türler aynı zamanda programın öğrenme alanlarını oluşturmaktadır.

Zekâ oyunları, bireyi hem eğlendirir hem de yeni bir şeyler öğrenmesine olanak sağlar. Ayrıca, zekâ oyunlarını oynayanlar bilişsel olarak gelişir ve farkında olduğu veya olmadığı yeteneklerini geliştirir. Marangoz ve Demirtaş’a (2017) göre konsantre olmayı gerektiren zekâ oyunları, günümüz çocuklarının önemli sorunlarından biri olan dikkati sürdürme ve odaklanma becerilerini de olumlu yönde etkilemektedir.

Zekâ oyunlarının sınıflandırılmasına ilişkin literatürde farklı sınıflamalar mevcuttur. Gören (2014) zekâ oyunlarını aşağıdaki gibi sınıflamıştır:

- Sözel Oyunlar: Kelime Avı, elime yerleştirme vb.
- Geometrik-Mekanik Oyunlar: Tangram, pentominovb.
- Hafıza Oyunları: Resim Hafızası, yüz tanıma vb.

MEB'e (2016) göre ise zekâ oyunları şu şekilde sınıflandırmıştır:

- Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları: Sudoku, çit vb.
- Sözel Oyunlar: Kelime avı, Anagram vb.
- Geometrik-Mekanik Oyunlar: Soma küpü, Tangram vb.
- Hafıza Oyunları: Resim eşleme, resim hatırlama vb.
- Strateji Oyunları: Mangala, Go vb.
- Zekâ Soruları: Kurt, kuzu, ot, sözcük gruplama vb.

Literatürde zekâ oyunları her ne kadar çeşitli kategorilere ayrılrsa da bu araştırma kapsamında belirlenen zekâ oyunları Tablo 1'de kısaca tanımlanmıştır.

Tablo 1. Araştırmada yer verilen zekâ oyunları ve kısaca tanımları

Zekâ Oyunu	Açıklama	Zekâ Oyunu	Açıklama
Sudoku	6*6 veya 9*9 boyutlarında bir diyagramda oynanan ve her satır, her sütun ve her 3*3'lük karede 1'den 9'akadar rakamların sadece bir kez yer alması gereken oyundur.	Mekanik ayırma bilmeceleri	Üç boyutlu düşünmeyi gerektiren bir zekâ oyunu.
Çit	Fencesolarak da bilinen bu oyun, bulmacadaki sayılara dayanarak kapalı bir çit oluşturmaya dayalı bir oyundur.	Eş bulma oyunları	Çeşitli kartlarla belli bir ilişkiye yönelik bir oyun.
Mantık karesi	İki önerme arasındaki karşıtlık, altıklık ve çelişiklik durumuna göre gösteren tabloda oynanır.	Resim hatırlama	Farklı temalardaki resimkartlarının farklı yapılarıdaki ızgaralar üzerindeki yerleşimlerinin tekrar hatırlanmasına yönelik bir oyun.
Kare karalamaca	5*5, 10*10, 15*15 ve 20*20 bir kare alanda oynanan, bulmacayı karalamaya ve oyun sonunda bir resim ortaya çıkarmaya dayalı bir oyundur.	Yön bulma	Pusula döngüsüyle oynanan bir tür harita oyunu.
Kakuro	Çengel bulmaca ve sudokunun karışımı olarak da bilinen kakuro, diyagramdaki kutuların 1'den 9'a kadarki rakamlarla doldurulmasıdır.	Cisim tanıma	Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimlerin ne olduğunu tahmin etmeye dayalı bir oyun.
Bölmece	Verilen zeminin istenilen şekilde parçalara bölünmesiyle ilgili bir oyun.	Satranç	8*8'lik bir zemin üzerinde 32 taşla oynanan bir strateji oyunu.

Tablo 1 devamı

Zekâ Oyunu	Açıklama	Zekâ Oyunu	Açıklama
Anagramlar	Bir kelimenin harflerinin değişik düzenle başka bir kelimeye dönüştürülmesine dayalı bir oyundur.	Go	19*19'luk bir zemin üzerinde siyah ve beyaz taşlarla oynanan iki kişilik bir oyun.
Şifre oyunları	Harflerin rakamlarla kodlanmış halini çözmeye dayalı bir oyun.	Reversi	8*8'lik tek renkli bir tabloda iki oyuncuyla 64 taşla oynanan oyun.
Scrabble	2 veya 6oyuncuyla oynanabilen 15*15'lik bir oyun tahtası üzerinde tek tek harflerin bulunduğu bir oyun.	Mangala	48 taşla ve iki kişiyle karşılıklı olarak tasarlanmış bir strateji oyunudur.
Sözcük gruplama	Kelimelerin sınıflandırılmasına dayalı bir oyun.	Dama	64 kareye bölünmüş bir zemin üzerinde 16'şar taşla iki kişi arasında oynanan bir oyun.
Kelime avı	Dağınık bulunan kelimeleri bir araya getirerek anlamlı kelimeler ortaya çıkarmayı amaçlayan bir oyun.	Sayı tahmin etme	Her bir oyuncunun 4 rakamdan oluşan bir sayıyı aklında tutup ve tahmin etmeye dayalı bir oyun.
Sözcük yerleştirme	Kelimeleri soldan sağa ve yukardan aşağıya uygun şekilde yerleştirmeye dayalı bir oyun.	Amiral battı	10*10 veya 20*20 karelerde oynanan tahmin ve strateji oyunudur
Tangram	Plastik veya tahtadan yapılmış olan geometrik biçimlerdeki yedi adet parçayı bir araya getirerek çeşitli formlar oluşturma esasına dayalı bir oyun.	Üç ampul	Ampullerle ilgili probleme ve analitik düşünmeye dayalı bir oyun.
Polyomino	Dikken bağıntısıyla ilişkili bir zekâ oyunu.	Yalancı-doğrucu	Mantık kurma üzerine kurulu bir problem oyunu.
Düğüm	Düğümün çözümüne yönelik bir geometrik oyun.	12 top	Toplarla oynanan bir zekâ oyunu.
Rubikkübü	Çeşitli renkler ile tasarlanmış ve her yöne dönebilen küpleri renk olarak bir yönde toplamaya dayalı bir oyun.	Kap ölçme	Sıvıların belirli hacimdeki kapları kullanarak ölçme amacı güden oyun.
Soma Küpleri	Üç küpten bir tane düzensiz şekil ve dört küpten altı düzensiz şekil oluşturmak amacıyla oynanan oyun.	Kibrit problemleri	İki kişi ile oynanan bir strateji oyunu.
Jenga	Birbirine eş dikdörtgenler prizma şeklindeki 54 bloktan oluşan bir veya daha fazla kişiyle oynanan bir oyun.	Sonraki terimleri bulma	Belirli bir düzene göre tahminde bulunma oyunu.
Yap-bozlar	Bir resmin birçok parçaya ayrılmış bölümlerini uygun şekilde yerleştirmeye dayalı bir oyun.	-	-

2.7. İlgili Araştırmalar

Zekâ oyunları ile ilgili dünyada ve Türkiye’de yapılan çalışmalar incelendiğinde, bu alanda sınırlı sayıda çalışmanın olduğu görülmektedir. Bu bölümde ilgili alanyazında yer alan benzer çalışmalara yer verilmiştir.

Arslan ve Dilci (2018) geçmişten günümüze çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerini tespit etmek amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmada, nitel araştırma türünde durum çalışması deseni ile desenlenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Sivas ilinde yaşayan 50 kişi oluşturmuştur. Araştırmanın verileri görüşme yapılarak ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Araştırmanın sonucunda; çocuk oyunlarının karakter gelişimi, fiziksel beceri gelişimine, sosyal gelişime ve bilişsel gelişime katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Adalar ve Yüksel (2017) zekâ oyunları dersi öğretim programına yönelik öğretmen görüşlerinin belirlemek amacıyla gerçekleştirdikleri araştırma karma yöntemle göre tasarlanmıştır. Araştırmaya zekâ oyunları dersine yürüten öğretmenler katılmıştır. Araştırmanın verileri Zekâ Oyunları Dersi Kazanımlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri Değerlendirme Anketi ve açık uçlu bir soru yardımıyla toplanmıştır. Araştırma sonucunda; öğretmenlerin zekâ oyunları dersi öğretim programına yönelik görüşleri arasında cinsiyet, yaş ve meslekte geçirdikleri yıl değişkenlerine göre farklılığın olmadığı, öğretmenlerin sözel oyunlar, zekâ soruları ve geometrik-mekanik oyunların kazanımları hakkında diğer oyun türlerine göre daha fazla olumlu görüş belirttiği, öğretmenlerin tamamına yakınının zekâ oyunları dersinin öğrencilerinin gerek beceri gelişimlerine gerekse zekâ gelişimlerine katkı sağladığını görüşünü ifade ettikleri sonuçlarına ulaşmıştır.

Alkan ve Mertol (2017) üstün yetenekli öğrenci velilerinin zekâ oyunları ile ilgili görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirdikleri araştırma 2016-2017 eğitim-öğretim yılında yürütülmüştür. Araştırmanın örneklemini, Bilim ve Sanat Merkezi’ne devam eden 6 öğrencinin velileri oluşturmuştur. Betimsel bir çalışma özelliğinde olan bu araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu ve görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; velilerin zekâ oyunlarını yararlı buldukları, zekâ oyunlarının, sosyalleşme ve internet bağımlılığından uzaklaşma noktasında etkili olduğu, zekâ oyunlarının eğitime katkıları noktasında genel olarak becerilere (problem çözme, akıl

yürütme, etkili iletişim, ilişki kurma, analitik düşünme, strateji geliştirme vb.) vurgu yapıldığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Alkaş Ulusoy, Saygı ve Umay (2017) ilköğretim matematik öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi ilgili görüşlerini ortaya koymak amacıyla gerçekleştirdikleri çalışmanın örneklemini 25 ilköğretim matematik öğretmeni oluşturmuştur. Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseninin kullanıldığı çalışmada verileri, açık uçlu sorulara verilen cevaplarla elde edilmiştir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre ilköğretim matematik öğretmenleri; dersin adında zekâ kelimesinin geçmesinin öğrenci üzerinde sorun oluşturduğunu, dersin genelde matematik eğitimine destek sağlayacağını, derste farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerin bulunmasını sorun oluşturduğunu, materyal ve zaman yetersizliğinin sınırlandırıcı olduğunu ve kalabalık sınıfların verimi düşürdüğünü ifade etmişlerdir.

Altun (2017) fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisini incelemek amacıyla gerçekleştirdiği doktora tez çalışmasını 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Kırşehir ilinde yürütmüştür. Araştırmada ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini, ilköğretim ikinci sınıfa devam eden 128 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmanın verilerinin toplanmasında Bourdon Dikkat Testi ve Frostig Gelişimsel Görsel Algı Testi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, zekâ oyunlarının, fiziksel etkinlikler ile birlikte uygulanmasının görsel algıyı ve dikkati geliştirmede etkili olduğunu sonucuna varılmıştır.

Demirkaya ve Masal (2017) zekâ oyunları dersinde kullanılan geometrik-mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal düşünme becerilerine olan etkisini tespit etmek amacıyla gerçekleştirdikleri çalışmada tek grup ön test-son test deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Kocaeli ilinde öğrenim gören 81 ortaokul öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmanın verilerinin toplanmasında Zihinsel Döndürme Testi ve Kâğıt Katlama Testi kullanılmıştır. Verilerin analizinde ilişkili örneklem t-testinde yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda, son test puanının ön test puanı ile anlamlı bir farklılığı olduğu ve geometrik-mekanik oyunların öğrencilerin uzamsal becerilerini geliştirmede etkili olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Marangoz ve Demirtaş (2017) mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisini araştırmak amacıyla gerçekleştirdikleri araştırma, ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen ile tasarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, İstanbul ilinde özel bir ilkökulda öğrenim görev 24 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma verilerinin toplanması için araştırmacılar tarafında geliştirilen zihinsel beceri düzeyleri testi kullanılmıştır. Toplanan verilerin analizinde t-testinden yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda; deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin zihinsel beceri düzeyleri son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılığın olduğu ve deney grubundaki öğrencilerin zihinsel beceri düzeyleri ön test/son test toplam puanları arasında son test lehine anlamlı bir farklılığın olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Şeb ve Bulut Serin (2017) öğrencilerin problem çözme becerilerinin satranç eğitimi alma-almama değişkeni açısından incelemek amacıyla gerçekleştirilen araştırmanın örneklemini 2016-2017 eğitim-öğretim yılında KKTC’de öğrenim gören 213 ilkökul ve ortaokul öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmaya katılan öğrencilerin 107’si satranç eğitimi almış öğrencilerden diğerleri ise satranç eğitimi almamış öğrencilerden oluşmuştur. Araştırma verilerinin toplanması için Kişisel Bilgi Formu ve Çocuklara Yönelik Problem Çözme Envanteri kullanılmıştır. Verilerin analizinde çeşitli istatistiksel testler yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda; problem çözme becerisinin alt boyutları arasında cinsiyete değişkenine göre satranç eğitimi alan-almayan öğrenciler arasında anlamlı bir farkın olmadığı, 6. sınıf öğrencilerinin 8. sınıf öğrencilerine göre bir problem ile karşılaştıklarında etkili çözüm yolları bulacaklarına olan inançlarının daha fazla olduğu, satranç eğitimi alan öğrencilerin problem çözme becerilerinin alt boyutlarında anlamlı farkın olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yüksel ve diğ. (2017) zekâ oyunları dersi öğretim programında yer alan geometrik-mekanik oyunların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişime katkılarını ortaya koymak amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmada yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın verileri araştırmacılar tarafından geliştirilen Geometrik Mekanik Oyunlar Testi kullanılarak toplanmıştır. Araştırma sonucunda; fen bilgisi öğretmen adayları ile diğer lisans öğrencilerinin Geometrik Mekanik Oyunlar Testi’nden elde ettikleri puanlar arasında anlamlı bir farkın olmadığı, soma küpleri etkinliğinde fen bilgisi öğretmen adaylarının daha başarılı olduğu, öğrencilerin testten elde ettikleri puanlar arasında

cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın olmadığı, fen bilgisi öğretmen adaylarının resfebe oyununda daha başarılı oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Babayiğit (2016) ilk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yönteminin etkililiğini incelemek amacıyla gerçekleştirdiği doktora tez çalışmasını, 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Eskişehir ilinde bir devlet ilkokulunda yürütmüştür. Karma araştırma deseninin kullanıldığı çalışmada deneysel desen ve durum çalışmasından yararlanılmıştır. Araştırmanın örneklem grubunu 42 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmadan elde edilen veriler, anlama testi, sesli okuma formu, yazma hızı formu, gözlem ve görüşme formları yardımıyla toplanmıştır. Verilerin analizinde betimsel istatistikler ve içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; sihirli bohça, çarkıfelek, köşe kapmaca gibi oyunların kullanıldığı oyunla öğretim yöntemi sürecinde öğrencilerin mutlu olduğu, oyunla öğretim sürecine ilişkin sınıf öğretmenin olumlu görüşe sahip olduğu, deney grubu ile kontrol grubundaki öğrencilerin sesli okuma hızları, yazma hızları ve okuduğunu anlama becerileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olmadığı, oyunla öğretim yönteminin ilk okuma ve yazma sürecinde öğrencilerin dikkatlerini kolayca toplamalarını sağladığı, öğrencilerin oyunla öğretim yöntemine ilişkin olumlu düşüncelere sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Orak, Karademir, Artvinli (2016) ilkokul matematik dersinde, Orta Asya'da oynanan zekâ oyunlarına dayalı uygulamaların akademik başarıya ve tutuma etkisini araştırmak amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmanın çalışma grubunu Bursa ili özel bir ilkokulda öğrenim gören 24 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma, tek grup ön test-son test deneysel desen ile tasarlanmıştır. Araştırmanın verilerinin toplanmasında Matematik Dersi Tutum Ölçeği ve Akademik Başarı Testi kullanılmıştır. Araştırma kapsamında kullanılan zekâ oyunları; beştaş, dokuztaş, mangala, üçtaş, 41 çubuk vecirittir. Verilerin analiz edilmesinde t-testi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; zekâ oyunları uygulamalarının öğrencilerin matematik dersine yönelik tutumlarını ve akademik başarılarını olumlu olarak etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Kurbal (2015) zekâ oyunları dersinin ortaokul öğrencilerinin problem çözme ve akıl yürütme becerilerine olan etkisini incelemek amacıyla gerçekleştirdiği yüksek lisans tez çalışmasını karma yöntem ile desenlemiştir. Araştırmanın örneklemini 40 altıncı sınıf öğrencisi oluşturmuştur. Araştırma sonucunda; zekâ oyunları dersini alan öğrencilerin

problem çözüme ve akıl yürütme becerilerinde artışın olduğu ve öğrencilerin zekâ oyunları dersi ve ders içerisinde oynadıkları oyunlara yönelik olumlu tutum geliştirdikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Demirel (2015) ortaokul öğrencilerinin Türkçe ve matematik derslerinde yapılan zekâ oyunları ders etkinliklerinin, öğrencilerin problem çözüme ve stratejik düşünme becerilerine, akademik başarılarına ve derse katılımlarına etkilerini incelemek amacıyla gerçekleştirdiği doktora tez çalışmasında çeşitleme deseninden yararlanmıştır. Uygun örnekleme yöntemiyle belirlenen örneklem grubunu Erzurum’da bir ortaokulda öğrenim gören 48 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma verilerinin toplanmasında akademik başarı testi, stratejik düşünme becerileri ölçeği, katılım ölçeği, problem çözüme becerileri ölçeği, günlükler ve görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; deney grubu ile kontrol grubu öğrencileri arasında stratejik düşünme becerilerinde anlamlı farklılık olmadığı, deney grubundaki öğrencilerin Türkçe ve matematik dersi başarılarının kontrol grubundakilere göre anlamlı olarak yüksek olduğu, öğrencilerin Türkçe ve matematik dersleriyle ilgili katılımlarında anlamlı farklılığın oluşmadığı, zekâ oyunları uygulamaları ile ilgili öğretmen ve öğrencilerin görüşlerinin olumlu yönde olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Devecioğlu ve Karadağ (2014) zekâ oyunları dersi ile ilgili öğrenci, öğretmen ve idarecilerin görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirdikleri çalışmada tarama yöntemini kullanmışlardır. 2013-2014 eğitim-öğretim yılında, Bayburt ilindeki ortaokullarda yürütülen çalışmaya 133 öğrenci, üç okul yöneticisi ve 15 öğretmen katılmıştır. Araştırma sonucunda; zekâ oyunları dersinin müfredatta belirtilenin dışında farklı becerileri geliştirebileceği, dersi alanında uzman olmayan öğretmenlerin vermesinin sorun oluşturduğu, öğrenci, idareci ve velilerin derse karşı ilgisiz oldukları ve materyal eksikliğinin bulunduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Araştırmanın öneriler kısmında ise öğretmen yeterliliği üzerine durulmaktadır.

Shofan (2014) ilkokul öğrencileri için alan korunumu kavramı ve alan ölçme konusunun öğretimi için tangram etkinlikleri düzenlemek amacıyla gerçekleştirdiği araştırma, tasarım çalışması desenindedir. Araştırma sonucunda, tangram etkinliklerinin alan korunumu kavramı ve alan ölçme konusunun öğretiminde faydalı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Reiter, Thornton ve Vennebush (2014) kendoku oyununun öğrencilerin temel cebirsel işlemleri yapmalarına ilişkin etkilerini incelemek amacıyla gerçekleştirdiği araştırmasının sonucunda; kendoku oyununun öğrencilerin cebirsel düşünmelerine etki ettiği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca kendoku oyununun, öğrencilerin problem çözme ve akıl yürütmebecerilerine katkı sağladığı sonucuna da ulaşılmıştır.

Ott ve Pozzi (2012) zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerileri ve tutumlarına olan etkisini araştırmak amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmanın çalışma grubunu 40 ilkökul öğrencisi oluşturmuştur. Araştırma sonucunda, zekâ oyunlarını düzenli olarak oynayan öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin ve tutumlarının yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Gedik (2012) Türkçe dersi temel dil becerilerinin öğretiminde eğitsel oyunların başarı ve öğrenilenlerin kalıcılığı üzerindeki etkisini incelemek amacıyla gerçekleştirdiği doktora tez çalışmasında deneysel yöntemden yararlanmıştır. Ön test–son test kontrol gruplu modelin kullanıldığı araştırma, 2011-2012 eğitim öğretim yılında Erzurum ilindeki bir ortaokulda yürütülmüştür. Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde betimsel ve kestirimsel analizlerden yararlanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, ortaokul öğrencilerinin Türkçe dersi temel dil becerilerinin geliştirilmesinde ve öğrenilenlerin kalıcılığında eğitsel oyunların, MEB müfredat programının uygulandığı yöntemle göre daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

Siew ve Abdullah (2012) öğrencilerin tangram oyununu oynadıkları sıradaki geometrik düşünme seviyelerini ve etkinlik yapma algılarını tespit etmek amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmayı nitel araştırma desenlerinden durum çalışması ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu 192 üniversite öğrencisi oluşturmuştur. Araştırma sonucunda; tangram etkinlikleri ile uğraşan öğrencilerin geometrik düşünme testinden yüksek puan aldıkları, tangram etkinliklerinin öğrencilerin geometriye yönelik algılarını artırdığı ve geometriye yönelik öğrencilerin bilgi ve isteklerinde artışın olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Pala ve Erdem (2011) öğrencilerinin dijital oyun tercihlerini ve oyun tercih nedenlerini tespit etmek amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmanın çalışma grubunu Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü öğrencileri oluşturmuştur. Araştırmanın verilerinin toplanmasında Kolb Öğrenme Stilleri Ölçeği ve araştırmacılar tarafından

hazırlanan açık uçlu sorulardan oluşan anketten yararlanılmıştır. Araştırmanın sonucunda; cinsiyet ile oyun tercihi arasında anlamlı ilişkinin olmadığı, sınıf düzeyi ile öğrenme stili arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı, gerçek zamanlı oyunları oynayan öğrenciler için oyun tercih nedenleri görsel-güncel-gerçek yaşama yakınlık olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Literatürde zekâ oyunları ile ilgili çalışmalar incelendiğinde; daha çok zekâ oyunlarının beceriler üzerindeki etkisinin araştırıldığı çalışmaların olduğu görülmektedir. Zekâoyunlarının bazılarına yönelik herhangi bir ders kapsamında yapılan deneysel araştırmalara da rastlanmaktadır. Ayrıca, seçmeli zekâ oyunları dersi müfredat programına yönelik öğretmen görüşlerinin incelendiği çalışmalar da mevcuttur. Ancak, seçmeli zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin bu sürece yönelik görüşlerinin alındığı, öğretmenlerin zekâ oyunlarına yönelik bilgi düzeyi, oyunları kullanma sıklığı, oyunları tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik herhangi bir araştırmanın olmadığı görülmektedir. Bu anlamda değerlendirildiğinde bu araştırmanın literatürde önemli bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.



BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, çalışma grubu, veri toplama araçları, veri toplama süreci ve verilerin analizi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin oyun tercihleri ve zekâ oyunlarının uygulanabilirliğinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen bu araştırma betimsel araştırma desenlerinden tarama modeli ile desenlenmiştir. Tarama modeli, var olan bir durumu olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan, bir duruma ilişkin katılımcıların görüşlerinin istenildiği araştırma modelidir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2009; Karasar, 2010; Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu araştırma ile de, zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin oyun tercihleri ve zekâ oyunlarının uygulanabilirliği, öğretmenlerin kendi görüşlerine göre betimlenmesi hedeflenmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından verilen zekâ oyunları hizmet içi eğitimine katılmış öğretmenlerden oluşmaktadır. Araştırma örnekleme ise 2016–2017 eğitim-öğretim yılında Kayseri ilinde görev yapan zekâ oyunları hizmet içi eğitimini almış ve Zekâ Oyunları dersini yürüten yaklaşık 1040 öğretmen oluşturmuştur. Araştırmaya 385 öğretmen katılmıştır. Ancak eksik ve amaca hizmet etmeyen verilerden oluşan 55 anket araştırma örneklemine dâhil edilmemiştir. Araştırmaya katılan 330 öğretmen araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Araştırmanın örnekleme evreninin yaklaşık üçte birini temsil etmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin demografik özellikleri; cinsiyet, branş, kıdem, kaç yıldır zekâ oyunları oynadıkları ve kaç yıldır zekâ oyunları dersini yürüttüğü değişkenleri ile belirlenmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin cinsiyet durumuna ilişkin bilgileri Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Araştırmaya katılan öğretmenlerin cinsiyet durumuna ilişkin frekans ve yüzde dağılımları

Cinsiyet	Frekans	Yüzde
Kadın	141	42,73
Erkek	189	57,27
Toplam	330	100,0

Tablo 2 incelendiğinde, araştırmaya katılan 330 öğretmen % 57,27’sinin (189) kadın, % 42,73’ünün (141) ise erkek olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin branşlarına ilişkin bilgileri Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3. Araştırmaya katılan öğretmenlerin branşlarına ilişkin frekans ve yüzde dağılımları

Branş	Frekans	Yüzde
Matematik	65	19,70
Fen bilgisi	24	7,27
Türkçe	32	9,70
Sosyal bilgiler	41	12,42
Teknoloji Tasarım	53	16,06
Bilişim Teknolojileri	47	14,24
Sınıf Öğretmeni	49	14,85
Diğer	19	5,76
Toplam	330	100,00

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; % 19,70’inin (65) matematik, %7,27’sinin (24) fen bilgisi, % 9,70’inin (32) Türkçe, % 12,42’sinin (41) sosyal bilgiler, % 16,06’sinin (53) teknoloji tasarım, % 14,24’ünün (47) bilişim teknolojileri, %14,85’inin (49) sınıf öğretmeni ve % 5,76’sinin (19) diğer branş öğretmeni oldukları görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin kıdemlerine ilişkin bilgileri Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kıdemlerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları

Kıdem	Frekans	Yüzde
1-5 yıl	33	10,00
6-10 yıl	58	17,58
11-15 yıl	66	20,00
16-20 yıl	102	30,91
21 yıl ve üzeri	71	21,51
Toplam	330	100,00

Tablo 4 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; % 10,00'unun (33) 1-5 yıl, % 17,58'inin (58) 6-10 yıl, % 20,00'sinin (66) 11-15 yıl, % 30,91'inin (102) 16-20 yıl ve % 21,51'inin (71) ise 21 yıl ve üzeri kıdeme sahip oldukları görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin kaç yıldır zekâ oyunlarını oynadıklarına ilişkin bilgileri Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kaç yıldır zekâ oyunlarını oynadıklarına ilişkin frekans ve yüzde dağılımları

Zekâ Oyunlarını Oynama Yılı	Frekans	Yüzde
1-5 yıl	24	7,27
6-10 yıl	53	16,06
11-15 yıl	111	33,64
16-20 yıl	103	31,21
21 yıl ve üzeri	39	11,82
Toplam	330	100,0

Tablo 5 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; % 7,27'sinin (24) 1-5 yıl, % 16,06'sinin (53) 6-10 yıl, % 33,64'ünün (111) 11-15 yıl, % 31,21'inin (103) 16-20 yıl ve % 11,82'sinin (39) ise 21 yıl ve üzeri yıldır zekâ oyunu oynadıkları görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğretmenleri kaç yıldır zekâ oyunları dersini yürüttüklerine ilişkin bilgileri Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kaç yıldır zekâ oyunları dersini yürüttüklerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları

Zekâ Oyunları Dersini Yürütme Yılı	Frekans	Yüzde
1 yıl	90	27,27
2 yıl	165	50,00
3 yıl	75	22,73
Toplam	330	100,0

Tablo 6 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; % 27,27'sinin (90) 1 yıl, % 50,00'sinin (165) 2 yıl, % 22,73'ünün (75) ise 3 yıldır zekâ oyunları dersini yürüttükleri görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından hazırlanan “Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi” yardımıyla toplanmıştır. Anketin geliştirilmesi için öncelikli olarak ilgili literatür ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir. Literatür incelemesi sonucunda zekâ oyunları altı başlık altında toplanmıştır. İlgili alanda iki alan uzmanının da görüşleri alındıktan sonra zekâ oyunları toplamda 37 tane olarak ve 6 başlık halinde Tablo 7’de belirtildiği gibi düzenlenmiştir.

Tablo 7. Araştırma kapsamında kullanılan zekâ oyunları

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	Sözel Oyunlar	Geometri-Mekanik Oyunlar	Hafıza Oyunları	Strateji Oyunları	Zekâ Soruları
Sudoku	Anagramlar	Tangram	Eş bulma oyunları	Satranç	Üç ampul
Çit	Şifre oyunları	Polyomino	Resim hatırlama	Go	Yalancı-doğrucu
Mantık karesi	Scrabble	Düğüm	Yön bulma	Reversi	12 top
Kare karalamaca	Sözcük gruplama	Rubikkübü	Cisim tanıma	Mangala	Kap ölçme
					Kibrit problemleri
Kakuro	Kelime avı	Soma Küpleri	-	Dama	

Tablo 7 devamı

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	Sözel Oyunlar	Geometri-Mekanik Oyunlar	Hafıza Oyunları	Strateji Oyunları	Zekâ Soruları
Bölmece	Sözcük yerleştirme	Jenga	-	Sayı tahmin etme	Sonraki terimleri bulma
-	-	Yap-bozlar	-	Amiral battı	-
-	-	Mekanik ayırma bilmeceleri	-	-	-

Ayrıca, zekâ oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik literatürden toplamda 22 madde belirlenmiştir. Yine, alan uzmanlarının görüşleri doğrultusunda zekâ oyunlarını tercih etme-etmeme nedenleri 12 maddeye düşürülmüştür.

Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi toplam üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde öğretmenlerin demografik özelliklerine yönelik sorular yer almaktadır. İkinci bölümde öğretmenlerin zekâ oyunlarına yönelik bilgi düzeylerine, oyunların gerekliliğine yönelik önem derecesine ve oyunları kullanma sıklığına yönelik anket yer almaktadır. Üçüncü bölümde ise zekâ oyunlarını tercih etme-etmemeye yönelik görüşlerini alan cümleler yer almaktadır. Üçüncü bölümde yer alan anket maddeleri araştırmacı, danışman ve zekâ oyunları hizmetiçi eğitimi veren koordinatör ve öğretmenler ile birlikte hazırlanmıştır. Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi Ek 1’de verilmiştir.

3.4. Veri Toplama Süreci

Araştırmanın verileri, 2016-2017 eğitim-öğretim yılında Kayseri ilinde görev yapan ve Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenlere uygulanan “Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi” yardımı ile toplanmıştır. Araştırma için gerekli izinler alınmıştır. Anket internet üzerinden öğretmenlere ulaştırılmıştır. Toplam 385 öğretmene anket gönderilmiştir. Ancak eksik verileri olan anketler araştırma kapsamında değerlendirilmeye alınmamıştır. Toplamda 330 anket verisi araştırmanın veri kaynağını oluşturmuştur. Anketlerin uygulama süreci yaklaşık 45 gün sürmüştür.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmanın verilerinin analiz edilmesi için “Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi”nden elde edilen veriler üzerinde yüzde, frekans ve ortalama değerler hesaplanarak analizler yapılmıştır. Bu analizlerin yapılmasında SPSS 18paket programı kullanılmıştır.

“Zekâ Oyunları Dersine Yönelik Öğretmen Görüş Anketi” ningenel değerlendirmesinde eşit ortalamalar dikkate alınmıştır. Bu ortalamalar Tablo 8’de verilmiştir:

Tablo 8. Araştırmaya katılan öğretmenlerin kaç yıldır zekâ oyunları dersini yürüttüklerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları

Oran	Değer
1.00 – 1.80	Hiç
1.81 – 2.60	Az
2.61 – 3.40	Orta
3.41 – 4.20	Çok
4.21 – 5.00	Oldukça Çok

BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmanın amaçları doğrultusunda elde edilen veriler çözümlenerek yorumlanmıştır.

4.1. Zekâ Oyunları Dersini Yürüten Öğretmenlerin Zekâ Oyunlarına Yönelik Bilgi Düzeyi, Önem Derecesi ve Kullanma Sıklığına Yönelik Görüşleri

Bu bölümde, öğretmenlerin zekâ oyunlarına yönelik bilgi düzeyi, oyunların önem derecesi ve zekâ oyunlarını kullanma sıklığına yönelik görüşleri yer almaktadır. Tablolar zekâ oyunlarının her bir alt başlığı dikkate alınarak yorumlanmıştır. Her bir oyun türüne göre öğretmenlerin bilgi düzeyi, önem derecesi ve kullanma sıklığına yönelik görüşleri tek tabloda verilmiştir.

Öğretmenlerin Akıl Yürütme ve İşlem Oyunlarına yönelik görüşleri Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Öğretmenlerin Akıl Yürütme ve İşlem Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi	Kullanma Sıklığı
Sudoku	3,80	3,80	3,47
Çit	3,50	3,60	3,11
Mantık karesi	3,00	3,32	2,61
Kare karalamaca	3,30	3,45	2,83
Kakuro	3,45	3,45	2,83
Bölmece	3,10	3,00	2,44

Tablo 9 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; sudoku oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,80$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,80$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,47$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin sudoku oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun

önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; çit oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,50$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,60$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri ise “Orta” ($\bar{X}=3,11$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin çitoyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyuna yönelik önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeydedir.

Öğretmenlerin; mantık karesi oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,00$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,32$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,61$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin mantık karesi oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; kare karalamaca oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,30$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,45$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,83$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin kare karalamaca oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve kullanma sıklığı orta düzeyinde olmasına rağmen oyunun önem derecesi çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; kakuro oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,45$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,45$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,83$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin kakuro oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; bölmece oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,10$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,00$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Az” ($\bar{X}=2,44$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin bölmece oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi orta düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı az düzeyindedir.

Öğretmenlerin akıl yürütme ve işlem oyunlarından; bilgi düzeyleri en düşük oldukları oyun mantık karesi ($\bar{X}= 3,00$), en yüksek oldukları oyun ise sudoku ($\bar{X}= 3,80$); önem

derecesi en düşük olan oyun bölmece ($\bar{X}= 3,00$), en yüksek olan ise sudoku ($\bar{X}= 3,80$); kullanma sıklığı en düşük olan oyun, bölmece ($\bar{X}= 2,44$), en yüksek olan oyun ise sudoku ($\bar{X}= 3,47$) olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin Sözel Oyunlara yönelik görüşleri Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10. Öğretmenlerin Sözel Oyunlara yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri

Sözel Oyunlar	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi	Kullanma Sıklığı
Anagramlar	3,65	3,75	3,44
Şifre oyunları	3,45	3,50	2,83
Scrabble	3,70	3,65	3,00
Sözcük gruplama	3,90	3,45	3,39
Kelime avı	4,40	4,00	3,68
Sözcük yerleştirme	4,37	4,00	3,68

Tablo 10 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; anagramlar oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,65$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,75$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,44$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin anagramlar oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; şifre oyunlarına yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,45$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,50$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,83$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin şifre oyunlarına yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; scrabble oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,70$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,65$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,00$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin scrabble oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; sözcük gruplama oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,90$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,45$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,39$) düzeyinde olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin sözcük gruplama oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; kelime avı oyununa yönelik bilgileri “Oldukça Çok” ($\bar{X}= 4,40$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,00$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,68$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin kelime avı oyununa yönelik bilgi düzeyleri oldukça çok düzeyinde iken oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; sözcük yerleştirme oyununa yönelik bilgileri “Oldukça Çok” ($\bar{X}= 4,37$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,00$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,68$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin sözcük yerleştirme oyununa yönelik bilgi düzeyleri oldukça çok düzeyinde iken oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin sözel oyunlardan; bilgi düzeyleri en düşük oldukları oyun şifre oyunları ($\bar{X}= 3,45$), en yüksek oldukları oyun ise kelime avı ($\bar{X}= 4,40$); önem derecesi en düşük olan oyun sözcük gruplama ($\bar{X}= 3,45$), en yüksek olan ise kelime avı ve sözcük yerleştirme ($\bar{X}= 4,00$); kullanma sıklığı en düşük olan oyun şifre oyunları ($\bar{X}= 2,83$), en yüksek olan oyun ise kelime avı ve sözcük yerleştirme ($\bar{X}= 3,68$) olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin Geometrik-Mekanik Oyunlara yönelik görüşleri Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Öğretmenlerin Geometrik-Mekanik Oyunlara yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri

Geometri-Mekanik Oyunlar	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi	Kullanma Sıklığı*
Tangram	3,90	4,10	3,74
Polyomino	3,20	3,25	2,59
Düğümmler	3,00	3,15	2,53
Rubikkübü	2,65	2,80	2,33
Soma Küpleri	3,32	3,45	3,17
Jenga	4,10	4,16	3,47
Yap-bozlar	4,00	4,10	3,05
Mekanik ayırma bilmeceleri	3,50	3,45	3,00

*= Ortalama (\bar{X})

Tablo 11 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; tangram oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,90$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,10$)

düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,74$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin tangram oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; polyomino oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,20$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,25$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Az” ($\bar{X}=2,59$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin polyomino oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi orta düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı az düzeyindedir.

Öğretmenlerin; düğümler oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,00$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,15$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Az” ($\bar{X}=2,53$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin düğümler oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi orta düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı az düzeyindedir.

Öğretmenlerin; rubikkübü oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 2,65$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=2,80$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Az” ($\bar{X}=2,33$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin rubikkübü oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi orta düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı az düzeyindedir.

Öğretmenlerin; soma küpleri oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,32$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,45$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,17$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin soma küpleri oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunu kullanma sıklığı orta düzeyinde iken oyunun önem derecesi çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; jenga oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 4,10$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,16$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,47$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin jenga oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; yap-boz oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 4,00$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,10$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,05$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin yap-boz oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; mekanik ayırma bilmeceleri oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,50$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,45$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,00$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin mekanik ayırma bilmeceleri oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin geometri-mekanik oyunlarından; bilgi düzeyleri en düşük oldukları oyun rubikkübü ($\bar{X}= 2,65$), En yüksek oldukları oyun ise jenga ($\bar{X}= 4,10$); önem derecesi en düşük olan oyun rubikkübü ($\bar{X}= 2,80$), en yüksek olan ise tangram ($\bar{X}= 4,10$); kullanma sıklığı en düşük olan oyun rubikkübü ($\bar{X}= 2,33$), en yüksek olan oyun ise tangram ($\bar{X}= 3,74$) olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin Hafıza Oyunlarına yönelik görüşleri Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12. Öğretmenlerin Hafıza Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri

Hafıza Oyunları	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi	Kullanma Sıklığı
Eş bulma	4,05	4,00	3,47
Resim hatırlama	4,10	4,11	3,68
Yön bulma	3,74	3,70	3,06
Cisim tanıma	3,79	3,85	3,22

Tablo 12 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; eş bulma oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 4,05$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,00$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,47$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin eş bulma oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; resim hatırlama oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 4,10$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,11$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,68$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin resim hatırlama oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; yön bulma oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,74$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,70$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,06$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin yön bulma oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; cisim tanıma oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,79$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,85$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,22$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin cisim tanıma oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin hafıza oyunlarından; bilgi düzeyleri en düşük oldukları oyun yön bulma ($\bar{X}= 3,74$), en yüksek oldukları oyun ise resim hatırlama ($\bar{X}= 4,10$); önem derecesi en düşük olan oyun yön bulma ($\bar{X}= 3,70$), en yüksek olan ise resim hatırlama ($\bar{X}= 4,11$); kullanma sıklığı en düşük olan oyun yön bulma ($\bar{X}= 3,06$), en yüksek olan oyun ise resim hatırlama ($\bar{X}= 3,47$) olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin Strateji Oyunlarına yönelik görüşleri Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 13. Öğretmenlerin Strateji Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri

Strateji Oyunları	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi	Kullanma Sıklığı
Satranç	3,00	3,65	2,61
Go	2,30	3,45	2,50
Reversi	3,85	4,05	3,50
Mangala	4,20	4,70	3,95
Dama	4,25	4,32	3,63
Sayı tahmin etme	3,40	3,65	2,95
Amiral battı	3,45	3,25	2,83

Tablo 13 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; satranç oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,00$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,65$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,61$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin satrançoyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunu kullanma sıklığı orta düzeyinde iken oyunun önem derecesi çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; go oyununa yönelik bilgileri “Az” ($\bar{X}= 2,30$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,45$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Az” ($\bar{X}=2,50$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin go oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunu kullanma sıklığı az düzeyinde iken oyunun önem derecesi çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; reversi oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,85$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=4,05$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,50$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin reversi oyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; mangala oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 4,20$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Oldukça Çok” ($\bar{X}=4,70$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,95$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin mangala oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunu kullanma sıklığı çok düzeyinde iken oyunun önem derecesi oldukça çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; dama oyununa yönelik bilgileri “Oldukça Çok” ($\bar{X}= 4,25$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Oldukça Çok” ($\bar{X}=4,32$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Çok” ($\bar{X}=3,63$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin dama oyununa yönelik bilgi düzeyleri oyunun önem derecesi oldukça çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; sayı tahmin etme oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,40$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,65$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,95$) düzeyinde olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin sayı tahmin etme oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunu kullanma sıklığı orta düzeyinde iken oyunun önem derecesi çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; amiral battı oyununa yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,45$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,25$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,83$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin amiral battı oyununa yönelik bilgi düzeyleri çok düzeyinde olmasına rağmen oyunu kullanma sıklığı ve oyunun önem derecesi orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin strateji oyunlarından; bilgi düzeyleri en düşük oldukları oyun go ($\bar{X}= 2,30$), en yüksek oldukları oyun ise reversi ($\bar{X}= 3,85$); önem derecesi en düşük olan oyun amiral battı ($\bar{X}= 3,25$), en yüksek olan ise mangala ($\bar{X}= 4,70$); kullanma sıklığı en düşük olan oyun go ($\bar{X}= 2,50$), en yüksek olan oyun ise mangala ($\bar{X}= 3,95$) olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin Zekâ Sorusu Oyunlarına yönelik görüşleri Tablo 14’te verilmiştir.

Tablo 14. Öğretmenlerin Zekâ Sorusu Oyunlarına yönelik görüşlerine ait ortalama değerleri

Zekâ Sorusu Oyunları	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi	Kullanma Sıklığı
Üç ampul	3,00	2,85	2,24
Yalancı-doğrucu	3,20	2,80	2,61
12 top	2,95	2,80	2,50
Kap ölçme	3,20	3,00	2,78
Kibrit problemleri	3,30	3,10	3,00
Sonraki terimleri bulma	3,30	3,30	2,72

Tablo 14 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; üç ampul oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,00$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=2,85$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Az” ($\bar{X}=2,24$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin üç ampul oyununa yönelik bilgi düzeyleri oyunun önem derecesi orta düzeyinde iken oyunu kullanma sıklığı az düzeyindedir.

Öğretmenlerin; yalancı-doğrucu oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,20$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=2,80$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,61$) düzeyinde olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin yalancı-doğrucuoyununa yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; 12 top oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 2,95$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=2,80$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Az” ($\bar{X}=2,50$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin 12 top oyununa yönelik yönelik bilgi düzeyleri ve oyunun önem derecesi orta düzeyinde iken oyunu kullanma sıklığı az düzeyindedir.

Öğretmenlerin; kap ölçme oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,20$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,00$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,78$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin kap ölçme oyununa yönelik yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; kibrit problemleri oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,30$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,10$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=3,00$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin kibrit problemleri oyununa yönelik yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin; sonraki terimleri bulma oyununa yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,30$) düzeyinde, oyunun önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}=3,30$) düzeyinde ve oyunu kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,72$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin sonraki terimleri bulma oyununa yönelik yönelik bilgi düzeyleri, oyunun önem derecesi ve oyunu kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin zekâ sorusu oyunlarından; bilgi düzeyleri en düşük oldukları oyun 12 top ($\bar{X}= 2,95$), En yüksek oldukları oyun ise kibrit problemleri ve sonraki terimi bulma ($\bar{X}= 3,30$); önem derecesi en düşük olan oyun yalancı-doğrucu ve 12 top ($\bar{X}= 2,80$), en yüksek olan ise sonraki terimleri bulma ($\bar{X}= 3,30$); kullanma sıklığı en düşük olan oyun

üç ampul ($\bar{X}= 2,24$), en yüksek olan oyun ise kibrit problemleri ($\bar{X}= 3,00$) olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin zekâ oyun türlerine yönelik genel görüşleri Tablo 15’te verilmiştir.

Tablo 15. Öğretmenlerin zekâ oyun türlerine yönelik genel görüşlerine ait ortalama değerleri

Zekâ Oyunları Türü	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi	Kullanma Sıklığı
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	3,36	3,44	2,88
Sözel Oyunlar	3,91	3,73	3,34
Geometri-Mekanik Oyunlar	3,46	3,56	2,99
Hafıza Oyunları	3,91	3,92	3,36
Strateji Oyunları	3,49	3,87	3,14
Zekâ Soruları	3,16	2,98	2,64

Tablo 15 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin; akıl yürütme ve işlem oyunlarına yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,36$) düzeyinde, bu oyunların önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}=3,44$) düzeyinde ve bu oyunları kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}=2,88$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin akıl yürütme ve işlem oyunlarına yönelik bilgi düzeyleri ve bu oyunları kullanma sıklığı orta düzeyde iken bu oyunların önem derecesi çok düzeyindedir.

Öğretmenlerin; sözel oyunlara yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,91$) düzeyinde, bu oyunların önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}= 3,73$) düzeyinde ve bu oyunları kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}= 3,34$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin sözel oyunlara yönelik bilgi düzeyleri ve bu oyunlara yönelik önem derecesi çok düzeyinde iken bu oyunları kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; geometri-mekanik oyunlara yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,46$) düzeyinde, bu oyunların önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}= 3,56$) düzeyinde ve bu oyunları kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}= 2,99$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin geometri-mekanik oyunlara yönelik bilgi düzeyleri ve bu oyunlara yönelik önem derecesi çok düzeyinde iken bu oyunları kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; hafıza oyunlarına yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,91$) düzeyinde, bu oyunların önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}= 3,92$) düzeyinde ve bu oyunları kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}= 3,36$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin hafıza oyunlarına yönelik bilgi düzeyleri ve bu oyunlara yönelik önem derecesi çok düzeyinde iken bu oyunları kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; strateji oyunlarına yönelik bilgileri “Çok” ($\bar{X}= 3,49$) düzeyinde, bu oyunların önemine yönelik görüşleri “Çok” ($\bar{X}= 3,87$) düzeyinde ve bu oyunları kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}= 3,14$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin strateji oyunlarına yönelik bilgi düzeyleri ve bu oyunlara yönelik önem derecesi çok düzeyinde iken bu oyunları kullanma sıklığı orta düzeyindedir.

Öğretmenlerin; zekâ soruları oyunlarına yönelik bilgileri “Orta” ($\bar{X}= 3,16$) düzeyinde, bu oyunların önemine yönelik görüşleri “Orta” ($\bar{X}= 2,98$) düzeyinde ve bu oyunları kullanma sıklığına yönelik görüşleri de “Orta” ($\bar{X}= 2,64$) düzeyinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin zekâ soruları oyunlarına yönelik bilgi düzeyleri, bu oyunların önem derecesi ve bu oyunları kullanma sıklığı değişkenleri arasında bir benzerliğin olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin zekâ oyun türlerinden; bilgi düzeyleri en düşük oldukları tür zekâ soruları ($\bar{X}= 3,16$), en yüksek oldukları tür ise sözel ve hafıza oyunları ($\bar{X}= 3,91$); önem derecesi en düşük olan türzeka soruları ($\bar{X}= 2,98$), en yüksek olan ise hafıza oyunları ($\bar{X}= 3,92$); kullanma sıklığı en düşük olan türzeka soruları ($\bar{X}= 2,64$), en yüksek olan tür ise hafıza oyunları ($\bar{X}= 3,36$) olduğu görülmektedir.

4.2. Zekâ Oyunları Dersini Yürüten Öğretmenlerin Zekâ Oyunlarını Tercih Etme-Etmeme Nedenlerine Yönelik Görüşleri

Bu bölümde, öğretmenlerin zekâ oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik görüşleri yer almaktadır. Verilerin toplandığı ankette yer alan fakat öğretmenlerin neden olarak işaretlemediği maddelere tablolarda yer verilmemiştir.

Öğretmenlerin Akıl Yürütme ve İşlem Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik görüşleri Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16. Öğretmenlerin Akıl Yürütme ve İşlem Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları		Sudoku	Çit	Mantık Karesi	Kare Karalamaca	Kakuro	Bölmece
Tercih Etme Nedenleri	Bu oyunun öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğunu düşündüğüm için.	27,28	13,33	6,67	9,40	5,76	6,67
	Bu oyunun öğrencilerin yeteneklerini geliştirebileceğini düşündüğüm için.	46,06	32,42	33,33	30,60	26,67	29,70
	Bu oyunun kolay olduğunu düşündüğüm için.	-	14,24	8,19	13,33	-	23,63
	Bu oyunun ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceğini düşündüğüm için.	6,67	6,67	11,81	6,67	40,00	13,33
Tercih Etmeme Nedenleri	Kullanabileceğim yazılı kaynak ya da materyal yeterli olmadığı için.	-	7,58	12,12	13,33	-	-
	Öğrenciler istekli olmadığı için.	20,00	25,76	27,88	26,67	20,90	21,21
	Maliyeti yüksek olduğu için.	-	-	-	-	6,67	5,46
Toplam		%100	%100	%100	%100	%100	%100

Tablo 16 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin % 46,06’si sudoku oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 27,28’i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 6,67’si ders başarısını yükselteceği için tercih ederken, % 20,00’si ise öğrencilerin istekli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 32,42’si çit oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 13,33’ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 14,24’ü kolay olduğu için, % 6,67’si diğer derslerdeki başarılarına katkı sağladığı için tercih ederken, % 25,76’sı öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 7,58’i ise kullanılacak yazılı kaynağın veya materyalin yeterli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 33,33'ü mantık karesi oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 6,67'si öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 8,19'u kolay olduğu için, % 11,81'i diğer derslerdeki başarılarına katkı sağladığı için tercih ederken, % 27,88'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 12,12'si ise kullanılacak yazılı kaynağın veya materyalin yeterli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 30,60'ıkare karalamaca oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, %13,33'u kolay olduğu için, % 9,40'ı öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 6,67'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için tercih ederken, % 26,67'si öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 13,33'ü ise kullanılacak yazılı kaynağın veya materyalin yeterli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 40'ı kakuro oyununu; öğrencilerin ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, %26,67'si öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 5,76'sı öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, tercih ederken, % 20,90'ı öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 6,67'si ise maliyetin yüksek olmasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 29,70'i bölmece oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 23,63'ü kolay olduğu için, % 13,33'ü ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 6,67'si öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için tercih ederken, % 21,21'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 5,46'sı ise maliyetin yüksek olmasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin Sözel Oyunları tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik görüşleri Tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 17. Öğretmenlerin Sözel Oyunları tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları

Sözel Oyunlar	Anagramlar	Şifre Oyunları	Scrabble	Sözcük Gruplama	Kelime avı	Sözcük Yerleştirme
Tercih Etme Nedenleri						
Bu oyunun öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğunu düşündüğüm için.	21,21	33,33	29,70	24,24	22,73	24,24
Bu oyunun öğrencilerin yeteneklerini geliştirebileceğini düşündüğüm için.	20,00	23,64	10,30	22,42	17,27	18,18
Bu oyunun kolay olduğunu düşündüğüm için.	-	3,03	-	11,82	26,67	24,24
Bu oyunun ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceğini düşündüğüm için.	33,33	26,67	20,00	26,67	11,82	12,12
Bu oyunu çok sevdiğim için.	12,12	-	-	1,51	-	1,21
Bu oyunun dışındaki oyunlar okulumuzda bulunmadığı için mecburen tercih ediyorum.	-	-	5,76	-	8,18	6,67
Tercih Etmeme						
Öğrenciler istekli olmadığı için.	10,61	13,33	20,91	13,33	10,30	11,52
Malzeme temini zor olduğu için.	2,73	-	13,33	-	3,03	1,82
Toplam	%100	%100	%100	%100	%100	%100

Tablo 17 incelendiğinde, Araştırmaya katılan öğretmenlerin % 33,33'ü anagramlar oyununu; ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 20,00'si öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 21,21'i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 12,12'si oyunu çok sevdiği için tercih ederken, % 10,61'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı, % 2,73'ü ise malzeme temini zor olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 33,33'ü şifre oyunları oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 26,67'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 23,64'ü öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 3,03'ü kolay olduğu için tercih ederken, % 13,33'ü öğrencilerin istekli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 29,70'ü scrabble oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 20,00'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 10,30'u öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 5,76'sı bu oyunun dışındaki oyunlar okulda bulunmadığı için tercih ederken, % 20,91'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 13,33'ü ise malzeme temini zor olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 26,67'si sözcük gruplama oyununu; ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 24,24'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, %22,42'si öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 11,82'si kolay olduğu için, %1,51'i oyunu çok sevdiği için tercih ederken, % 13,33'ü öğrencilerin istekli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 26,67'si kelime avı oyununu; kolay olduğu için, % 22,73'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 17,27'si öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 11,82'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 8,18'i bu oyun dışında okullarında başka oyun olmadığı için tercih ederken, % 10,30'u öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 3,03'ü malzeme temini zor olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 24,24'ü sözcük yerleştirme oyununu; kolay olduğu için, % 24,24'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 18,18'i öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 12,12'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 6,67'si bu oyun dışında okullarında başka oyun olmadığı için, % 1,21'i oyunu çok sevdiği için tercih ederken, % 11,52'si öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 1,82'si malzeme temini zor olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin Geometrik-Mekanik Oyunları tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik görüşleri Tablo 18'de verilmiştir.

Tablo 18. Öğretmenlerin Geometrik-Mekanik Oyunları tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları

Geometrik-Mekanik Oyunlar	Tangram	Polyomino	Düğümlemler	Rubikküpü	Soma küpleri	Jenga	Yap-bozlar	Mekanik Ayırma Bilmeceleeri
Tercih Etme Nedenleri								
Bu oyunun öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğunu düşündüğüm için.	52,73	29,70	23,33	21,21	27,88	35,45	42,12	23,33
Bu oyunun öğrencilerin yeteneklerini geliştirebileceğini düşündüğüm için.	23,33	30,30	23,33	10,91	21,21	28,79	17,88	36,67
Bu oyunun kolay olduğunu düşündüğüm için.	3,94	-	-	7,88	10,91	9,09	9,70	9,09
Bu oyunun ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceğini düşündüğüm için.	13,33	6,67	17,27	26,67	6,67	6,06	-	10,91
Bu oyunu çok sevdiğim için.	-	6,06	2,73	-	-	7,27	10,30	-
Etmeme Nedenleri								
Öğrenciler istekli olmadığı için.	4,55	7,27	26,67	12,42	15,15	6,67	8,18	17,88
Maliyeti yüksek olduğu için.	2,12	-	6,67	7,58	-	-	3,33	2,12
Malzeme temini zor olduğu için.	-	20,00	-	13,33	18,18	6,67	8,48	-
Toplam	%100	%100	%100	%100	%100	%100	%100	%100

Tablo 18 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin % 52,73'ü tangram oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 23,33'ü öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 13,33'ü ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 3,94'ü kolay olduğu için tercih ederken, % 4,55'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı, % 2,12'si ise maliyeti yüksek olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 30,30'u polyomino oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 29,70'i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 6,67'si ders

başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 6,06'sı oyunu sevdiği içintercih ederken, % 20,00'si malzeme temini zor olduğundan dolayı ve % 7,27'si öğrencilerin istekli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 23,33'ü düğümler oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 23,33'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 17,27'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 2,73'ü oyunu sevdiği için tercih ederken, % 26,67'si öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 6,67'si maliyeti yüksek olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 26,67'si rubik küpü oyununu; ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 21,21'i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 10,91'i öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 7,88'i kolay olduğu için tercih ederken, % 12,42'si öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 7,58'i maliyeti yüksek olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 27,88'i soma küpleri oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 21,21'i öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 10,91'i kolay olduğu için, % 6,67'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği içintercih ederken, % 15,15'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 35,45'i jenga oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 28,79'u öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 9,09'u kolay olduğu için, % 7,27'si oyunu sevdiği için, % 6,06'sı ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği içintercih ederken, % 6,67'si öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 6,67'si ise malzeme temini zor olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 42,12'si yap-bozlar oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 17,88'i öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 10,30'u sevdiği için, % 9,70'i kolay olduğu için, tercih ederken, % 8,48'i malzeme temini zor olduğundan dolayı, % 8,18'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve % 3,33'ü ise maliyetin yüksek olmasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 36,67'si mekanik ayırma bilmeceleri oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 23,33'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 10,91 ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 9,09'u kolay olduğu için tercih ederken, % 17,88'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı ve %2,12'si maliyeti yüksek olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin Hafıza Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik görüşleri Tablo 19'da verilmiştir.

Tablo 19. Öğretmenlerin Hafıza Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları

Hafıza Oyunları		Eş bulma	Resim hatırlama	Yön bulma	Cisim tanıma
Tercih Etme Nedenleri	Bu oyunun öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğunu düşündüğüm için.	12,42	24,24	34,24	26,67
	Bu oyunun öğrencilerin yeteneklerini geliştirebileceğini düşündüğüm için.	47,58	42,42	25,76	46,67
	Bu oyunun kolay olduğunu düşündüğüm için.	16,98	13,03	11,51	6,67
	Bu oyunun ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceğini düşündüğüm için.	9,70	13,64	15,15	13,33
Tercih Etmeme Nedenleri	Oyunun öğrencilerin yeteneklerini ortaya koymada yeterli olmadığı için.	-	-	7,27	1,21
	Kullanabileceğim yazılı kaynak ya da materyal yeterli olmadığı için.	8,48	-	-	-
	Öğrenciler istekli olmadığı için.	-	6,67	6,06	5,45
	Malzeme temini zor olduğu için.	4,85	-	-	-
Toplam		%100	%100	%100	%100

Tablo 19 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin % 47,58'i eş bulma oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 16,98'i kolay olduğu için, % 12,42'si öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 9,70'i ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için tercih ederken, % 8,48'i kullanılabilir yazılı veya materyalin yeterli olmamasından dolayı, % 4,85'i ise malzeme temini zor olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 42,42'si resim hatırlama oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 24,24'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 13,64'ü ders başarısı ve not ortalamasını yükselteceği için, % 13,03'ü kolay olduğu için

tercih ederken, % 6,67'si öğrencilerin istekli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 34,24'ü yön bulma oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 25,76'sı öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 15,15'i ders başarısı ve not ortalamasını yükselteceği için, % 11,51'i kolay olduğu için tercih ederken, % 7,27'si öğrencilerin yeteneklerini ortaya koymada yeterli olmadığından dolayı ve % 6,06'sı ise öğrencilerin istekli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 46,67'si isim tanıma oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 26,67'si öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 13,33'ü ders başarısı ve not ortalamasını yükselteceği için, % 6,67'si kolay olduğu için tercih ederken, % 5,45'i öğrencilerin istekli olmamasından dolayı, % 1,21'i ise öğrencilerin yeteneklerini ortaya koymada yeterli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin Strateji Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik görüşleri Tablo 20'de verilmiştir.

Tablo 20. Öğretmenlerin Strateji Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları

Strateji Oyunları	Satranç	Go	Reversi	Mangala	Dama	Sayı Tahmin Etme	Amiral Battı
Tercih Etme Nedenleri Bu oyunun öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğunu düşündüğüm için.	23,33	6,06	15,15	48,18	24,24	21,21	25,45
Bu oyunun öğrencilerin yeteneklerini geliştirebileceğini düşündüğüm için.	24,55	20,61	18,18	18,48	23,64	27,27	18,18
Bu oyunun kolay olduğunu düşündüğüm için.	6,67	11,82	4,24	-	25,76	19,39	-
Bu oyunun ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceğini düşündüğüm için.	15,45	14,85	13,33	3,94	-	12,12	13,03

Tablo 20 devamı

Strateji Oyunları	Satranç	Go	Reversi	Mangala	Dama	Sayı Tahmin Etme	Amiral Battı
Bu oyunu çok sevdiğim için.	10,00	-	9,09	16,06	6,36	-	10,00
Kullanabileceğim yazılı kaynak ya da materyal yeterli olmadığı için.	-	16,36	-	-	-	4,85	-
Öğrenciler istekli olmadığı için.	15,76	-	6,97	7,58	16,97	15,15	23,33
Maliyeti yüksek olduğu için.	-	9,09	20,61	5,76	3,03	-	-
Malzeme temini zor olduğu için.	4,24	20,61	12,42	-	-	-	10,00
Toplam	%100	%100	%100	%100	%100	%100	%100

Tablo 20 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin % 24,55'i satranç oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 23,33'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 15,45'i ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 10,00'u sevdiğim için, % 6,67'si kolay olduğu için tercih ederken, % 15,76'sı öğrencilerin istekli olmadığından dolayı, %4,24'ü ise malzeme temini zor olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 20,00'si go oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 14,85'i ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 11,82'si kolay olduğu için, % 6,06'sı öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için tercih ederken, % 20,61'i malzeme temini zor olduğundan dolayı, % 16,36'sı kullanılabilir yazılı kaynak veya materyallerin yeterli olmamasından dolayı, % 9,09'u ise maliyeti yüksek olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 18,18'i reversi oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 15,15'i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 13,33'ü ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 9,09'u sevdiği için, % 4,24'ü kolay olduğu için tercih ederken, % 20,61'i maliyeti yüksek olduğundan dolayı, % 12,42'si malzeme temini zor olduğundan dolayı, % 6,97'si ise öğrencilerin istekli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 48,18'imangala oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 18,48'i öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 16,06'sı oyunu sevdiği için, % 3,94'ü ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için tercih ederken, % 7,58'i öğrencilerin istekli olmadığından dolayı, % 5,76'sı maliyeti yüksek olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 25,76'sı dama oyununu; kolay olduğu için, % 24,24'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 23,64'ü öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 6,36'sı oyunu sevdiği için tercih ederken, % 16,97'si öğrencilerin istekli olmadığından dolayı, % 3,03'ü maliyeti yüksek olduğundan dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 27,27'si sayı tahmin etme oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 21,21'i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için kolay olduğu için, % 19,39'u kolay olduğu için, % 12,12'si ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için tercih ederken, % 15,15'i'si öğrencilerin istekli olmadığından dolayı, % 4,85'i ise kullanılabilir yazılı kaynak veya materyallerin yeterli olmamasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 25,45'i amiral battı oyununu; öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için kolay olduğu için, % 18,18'i öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 13,03'ü ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 10,00'u oyunu sevdiği için tercih ederken, % 23,33'ü öğrencilerin istekli olmadığından dolayı, % 10,00'u ise malzeme temininin zor olmasından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin Zekâ Sorusu Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik görüşleri Tablo 21'de verilmiştir.

Tablo 21. Öğretmenlerin Zekâ Sorusu Oyunlarını tercih etme-etmeme nedenlerine yönelik yüzde dağılımları

Zekâ Sorusu Oyunları		Üç Ampul	Yalancı-Doğrucu	12 top	Kap Ölçme	Kibrit Problemleri	Sonraki Terimi Bulma
Tercih Etme Nedenleri	Bu oyunun öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğunu düşündüğüm için.	14,24	14,24	6,36	14,85	18,18	34,54
	Bu oyunun öğrencilerin yeteneklerini geliştirebileceğini düşündüğüm için.	26,67	29,70	36,67	30,30	27,58	34,24
	Bu oyunun kolay olduğunu düşündüğüm için.	-	10,00	12,73	14,85	14,24	-
	Bu oyunun ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceğini düşündüğüm için.	19,09	15,15	6,06	7,58	9,39	10,00
	Bu oyunu çok sevdiğim için.	0,61	0,61	0,30	-	1,82	1,21
	Bu oyunun dışındaki oyunlar okulumuzda bulunmadığı için mecburen tercih ediyorum.	-	-	-	5,75	8,79	5,15
Tercih Etmeme	Öğrenciler istekli olmadığı için.	39,39	30,30	37,88	26,67	20,00	14,85
Toplam		%100	%100	%100	%100	%100	%100

Tablo 21 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğretmenlerin % 26,67'si üç ampul oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 19,09'u ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 14,24'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 0,61'i sevdiği için tercih ederken, % 39,39'u öğrencilerin istekli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 29,70'i yalancı-doğrucu oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 15,15'i ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 14,24'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 10,00 'u kolay olduğu için, % 0,61'i sevdiği için tercih ederken, % 30,30'u öğrencilerin istekli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 36,67'si 12 top oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 12,73'ü kolay olduğu için, % 6,36'sı öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 6,06'sı ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 0,30'u sevdiği için tercih ederken, % 37,88'i öğrencilerin istekli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 30,30'ukap ölçme oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 14,85'i kolay olduğu için, % 14,85'i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 7,58'i ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 5,75'i bu oyunun dışındaki oyunlar okulda bulunmadığı için tercih ederken, % 26,67'si öğrencilerin istekli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 27,58'ikibrit problemleri oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 14,24'ü kolay olduğu için, % 18,18'i öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 9,39'u ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 8,79'u bu oyunun dışındaki oyunlar okulda bulunmadığı için, % 1,82'si oyunu sevdiği için tercih ederken, % 20,00'si öğrencilerin istekli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

Öğretmenlerin % 34,24'ü sonraki terimi bulma oyununu; öğrencilerin yeteneklerini geliştireceği için, % 34,54'ü öğrencilerin ilgi ve yeteneklerine uygun olduğu için, % 10,00'u ders başarısını ve not ortalamasını yükselteceği için, % 5,15'i bu oyunun dışındaki oyunlar okulda bulunmadığı için, % 1,21'i oyunu sevdiği için tercih ederken, % 14,85'i öğrencilerin istekli olmadığından dolayı tercih etmediği görülmektedir.

BÖLÜM 5

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın bulgularından hareketle elde edilen sonuçlara ve bu sonuçların literatür ile tartışılmasına yer verilmiştir. Ayrıca, ileride yapılacak çalışmalar için ve bu araştırma sonucu ile ilgili önerilerde bulunulmuştur.

5.1. Sonuçlar ve Tartışma

Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin oyun tercihleri ve zekâ oyunlarının uygulanabilirliğinin incelenmesi amacıyla gerçekleştirilen bu araştırma sonucunda bazı sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin zekâ oyunlarını tercih etme nedenleri arasında en çok yer neden, öğrencilerin yeteneklerini geliştirdiği içindir. Arslan ve Dilci'ye (2018) göre de zekâ oyunları, karakter gelişimi, fiziksel beceri gelişimini, sosyal gelişimi ve bilişsel gelişimin yanında yetenek gelişimine de katkı sağlamaktadır. Yine Demirkaya ve Masal'ın (2017) çalışmalarında benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Adalar ve Yüksel'in (2017) yapmış olduğu araştırma sonucuna göre ise, araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamına yakını, zekâ oyunlarının öğrencilerinin gerek beceri gelişimlerini gerekse zekâ gelişimlerini desteklediğini belirtmişlerdir. Alkan ve Mertol'un (2017) çalışmasının sonucuna göre ise, zekâ oyunlarının eğitime katkıları noktasında genel olarak becerileri (problem çözme, akıl yürütme, etkili iletişim, ilişki kurma, analitik düşünme, strateji geliştirme vb.) gelişimini desteklediği noktaya vurgu yapılmıştır.

Öğretmenlerin zekâ oyunlarını tercih etme nedenleri arasında; yeteneklerinin gelişmesi, diğer derslerdeki başarıyı etkilediği ve farklı becerileri kazandırması nedenleri yer almaktadır. Literatürde de benzer araştırma sonuçları bulunmaktadır. Örneğin; Shofan (2014) ilkökul öğrencileri için alan korunumu kavramı ve alan ölçme konusunun öğretimi için tangram etkinlikleri düzenlemek amacıyla gerçekleştirdiği araştırma

sonucunda, tangram etkinliklerinin alan korunumu kavramı ve alan ölçme konusunun öğretiminde faydalı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bir başka araştırmada ise, Ott ve Pozzi (2012) zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerileri ve tutumlarına olan etkisini araştırmak amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmasının sonucunda, zekâ oyunlarını düzenli olarak oynayan öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin ve tutumlarının yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca, Siew ve Abdullah (2012) öğrencilerin tangram oyununu oynadıkları sıradaki geometrik düşünme seviyelerini ve etkinlik yapma algılarını tespit etmek amacıyla gerçekleştirdikleri araştırma sonucunda, tangram etkinlikleri ile uğraşan öğrencilerin geometrik düşünme testinden yüksek puan aldıkları ve geometriye yönelik öğrencilerin bilgi ve isteklerinde artışın olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Alkaş Ulusoy, Saygı ve Umay (2017) yapmış oldukları araştırmada zekâ oyunları dersine yönelik bazı olumsuzlukları ortaya koymuşlardır. Bunlar; dersin adında zekâ kelimesinin geçmesinin öğrenci üzerinde sorun oluşturduğu, derste farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerin bulunmasını sorun oluşturduğu ve materyal ve zaman yetersizliğinin sınırlandırıcı olduğudur. Bu olumsuzlukların bu araştırma sonuçları ile benzerlik gösterdiği söylenilebilir. Özellikle materyal eksikliğinin olması, zekâ oyunlarını tercih etmeyi etkilemektedir. Bu araştırma sonuçlarında bulunmasa da dersin adında zekâ kelimesinin geçmesinin sakıncalarının bulunup bulunmadığına yönelik alan uzmanlarının bir araştırma yapması önerilebilir.

Şeb ve Bulut Serin (2017) KKTC’da satranç oyununa yönelik yapmış oldukları araştırma sonucunda, satranç eğitimi almış öğrencilerin problem çözme becerilerinin bu eğitimi almamış öğrencilerin problem çözme becerilerinden daha fazla olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu araştırmada öğretmenler satranç oyununu, öğrencilerin yeteneklerini geliştirdiği için ve onların ilgi ve ihtiyaçlarına hizmet ettiği için tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu yönüyle değerlendirildiğinde araştırma sonuçlarının benzerliğinden söz edilebilir. Başka bir araştırmada da benzer sonuçlar mevcuttur. Kurbal (2015) zekâ oyunları dersinin ortaokul öğrencilerinin problem çözme ve akıl yürütme becerilerine olan etkisini incelemek amacıyla bir tez araştırması gerçekleştirmiştir. Bu araştırma sonucunda; zekâ oyunları dersini alan öğrencilerin problem çözme ve akıl yürütme becerilerinde artışın olduğu ve öğrencilerin zekâ oyunları dersi ve ders içerisinde oynadıkları oyunlara yönelik olumlu tutum geliştirdikleri sonuçlarına ulaşmıştır. Yine

başka bir araştırmada da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Reiter, Thornton ve Vennebush (2014) yapmış olduğu araştırma sonucunda; kendoku oyununun, öğrencilerin problem çözme ve akıl yürütme becerilerine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Orak, Karademir, Artvinli (2016) yapmış oldukları araştırma sonucunda; zekâ oyunları uygulamalarının öğrencilerin matematik dersine yönelik tutumlarını ve akademik başarılarını olumlu olarak etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmada da, zekâ oyunlarının tercih edilme nedenleri arasında; derslerdeki başarılarına katkı sağladığı için ve öğrencilerin akademik başarılarının ve notlarının artması olduğu tespit edilmiştir. Dolayısıyla bu araştırmanın sonuçları literatürü desteklediği söylenilebilir. Yine benzer sonuçlar da Demirel'in (2015) çalışmasında ortaya çıkmıştır. Demirel (2015) ortaokul öğrencileri ile yaptığı araştırmasında şu sonuçlara ulaşmıştır: zekâ oyunları etkinlikleri ile işlenen derste öğrencilerin Türkçe ve matematik dersi başarılarının daha yüksek olduğu ve zekâ oyunları uygulamaları ile ilgili öğretmen ve öğrencilerin görüşleri olumlu yönde olmuştur.

Devecioğlu ve Karadağ (2014) seçmeli zekâ oyunları dersi ile ilgili öğrenci, öğretmen ve idarecilerin görüşlerini incelediği araştırmasında şu sonuçlara ulaşmıştır: zekâ oyunları dersinin müfredatta belirtilenin dışında farklı becerileri de geliştirebileceği, dersi alanında uzman olmayan öğretmenlerin vermesinin sorun oluşturduğu ve materyal eksikliğinin bulunduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Yukarıda da ifade edildiği gibi bu araştırmada da belirtilen önemli bir konu materyal eksikliğinin bulunmasıdır. Dolayısıyla bu kadar sıklıkla literatürde ifade edilen bu eksikliğin giderilmesinin gerektiği düşünülmektedir.

Yüksel, Savaş, Demirci, Atağ, Duman ve Adalar (2017) zekâ oyunları dersi öğretim programında yer alan geometrik-mekanik oyunların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişime katkılarını ortaya koymak amacıyla bir araştırma yapmışlardır. Araştırmanın sonucunda; soma küpleri etkinliğinde fen bilgisi öğretmen adaylarının daha başarılı olduğu, öğrencilerin testten elde ettikleri puanlar arasında cinsiyete göre anlamlı bir farklılığın olmadığı, fen bilgisi öğretmen adaylarının resfebe oyununda daha başarılı oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu araştırmada da öğretmenlerin soma küpleri oyununa yönelik bilgi düzeyleri ve oyunu kullanma sıklığı “Orta” düzeyinde iken oyunun önem derecesi “Çok” düzeyindedir. Ayrıca, Adalar ve Yüksel'in (2017) yapmış

oldukları araştırmanın sonucuna göre, öğretmenlerin zekâ oyun türleri içerisinde olumlu görüşe sahip oldukları türler; sözel oyunlar, zekâ soruları ve geometrik-mekanik oyunlardır.

5.2. Öneriler

Bu araştırma ile seçmeli zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin bu dersin uygulamasına yönelik görüşleri değerlendirilmiştir. Zekâ oyunları dersinin yürütücüsü konumunda olan bu öğretmenlerin görüşleri bu anlamda önemli bir yer tutmaktadır. Dolayısıyla bu araştırma sonuçlarından hareketle geliştirilecek öneriler zekâ oyunları ile ilgili yapılacak çalışma, proje ve etkinlikler için yol gösterici olması beklenmektedir.

Araştırmanın sonuçlarından hareketle geliştirilen öneriler, ileride yapılacak araştırmalara yönelik ve uygulamaya yönelik olmak üzere iki başlık altında toplanmıştır.

5.2.1.Yapılacak Araştırmalara Yönelik Öneriler

1. Zekâ oyunları dersini alan öğrencilerin derse ve zekâ oyunlarına yönelik görüşlerinin inceleneceği nitel-nicel araştırmalar yapılabilir.
2. Öğrencilerin zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerden beklentilerine yönelik bir araştırma yapılabilir.
3. Zekâ oyunları dersinde karşılaşılan sorunlara çözüm üretmek amacıyla nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması ile tasarlanmış bir araştırma gerçekleştirilebilir.
4. Zekâ oyunları dersinin ilkökul düzeyinde de seçmeli olarak okutulmasına yönelik alanında uzman akademisyen, öğretmen, idareci ve öğrencilerin de içerisinde bulunacağı geniş çaplı bir çalışma yapılabilir.
5. Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin yeterliliklerinin tespit edilmesi amacıyla geniş kapsamlı bir nicel araştırma yapılabilir.
6. Seçmeli zekâ oyunları dersi müfredatında da belirtildiği üzere, zekâ oyunları dersi, ortaokul düzeyinde farklı sınıflardan öğrencilerin de bir arada olup işlenebileceği bir derstir. Bu durumun herhangi bir soruna neden olup olmadığına yönelik araştırmalar yapılabilir.

5.2.2.Uygulamaya Yönelik Önerileri

1. Zekâ oyunlarının öğrencilere daha iyi tanıtılabilmesi için okullarda çeşitli etkinlikler düzenlenebilir.
2. Araştırma sonucunda elde edilen sonuçlardan biri de, okullardaki zekâ oyunları materyallerinin eksikliğidir. Bu anlamda okullardaki bu materyal eksikliğinin giderilmesi için gerekli çalışmalar yapılabilir.
3. Zekâ oyunları dersinde öğretmenlerin karşılaştığı akademik sorunlara yönelik alanında uzman akademisyenler tarafından verilecek hizmet içi eğitimleri düzenlenebilir.
4. Literatürde de sıkça belirtildiği üzere zekâ oyunları, öğrencilerin farklı becerilerini geliştirmektedir. Bu anlamda, zekâ oyunları dersinin tercih edilmesi noktasında öğretmenlerin ve velilerin bilgilendirilmesi sağlanabilir.
5. Herhangi bir dersi yürüten öğretmenin yeterlilik konusunda sorununun olmaması arzu edilen bir durumdur. Dolayısıyla zekâ oyunları dersini yürütecek öğretmenlerin seçiminde ve eğitimlerinde gerekli özenin gösterilmesi beklenmektedir.
6. Teknoloji çağında yaşadığımız düşünüldüğünde; MEB tarafından uygulanan ve önemli sonuçlara ulaşılan EBA portalında zekâ oyunları ile ilgili bilgilendirici ve sevdirci içerikte bir sayfanın açılması sağlanabilir.
7. Araştırma sonuçlarında da yer aldığı üzere bazı zekâ oyunlarına yönelik öğretmenlerin bilgi düzeyi epeyce düşüktür. Bu eksikliğin giderilmesine yönelik proje veya eğitimler düzenlenebilir.
8. Okullarda zekâ oyunlarının kullanımını artıracak projeler (zekâ oyunları salonu, zekâ oyunları sergisi, tanıtım günler vs.) geliştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, K.Ü. (2008). *Etkili öğrenme ve öğretme*. İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Adalar, H. ve Yüksel, İ. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin görüşleri açısından zekâ oyunları öğretim programı. *Electronic Turkish Studies*, 12(28), 1-24.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici Okul Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Alkan, A. ve Mertol, H. (2017). Üstün yetenekli öğrenci velilerinin akıl-zeka oyunları ile ilgili düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-62.
- Alkaş Ulusoy, Ç., Saygı, E. ve Umay, A. (2017). İlköğretim matematik öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 280-294.
- Altun, M. (2017). *Fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- And, M. (2007). *Oyun ve bügü: Türk kültüründe oyun kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- And, M. (1979). Çocuk oyunlarının kültürümüzdeki yeri ve önemi. *Ulusal Kültür Dergisi*, 4, 42-67.
- Aral, N., Gürsoy F. ve Köksal A. (2000). *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Turan Ofset.
- Arı, M.(2003). Türkiye’de erken çocukluk eğitimi ve kalitenin önemi. *Erken çocuklukta gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar* içinde. İstanbul:Morpa Kültür Yayınlar.
- Arslan, A. (2017). Geçmişten günümüze uzanan süreçte oyun ve oyuncaklardaki farklılaşmanın incelenmesi (Sivas ili örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies*, 1(2), 69-87.

- Arslan, A. ve Dilci, T. (2018). Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiş ve günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas ili örnekleme). *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(1), 47-59.
- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690.
- Babayiğit, Ö. (2016). *İlk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemi uygulamaları*. Yayımlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Bayrak, M. E. (2008). *Investigation of effect of visual treatment on elementary school student's spatial ability and attitude towards spatial ability problems*. Unpublished master's thesis, The Graduate School of Social Sciences of Middle East Technical University, Ankara.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E. Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Caillois, R. (1957). *Les jeux et les hommes*. Gallimard. (Oyunlar ve Erkekler). 24.11.2010 tarihinde <http://en.wikipedia.org/wiki/Game> adresinden ulaşılmıştır.
- Cengiz, S. (2017). *Çocuk oyunlarının sınıflandırılması*. *DTCF Dergisi*, 38(1), 287-300.
- Çakırer-Özservet, Y. (2015). Geleneksel çocuk oyunları için sokak temelli geleneksel oyun alanlarının yeniden keşfi. *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayı*, 264-269, (14-17 Mayıs), Eskişehir.
- Çelenk, S. (2007). *İlk okuma yazma programı ve öğretimi*. Ankara: Maya Akademi.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2013). *İlköğretim 1. kademe eğitsel oyunlar oyunları-ronklar*. (3. Baskı). H. M. Şahin ve F. Şahin (Edt). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Demirel, Ö. (2001). *Eğitim Sözlüğü* (1. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

- Demirkaya, C. ve Masal, M. (2017). Geometrik-mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal düşünebilme becerilerine etkisi. *Sakarya University Journal of Education*, 7(3), 600-610.
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Duman, G. ve Temel, Z. F. (2011). Türkiye ve Amerika Birleşik Devletleri'nde anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1(1), 279-298.
- Engin, A. O., Seven, M. A. ve Turhan, V. N. (2004). Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2), 109-120.
- Fink, E. (2010). *Spielalsweltsymbol*. Freiburg: Verlag Karl Alber.
- Gedik, M. (2012). *Ortaokul ikinci sınıf öğrencilerinin temel dil becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkileri*. Yayımlanmamış doktora tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Saray Matbaası.
- Gander, M. J.&Gardiner, W. H. (1998). *Çocuk ve ergen Gelişimi* (3. Baskı). Ankara: İmge Kitapevi.
- Gazozoglu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına özbakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yoluyla öğretimin etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Gören, E. (2014). *Zekâ oyunları* (1. Seviye). İstanbul: Aktif Akademi Eğitim ve Danışmanlık.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 773-786.
- Haliloğlu, V. (2001). *Futbolda eğitsel oyunlar*. Ankara: Bağırğan Yayınevi.

- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*(Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jones, E. ve Cooper, R. M. (2006). *Playing to get smart* (Early childhood education series). New York Teachers College Press.
- Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz-yeterliliklerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Karasar, N. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler*. (21. Baskı), Ankara: Nobel. Yayınevi.
- Kaya, F., Karataş, L., Paçacı, S. ve Erzeybek, M. S. (2017). Devlet ve özel okullarda öğrenim gören çocukların çocuk oyunlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34, 19-29.
- Kurbal, M. Ç. (2015). *An investigation of sixth grade students' problem solving strategies and underlying reasoning in the context of a course on general puzzles and games*. Unpublished master's thesis, The Graduate School of Social Sciences of Middle East Technical University, Ankara.
- Kuru, O. ve Köksalan, B. (2012). 9 yaş çocuklarının psiko-motor gelişimlerinde oyunun etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 1(2), 37-51.
- Küçükaya, E. (2008). Beden eğitimi ve oyun öğretiminde araçlar. C. Bayrak (Ed.), *Beden eğitimi ve oyun öğretimi içinde* (s. 93-111). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Marangoz, D. ve Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2.sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53), 612-621.
- MEB. (2016). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları 5, 6, 7 ve 8. sınıflar: Öğretmenler için öğretim materyali*. (İkinci baskı). Ankara: Devlet Kitapları.
- MEB. (2013a). *Okul öncesi eğitim programı*. Ankara.
- MEB. (2013b). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi öğretim programı*. Ankara.

- Orak, S., Karademir, E. ve Artvinli, E. (2016). Orta Asya'daki zekâ ve strateji oyunları destekli öğretime dayalı uygulamaların akademik başarıya ve tutuma etkisi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi (ESTÜDAM) Eğitim Dergisi*, 1(1), 1-18.
- Ott, M.&Pozzi, F. (2012). Digitalgames as creativityenablersforchildren. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011-1019.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun*(3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özhan, M. (1990). *Çocuk oyunlarımız*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Pala, F. K. ve Erdem, M. (2011). Dijital oyun tercihi ve oyun tercih nedeni ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasındaki ilişkiler üzerine bir çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Reiter, H. B., Thornton, J. & Vennebush, G. P. (2014). Using kenkentobuildreasoningskills. *MathematicsTeacher*, 107(5), 341-347.
- Saban, A. (2000). *Öğrenme öğretme süreci*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa yayıncılık.
- Shofan, F. (2014). Tangramgameactivities, helpingthestudentsdiffuculty in understandingtheconcept of areaconservationpapertitle. *Proceeding of International Conferance On Research, İmplementationandEducation of MathematicsandSciences*, 453-460.
- Siew, N. M. & Abdullah, S. (2012). Learning Geometry in a Large-Enrollment Class: Do Tangrams Help in DevelopingStudents' GeometricThinking? *British Journal of Education, Society&BehaviouralScience*, 2(3), 239-259.
- Şeb, G. ve Bulut Serin, N. (2017). KKTC'de satranç eğitimi alan ve almayan ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin problem çözme becerilerine yönelik algıları. *International Journal of New Trends in Arts, Sports &ScienceEducation*, 6(3), 58-67.
- TBT. (2014). *1.Kademe Başlangıç Düzeyinde Zekâ Oyunları Eğitimci Eğitimi Kitabı*.

- Tüfekçiođlu, U. (2013). Çocuk eđitiminde oyun ve önemi. U. Tüfekçiođlu (Ed.), *Çocukta oyun geliřimi* (2. Baskı) içinde (s. 1-36). Eskiřehir: Anadolu Üniversitesi Açıköđretim Fakóltesi Yayını.
- Türkçe Sözlük. (2011). *Türkçe Sözlük* (11. baskı). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tüm Üstün Zekâlılar Derneđi. (2013). *TÜZDER, zekâ ve akıl oyunları eđitmenliđi eđitimi notları kitapçığı*. <http://www.tuzder.org/> Sayfasından eriřilmiřtir.
- Uđurel, I. (2008). Matematik ve oyun etkileřimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 28(3), 75-98.
- Uluđ, H. (2007). *Kuzey Adana'daki çocuk oyun alanlarının bitki seçimi yönünden irdelenmesi*. Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Yavuzer, H. (1998). *Çocuđumuzun ilk altı yılı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A. ve řimřek, H. (2008). *Nitel arařtırma yöntemleri*(7. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yüksel, İ., Savař, M. A., Demirci, T., Atađ, C., Duman, A. Z. ve Adalar, H. (2017). Fen bilgisi öđretmenliđi programındaki öđrenciler ile bazı lisans programlarındaki öđrencilere geometrik–mekanik oyunlar uygulama örnekleri. *Eđitim ve Öđretim Arařtırmaları Dergisi*, 6(4), 1-10.

EKLER

EK 1. ANKET FORMU

ZEKÂ OYUNLARI DERSİNE YÖNELİK ÖĞRETMEN GÖRÜŞ ANKETİ

Değerli Öğretmenim,

Zekâ oyunları ile ilgili yapılan bu çalışmadan toplanacak bilgiler bilimsel amaçla kullanılacak ve gizli tutulacaktır. Çalışmadaki ifadeleri tam ve içtenlikle doldurmanız araştırmanın sağlıklı ve güvenilir sonuçlara ulaşması açısından önem taşımaktadır.

Katkılarınız için şimdiden teşekkür eder, çalışmalarınızda başarılar dilerim.

1. Demografik Özellikler

Değişken					
Cinsiyet	Kadın ()			Erkek ()	
Branş				
Kıdem (yıl)	1-5 ()	6-10 ()	11-15 ()	16-20 ()	21 + ()
Zekâ oyunlarını kaç yıldır oynuyorsunuz?	1-5 ()	6-10 ()	11-15 ()	16-20 ()	21 + ()
Zekâ oyunları dersini kaç yıldır yürütüyorsunuz?	1-5 ()	6-10 ()	11-15 ()	16-20 ()	21 ()

2. Zekâ Oyunlarına Yönelik Bilgi Düzeyi, Önem Derecesi ve Kullanma Sıklığı

Zekâ Oyunu Adı	Bilgi Düzeyi					Önem Derecesi (Gereklilik)					Kullanma Sıklığı				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları															
Sudoku															
Çit															
Mantık karesi															
Kare karalamaca															
Kakuro															
Bölmece															
Sözel Oyunlar															
Anagramlar															
Şifre oyunları															
Scrabble															
Sözcük gruplama															
Kelime avı															

Zekâ Oyun Adı	Bilgi Düzeyi	Önem Derecesi (Gereklilik)	Kullanma Sıklığı
Sözcük yerleştirme			
Geometri-Mekanik Oyunlar			
Tangram			
Polyomino			
Düğümler			
Rubikkübü			
Soma Küpleri			
Jenga			
Yap-bozlar			
Mekanik ayırma bilmeceleri			
Hafıza Oyunları			
Eş bulma			
Resim hatırlama			
Yön bulma			
Cisim tanıma			
Strateji Oyunları			
Satranç			
Go			
Reversi			
Mangala			
Dama			
Sayı tahmin etme			
Amiral battı			
Zekâ Sorusu Oyunları			
Üç ampul			
Yalancı-doğrucu			
12 top			
Kap ölçme			
Kibrit problemleri			
Sonraki terimleri bulma			

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Erman ERGÜN
Uyruğu: Türkiye Cumhuriyeti
Doğum Tarihi ve Yeri: 05.08.1986 - KAYSERİ
Medeni Durum: Evli
e-mail: erman03@hotmail.com
Yazışma Adresi: Melikgazi Mh. Hisar Geçidi Sok. Ertuğ Apt. NO:6 Daire:33
Melikgazi/KAYSERİ

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans	Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü	2018
Lisans	İnönü Üniversitesi, Bilgisayar Öğretimi ve Teknolojileri Eğitimi	2009

İŞ DENEYİMLERİ

Yıl	Kurum	Görev
2010-Halen	Milli Eğitim Bakanlığı	8 Yıl

YABANCI DİL

İngilizce