

**T.C.  
SELÇUK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI  
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**OYUNLARIN ÇOCUKLARIN ÇOKLU ZEKÂ ALANLARININ GELİŞİMİNE  
ETKİSİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Danışman  
Prof. Dr. Ahmet SABAN**

**Hazırlayan  
Ayşegül KESKİN**

**Konya 2009**

<b>TEZİN TESLİM EDİLDİĞİ;</b>	
<b>ÜNİVERSİTE:</b>	Selçuk Üniversitesi
<b>ENSTİTÜ:</b>	Sosyal Bilimler Enstitüsü
<b>ANABİLİM DALI:</b>	İlköğretim Anabilim Dalı
<b>BİLİM DALI:</b>	Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı
<b>TEZ BAŞLIĞI:</b>	Oyunların Çocukların Çoklu Zekâ Alanlarının Gelişimine Etkisi
<b>TEZİN TÜRÜ:</b>	Yüksek Lisans Tezi
<b>TEZİ TESLİM EDEN:</b>	Ayşegül KESKİN
<b>TEZ DANIŞMANI:</b>	Prof. Dr. Ahmet SABAN
<b>TEZ SAVUNMA TARİHİ:</b>	06.11.2009
<b>DİĞER JÜRİ ÜYELERİ:</b>	Doç. Dr. Zekeriya KARADAVUT Yrd. Doç. Dr. B. Nazlı KOÇBEKER EİD

## ÖNSÖZ

Bu çalışma 2008–2009 eğitim öğretim yılında Konya Meram Dere Zafer İlköğretim okulunda öğrenim gören 5B sınıfı öğrencileriyle yürütülmüştür. Sınıf 16'sı kız ve 12'si erkek olmak üzere toplam 28 öğrenciden oluşmaktadır. Bu çalışmanın amacı, sınıf içi ve dar alan oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisini incelemektir. Bunun için öğrencilere araştırmacı ve öğretmenler tarafından belirlenmiş farklı zekâ alanlarıyla ilişkili 21 adet oyun oynatılmış ve oyunlar sırasında öğrenciler gözlenmiştir. Uygulama Aralık 2008-Mayıs 2009 ayları arasında 6 aylık süreyi kapsamıştır.

Bu çalışmanın konu olarak belirlenme aşamasından bugüne kadar desteğini esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Ahmet SABAN'a, çalışma sürecinde yardımlarıyla yanımda olan Doç. Dr. Hilmi DEMİRKAYA hocama, çalışmamı yapmam için kendi sınıfında uygulama yapmama izin veren Havva Sibel AKGÜN'e ve okul yöneticilerine, çalışmanın tüm sürecinde, gece-gündüz hep yanımda desteğini benden esirgemeyen Aileme, bana destek vermeye çalışan arkadaşlarıma ve çalışmamı yapmam için bana olanak sağlayan TÜBİTAK'a teşekkür ediyorum.

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	iii
BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	vi
ÖZET .....	vii
ABSTRACT .....	viii
<b>BÖLÜM 1</b>	
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu .....	1
1.2. Amaç.....	2
1.3. Önemi .....	3
<b>BÖLÜM 2</b>	
İLGİLİ LİTERATÜR VE ARAŞTIRMALAR .....	4
2.1. Çoklu Zekâ Kuramı .....	4
2.2. Sekiz Zekâ Alanı .....	7
2.3. Oyun ve Çocuk Eğitimindeki Önemi .....	15
2.3. İlgili Araştırmalar .....	19
<b>BÖLÜM 3</b>	
YÖNTEM.....	26
3.1. Katılımcılar.....	26
3.2. Verilerin Toplanması ve Yorumlanması .....	26
<b>BÖLÜM 4</b>	
BULGULAR VE YORUM .....	28
4.1. Oyun 1: Hayvanlar nerde yaşarlar? .....	32
4.2. Oyun 2: Bayraklar ve Ülkeler.....	37
4.3. Oyun 3: Drama .....	44
4.4. Oyun 4: Anlatma Gücü.....	48
4.5. Oyun 5: Bitki-Hayvan-Şehir.....	49
4.6. Oyun 6: Kar-Fırtına-Yağmur.....	51
4.7. Oyun 7: Vız Vız Vız.....	52
4.8. Oyun 8: Dörtgene Gel Yerini Tut.....	53
4.9. Oyun 9: Ne anımsatıyor?.....	59
4.10. Oyun 10: Ölçüsü nedir?.....	60
4.11. Oyun 11: Kâğıt Paranın Yolculuğu .....	64
4.12. Oyun 12: Gez Dolaş Dur .....	69
4.13. Oyun 13: Sesiz Sinema.....	71
4.14. Oyun 14: Çizerek Anlat-Bir cümle.....	76
4.15. Oyun 15: Gördün mü? .....	79
4.16. Oyun 16: Gerisini Sen Çiz.....	83
4.17. Oyun 17: Parayla Sudoku.....	84
4.18. Oyun 18: Altı Şapkalı Düşünme Tekniği .....	87

4.19. Oyun 19: Metinler Kesip Gazete Oluřturma .....	90
4.20. Oyun 20: Birim Kplerle rnt oluřturma.....	96
4.21. Oyun 21: Mzik Tutkusu.....	97
<b>BLM 5</b>	
<b>SONUÇ VE NERİLER.....</b>	<b>99</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>102</b>
Ek 1: ğretmen Anketi.....	105
Ek 2: ğretmenler Tarafından Ankete Verilen Cevaplar .....	29
Ek 3: ğrenciler iin oklu Zekâ Envanteri .....	109
Ek 4: ğrenciler iin oklu Zekâ Envanterinin Deęerlendirilmesi .....	112
Ek 5: Katılımcıların oklu Zekâ Alanları .....	113

**BİLİMSEL ETİK SAYFASI**

T.C.  
Selçuk Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne

**BİLİMSEL ETİK SAYFASI**

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Öğrencinin Adı Soyadı  
(İmza)  
Ayşegül KESKİN



## YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı		
	Numarası		
	Ana Bilim / Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans <input type="checkbox"/>	Doktora <input type="checkbox"/>
	Tez Danışmanı		
Tezin Adı			

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan ..... başlıklı bu çalışma ...../...../..... tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvanı, Adı Soyadı

Danışman ve Üyeler

İmza

## ÖZET

Bu araştırmanın amacı, sınıf içi ve dar alan oyunlarının çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisini incelemektir. Araştırma, Konya ili Meram Dere Zafer İlköğretim Okulunda öğrenim gören 5B sınıfı öğrencileriyle Kasım 2008-Nisan 2009 arasındaki altı aylık bir sürede gerçekleştirilmiştir. 5B sınıfı 16'sı kız ve 12'si erkek olmak üzere toplam 28 öğrenciden oluşmaktadır. Öğrencilere 21 adet araştırmacı ve iki sınıf öğretmeni tarafından belirlenmiş farklı zekâ alanlarına yönelik oyunlar oynatılmış ve oyunlar sırasında öğrenciler gözlenmiştir. Ayrıca, öğrencilere her oyun sonunda kompozisyon yazma, resim yapma, arkadaşına bir mektup yazma, vb etkinlikler yaptırılmış, bu yolla öğrencilerin oyunlara ilişkin düşünceleri sorgulanmıştır. Araştırmanın temel bulgularına göre, oyunlar öğrencilerin çoklu zekâ alanlarının gelişimine olumlu katkı sağlamıştır. Her oyundan sonra öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrenciler oyunlar vasıtasıyla daha önce farkında olmadıkları yeteneklerinin farkına vardıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca, oyunlar esnasında öğrencilerin rahat oldukları, her öğrencinin oyuna katılmaya çalıştığı, oyunu bir ders olarak algılamadıkları için de oyundan sonraki etkinliklerden zevk aldıkları gözlenmiştir. Sonuç olarak, oyun vasıtasıyla her çocuk kendisiyle ilgili özel yeteneklerini fark etmekte ve kendisini o alanlarda geliştirme fırsatı bulmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Çoklu zekâ kuramı, oyun, ilköğretim beşinci sınıf öğrencileri, nitel araştırma, zekâ alanları gelişimi



## ABSTRACT

The purpose of this study was to analyze the effect of in-class and narrow space games on the improvement children's multiple intelligences. The research was conducted with the 5-B students in Konya Meram Dere Zafer Primary School in six months between November 2008 and April 2009. The class of 5-B has 28 students, 16 girls and 12 boys. Altogether 21 games (about different intelligence areas) determined by two classroom teachers and the researcher were included in the study, and students were observed during these games. In addition, at the end of each game writing a composition, painting, writing a letter to a friend, etc. activities were used to examine students' thoughts and opinions about games. According to the main results of the study, games contribute positively to the improvement of students' multiple intelligence areas. During the interviews conducted after each game, students indicated that through the games they recognized their abilities that they were previously unaware. Additionally, it was observed that during the games students were comfortable, trying to attend the game, and enjoyed the activities given after each game. As a result, with games each child notices his/her special abilities and finds an opportunity to improve himself/herself in those areas.

**Keywords:** Multiple intelligences theory, games, fifth grade students in elementary education, qualitative research, development of intelligence areas

# BÖLÜM 1

## GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı ve önemi verilmektedir.

### 1.1. Problem Durumu

Çocuklarla iletişim kurmanın ve onların dünyasını paylaşmanın birçok yolu vardır. Oyun, bu yolların en doğal olanı ve en sık kullanılanıdır (Esen, 2008). Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, kendine özgü kurallara sahip, sınırlandırılmış zaman ve yer içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümünü etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir. Oyunlar çocuğun eğitimi açısından önemlidir. Çocuk yaşamında gerekli olan davranış, bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden oyun oynarken öğrenir. Çocuğun kişiliği oyunla şekillenir, yetenekleri pekiştirir, yardımlaşma, dürüstlük, kazanma ve yenilme olguları, gelecekteki üstleneceği rolleri benimseme gibi fonksiyonları oyun yolu ile kavranır

Örneğin, Esen (2008) Ahıska Türklerindeki unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının niteliklerini ortaya koymak ve bu oyunların çocukların fiziksel ve sosyal gelişiminde etkilerini değerlendirmek üzere bir araştırma gerçekleştirmiştir. Araştırmaya konu olan oyunlar, Türk Cumhuriyetlerinden ve Rusya'dan Türkiye'ye göç eden ve Bursa'da ikamet eden Kızhanım Ferhat (Mamayeva) (75), Zöhre Şahpaz (Şahpazova) (44), Sedriye Hampa (Pecepova) (75) isimli üç kaynak kişiyle görüşülüp derlenmiştir. Derlenen oyunlar "Çir Çir Çirahpa", "Çih Çıharım Çardağa", "Beş Parmah" ve "Yağmur Yağdurma" oyunlarıdır. Araştırmaya konu olan bu oyunların çocukların fiziki gelişimlerine temel olarak tutma, kavrama, çekme, taşıma, vücut koordinasyonu gibi etkinliklerle olumlu etkide bulunduğu görülmüştür. Çocukların doğal ortamda oynamış oldukları bu oyunlar, aynı zamanda onların kural bilinci ve kurallara uyma, grup dinamiği edinme, gruba ait olma, grup kararı alma, ödül

kavramlarını öğrenme gibi kavramların kazanılmasında olumlu etkide bulunduğu görülmüştür (sosyal gelişim).

Çocuk oyunları, çocuk eğitimi ve gelişimi ile toplumsal kültür açılarından önemli olduğu gibi, eğitim ve ruhsal açılarından da önem taşımaktadır. Eğitime göre çocukların eğitiminde en etkin yol oyundur. Çocuk, yaşam için gerekli olan davranış, bilgi, beceri vb. şeyleri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. İnsanlık ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve deneyim kazanmak, yaşamın (kadın-erkek, ana-baba, öğretmen-öğrenci gibi) rollerini anlama vb. olguları oyun içinde kavrar, benimser ve pekiştirir. Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir. Çocuğun yetenekleri oyun içinde daha iyi görülebilir. Gelişmesi daha iyi yönlendirilebilir. İdeal bir anaokulu eğitimcisi eğitimin verilerine dayalı olarak, çocuk oyunlarının çocuğun eğitimindeki yerini ve önemini iyi bilir. Oyunun etkinliğinden çocuğun eğitiminde en geniş ölçüde yararlanır. Aşağıda verilen örnek eğitime uygun biçimde kurulmuş ve çalışmakta olan bir anaokulunun, çocuğun yeteneklerini ortaya çıkarmada ve geliştirmede ne denli etkili olduğunu göstermesi bakımından ilginçtir (Çoban ve Nacar, 2006, s. 16).

Çoklu zekâ kuramı, “bir eğitim ve öğretim felsefesidir” (Saban, 2001, s. 66). Çoklu zekâ kuramı insan zekâsının tekil bir yapıdan oluşmadığı görüşünü savunur. Her insan en az sekiz zekâ alanına sahiptir ve bütün bu zekâ alanları geliştirilebilir. Kurama göre bütün çocuklar zekidir, ancak onların potansiyelleri farklı alanlardadır (Saban, 2001).

## **1.2. Amaç**

Bu çalışmanın amacı, sınıf içi ve dar alan oyunlarının çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisini incelemektir.

### 1.2.1. Problem Cümlesi

Sınıf içi dar alan oyunlarının –Çoklu Zekâ Kuramı açısından- öğrencilerin zekâ alanlarının gelişimine etkisi nedir?

### 1.2.2. Alt Problemler

1. İlköğretim birinci kademedeki oynanabilecek sınıf içi ve dar alan oyunları nelerdir?
2. Genel olarak oyunların çocuk gelişimi açısından değeri nedir?
3. Oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine katkısı nedir?
  - a. Sınıf öğretmenleri oyunların öğrencilerin çoklu zekâ alanlarına katkısı hakkında nasıl bir kanıya sahiptir?
  - b. Öğrenciler oyunların kendi zekâ alanlarının gelişimine katkısı hakkında nasıl bir kanıya sahiptir?

### 1.3. Önem

Çoklu zekâ kuramı; zekânın tek bir boyutta olmadığını, aksine her bireyin farklı zekâ alanlarına sahip olduğunu öne sürmektedir. Bu durumun da kişilerin öğrenme biçimlerini, ilgi, yetenek ve eğilimlerini açıkladığını vurgulayarak eğitimciler bu kuramın temel prensiplerini yaratıcı biçimde kullanıp, her öğrencinin bireysel farklılıklarına değer veren ve bunları güçlendiren programlar hazırlayabilmeleri için olanak sağlamaktadır (Demirel, 2002). Bu bağlamda, çocuk oyunlarının çocukların sahip oldukları zekâ alanlarının gelişimine etkisini incelemek önemlidir.

## BÖLÜM 2

### İLGİLİ LİTERATÜR VE ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. Çoklu Zekâ Kuramı

Çoğu insan zeki olmanın yolunu okuldaki notların iyi veya çok yüksek puanlar olmasına bağlar. Yine, bazıları da çok iyi okumayı, matematik problemlerini çabucak çözmeyi, bilgisayar hakkında her şeyi bilen kişileri çok zeki olma grubuna koyar. Zekâlı olmak sadece iyi notlar almak, testlerden çok yüksek puan tutturmak, çoğu şeyi ezbere bilmek değildir. Bunun yanında zekânızı gösterebileceğiniz daha çeşitli yollar da vardır. Dr. Gardner zekânın sadece tek yönlü değil, çoğul yönde de olabileceğini, çocuklarla yaptığı araştırmalarla keşfederek buna ‘Çoklu Zekâ Teorisi’ adını vermiştir. Önemli olan ne kadar zeki oldukları değil, hangi konuda zeki olduklarıdır! (Demirel, 2002).

Çoklu zekâ teorisine göre, bireylerin sahip oldukları zekâ alanlarından bir tanesinin az gelişmiş olması bireyleri “zeki olmayan” bir kişi yapmaz. Her birey sekiz zekâ alanından en az bir tanesinde “zeki” olma özelliğini taşır. Mutlaka her insanın bir ya da birkaç zekâ alanı diğerlerinden daha gelişkin olabilir. Bir zekâ, dahiler ve zihinsel engelliler dışında her zaman diğerleriyle etkileşim halindedir. Örneğin bir futbolcu bedensel zekâyı koşar, yakalar ve vururken; uzamsal zekâyı sahayı ve görevini tanırken; dil ve sosyal zekâyı oyun kurallarını öğrenirken ve takımıyla tartışırken, paylaşırken; öze dönük zekâyı kendini değerlendirirken kullanmaktadır (Demirel, 2002).

Örneğin; müziksel/ritmik zekâsı gelişmiş olan bir öğrenci öğrenmekte zorlandığı çarpım tablosunu bir şarkı halinde çok kolay öğrenecektir. Belki kendisi ona bir beste yaparsa çok daha kalıcı bir öğrenme gerçekleşecektir. Doğacı zekâsı gelişmiş olan bir öğrenci açık havada daha rahat çalışacak ya da öğreneceği şeylerin doğa ile bağdaştırılması onda daha kalıcı bir öğrenme sağlayacaktır. Hiçbir insan “Benim sözsel zekâm daha yüksek, diğerleri değil” gibi ifadelerle kendine sınırlar koymamalıdır. Tüm zekâların yaşam boyu gelişme fırsatı vardır; insanlar, güçlü olan zekâ bölümlerini daha yoğun kullanırlar, fakat diğer zekâlarının gelişimi için de çaba harcadıklarında yaşamlarını renklendirebilirler ([http://www.geocities.com/guguz\\_58/cz.htm](http://www.geocities.com/guguz_58/cz.htm)).

Zekâ soyut bir kavramdır. Bu nedenle tanımlamak sınırlarını çizmek için birçok düşünür ve bilim adamı çeşitli fikirler üretmişlerdir. Zekâ üzerindeki bu fikirlerin çoğunda matematik, mekanik ve dil gibi yeteneklerle problemleri çözme durumları ölçüt alınmıştır. Bütün insanlar için belirli bir standart zekâ kuramı ve testi amaçlanmış ama insanların kültür ve yaşayış farklılığından dolayı herkes tarafından kabul görülen bir kuram oluşturulamamıştır ([www.cagdasegitimci.net/cokluzeka.pps](http://www.cagdasegitimci.net/cokluzeka.pps)).

Geleneksel zekâ kuramlarının temeline baktığımızda zekâ daha çok sayısal ve sözel alanlar olarak iki grupta değerlendirebileceğimiz genel yetenekten oluşmaktadır. Zekânın ne olduğu, niteliği üzerine yapılan araştırmalar öğrenme etkinlikleri üzerinde yoğunlaşmaya başlayınca insanların ilgilerine, ihtiyaçlarına göre oluşturulan eğitim modelleri, öğretme-öğrenme stratejileri çeşitlenmeye başlamıştır. Çoklu zekâ kuramı, ortaya atılmadan önce kuramın temel etmenlerini öğretme-öğrenme metotları içerisinde görmek mümkündür. Çoklu zekâ kuramı ile öğrenci merkezli eğitime uygun bir zekâ ve zekâ gelişimi fikri oluşturulmuştur. Kuramın temel niteliğini oluşturan farklı zekâ alanlarına göre öğrenme ve buna bağlı öğrenme-öğretme etkinliklerinin düzenlenmesi gerektiği görüşleri sistemli olarak olmasa da bütün öğretme stratejilerinin içinde vardır. “Nöropsikolog ve gelişim uzmanı Gardner, geleneksel zekâ anlayışlarını inceledikten sonra 70’li ve 80’li yıllarda bireylerin bilişsel kapasitelerini araştırmaya başlamıştır. Yeteneklerin örüntüsünü anlamaya, bilişsel ya da duyuşsal kazaların etkisini belirlemeye uğraştığı araştırmalarının yanı sıra Harvard Üniversitesinde “Project Zero” adlı bir projede normal ve üstün yetenekli çocuklarla ilgili araştırmalar yapmış, bilişsel yeteneklerin gelişimini incelemiştir” (Bümen, 2002, s. 4).

Önceleri insanın, belli bir zekâ ile doğup yaşamını onunla sürdürmesi görüşü hâkimken, günümüzde bu anlayıştan vazgeçilmiştir. Toplum ve eğitim üzerinde yıllardır sürüp giden ve ilk görüşü yansıtan eski görüşün etkisi Çoklu zekâ kuramı ile sarsılmaya başlamıştır. Çoklu zekâ hemen hemen her yaş ve yetenek düzeyindeki bireyin, zihinsel fonksiyonlarını geliştirebileceğini ve bir problem karşısında bütün zekâlarının ortak çalışarak çözüm yoluna ulaştırdığını savunmaktadır. Özellikle bireyin ileriki hayatında yapmak istediği iş yani meslek seçimi yaşamın diğer birçok alanına etki etmekte, bireyin yaşantısını şekillendirmektedir. Hatta denilebilir ki meslek seçimi ile birey bir bakıma hayatının geri kalan kısmında nerde yaşayacağını, kimlerle etkileşim kuracağını,

kiminle evleneceğini, çocuklarının nasıl bir ortamda yetişeceğini de seçmiş olur.(Tanılkan, Tuncel, Sunay, 2002)

Meslek seçiminde bireyin yetenekleri çok büyük öneme sahiptir. Milli Eğitim Temel Kanununun yöneltme ile ilgili 6. Maddesinde öğrencilerin ilgi, yetenek ve kabiliyetlerine göre çeşitli okullar veya programlara yönlendirilmesi gerektiği açıkça vurgulanmaktadır. Ancak Milli Eğitim sistemimiz sayısal ve sözel olmak üzere iki yetenek arasında sıkışmış ve öğrenciler mesleki seçimlerinin olgunluk düzeyine eriştiği üniversite sıralarına kadar bu iki yeteneğe göre yönlendirilerek gelmektedirler. Bir öğrenme psikoloğu olan Gardner ise, insan zekâsının geniş yelpazesinin görmezden geldiğini ve çocukların bütün yeteneklerinin fark edilmediğini belirtip, onları belirli bir sisteme yerleştirerek onlara büyük bir haksızlık yapıldığı görüşündedir. Kaza ya da hastalık sonucu hasar görmüş beyinleri inceleyen Gardner, bir bölümü hasar gördüğünde çoğu kez tümüyle sağlıklı kalacak şekilde birbirinden bağımsız çalışan ayrı ayrı yetenekler gözlemlemiştir. İnsan beyninin farklı bölümlerden oluştuğu ve her bir bölümün özel işlevlere sahip olduğu gerçeği ortaya çıkmıştır. Beyin hasarlarından doğan zekâ bozuklukları üzerine elde edilen araştırma bulguları sonucunda, insanların beyinlerinin belli bir bölümü zarar gördüğünde bile, beynin kalan bölümü ile insanlar belli alanlarda performans gösterebiliyor ve yaşamlarına devam edebiliyorlardı. İşte, çoklu zekâ kuramının çıkış noktası Gardner'in bu gözlemleri olmuştur (Kuzgun, 2000).

Gardner zekâyı yeniden tanımladı. Ona göre zekâ, değişen dünyada yaşamak ve değişimlere uyum sağlamak amacıyla her insanda kendine özgü bulunan yetenekler ve beceriler bütünüdür, yaşadığımız toplumda faydalı şeyler yapabilme kapasitesidir. Her insan sahip olduğu zekâlarla birlikte farklı bir öğrenme, problem çözme ve iletişim kurma yöntemine sahiptir. Zekâ, yaşam boyu karşılaşılan farklı durumlarda problemleri çözme ve yeni ürünler ortaya çıkarma kapasitesidir (Saban, 2002).

Gardner yıllar boyu hâkimiyetini sürdüren, insanların tek bir zekâyâ sahip oldukları IQ denilen zekâ anlayışını kırdı. Ona göre insanların sahip oldukları çoklu zekâların her biri yaşamak, öğrenmek ve insan olmak için kullanılan etkili birer araçlardır. Gardner 1983 yılında yayımladığı “Zihnin Çerçevesi” adlı kitabında “yedi ayrı zekâ kapasitesi” ortaya koymuştur. Gardner zekâ kapasitelerinin sadece bunlarla sınırlı kalmadığını daha fazla zekâ alanlarının olabileceğini belirtmiştir. Nitekim 1999

yılında yayımladığı “Zekâ Yeniden Yapılandırıldı” adlı eserinde sekizinci zekâ alanını da kapsayacak şekilde teoriyi yeniden formüle etmiştir (Bümen, 2002, s. 5). Gardner’a göre zekâ, problem çözme kapasitesi ya da değerli bir ya da birden çok kültürel yapı ürününe şekil vermektir. Gardner bireylerin aynı düşünüş tarzına sahip olmadıklarını ve eğitimin eğer bu farklılıkları ciddiye aldığı düşünülürse, bütün bireylere en etkili şekilde hizmet edeceğini belirtmiştir. Eğer bireyler farklı zekâ bileşenlerini tanıyabilirlerse karşılaştıkları sorunları çözmeye daha şanslı olabilirler. “Gardner’ın kuramı, testlerle ölçülen niceliksel geleneksel zekâ anlayışlarıyla çelişmektedir. Çünkü eski anlayışlar bütünsel bir becerinin niceliksel ifadesidir. Çoklu zekâ kuramı ise nicelikten çok niteliğe, bireyin sahip olduğu yeteneklere ve bunları uygulamadaki yeterlilikleri ile ilgilendirir. Ayrıca yeni kurama göre zekâ; bireyleri sınıflandırmak için değil onları tanımak amacıyla belirlenir. Böylece bireylerin kendisini tanıması sağlanarak güçlü ve zayıf yönlerini fark ederek gelişimini doğru bir şekilde yapması amaçlanır” (Bümen, 2002, s. 5).

## 2.2. Sekiz Zekâ Alanı

Gardner zekâ için beyin araştırmalarından, insan gelişiminden ve kültürleşmeden faydalanarak zekâ olarak düşünülebilecek sekiz alan belirlemiştir. Bunlar; 1. Sözel-dilsel zekâ, 2. Mantıksal–matematiksel zekâ, 3. Görsel-mekânsal zekâ, 4. Bedensel zekâ, 5. Müziksel zekâ, 6. Sosyal zekâ, 7. Öze-dönük zekâ, 8. Doğacı zekâ.

### 2.2.1. Sözel-dilsel zekâ (okuma, yazma ve konuşma zekâsı)

“Sözcükler zekâsı ya da bir dilin temel işlemlerini açıkça kullanabilme yeteneğidir. Okuma, yazma, dinleme ve konuşma ile iletişim sağlayarak, bu zekânın en belirgin özellikleri kullanılır. Dil zekâsının kullanımı önceki bilgiyi ve anlamayı yeni bilgiye bağlamaya yardımcı olmakta ve bağlantının nasıl olacağını açıklamaktadır. Dil zekâsı iletilenin bireysel olarak algılanmasını sağlar. Dil zekâsı dilin kullanımının farklı biçimlerde üretilmesine ve geliştirilmesine yardımcı olur. Gardner dilin insan zekâsının üstün bir örneği ve toplumsallaşma sürecinde vazgeçilmez bir öneme sahip olduğunu belirtmektedir. Değişik kültürlerde yaşayan insan dil kullanma becerisine sahiptir. Ancak kimileri dili sadece iletişim amacıyla kullanırken, kimileri birden çok dil ve



iletişim becerileri gösterebilirler. Dil zekâsı, sözcükleri hem sözlü hem de yazılı olarak etkili biçimde kullanma becerisidir” (Demirel, 2002, s. 150). Bu zekânın özündeki kapasiteler şunlardır:

- 6) Düzeni ve sözcüklerin içeriğini anlama
- 2- Açıklama, öğretme, öğrenme
- 3- Mizaha dayalı anlatım
- 4- Yazılı ya da sözlü olarak etkili hitabet, ikna ve etkileme gücü
- 5- Hatırlama ve geri getirme
- 6-Metalinguistik analiz (anlamaya yönelik çözümleyici sorular sorma)

Öğrenme yolu: Kelimelerle oynayarak, yazarak, okuyarak, konuşarak, mizahı kullanarak, ikna ederek öğrenme. Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Düz anlatım yöntemi
- Beyin fırtınası
- Öykü anlatma
- Örnek olay
- Akrostiş tekniği
- Bulmaca
- Kavram haritaları

Çalışma alanları: Edebiyat, yazarlık, şair, arşivcilik, hatip, dil bilim, hukuk, siyaset gibi alanlarda başarıyla çalışırlar.

### **2.2.2. Mantıksal-matematiksel zekâ ( sayı, anlama ve mantık zekâsı)**

Bu zekâ, sayılar ve akıl yürütme zekâsı ya da tümdengelim ve tümevarım ile akıl yürütme, soyut problemler çözme ve birbiri ile ilişkili kavramlar, düşünceler arasındaki karmaşık ilişkileri anlama yeteneğidir. Mantıksal-matematiksel zekâ bilimsel hipotezi sınıflandırmada, öngörü, öncelik verme ve oluşturma, neden sonuç ilişkilerini anlama becerilerini içerir. “Mantıksal matematiksel zekâsı güçlü olan bireyler, nesnelere belli kategorilere ayırarak olaylar arasında mantıksal ilişkiler kurarak, nesnelere belli özelliklerini sayısallaştırarak ve hesaplayarak ve olaylar arasındaki birtakım soyut ilişkiler üzerinde düşünerek öğrenirler” (Saban, 2002, s. 44). Bu zekânın özündeki kapasiteler şunlardır:

- 1- Soyut yapıları tanıma
- 2- Tümevarım yoluyla akıl yürütme
- 3- Tümdengelim yoluyla akıl yürütme
- 4- Bağlantı ve ilişkileri ayırt etme
- 5- Karmaşık hesaplamalar yapma
- 6- Bilimsel yöntemi kullanma

Öğrenme yolu: Akıl yürüterek, soyut modelleri tasarlayarak, sayılarla düşünerek, ilişkileri ve bağlantıları kurgulatarak öğrenme. Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Problem çözme
- Beyin fırtınası
- Hesap yapma ve sayısal işlemler
- Nesnelere sınıflara ayırma
- Bilimsel düşünme
- Sokrat türü sorgulama
- Örnek olayın akıl yürüterek sonucunu kestirme

Çalışma alanları: Muhasebeci-satın alma, matematik ve mühendislik bilimleri, bilim adamı, istatistik, bilgisayar, ekonomi ve fen bilimleri alanlarında başarıyla çalışabilirler.

### **2.2.3. Görsel ve mekânsal zekâ (resim, renk ve şekil zekâsı)**

“Görsel/Uzamsal zekâ, resimler ve imgeler zekâsı ya da görsel dünyayı doğru olarak algılama ve kişinin kendi görsel yaşantılarını yeniden yaratma kapasitesidir. Şekil, renk biçim ve dokunuşu ve bunları somut ürünlere dönüştürme yeteneklerini içerir. Bu zekâ özelliği duygusal motor algının keskinleşmesi ile başlar. Göz, renk, şekil, biçim, dokunuş, derinlik boyut ve ilişkilerini ayırıştırır. Zekâ gelişirken el-göz koordinasyonu, ince hareket kontrolü ile kişinin algılanan şekil ve renkleri çeşitli ortamlarda yeniden üretmesini sağlar” (Demirel, 2002, s. 50). Görsel/uzamsal zekânın özündeki kapasiteler şunlardır:

- 1- Aktif hayal gücü
- 2- Zihinde canlandırma
- 3- Uzayda yer, yön, yol bulma

4- Grafik temsili

5- Uzaydaki nesnelere arasındaki ilişkileri tanıma

6- İmajlarla zihinsel manevralar yapma

7- Farklı açılardan objeler arasındaki benzerlik ve farklılıkları tanıma

Öğrenme yolu: İmgeleri düzenleyerek, zihinsel resimler oluşturarak, çizerek, desen oluşturarak, hayal ederek öğrenme. Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Hayal gücüyle görselleştirme
- Konuşan resimler tekniği
- Düşündüklerini resmetme
- Akrostiş tekniği
- Film ve slâytlar
- Gezi gözlem

Çalışma alanları: Ressam, artist, fotoğrafçı, mühendis, kameraman, mimarlık, heykeltıraş, tasarım, dekoratör, izci, rehber gibi meslek alanlarında başarıyla çalışabilirler.

#### **2.2.4. Bedensel-kinestetik zekâ ( beden, hareket ve denge zekâsı)**

Gardner, zekâ ile bedeninin birbirinden ayrı olarak incelenmesinin yüzyılımızın geleneği olduğunu ve bunun yanlış bir yaklaşım haline geldiğini savunmaktadır. Bedensel zekâ tüm vücut ve ellerle ilgili bir zekâ türüdür. Başka bir deyişle, bu zekâ, vücut hareketlerini kontrol etmeyi ve yorumlamayı, fiziksel nesnelere maniple etmeyi ve vücut ile zihin arasında bir uyum oluşturmayı sağlar. Bu zekânın gelişimini sadece atletik yapıda olanlarla sınırlandırmak yanlış olur. Bir cerrahın açık kalp ameliyatı yaparken gösterdiği ince devinim kontrolü ya da bir pilotun göstergelerin ince ayarını yaparken gösterdiği performans bu zekânın gelişimini ortaya koyar. Bedensel zekâ alanı, koordinasyon, denge, güç, esneklik ve hız gibi bazı fiziksel yetenekleri ve bu yeteneklerin hepsinin bir arada işlenmesini sağlayan devinimsel nitelikteki bazı özel becerileri de içermektedir (Saban, 2002). Bedensel zekânın özündeki kapasiteler şunlardır:

- 1- Vücut hareketlerini kontrol etme
- 2- Önceden planlanmış vücut hareketlerini kontrol etme

- 3- Bedenin farkında olma
- 4- Zihin ile beden arasında güçlü bir bağ kurma
- 5- Pantomim yetenekleri
- 6- Bedeni tümüyle iyi kullanma

Öğrenme yolu: Zihinle bedeni birleştirerek, mimiklerle, vücudu geliştirerek, dokunarak, dans ederek, üç boyutlu tasarımlar oluşturarak öğrenme. Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Gösterip yaptırma
- Drama
- Rol yapma
- Bedenin kullanabileceği etkinlikler
- Gezi gözlem

Çalışma alanları: Spor, dans, heykeltıraş, teknik direktör, koreografi, oyunculuk, cerrahlık, pantomimcilik, sanatçılık gibi alanlarda başarıyla çalışabilirler.

### **2.2.5. Müziksel-ritmik zekâ (ses, melodi ve ritim zekâsı )**

Müzikal zekâ, diğer zekâ türleriyle ilişkili olmayabilen kendi kural ve düşünme yapılarına sahiptir. Müzik üç temel öğeyi kullanarak konuşulan bir dildir; ses perdesi, ritim ve ton. Gardner düzenli olarak müzikle bir arada olan her insanın bu üç öğeyi kullanarak beste yapma, şarkı söyleme ve enstrüman çalma gibi müzikal etkinliklerde sahip olduğu bazı becerilerle başarılı olabileceğini belirtmektedir. Çevredeki seslerden anlam çıkarma, konuşulan kişinin ses tonundan ruhsal durumunu kestirme, arabanın motor sesinden problem olduğunu anlama gibi davranışlar da müzikal zekâ dendiğinde akla gelmeyen ancak onun önemli bir parçası olan yetilerdir (Bümen, 2002, s. 14). Müzikal zekânın özündeki kapasiteler şunlardır:

- 1- Müziğin ve ritmin yapısına değer verme
- 2- Müzikle ilgili şemalar oluşturma
- 3- Seslere karşı duyarlılık
- 4- Melodi, ritim ve sesleri taklit etme, tanıma ve yaratma
- 5- Ton ve ritimlerin değişik özelliklerini kullanma

Öğrenme yolu: Melodi ve ritim yaratarak, empati kurarak, seslere duyarlı olarak, enstrüman kullanarak, müziğin yapısını kavrayarak öğrenme. Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Ritim
- Fon müzikleri
- Akrostiş
- İlâhi

Çalışma alanları: Şarkıcı, besteci, müzisyen, orkestra şefi, müzik eleştirmeni gibi alanlarda başarıyla çalışabilirler.

### **2.2.6. Sosyal zekâ ( insan, ilişki ve uyum zekâsı )**

Bu zekâ çevredeki bireylerle iletişim kurma, onları anlama, bu kişilerin ruh durumlarını ve yeteneklerini tanıma gibi davranışlara işaret eder. Bu zekâsı gelişmiş insanlar moral, mizaç, güdüler ve eğilimleri fark eder ve ayrıştırırlar. Bu zekâ sözel ve sözel olmayan iletişim becerilerini, işbirliği becerilerini, çatışma yöntemini uzlaşma becerileri ile ortak fayda amacına ulaşmak için gereken güven, saygınlık, liderlik ve diğerlerini güdüleme yeteneği ile ilgilidir. Kişiler arası ilişkileri güçlü olanların önemli özellikleri arasında, başkalarının duygularına, korkularına, meraklarına ve inançlarına empati gösterme, yargılamadan dinleme ve performanslarını en üst düzeye çıkarmalarında yardımcı olma isteği vardır. Sosyal zekânın özündeki kapasiteler şunlardır:

- 1- İnsanlarla sözlü ya da sözsüz etkin iletişim kurma
- 2- Bir bireyin ruhsal durumunu ya da duygularını okuma
- 3- Grupta işbirliği içinde çalışma
- 4- Karşıdaki kişinin bakış açısıyla dinleme
- 5- Empati kurma
- 6- Sinerji kazanma ve yaratma

Öğrenme yolu: Sinerji oluşturarak, empati kurarak, işbirliği yaparak, kaynaşarak, iletişim kurarak öğrenme. Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Grup tartışması
- Beyin fırtınası

- Rol yapma
- Toplumsal konularla ilgili tartışmalar
- Altı şapkalı düşünme tekniği
- Panel
- Çember tekniği
- Workshop

Çalışma alanları: Öğretmenlik, yönetim, işletme, danışmanlık, psikologluk, rehberlik uzmanı ve politika gibi alanlarda başarıyla çalışabilirler.

### **2.2.7. Öze dönük-içsel zekâ ( ben, karakter ve kişilik zekâsı)**

“Gardner’a göre günlük hayattaki en önemli zekâdır. Kişinin kendisi ile ilgili bilgisinin olması ya da yaşamı ve öğrenmesi ile ilgili sorumluluk almasına işaret eden zekâdır. Öze dönük zekâsı güçlü olan birey, kendi coşkularının sınırlarını anlayabilen, kendi davranışlarını yönetirken bunlara dayanabilen, güvenebilen kişidir. Böyle bir kişi, zamanında düşünmeyi, yanıtlamayı ve kendini değerlendirmeyi bilir. Düşünce ve duygular ne kadar bilinçli hale gelirse günlük yaşamla iç dünyamız arasındaki bağlar da o kadar kuvvetlenir. Kendi kendini gözlem bu zekânın geliştirilmesi için kullanılacak bir yoldur” (Demirel, 2002, s. 151). Öze dönük zekânın özündeki kapasiteler şunlardır:

- 1- Konsantrasyon
- 2- Düşünsellik
- 3- Yürütücü biliş/üst biliş (düşünme hakkındaki düşünce etkinlikleri)
- 4- Değişik duyguların farkında olma
- 5- Özü tanıma ve değer verme
- 6- Yüksek düzeyli düşünme becerileri ve akıl yürütme

Öğrenme yolu: Yoğunlaşarak, duygu ve düşüncelerinin farkına vararak, ruhsal gerçekliklerin farkına vararak, düşünmeyi düşünerek, benliğini geliştirerek, özgün bireysel etkinlikler yaparak öğrenme. Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Sen olsaydın ne yapardın
- Öğrencilerin duygu ve tecrübelerinden yararlanma tekniği
- Örnek olaydaki kişiler yerine kendini koyması

- Duygu ve heyecan anları
- Hayal etme
- Altı şapkalı düşünme tekniği
- Konuşan resimler tekniği

Çalışma alanları: Yazar, psikoterapist, sosyal hizmet uzmanı, dini lider, sanatçı, iş adamı, ressam, heykeltıraş vb. alanlarda başarıyla çalışabilirler.

### **2.2.8. Doğacı zekâ ( doğa, çevre ve canlı zekâsı)**

Gardner tarafından açıklanan son zekâdır ve doğal çevreyi anlama, tanıma ile ilgilidir. Doğacı zekâ kişinin çevredeki bitki ve hayvan türlerini fark ettiklerinde ve alt türlerini sınıflandırma prensiplerini yaratabildiklerinde ortaya çıkmaktadır. Çeşitli çiçekleri ayırt edebilen farklı hayvanları adlandırabilen, hatta ayakkabı, araba, giysi çizimlerini ortak kategorilere yerleştirebilen çocuklarda bu zekânın gelişmiş olduğu gözlenebilir. Bu zekâ hem yapay hem de doğal çevreyi kapsar. Doğacı zekânın özündeki yeterlilikler şunlardır:

- 1- Doğa ile bütünleşme
- 2- Doğal bitki örtüsüne duyarlılık
- 3- Canlılar ile etkileşim kurma, koruma
- 4- Doğanın tepkilerine karşı duyarlılık, farkındalık
- 5- Doğadaki bitki ve hayvanları tanıma ve sınıflama
- 6- Bitki yetiştirme

Öğrenme yolu: Doğayı ve doğada olup bitenleri gözlemleyebilme yeteneği kazanarak, kendisinin de bu dünyanın bir parçası olduğunun farkına vararak öğrenme.

Bu zekâyla ilgili kullanabilecek yöntem ve teknikler şunlardır:

- Doğa gezileri
- Doğa ile ilgili simülasyonlar oluşturma
- Doğa ile ilgili örnek olaylar.
- Teleskop, dürbünle vb araçlarla yapılan incelemeler.
- Doğa resimleri.

Çalışma alanları: Zooloji, botanik, organik kimya, biyoloji, jeoloji, meteoroloji, arkeoloji, çiçekçilik, tıp, fotoğrafçılık, dağcılık, izcilik vb. alanlarda başarıyla çalışabilirler.

## 2.3. Oyun ve Çocuk Eğitimindeki Önemi

### 2.3.1. Oyunun Tarihçesi

Oyun ve oyuncuğun geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Bugün bilinen pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiği ve oynandığı bilinmektedir. Mısır’da, İran’da yapılan kazılarda oyuncaklar bulunmuş, eski Girit Uygarlığı kalıntılarında, bebekler ve oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır. Mısır’da çocuklar tahta bebeklerle, Romalı çocuklar araba ve top oyunları ile oynarlardı. Ortaçağda Avrupalı çocuklar ise askerlik oyununu oynarlardı. İnsanoğlunun bilinen en eski oyun araçlarından birisi taşlardır. Taş oyunlarının en eskisi ise, bugün hala oynanan “beş Taş” oyunudur. Bu oyun farklı kültürlerde aşık kemikleri ile oynanmaktaydı. Taş kaydırma oyunu da eski ve antik değere sahip bir oyundur. Çingirakların da eski Yunanlılarda ve Mısırlılarda 3000 yıldan fazla geçmişi olan oyuncak olduğu bilinmektedir. En eski bebek ve bebek evi ise bugün Britis Museum’da bulunmaktadır. Eski Mısırdaki duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan sıçrama resimleri görülmektedir. Eski Hindistan’da ise oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar ve topa çevirme ile ilgili duvar resimleri bulunmuştur. Tüm dünyada en eski oyun araçlarından biri ise “Top”tur. Tarih boyunca top topraktan, kumaştan, deriden yapılmış içi, saç, tüy, mantar, tohum tanesi kullanılarak doldurulmuş ve oynanmıştır. Çin kaynaklarında uçurtma oyununun üç bin yıldan fazla geçmişi olduğu bilinmektedir. Çok eski oyunlardan biri de “ip” oyunlarıdır. Bu oyun dünyanın birçok yerinde daha Avrupalılarla karşılaşmadan önce biliniyor ve oynanıyordu. 1885 yılında Wallace adındaki İngiliz gezgin Borneo’da “Dayak” kabilesi çocuklarının ip ile oyun oynadıklarını, o zamana kadar hiç görmediği son derece şaşırtıcı figürleri ip ile yaptıklarını belirtmiştir (Çoban ve Nacar, 2006, s. 8).

### 2.3.2. Oyun Nedir?

Oyun, insanların bedensel ve zihinsel yeteneklerini geliştirme amacını güden, dikkat, hesap, rastlantı ve beceriye dayanan, aynı zamanda da tat veren bir tür yarıştır. Oyun, çocukların ve daha az ölçüde de büyüklerin, günlük geçim uğraşlarından ayırabildikleri boş zamanlarında, her hangi bir üretim çabası ya da başka çeşit hizmetleri zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yoluyla dinlenmelerini sağlayan eylemdir.



Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek hayatta farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlamayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınırlandırılmış, yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümü ile etkisi altında tutan eğlenceli bir etkinliktir (www.odevarsivi.com/dosya.asp?islem=gor&dosya\_no=147580-20k).

<b>Çizelge 1: Oyun Nedir? Ne Değildir?</b>		
	<b>Oyun nedir?</b>	<b>Oyun ne değildir?</b>
1)	Çocuğun zihinsel kapasitesini geliştiren bir faaliyettir. Çocuğun en özenli işidir. Yetişkin için iş, kazanç ne anlam taşıyorsa; çocuk için de oyun aynı anlamı taşır.	Büyükleri rahatsız etmeden bir köşede çocuğun oyalandığı; sadece eğlendirici hatta oyalayıcı nafi bir faaliyettir
2)	Dış dünyanın kavranması öğrenilmesi ve hayata hazırlanmanın en keyifli yoludur.	Eğitim çağında ki çocuklar için zaman kaybıdır. Oyun yerine kitap okumaya derse zaman ayrılmalı ve oyunla vakit kaybedilmemelidir.
3)	Çocuğun içsel duygularını, çatışmalarını, kaygılarını yansıttığı çocuğu tanıma ve anlama aracıdır	Çocuktur, hepsi oynar. Anlam aranmamalıdır.
4)	Ailelerin çocuklarıyla iletişim sıkıntılarını çözmek için vakit geçirilme fırsatı yaratan bir faaliyettir.	Oyun çocuklar içindir. Anne baba çocuğa oyuncak olarak sorumluluğunu yerine getirir.

### **2.3.3. Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri**

Sınıfta oturarak veya bahçede hareket halinde oynanan oyunların çocuğun gelişimini olumlu yönde etkilediği görülür. Oyun içinde çocuk kendini bağımsız ve özgür hisseder. Eğitimci oyun yoluyla çocuğu en doğal halinde tanıma fırsatı bulur. Oyun sportif uğraşların ve eğitimin temelini oluşturur ve insan yaşamında kişiliğin gelişiminde oyun büyük rol oynamaktadır. Yaşamın ilk yıllarına egemen olan etkinlik oyundur. Çocuk oynayarak dünyasını ve çevreyi tanır. Oyunun toplumsal ilişki kurma ve toplumsallaşma bakımından ayrı bir önemi vardır. Ahlak gelişimi, sosyal davranış ve

bedenin eğitimi oyun ile kazanılır. Üç yaşına kadar çocuklar kendi başına ya da ailesi ile oynarken, üç yaşından sonra yaşlıları ile oynamasını severler (Akandere, 2006, s. 2).

Oyun oynamak ilkokul çağındaki çocukların temel ihtiyaçlarından biridir. Bu ihtiyacın giderilmesi ya da kısıtlanması durumunda, toplumun çekirdeğini oluşturan çocukların sağlıklı bir biçimde gelişmeleri gerçekleşmemiş olur. Çocuklar oyun içerisinde oynadıkları roller aracılığı ile ileri yaşamları için deneyim kazanırlar. Bu hayal nitelikli deneyimler onların erken yaşlarda gerçek yaşam için uygun olan davranış biçimlerini geliştirmelerine yardımcı olur (Akandere, 2006, s. 3).

### **2.3.3.1. Oyunun çocuğun fiziki gelişimine etkisi.**

Büyüme, çocuğun vücut ağırlığı ve boyunun uzaması yönünden ölçülebilen bir gelişimdir. Gelişim, büyüyen organizmada dokuların yapısına biyokimyasal yapısında oluşan değişiklikler sonucu olgunlaşmasına ve biyolojik fonksiyonlarının farklılaşmasına denir. Büyümede çocuğun fiziki gelişimi söz konusu iken gelişimde Psikomotor gelişim söz konusudur. Oyunla, özellikle koşma, atlama, tırmanma gibi fiziki gücü gerektiren oyunlarla, çocuğun solunum, dolaşım, sindirim vs. sistemlerinin düzenli çalışmasını sağlar. Vücutta fazla yağın yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzenli çalışması çocukta vücudun hareket ihtiyacını karşılayan oyunlarla sağlanır. Hareketli oyunlarla, çocuk çevresini, yaşadığı dünyayı keşfeder. Algısal gelişim de oyunla geliştirilebilen özelliklerdir. Çocuklar hareketli bir oyun için gerekli olan hareketleri, oyun içinde daha kolay yaparlar. Bu rahatlık kasları güçlendirir ve gelişimini hızlandırır. Açık havada oynanan oyunlarla çocuk bedensel gelişimi için gerekli için geçerli olan temiz hava ve “D” vitamini de farkında olmadan alır. Çocuklar bu nedenle açık havada daha neşeli oynarlar (Akandere, 2006, s. 15).

### **2.3.3.2. Oyunun çocuğun psiko-motor gelişimine etkisi.**

Psiko-motor gelişim; fiziki büyüme ve gelişimle birlikte beyin ve omurilik gelişimi sonucu organizmanın hareketlilik kazanmasıdır. Gelişim, baştan ayağa ve içten dışa doğrudur. Çocuğun büyük ve küçük kas gelişimi ilk iki yılda hızlı ilerleme gösterir. Küçük kasların motor gelişimdeki olgunlaşması, daha önce rasgele yapılan hareketlerin beceriye dönüşmesini sağlar. Oyun bu dönemde büyük bir ihtiyaçtır. Oyunla bir nesneyi tutma, kavrama, bırakma, okşama, delme, yoğurma, ilikleme, açma-kapama, delikten ip

geçirme, makasla kesme, çizme boyama, fırça kullanma gibi hareketlerle küçük kasların gelişimi sağlanır (Akandere, 2006, s. 16). Oyunla çocukta, yürüme, koşma-atlama, uzağa atlama, tırmanma, kayma, merdiven inip çıkma, fırlatma, yakalama ağırlık kaldırıp taşıma, çömelme, kalkma, sıçrama, sekme, dengede durma, sallanma, topu hedefe atma, top sürme, ip atlama, bisiklete binme gibi faaliyetlerle büyük kasların gelişimi sağlanır. Ayrıca basketbol, voleybol, futbol gibi top oyunları, jimnastik ve benzeri spor etkinlikleri ile büyük kasların motor gelişimi sağlanır. Güç-tepkiye hazır olma, hız, durgun ve dinamik dikkat, koordinasyon, esneklik gibi Psikomotor yetenekler çocuğa oyunla kazandırılır. Her çocuğun bedensel ve Psikomotor gelişim düzeyi farklıdır. Seçilecek olan oyunlar bu farklı gelişim düzeyleri göz önüne alınarak seçilmelidir. Çocuğun istediği ve kolaylıkla yapabileceği hareketleri oyun içinde arkadaşlarıyla birlikte yapmaları sağlanmalıdır (Akandere, 2006, s. 16).

#### **2.3.3.3. Oyunun çocuğun dil gelişimine etkisi.**

Çocuk oyunlarının birçoğunda dilin kullanılması gerekmektedir. Oyun çocuğun dil gelişimini destekler. Oyun, çocuğun sözlü olarak ifade edilenleri anlama yeteneğinin gelişimini sağlar. Çocuklar oyun içinde yeni sözcükler öğrenir. Oyundaki olaylar zamanla öğrenilir, oyun süresince soru sorulur ve cevap alınır. Oyunda dil zihinsel değerlendirmeler için kullanılır ve oyunda dille komut verilir. Oyunda dil. Çocuğun duygularını ve düşüncelerini anlatır. Oyunla dil problemi olanların, bu problemleri çözümlenmeye çalışılır ve oyunla çocuğun sözcük dağarcığı gelişir, düzgün cümleler kurar, rahat konuşma alışkanlığı kazanır. Oyunla çocuk soru sorar ve yeni bilgiler kazanır (Akandere, 2006, 16).

#### **2.3.3.4. Oyunun çocuğun duygusal ve zihin gelişimine etkisi.**

Beden zihin ve duygusal gelişim birbirini karşılıklı olarak etkiler. Çocuğun zekâsı geliştikçe çevresini daha iyi algılar. Oyunla büyüyen çocuk zihinsel gelişimle ilgili birçok kavramı oyun içinde öğrenir. Büyük-küçük, ince-kalın, sıcak-soğuk, tatlı-ekşi gibi duyumlarımızla algılanan pek çok kavramla birlikte eşleştirme, sınıflama, analiz-sentez, problem çözme gibi zihinsel işlemleri çocuk oyun içinde öğrenir. Oyunla çocuk duygusal tepkilerini denetim altına almayı sorunlarından uzaklaşmayı, kendine güveni, sevinç ve haz almayı sevgi ve beğenilme duygularını geliştirir. Bu da duygusal gelişim

için önemli bir katkıdır. Yine oyunla çocuk eski deneyimlerini, davranışlarını, bilgilerini zenginleştirir. Nesnelere arasındaki ayrılık ve benzerlikleri kavrar, düşünme, kavrama, algılama gibi zihinsel yeteneklerini geliştirir (Akandere, 2006, s. 17).

### **2.3.3.5. Oyunun çocuğun sosyal gelişimine etkisi.**

Çocuk yaşadığı çevrede daima başkaları ile ilişki halindedir, Çocuk oyunların çoğunda bir sosyal yapı vardır. Oyunla çocuk cinsel kimlik kazanır oyunla çocuk aile bireylerinin rollerini üstlenerek sorumluluklarını ve o bireylerin kişiliklerini öğrenir. Oyunla çocuk meslek gruplarını ve onların rollerini kavrar oyunla çocuklar birlikte problem çözmeyi öğrenirler. Oyunla çocukların moral gelişimi desteklenir. Çocuk oyunla toplumsallaşmayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı kendi hak ve özgürlüğünü korumayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı lider olmayı kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenir (Akandere, 2006, s. 17).

## **2.4. İlgili Araştırmalar**

Kutluca ve Birgin (2007) ilköğretim yedinci sınıf silindir konusunda Çoklu Zekâ Kuramına göre geliştirilen etkinliklerin öğrenci başarısına etkisini incelemiştir. Araştırma 2005–2006 eğitim öğretim yılının bahar döneminde Trabzon ilindeki bir ilköğretim okulunda okuyan 42 yedinci sınıf öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmanın yönteminde ön test ve son test kontrol gruplu yarı deneysel yöntem kullanılmıştır. Deney ve kontrol grubu seçiminde rastgele atama yapılmamıştır. Deney grubunda 22 ve kontrol grubunda 20 öğrenci bulunmaktadır. Uygulama 5 ders saati sürmüştür. Çalışmada öğrencilere silindir başarı testi uygulanmıştır. Silindir başarı testi orta öğretim giriş sınavlarında çıkmış 9 sorudan oluşturulmuştur.

Çalışmada deney ve kontrol grubu öğrencilerinin “Silindir Başarı Testi”ne ilişkin ön test ve son test ortalama puanları, standart sapmaları hesaplanmıştır ve normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla Kalmagorov-Smirnov (one sample K-S) testleri için yapılan bağımsız t-testi sonucunda deney ve kontrol grupların ön test başarı puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ön test ve son teste ilişkin varyansların eşit olup olmadığını belirlemek amacıyla Levebe testi yapılmış ve anlamlı

deney grubu lehine anlamlı bir deęişiklik saptamış; (2) derse aktif katılımın sağlandığını, öğrencilerin ilgi düzeylerinin yükseldiğini tespit etmiş; (3) kalıcılık testi puanları ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı düzeyde bir farka rastlamıştır.

Tertemiz'in (2004) çalışmasında İlköğretim 2. Sınıf "Taşıtlar ve Trafik" ünitesi tema olarak alınmış olup ünite ve Hayat Bilgisi, Türkçe, Matematik dersleriyle ilgili hedef ve davranışlar Çoklu Zekâ Kuramı'na göre bütünleştirilmeye çalışılıp, dersler bu amaçla düzenlenen çalışma yaprakları, gezi, gözlem ve proje çalışması ile desteklenmiş ve uygulamanın bu üç dersteki öğrenci başarısına ve öğrenilenlerin kalıcılığa etkisi araştırılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2001–2002 öğretim yılında Ankara il merkezindeki iki özel okulun 2. Sınıfına devam eden birbirine denk 88 öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubuna 2A ve 2B sınıfından 48 öğrenci, kontrol grubuna ise 2A ve 2C sınıfından 40 öğrenci katılmıştır.

Çalışmaya göre Çoklu Zekâ Kuramı destekli öğrenmenin Hayat Bilgisi dersine ait bulgularında öğrenci başarısı üzerinde etkili olduğu fakat kalıcılık açısından deney grubu lehine bir farklılık olmasına rağmen, hem deney hem de kontrol grubunda unutma olmamıştır. Türkçe dersinde ise son test ölçümleri açısından öğrencilerin başarıları üzerinde bir farklılaşma olmadığı, kalıcılık üzerinde ise deney grubu lehine farklılık olduğu sonucuna varılmıştır. Her iki grupta da kalıcılık açısından belli bir yükselme olduğu ancak deney grubu lehine manidar bir artış olması deney sonrasında çalışmanın devam etmesi ya da bir sonraki ünite de aynı konuların tekrarlanması şeklinde açıklanmıştır. Matematik dersi açısından ise deney grubu lehine fark gözlenmiştir. Sonuçta; Çoklu Zekâ Kuramı destekli öğretimin öğrenci başarılarını ve tutumlarını olumlu etkilemiş olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır.

Körođlu ve Yeşildere'nin (2004) çalışmasında tamsayıların öğretiminde kontrol grubu ile gerçekleştirilen yapılandırılmış düz anlatım yöntemi ile deney grubu ile gerçekleştirilen Çoklu Zekâ Teorisine dayalı öğretimin öğrenci başarısına olan etkisinin araştırılması amaçlanmıştır. Yarı deneysel olarak yapılandırılan araştırma, İzmir iline bağlı Milli Eğitim Bakanlığı Hâkimiyet-i Milliye İlköğretim Okulunda 1,5 ay boyunca gerçekleştirilmiştir. Araştırmada kontrol grubunda 39 öğrenci ve deney grubunda da 39 öğrenci olmak üzere 78 öğrenci bulunmaktadır. Araştırma modeli son test kontrol

olup olmadığını belirlemek amacıyla iki yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmıştır. Başarı puanlarının anlamlı olduğu bulunmuştur. Bu bulgu hem geleneksel yöntemin hem de çoklu zekâya dayalı etkinliklerle yapılan öğretimin, öğrenci başarısını arttırmada farklı etkilere sahip olduğunu ifade etmektedir. Çalışma sonucunda, çoklu zekâya dayalı öğretimin geleneksel öğretime göre öğrenci başarısı üzerine olumlu etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir.

Yıldırım, Tarım ve İflazoğlu (2006) ilköğretim 4. Sınıf Matematik dersinde Çoklu Zekâ Kuramı destekli kubaşık öğrenme yönteminin uygulandığı deney grubu ile tüm sınıf öğretimine dayalı öğretiminin uygulandığı kontrol grubu arasında akademik başarı ve kalıcılık puanları açısından anlamlı bir farkın olup olmadığını araştırmıştır. Araştırmayı 2004–2005 eğitim yılının ikinci yarısında, Adana ili Yüreğir ilçesine bağlı bir devlet ilköğretim okulunda okuyan toplam 46 dördüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmaya göre Çoklu Zekâ Kuramı destekli kubaşık öğrenme yönteminin öğretmen merkezli geleneksel yöntemden akademik başarıyı arttırmada daha etkili olduğu sonucu çıkmıştır. Bunun nedeninin öğrencinin kullanılan değişik etkinliklerle öğrenme ortamına aktif olarak katılması gösterilmiştir. Ayrıca bilgiyi kendisinin anlamlandırmaya çalışması, öğrenmenin yollarını araması, olaylara eleştirel ve sorgulayıcı yaklaşması gibi özellikleri kazanmasının öğrencilerin akademik açıdan başarılı olmasında rol oynadığı söylenebilir.

Başbay (2000) tarafından yapılan tezde Çoklu Zekâ Kuramına göre eğitim programları ve sınıf içi etkinliklerin incelemesini yapmıştır. Araştırmasını, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı, Özel Tefvik Fikret Lisesi İlköğretim Okulu II. kademe sınıfları ve Özel Erken Başarı Koleji'nde gerçekleştirmiştir. Araştırma sonucunda bazı derslerde uygulanan etkinliklerin Çoklu Zekâ Kuramına uygun olabileceği, İlköğretim I. Kademe Programının hem genel hedeflerinin hem de etkinliklerinin Çoklu Zekâ Kuramını yansıttığı bunun içinde daha çok öğretmenlerin kişisel çabalarına bağlı olduğu ortaya çıkmıştır.

Temur (2001) Çoklu Zekâ Kuramına göre hazırlanan öğretim etkinliklerinin 4. Sınıf öğrencilerinin matematik erişilerine ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığına etkisini araştırdığı yüksek lisans tez çalışmasında deney ve kontrol gruplu bir araştırma modeli kullanmıştır. Araştırma sonucunda Temur, (1) öğrencilerin erişiş puanları arasında

gruplu modeldir. Öğrenciler; bilgi seviyeleri birbirine yakın iki sınıfın seçimiyle, ders öğretmenlerinin ve rehber öğretmenlerin görüşleri alınarak oluşturulmuştur.

Çalışma sırasında, Çoklu Zekâ Teorisine dayalı olarak tam sayılar ünitesinin işlendiği sınıf ile düz anlatım yönteminin kullanılarak tam sayılar ünitesinin işlendiği sınıf arasında başarı yönünden fark olduğu gözlenmiştir. Bulgular sonucunda düz anlatım yöntemi ile dersi işleyen öğrencilerin kavramlara tam olarak ulaşamadığı ve soru çözümede ezberden yararlandığı, deney grubundaki öğrencilerin ise öğrenci merkezli olarak işlenen ve öğrencilerin tüm zekâ alanlarına hitap etmeyi hedefleyen Çoklu Zekâ Teorisi yaklaşımıyla gerçekleştirilen Matematik öğretiminde daha başarılı oldukları, bilgiler arası ilişki kurabildikleri, farklı alan bilgileri ile eşleştirebildikleri ve günlük hayatla ilişkilendirebildikleri gözlenmiştir. Araştırma sonucunda, Çoklu Zekâ Teorisinden yararlanarak matematik öğrenen öğrencinin; sorgulayan ve nedenleri üzerinde fikir üretebilen, meslek sahibi olduktan sonraki yıllarda kendi problemlerinin çözümü üzerinde düşünüp kararlar alabilen bireylere dönüşecekleri belirtilmiştir

Azar, Presley, Baklaya (2006) Çoklu zekâ kuramına temelli fizik öğretiminin 9. Sınıf öğrencilerinin fizik dersi başarıları, tutumları, hatırlama düzeyleri ve bilişsel süreç becerilerine etkisini incelemiştir. Çalışma 2003–2004 güz döneminde Kız Ereğli Anadolu Lisesinde okuyan 50 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilere her zekâyâ uygun olarak gerçekleştirilen etkinlikler verilmiştir. Ayrıca öğrenci görüşlerinden de yararlanılmıştır. Öğrenci görüşlerinde genellikle öğrencilerin daha iyi öğrendiklerinden, öğrendikleri bilgileri anlamlandırdıklarından, derse daha fazla ilgi duymaya başladıklarından, ezberden daha rahat olduğundan, daha zevkli ve kolay öğrendiklerinden bahsedilmiştir. Araştırmada Çoklu Zekâ Kuramı tabanlı Fizik öğretim etkinliklerinin uygulandığı sınıftaki öğrencileri ile geleneksel düzeyde öğrenim gören öğrenci başarı düzeyleri, hatırd tutma düzeyleri ve bilişsel süreç becerileri arasında deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur.

Yılmaz ve Fer'in (2003) çalışmasında, Çoklu Zekâ alanlarına göre düzenlenen öğretim etkinliklerine ilişkin öğrenci görüşlerinin ve akademik başarılarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma, İstanbul Özel İstek Kaşgarlı Mahmut İlköğretim Okulu 5-A sınıfının 16 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada hem nicel hem nitel yöntem kullanılmıştır. Çalışmada; öğrencilerin görsel-uzamsal, bedensel-kinestetik,

mantıksal-matematiksel, müziksel-ritmik alanlarda baskın olduğu, bireyler arası ve öze dönük alanların ise öğrencide baskın olmadığı ortaya çıkmıştır. Bu görüşü destekleyen: öğrencinin, hatırlanan etkinlikler ve materyaller bölümünde yer alan sorulara vermiş olduğu cevaplardır. Öğrenci görüşlerinden de yararlanılan araştırmada öğrencilerin dersten zevk almaya başladıkları, eğlenceli ders işledikleri, bilgilerinin arttığı, oyun oynayarak eğlendikleri ve etkinlikleri beğendikleri tespit edilmiştir. Ünite sonunda öğrencilerin akademik başarılarının belirlenmesi için, ön test ve son test uygulanmıştır. Öğrencilerin ön testten aldıkları puanların ortalaması 52,75, standart sapması 13,71 iken, son test ortalaması 80,75 ve standart sapması 13,16'dır. Bu farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin t-testi bulguları bu farkın 0,01 düzeyinde anlamlı olduğunu göstermiştir.

Durmaz ve Özyıldırım'ın (2005) çalışmasında T.Ü. Eğitim Fakültesi Sınıf ve Fen Bilgisi Öğretmenliği Anabilim dallarındaki 1. Sınıf öğrencilerinin kimya dersine yönelik tutumları, Çoklu Zekâ alanları ve bunların Kimya ve Türkçe dersleri arasındaki başarıları arasındaki ilişkiler incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışmaya göre, Fen Bilgisi Öğretmenliği ve Sınıf Öğretmenliği Anabilim dallarında okuyan bütün zekâ alanlarının orta düzeyde gelişmiş olduğu görülmektedir. Sözel-dilsel zekâda Sınıf Öğretmenlerinin, doğacı zekâda erkeklerin, mantıksal-matematiksel zekâda eşit ağırlık lehine anlamlı fark bulunmuştur. Öğrencilerin Kimya dersine ilişkin tutumlarında cinsiyetine göre anlamlı fark yoktur. ÖSS tercih alanlarına bakıldığında eşit ağırlıktan tercih yapanların lehine fark gözlenmiştir. Kimya dersine ilişkin tutumların ise öğrenim görülen ana bilim dalına göre incelendiğinde Fen Bilgisi Öğretmenliği öğrencilerine göre daha olumlu olduğu görülmüştür. Öğrencilerin, Kimya dersine ilişkin tutumları ile başarıları arasında pozitif ilişki bulunmuştur. Kimya dersine ilişkin tutumları ile mantıksal-matematiksel ve sözel-dilsel zekâ alanı ile pozitif yönde bir ilişki olduğu gözlenmiştir. Araştırma sonucunda her grubun homojen dağılımlı zekâ alanlarına sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca Çoklu Zekâ Alanı ile Türkçe dersi başarıları arasında ilişki görülmemektedir. Nedeni zekâ alanlarından birinin baskın olmaması genellikle ortalama değerlere sahip olması olarak açıklanmıştır.

Akamca ve Hamurcu'nun (2005) araştırmasına göre; Çoklu Zekâ Kuramına göre uygulanan öğretimin öğrencilerin Fen başarısına ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığında



anlamli etkisi bulunurken, Fene yönelik tutumlarında anlamli bir etki bulunamamıştır. Kontrol grubundaki öğrencilerinde üniteyi iyi öğrendikleri ve öğrendikleri bilgileri unutmadıkları görülmektedir. Bu durum öğrencilerin geleneksel yöntem ile öğrenmeye alışkın olmalarına ve öğrencilerin ünite boyunca derse hazırlıklı gelip, üniteye çalışmış olmalarına bağlanmıştır. Deney ve kontrol grubu karşılaştırıldığında her iki grubun da puanlarının birbirlerine yakın olduğu gözlenmiştir. Fakat deney grubunda daha fazla değişiklik gerçekleştiği tespit edilmiştir. Yani daha fazla öğrenme gerçekleşmiştir. Kontrol grubunun üniteye başlarken aritmetik ortalaması, deney grubundan daha fazladır. Ön test ve hatırdaki tutma puanlarına bakıldığında ise deney grubundaki öğrencilerin üniteye ilişkin daha çok bilgiyi hatırdaki tuttukları söylenebilir. Tutumların olumlu yönde değiştiği fakat istatistiksel olarak anlamli fark olmadığı görülmektedir.

Tuğrul ve Duran'ın (2003) araştırmasında ise, İlköğretim Fen Bilgisi öğretim programında Isı ve Isının maddedeki yolculuğu ünitesinde Çoklu Zekâ Kuramı tabanlı öğretimin öğrencinin Fen başarısı, fene karşı tutumu ve hatırdaki tutma üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Araştırma deneysel bir çalışma olup, 2002–2003 öğretim yılının II. döneminde Buca Meşkure Şamlı İlköğretim okulu 5.sınıf öğrencileri ile beş hafta süresince yapılmıştır. Araştırmada, okul öncesi çocukların eğitim programlarına dikkat edilmiştir. Ailenin, eğitimcinin, öğretmenin nasıl uygulamalar yapması gerektiği ve öğrencinin zekâ alanlarının ne tür etkinliklerle geliştirilebileceği üzerinde durulmuştur. Çocuğun aynı öğrenme ortamlarından farklı şekillerde etkilendiğini bu nedenle de çocukların farklı deneyim alanlarında zenginleştirilmiş çevrelerde öğrenmeleri sağlanmalıdır. Bununla Çoklu Zekâ Kuramına dayalı öğretimle sağlanacağı belirtilmiştir. Çoklu Zekâ Kuramı öğretiminin öğrencilere öğrenme yollarını kullanarak, dersin daha kolay, zevkli ve eğlenceli bir şekilde öğrenilmesini sağladığı söylenebileceği sonucuna varılmıştır.

Doğan ve Alkış'ın (2007) çalışmasını; 2005–2006 öğretim yılında Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği A.B.D'nde öğrenim gören 212 son sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Öğrencilerin %71,2'si kız, %28,8'i erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Çoklu zekâ envanteri kullanılmıştır. Sonucunda alpha değeri 0,79 bulunmuştur. Ölçme araçlarından sağlanan verilerin çözümlenmesinde SPSS programı kullanılmıştır. Çalışmaya göre sınıf öğretmeni adaylarının doğa, sözel, müzikal

zekâlarının “orta düzeyde” diğer zekâ alanlarının ise “gelişmiş” olduğu tespit edilmiştir. Sınıf öğretmeni adaylarının Sosyal Bilgiler dersindeki etkinlikleri kullanırken en çok zorluk yaşayacaklarını düşündükleri zekâ alanı, müzik zekâlarıdır. Ayrıca doğa ve bedensel zekâyı da etkinliklerde kullanırken zorluk yaşayacakları düşünülmektedir. Sosyal zekâ alanlarının ise rahatlıkla kullanabilecekleri tespit edilmiştir. Sonuç olarak; sekiz zekâ alanı yoluyla öğrenme fırsatları birleştirilirse, öğrencilerin akademik olarak daha başarılı olacağı, kendi öğrenme stratejilerinin farkına varacakları ve kendilerine olan güvenlerinin artacağı belirlenmiştir.

Işık, Tarım ve İflazoğlu'nun (2007) çalışmasında, Çoklu Zekâ destekli kubaşık öğrenme yönteminin ilköğretim üçüncü sınıf öğrencilerinin matematik dersindeki akademik başarılarına etkisi olup olmadığı araştırması amaçlanmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Akademik başarıyı ölçmek için “Matematik başarı testi” uygulanmıştır. Bu test ön test ve son test şeklinde öğrencilere uygulanmıştır. Çalışma, Adana ili Seyhan ilçesindeki bir devlet ilköğretim okulunda 9 haftalık süre ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma, bir deney ve iki kontrol grubunda bulunan toplam 85 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmaya göre Çoklu Zekâ Kuramı destekli kubaşık öğrenme yönteminin akademik başarı üzerinde geleneksel yöntemle göre araştırmacının ders anlattığı kontrol-1 grubu dışında daha etkili olduğu tespit edilmiştir. Bulgular doğrultusunda Çoklu Zekâ Kuramı destekli kubaşık öğrenme yönteminin ilköğretim düzeyinde Matematik derslerinde, özellikle de akademik başarıyı geliştirmede kullanabileceği sonucuna varılmıştır.

Araştırmalardan da görülüyor ki Çoklu Zekâ Kuramı destekli öğrenme geleneksel yöntemle öğretime göre daha fazla akademik başarı sağlamaktadır. Ayrıca Çoklu Zekâ Kuramı destekli öğrenme; öğrencilerin daha iyi öğrenmelerini, bilgiyi daha iyi anlamlandırmalarını, derslerden zevk almaya başlamalarını sağlamaktadır. Buna ek olarak, öğrenciler diğer derslerde de bu uygulamaların devam etmesinden yana olduklarını ifade etmektedirler. Fakat araştırmalardan görülüyor ki; Çoklu Zekâ Kuramı destekli öğrenmelerde kalıcılığın istatistiksel olarak pek fark göstermediği görülmektedir. Araştırmacılar genellikle bunu uygulamanın kısa olmasına bağlamışlardır.

## BÖLÜM 3

### YÖNTEM

#### 3.1. Katılımcılar

Bu araştırmanın çalışma grubunu Meram Dere Zafer İlköğretim okulunda öğrenim gören 5. Sınıf öğrencileri ile onların sınıf öğretmenleri oluşturmaktadır. Sınıf 16 kız, 12 erkek olmak üzere 28 öğrenciden oluşmaktadır. Öğrenciler sınıfta küme şeklinde oturmaktadırlar. Sınıf öğretmeni bu durumu öğrencilerin kendi aralarında akran dayanışması yapmaları açısından olumlu yönde olduğunu belirtmiştir. Sınıfta altı küme vardır. Araştırmada birinci, üçüncü ve altıncı grup öğrencileri dikkate alınmıştır. Birinci grup en başarılı öğrencileri, üçüncü grup orta seviyedeki başarılı öğrencileri, altıncı grup ise daha az başarılı öğrencileri temsil etmektedir. Oyunlar oynatılırken yapılan gözlemlerde bu grupların durumları dikkate alınmıştır. Çalışma Kasım 2008-Nisan 2009 (6 ay) aylarını arasında yapılmıştır.

#### 3.2. Verilerin Toplanması ve Yorumlanması

Bu araştırmada gözlem, görüşme ve doküman incelemesi gibi nitel veri toplama yöntemleri kullanılmıştır. Bunlar gibi birden fazla yöntemin bir arada kullanılması “veri çeşitlemesi” olgusuna bir örnektir. Ayrıca veriler toplanırken anketlerden, öğrenci dosyalarından, öğrenci görüşlerinin yer aldığı çeşitli veri dosyalarından, gözlem sırasında çekilen video ve fotoğraf çekimlerinden, öğrenci çalışmalarından yararlanılmıştır. Buna ek olarak, oyunlardan sonra öğrencilere etkinlikler yaptırılmıştır. Bu etkinliklerde resim çalışmaları, tavsiye mektupları, oyun değerlendirme formları yer almaktadır. Bu çalışmalara bulgularda genişçe yer verilmektedir.

İlk olarak gözlenen sınıfın sınıf öğretmeni ve okulda çalışan başka bir sınıf öğretmeni ile görüşme yapılarak sınıfta oynatılabilecek oyunlar belirlenmiştir. Diğer sınıf öğretmeni çalışmaya sadece anket çalışmasında katılmıştır. Bu araştırmada kullanılan oyunlar (n=21) ve bu oyunların alındığı kaynaklar aşağıda verilmektedir.

**Çizelge 2: 21 Oyun ve Alındığı Kaynak**

<b>Oyunun Adı</b>	<b>Alındığı Kaynak</b>
Hayvanlar Nerde Yaşarlar?	İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar
Bayraklar ve Ülkeler	İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar
Drama	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Anlatma Gücü	İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar
Bitki-Hayvan-Şehir	Eğitici Okul Oyunları
Kar-Fırtına-Yağmur	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Vız Vız Vız	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Dörtgene Gel Yerini Tut	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Ne Anımsatıyor?	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Ölçüsü Nedir?	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Kâğıt Paranın Yolculuğu	Bilim Çocuk Dergisi
Gez Dolaş Dur	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Sessiz Sinema	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Çizerek Anlat-Bir Cümle	İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar
Gördün mü?--	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Gerisini Sen Çiz	Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim
Parayla Sudoku	Bilim Çocuk dergisi
Altı Şapkalı Düşünme Tekniği	Eğitim Bilimleri kitabından ve öğrencilerin Sosyal Bilgiler ders kitabından
Metinler Kesip Gazete Oluşturma	Sınıf Öğretmeni ve araştırmacı tarafından birlikte hazırlanmıştır
Birim Küplerle Örüntü Oluşturma	Matematik kitabı
Müzik tutkusu	Eğitsel Oyunlar kitabından alınmıştır. Fakat öğrencilerin seviyesine uygun olması için oyun, araştırmacı ve sınıf öğretmeni tarafından değiştirilmiştir.

Öğretmenlerden oyunların genel olarak değeri ve öğrencilerin Çoklu Zekâ alanlarının gelişiminde oyunun etkisi hakkındaki düşünceleri anket yoluyla alınmıştır (bakınız Ek 1). Caner Onay'ın "Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim" kitabından, öğretmenlerin görüşleri alınarak seçilen bu oyunlar sınıf öğretmeni tarafından sınıf içinde oynatılmıştır. Oyun oynatılmadan önce öğrencilerin Çoklu Zekâ Alanları belirlenmek üzere öğrencilere Çoklu Zekâ Envanteri (bakınız Ek 3) uygulamıştır. Öğrencilerle görüşmeler yapılarak oyunlar oynatılmadan önce oyundan neler anladıkları, oynarken neler hissettikleri ve oynadıktan sonra nasıl gelişim gösterdikleri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu süre boyunca, öğrencilerin oyun oynarken davranışları gözlemlenmiştir. Oynulardan sonra öğrencilere ek etkinlik çalışmaları yaptırılarak öğrencilerin oyundan ne hissettikleri öğrenilmeye çalışılmıştır. Verilerin toplanmasında, ayrıca, video kamera, fotoğraf makinesi gibi teknolojik aletlerden de faydalanılmıştır.

## BÖLÜM 4

### BULGULAR ve YORUM

Meram Dere Zafer İlköğretim okulunda uygulanan çalışma için öncelikle, araştırmacı tarafından, oyunların belirlenmesi için seçilen öğretmenlerden çalışma hakkında neler düşündüklerini öğrenmek üzere bir anket hazırlanmıştır. Seçilen iki öğretmene anketler verilmiş ve cevaplamaları istenmiştir. Öğretmenlerden alınan anket sonuçları incelendikten sonra oyunlar belirlenmiştir. Öğrencilere uygulanmak üzere yirmi bir tane oyun belirlenmiştir.

Oyunların değişik zekâ alanlarını kapsadığı oyunlar seçildikten sonra araştırmacı tarafından belirlenmiştir. Sınıf öğretmeni araştırmaya başlamadan önce sınıfında öğrencilerle sürekli zekâ geliştirici oyunlar oynadıklarını belirtmiştir. Araştırmada da önceden oynatılan bu oyunların etkisini gözlemek hedeflenmiştir.

Öğretmenlerden alınan anket sonuçlarına göre öğretmenlerin sınıf içinde genellikle Çoklu Zekâ Alanını kullandıkları nadiren de geleneksel zekâ alanını uyguladıkları tespit edilmiştir. Öğretmenlerden alınan anket sonuçları aşağıda yer almaktadır.

## Ek 2: Öğretmenler Tarafından Ankete Verilen Cevapları

Değerli Meslektaşlarım,

"Oyunların çocukların çoklu zeka alanlarının gelişimine etkisini araştırmak için yaptığım çalışmaya yardımcı olması amacıyla sınıflarında gelişmelerine ihtiyacım var. Bu sebeple aşağıdaki soruları cevaplamaları için rica etmekte bulunmaktayım. İnceleyip çoklu zeka alanına uygun bir oyun belirlemeleri rica ediyorum.  
Not: Sınıflarında oynattığınız çoklu zeka alanına uygun oyun varsa ekleyebilirsiniz.

Ad-Soyad: Esin ÇAKIROĞLU

Okuttuğu Sınıf: 3. sınıf

= ANKET =

①- Sınıflarında geleneksel klasik yöntemleri yatsa çoklu zeka teorisiyle yerleşmiş yöntemleri kullanırsınız?

Her iki yöntemden yararlanıp kullanıyorum.

②- Çoklu zeka teorisi hakkında ne düşünüyorsunuz?

Her türlü öğrenmeye yönelik olduğu için derslerde kullanmanın yararlı olduğunu düşünüyorum.

③- Sınıflarında hangi sıklıkla oyun oynatırsınız? Oyunları seçerken nelere dikkat edersiniz?

Hayat bilgisi, matematik, beden eğitimi derslerinde oyun oynatıyorum.

Oyunların konular ile paralel, öğretici, dikkat çekici ve eğlenceli olmasına dikkat ediyorum.

④- Oyunların çocukların çoklu zeka alanlarının gelişimine nasıl bir etkisi olduğunu düşünüyorsunuz?

Her öğrencinin ayrı öğrenme tekniği olduğunu düşünerek öğrenmelerine ve daha zevkli bir şekilde, dikkatleri açık olarak öğrenmelerine etki ettiğini düşünüyorum.

⑤- Oyunların daha çok hangi zeka alanını geliştirdiğini düşünüyorsunuz?

Öğrencilerin kültürünü ve düşünme yeteneğini geliştirdiğini düşünüyorum.

Aynı zamanda dilsel (sosel), beklensel, müziksel zekalarını da geliştirdiğini duygusal zekalarını da geliştirdiğini düşünüyorum.



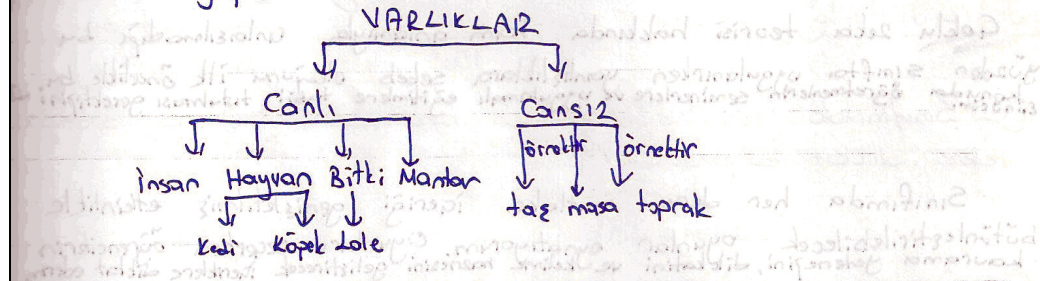
## GOKLU ZEKKA ETKİNLİKLERİ

Şapka ile Düşünelim (Kaynak: M.İ.İ. Yayınları Fen ve Tek. Kitaplık. sf:53)  
 Öğrenciler gruplara ayrılır. Her bir grubun şapkası olur. 4 şapka kırmızı, mavi, yeşil, beyaz siyahtır. Kırmızı şapka bu durumun tehlikelerini, beyaz şapka bu durumla ilgili bilgileri, siyah şapka; durumun getireceği problemleri, sarı şapka bu durumun yararlarını, yeşil şapka önerileri ve mavi şapka soruları temsil eder. Bir konu verilir ve bu konu şapka giyen gruplarca uygun şapka ile ifade edilir.

Bunun dışında model oluşturma, poster hazırlama, sema haline getirme, görsel yorumlama, kavram haritası oluşturma gibi göklu zekka teknikleri ile oyunlar üretiyorum.

Örneğin öğrenciye bir metin verilir. Bu metni sema haline getirmesi istenir.

Örnek: "Varlıklar canlı ve cansız varlıklar olmak üzere ikiye ayrılır. İnsanlar, hayvanlar, bitkiler, mantarlar canlı varlıklardır. Kedi, köpek, kalem canlı varlıklara; taş, toprak, mısır cansız varlıklara örnektir." metnini sema haline getiriniz. Uygun görselleri bulup semanıza yapıştırınız.





## OYUNLAR

### Oyun 1: Hayvanlar nerde yaşarlar?

Oyun İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar kitabından değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen tahtaya önce bir dik, bir yatay bir de eğik çizgi çizer. Bu çizgilerin ne anlama gelebileceklerini öğrencilere sorar. Öğrenciler çizgilerin hayvanlar, araçlar, iklimler, varlıklar, taşıtlar vb. anlamlara gelebileceklerini söylerler. Öğretmen çizgilerin anlamalarını öğrencilere anlatır.

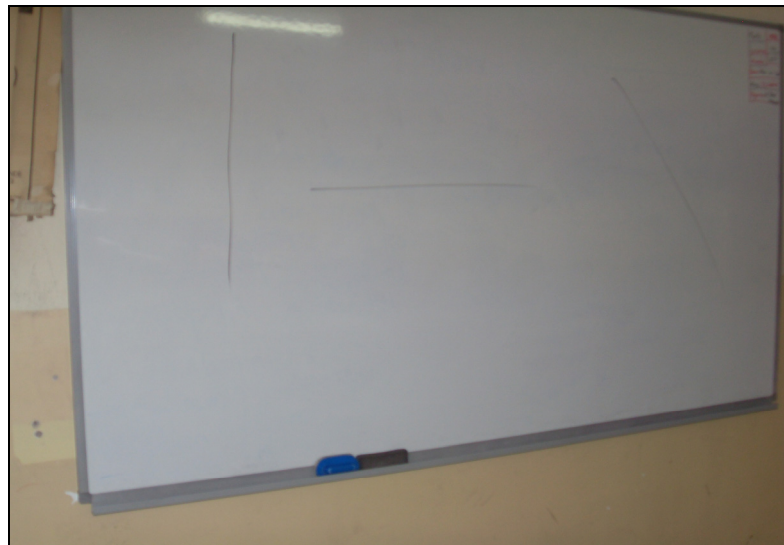
KARADA

SUDA

HAVADA



Aşağıda oyun sırasında öğretmenin tahtaya çizdiği oyunun şeklini anlatan şekillerin fotoğraf çekimi yer almaktadır.



Öğretmen şekillerin anlamlarını önce şekillerin üst tarafına yazar daha sonra öğrencilerden şekillere kısa bir süre bakıp hafızalarında tutmalarını ister. Sonra şekillerin isimleri silinir. Oyun önce bir kere örnek olması amacıyla oynatılır. Oyuna geçilir. Oyun önce yavaş yavaş daha sonra hızlanılarak oynanır. Son kişi kalana kadar oyun devam eder.

Öğrencilerin ilk örnek oyunda verdiği cevaplar şunlardır:

Eşek, karga, balık, serçe, kartal, balina, at, kaplumbağa, kuş, inek, ceylan, yunus

Öğrenciler ilk oyunda fazla hayvan bulamamışlardır fakat şekillerin anlamları silinmesine ve karışık sorulmasına rağmen şekilleri karıştırmamışlardır. Hayvanları söylerken de genellikle aynı hayvanları söylemişlerdir.

Öğrencilerin ikinci oyunda verdikleri cevaplar şunlardır:

Fok, tavşan, karınca, güvercin, timsah, domuz, eşek, yılan, yunus balığı, köpekbalığı, su yılanı, akbaba, kaplumbağa, serçe, at karıncası, yengeç, doğan, su kaplumbağası, örümcek, balık, atmaca, koyun

Öğrencilere ikinci kez oyun tekrar ettirildiğinde daha farklı hayvanlar bulmuşlardır. Ayrıca üzerinden anlamları silinen çizgileri de karıştırmamışlardır.

Oyun üçüncü kez oynandığında öğrencilerin verdikleri cevaplar şunlardır:

Hamsi, arı, ahtapot, kedi, zürafa, kaplan, aslan, denizanası... vb. cevaplar vermişlerdir.

Öğrenciler son oyunda önceden söylemedikleri hayvanları hızla söylemeye çalışmışlardır. Aynı hayvanı söyleyen ya da hayvan söyleyemeyenler oyundan çıkmışlardır. Oyunu Zeynep adlı öğrenci kazanmıştır. Birinci grup öğrencilerinden Zeynep en fazla hayvan ismi bulan öğrencidir.

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilerden bir arkadaşlarına mektup yazarmış gibi oyunu anlatmalarını istemiştir. Öğrencilerin yazmış olduğu mektuplardan bazıları aşağıda yer almaktadır. Öğrenciler grup isimlerini kendileri belirlemişlerdir.

## 1. grup: Altın kızlar

Bu grup öğrencileri yazdıkları mektuplarda oyunu beğendiklerini, fakat biraz zorlayıcı bir oyun olduğunu, oyunun zekâlarını geliştirdiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca her öğrenci oyun sırasında şekli çizilen işaretleri mektubun altına çizmiştir.

Hülya Soyadı: Ayşe Kuyuk  
Sınıfı: 5/A  
No: 521

Altın Kızlar Grubu

Su Hayvanları Nerede Yaşar

Sevgili Arkadaşım Elif, bu yaz, Ayşe Gül Öğretmen ile "Hayvanlar Nerede Yaşar" adında bir oyun oynadık. Çok eğlenceliydi. Öğretmenimiz baktığı hayvanları çizip bizlere o çizimlere ait verdi. Karada, Suda, Havada. Öğretmenimiz çizimleri göstererek bizlere orada yaşayan hayvanları söyletmiş ve çok eğlenceli bir oyun oynadık. Bu oyunun adını söyleyeyim.

GAJANININ ZARFI

Su Hayvanları Nerede Yaşar

Sevgili Arkadaşım Ayşe,  
Bugün Ayşe Gül Öğretmenimiz tarafından "Hayvanlar Nerede Yaşar" adlı bir oyun oynadık. Bu oyun çok güzel. Bu oyunda sığır, keçi, tavuk, koyunların nerede yaşadığını bulmak bizim için çok zor oldu. Bu oyun bence çok eğlenceli ve öğreticiydi. Bu oyunun adını söyleyeyim.

Zeynep Sezer 5-A/11

Altın Kızlar Grubu

Su Hayvanları Nerede Yaşar

Sevgili Arkadaşım Hatice,  
Bugün Ayşe Gül Öğretmen ile birlikte "Hayvanlar Nerede Yaşar" isimli bir oyun oynadık. Oyunun içeriği güzeldi. Ama biraz daha farklı olsaydı biraz sıkıcı olabilirdi. Oyunda zihnimizi zorlayan bazı çalışmalar yaptık. Bence oyunun en güzel yanı şuydu. Çünkü ben kazanmıştım. Senin de denemeni isterim. Eğleneceğin bu oyun olacağından emin olabilirsin.

ZEHRA ÇELEK 5-A/11

Altın Kızlar Grubu

Su Hayvanları Nerede Yaşar

Sevgili Arkadaşım, Serife,  
Bu "Hayvanlar Nerede Yaşar" adlı bir oyun oynadık. Bu oyun hayvanların nerede yaşadığını öğrenmek amacıyla oynadık. Bu oyunu siz sınıf arkadaşlarımla oynamanızı isterim. Çok güzel bir oyun ben çok beğendim.

Albin Kızlar

Öğün: Hayvanlar Nerede Yaşarlar

Sevgili Arkadaşım Zağnep;

Bugün sınıfta bir etkinlik yaptık. Bu etkinlikte havada, suda ve karada yaşayan hayvanları, hemen söyleyebilecek. Bir şekil, birdeyi seçme-mek şartı ile oyun oynadık ben de çok güzeldi, sizinde grupla yapmanızı tavsiye ederim.

Albin Kızlar grubu.

Öğün: Hayvanlar Nerede Yaşarlar

Sevgili Arkadaşım;

Geser gün bir oyun oynadık. Bu oyunun adı hayvanlar nerede yaşar? Zaten sınıfta bir oyun bu konuda vardı. Havada, Suda, Karada. Bu oyunun amacı hayvanların yaşadıkları yerleri söylemekti. Bu oyunun amacı hayvanların yaşadıkları yerleri söylemekti. Bu oyunun amacı hayvanların yaşadıkları yerleri söylemekti.

### 3. grup: Kankiler

Bu grup öğrencileri, yazdıkları mektuplarda grubun bir öğrencisi hariç diğer öğrenciler oyunu beğendiklerini belirtmişlerdir. Bu oyunda hayvanların yaşam alanlarını öğrendiklerini belirtmişlerdir. Bu grup öğrencileri de şekilleri düzgün hatırlayıp mektuplarının altına çizmişlerdir.

Adı: Sükrü Sürü Tuna Sınıfı: 5-A No: 513

Öğün: Hayvanlar Nerede Yaşarlar 3 grup: Kankiler

Sevgili arkadaşım Ali;

Ben Sükrü. Bu gün okula Aysegül öğretmenimiz geldi ve "Hayvanlar Nerede Yaşar" diye bir oyun oynadık. Bu oyunu sana tavsiye ederim. Çok kolay bir oyun, sınıfta oynatabilirsin. Dik, eğik ve yatay bir çizgileri tahtaya çizip, yatay çizgiye karada, dik çizgiye havada, eğik çizgiye de suda anlamını verir. Gösterilen çizgide yaşayan bir hayvan söyleyebilirsin. Mutlaka denemeyi beğenirsin.

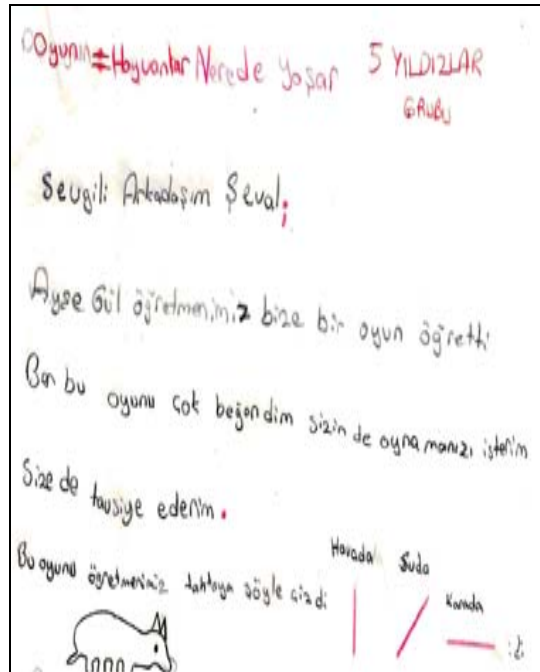
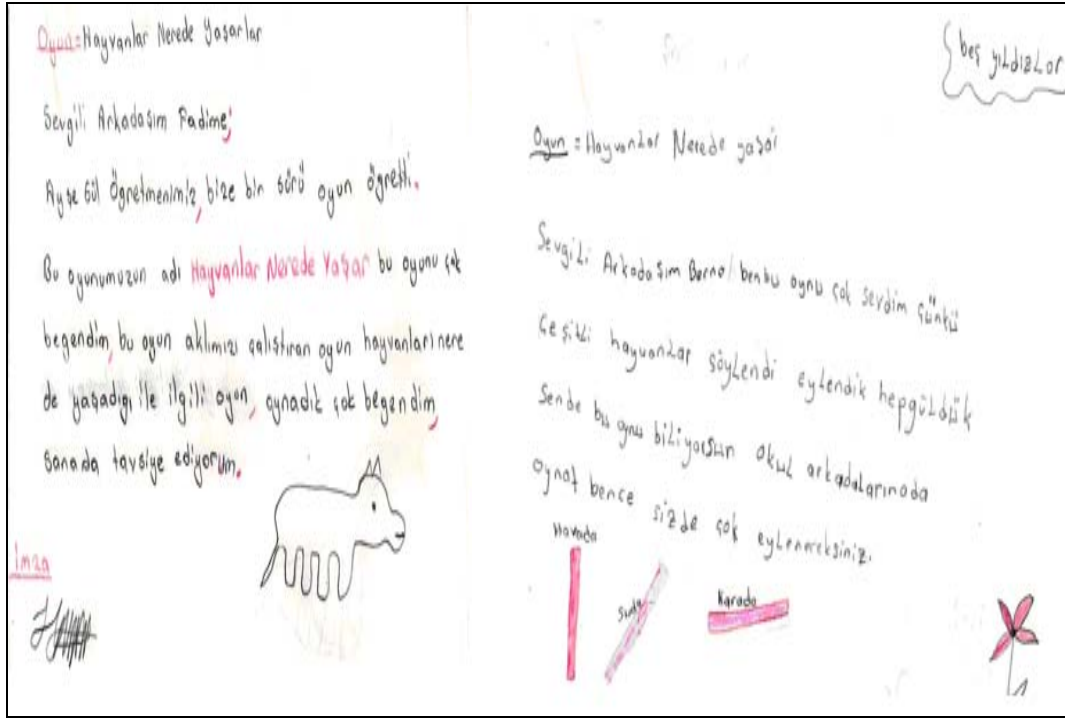
Sevgili arkadaşım Bild;

Biz grubumuzla bir oyun oynadık. Bu oyunu sizin grubunuzun oynamasını isterim hangi hayvanın karada, suda ve havada olduğunu öğrendik biz bu oyunu çok beğendik. Sizinde beğenmenize inanıyoruz. Biz bu oyundan hangi hayvanın yaşadığını, yaşadığını ve yaşadığını öğrendik ve ne kadar akıllarda tuttuğumuzu öğrenmek için sana bu mektubu yazdım.

Sevgilerimle İbrahim Dilek

## 6. grup: Beş yıldızlar

Bu grup öğrencileri bu oyunda biraz zorlandıklarını fakat eğlendiklerini ve yeni şeyler öğrendiklerini belirtmişlerdir. Bu grup da diğer gruplar gibi şekilleri çizebilmişlerdir.



### 1. Oyuna Ait Yorumlar:

Oynatılan bu oyunda öğrencilerin görsel zekâları, sözel zekâları, doğacı zekâları geliştirilmiştir. Oyun sonunda öğrencilerin doğacı zekâ alanlarının yaş seviyelerine göre gelişmiş olduğu gözlenmiştir. Öğrencilere oyun bittikten sonra hayvanları söylerlerken hayvanları zihinlerinde canlandırıp canlandıramadıkları sorulmuştur. Öğrenciler ilk oyunda canlandırmadıklarını, akıllarına gelen ilk hayvanı söylediklerini daha sonraki oyunlarda ise düşünüp, gözlerinin önüne hayvanları getirip öyle söylediklerini belirtmişlerdir. Görsel zekâ alanlarının da öğrenciler tarafından kullanıldığı; oyunda çizilen şekillere öğrencilerin 30 sn. bakmalarına rağmen hiç şaşırmadan isimleri silindiğinde bile bilmelerinden anlayabiliyoruz.

Öğrencilere şekli gösterilen hayvanları neye göre söylediniz sorusuna:

14 öğrenci şekli hatırlayıp hayvan ismi söylediklerini,

13 kişi şekil üzerindeki yazıdan hatırlayıp söylediklerini belirtmiştir.

Öğrencilere yapılan etkinliğin sonucuna göre bu oyunun, öğrencilerin zekâ alanlarının oyun ilerledikçe ortaya çıktığı tespit edilmiştir.

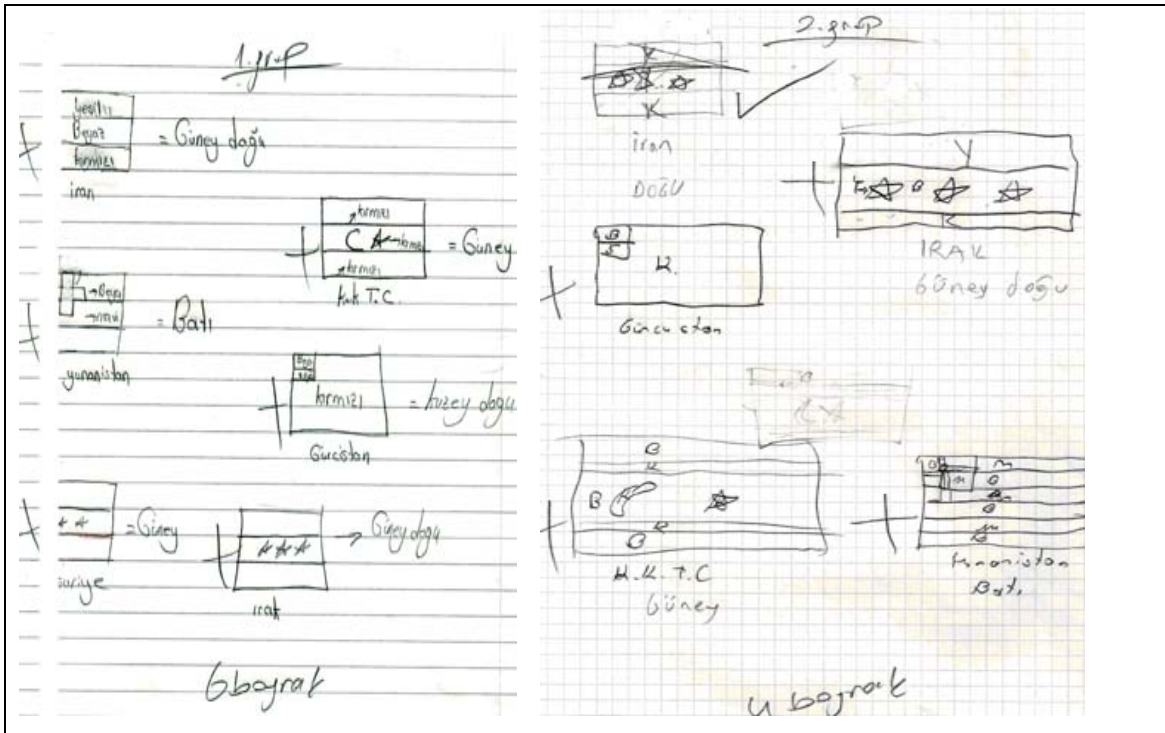
### **2. Oyun:** Bayraklar ve ülkeler

Oyun İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar (E.O) kitabından değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen önceden hazırlanmış olan Türkiye'ye komşu olan ülkelerin bayraklarını öğrencilerin görebileceği şekilde tahtaya asar. Tahtanın önüne geçer ve öğrencilere ülkelerin ismini söyleyip haritada bu ülkelerin Türkiye'nin hangi tarafında olduğunu sorar. Öğrenciler ülkelerin bayraklarını 2dk. incelerler. Daha sonra bayraklar kaldırılır. Öğretmen sınıfı yedişerli şekilde dört gruba ayırır. Oluşturulan gruplar küme gruplarından farklıdır.

1. GRUP	2. GRUP	3. GRUP	4. GRUP
Kübra	Ali	Zeynep	Saliha
Ayşe	Ramazan	Zehra	Bilal
Şükrü	Onur	Fatma	Ali
Zübeyir	İbrahim	Mustafa	Hatice
İbrahim	Hümeysra	Şerife	Zeliha
Hatice	Rümeysa	Hüsnü	Ayşe
Şerife	Hilal	İbrahim	Nisa nur

Gruplar akıllarında kalan bayrakları renklerine ve Türkiye'nin hangi tarafına düştüklerine (doğu, batı, kuzey...) göre çizerler. Beş dakika sonra öğrencilerin çizdikleri resimler toplanır ve kontrol edilir. 1. grup sekiz bayraktan altı tanesini, 2. grup ve 3. grup dört bayrağı, 4. grup 2 bayrağı doğru çizmiştir. Öğrencilerin grupça çizmiş oldukları bayrak resimleri aşağıdaki şekildedir.










Öğün: Bayraklar, Ülkeler

Sevgili arkadaşım Elif; biz Ayşe Günel öğretmen ile Bayraklar, Ülkeler oyununu oynadık. Çok güzeldi. 6 kişilik gruplar oluşturularak oyunu oynadık. Ayşe Günel öğretmen bayrakları bize göstererek bizden bayrakları çizip bilmibdikleri ülkeleri gösterip bize göre hangi yönde okullarını gösterdik çok eğlendik size de tavsiye ederim.



KKTC Hunaristan

Öğün: Bayraklar, Ülkeler

Sevgili Arkadaşım Hatice;

Bu gün Ayşe Günel öğretmen ve kendi öğretmenlerimizle birlikte "Bayraklar, Ülkeler" adı altında bir oyun oynadık. Oyunda zihniyi iyi kullanmalıyız. Ayrıca bayraklarda atladığımız iyi tutmalıyız. Oyun hoşuma gitti, fakat pek bonu uygun değildi. Çok cirkinde değildi, çok güzelde değildi. Belkide bizim grup kazanmadığı için olabilir. Çünkü bizim gruplarımız geçtikten yenilgiyi sevmeyen kişilerdir. Eğer bayrakları atladığımız iyi tutabilirsen, bu oyunda hoşlanacağına eminim. Fakat bana uygun değil diyorsan kardin bilirsiz. Ben yine de senin denemene isterim.

☾★ ⇒ TÜRKİYE

Zeynep Sezgin

Öğün: Bayraklar, Ülkeler

Sevgili arkadaşım Ayşe;

Bu gün Ayşe Günel öğretmenimize tarafından yine bir oyun oynadık. Bu oyunda ülke bayrakları tabloları kullanarak bizim ezberleyerek atladığımızda tablolara bir kağıda göstererek renklerini belirlemek oynuyorduk. Bunda yine zamanın geçmesini sağlıyordu. Ben bu oyunu da beğendim sizinde oynamanızı tavsiye ederim.

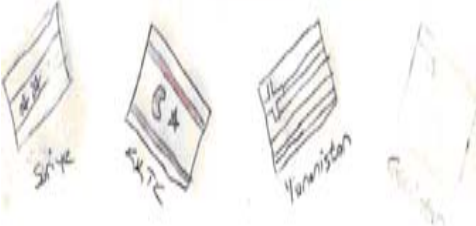
Fatma Zeynep

Fatma Zeynep  
B1A-B1J

Öğün: Bayraklar, Ülkeler

Sevgili Arkadaşım Mine;

Biz sınıfla birlikte Bayraklar ve Ülkeler adı bir oyun oynamıştık. Türkiye'ye konusu olan ülkeleri buluştuk. Sonra ülke bayraklarını çizdik. Ben bu oyunu çok beğendim, sizinde oynamanızı isterim.



Türkiye  
KKTC  
Hunaristan

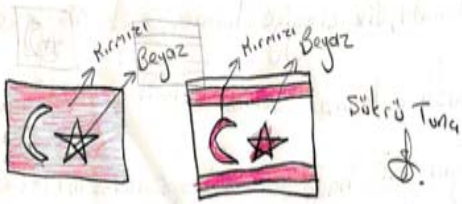
### 3. Grup: Kankiler

Bu grup öğrencilerinden iki öğrenci bu oyunun çok zor ve sıkıcı olduğunu, hatırlamakta zorlandıklarını belirtmişlerdir. Bu gruptaki öğrenciler de K.K.T.C ve Yunanistan'ın bayrağını çizmişlerdir.

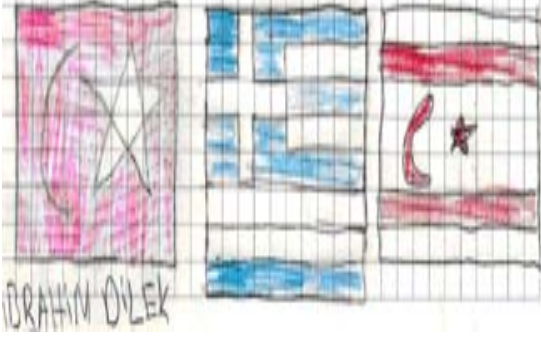
Bayraklar, Ülkeler:  
 Sevgili Arkadaşım Zübeyir,  
 Ben Sükrü. Bugün Ayşeşül öğretmenimiz geldi ve bize yeni bir oyun öğretti. Bunu sana tavsiye etmem, çünkü çok zor bir oyun sana onu anlatmayı bile istemi çünkü çok zor olduğu için yapamadım. Zaten çok anlamadım.

Sevgili arkadaşım Mustafa,  
 Biz Bayraklar, Ülkeler oyunu oynadı ve bu oyunda Türkiye'ye hamsu olan ülkeleri öğrendim ve yankını öğrendim sonra bu oyunu grup halinde yaptık ve onun resim ve bayraklarını çizdik ve kazanan bızdik. Bu oyundan çok hoşlandık. Her oyunu oynamak isteriz.

SEVGİLERİMİLE İbrahim DİLEK



Sükrü Tuna



İBRAHİM DİLEK

### 6. Grup: Beş yıldızlar

Bu grup öğrencileri oyunu beğendiklerini, biraz zorlandıklarını fakat eğlenceli ve öğretici olduğunu belirtmişlerdir.

## Beş Yıldızlar Grubu

Saliha Teraman

Oyun: Hayvanlar nerede yazarlar

Sevgili Arkadaşım Ayşe;

Buğün yeni bir oyun öğrendim, çok zevkli ve güzel bir oyun. Farklı ve ya bir kâğıda yan dik ve yatay çizgiler çizeriz. Hauda süs ve karada diğe adlandırıyoruz bu çizimleri. Ve öğretmenimiz bize arkadaşımıza birer bir çizgi gösteriyor. Biz bir hayvan çizeriz, oyun böyle sürer, ben çok beğendim. Oyunlarda çok eğlendim ama biraz zorlandım seninde grup arkadaşlarının oyunlarını tavsiye ederim.

Saliha Teraman

Saliha

Oyun: Bayraklar, Ülkeler

Sevgili Arkadaşım Hatice;

Yeni bir oyun öğrendim çok zevkli ve eğlenceli bir oyun. Bu oyun biraz zor gibi ilk önce ülkelerin bayraklarını öğreniyoruz. Daha sonra bayrakları kapatıp aklımızda kalanlarını bir kâğıda çizeriz. Ne kadar fazla çizersek o kadar fazla anlamızdır. Ne kadar az çizersek o kadar az anlamımız olur.

Saliha Teraman

Saliha

Oyun: Bayraklar, Ülkeler

Sevgili Arkadaşım Nesibe;

Ayşeğül öğretmenimiz bize bir oyun öğretti. Bu oyun bayraklar, ülkeler ben az beğenmedim. Sen bu oyunu bilersen çok beğenirsin umarım bu oyun, kâğıda bayrak çizilip aklımızda bulunanlara kâğıda aktarmak sana tavsiye ederim.

İmza

Saliha



Ad = Hümeysra Kargülü  
Soyad = Kargülü  
Sınıf = 5/A

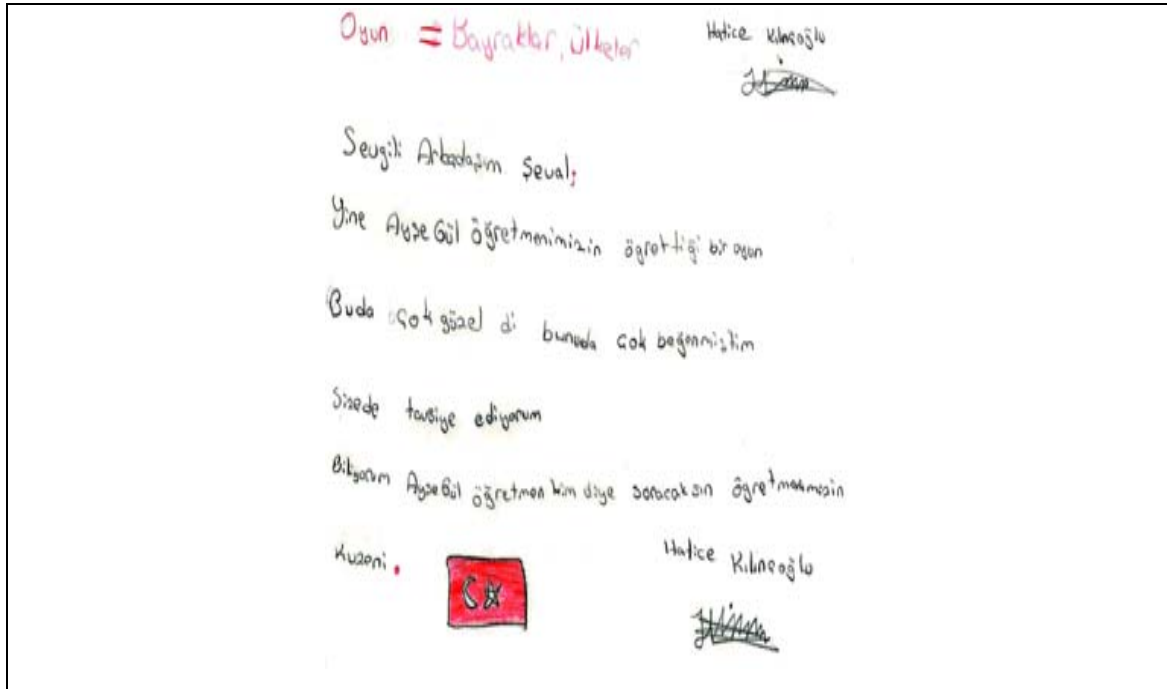
Grup Adı:  
Beş Yıldızlar Grubu

Oyun: Bayraklar, Ülkeler

Sevgili arkadaşım yine bu oyunla eğleniyorum. Hem de hiç t. olmadık. Sevgiyle gülele oynuyoruz. Çok eğlenceli ve çok güzel bir oyun yine bu oyunu arkadaşlarına oynatmanı tavsiye ederim.



Zerife  
Yazar  
Zerife



## 2. Oyuna Ait Yorumlar:

Bu oyunda öğrencilerin görsel, sosyal zekâları gözlenmiştir. Öğrencilerin bayrakların yarısından fazlasını 30 sn. içerisinde bayrakları incelemelerinden sonra bayrakların şekillerini, renklerini ve yönlerini doğru hatırlamaları öğrencilerin görsel zekâlarının gelişmiş olduğunu göstermektedir. Bu durumun önceden oynatılan zekâ geliştirici oyunların etkisi ile gerçekleşmiş olduğu düşünülmektedir. Ayrıca öğrencilerin, “zaman daha fazla olsaydı hepsini çizebilirdik” şeklindeki ifadeleri ile oyundan sonra sorulan sorulara verilen cevaplarla kanıtlanmıştır.

## 3. Oyun: Drama

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen öğrencilere o gün derste işlenen bir konuyla ilgili bir doğaçlama yapacaklarını ve konuyu başka bir konuyla bağdaştırmaları gerektiğini söyler. Sınıf önce dört gruba ayrılır. Öğrencilere bir konu verilir. Öğrencilerin hazırlanmaları için 20

dk. süre tanınır. Hazırlayacakları doğaçlamayı yazmaları istenir. Öğrenciler süreleri tamamlandıktan sonra doğaçlamayı canlandırırlar.

En güzel doğaçlama yapan grup, 1. grup olmuştur. Doğaçlama konuları; vitamindir. Öğrenciler bu konuyu sevgi ile bağdaştırmışlardır. Bir sınıftaki öğretmen ve öğrencileri canlandırmışlardır. Kendi aralarında yapmış oldukları konuşmalarla öğrenciler iki konuyu bağdaştırmışlardır. Hatta konuyla ilgili kısa bir şiir de yazmışlardır. Sözel zekâlarının, sosyal zekâlarının ve içsel zekâlarının öğrencilerde gelişmiş oldukları gözlenmiştir. Şiiri Hatice adlı öğrenci yazmıştır. Hatice oyunu kurmada diğer arkadaşlarına liderlik yapmıştır. Bu yüzden öze dönük zekâsı diğer öğrencilere göre biraz daha yüksektir sonucuna varılmıştır. Sınıfta öğrencilerin 5 tanesi hariç sözel zekâlarının gelişmiş olduğu, 5 öğrencide ise müziksel zekâlarının daha baskın olduğu gözlenmiştir. Çünkü bu öğrenciler dramalarının içine müzikal konuşmalar da koymuşlardır. Oyunu canlandırırken öğrencilerin oyundan zevk aldıkları gözlenmiştir. Oyundan sonra öğretmen öğrencilere sorduğu bazı sorularla konunun tam olarak anlaşılıp anlaşılmadığını tespit etmiştir.

Kazanan grubun yazdığı drama oyunu aşağıda yer almaktadır.

- SEVGİ -

Öğretmen sınıfa girer.

- Günaydın çocuklar ? ?

- Sağol

- Nasılsınız çocuklar?

- İyiyiz siz nasılsınız?

- Bende iyiyim.

- Çocuklar bugün çok önemli bir konu işleyeceğiz. Sizce ne olabilir?

Sınıfı şöyle bir süzdükten sonra öğretmen zehra'ya döner.

Zehra önce ne olabilir?

Öğretmenin İsmi Sey<sup>neyde</sup> öğretmen su<sup>an</sup> aklıma hiç bişi gelmiyo.

Zehra sözünü bitirmeden Ayşe paniktedir ve başlar.

- Öğretmenin öğretmenin atandığı işleyecekleri onları mı işleyeceğiz. Mesela portakalın, limonun içindeki vitaminleri mi işleyeceğiz?

- Yaklaşta ora bitirmeden Ayşe?

- Sen ne düşünüyorsun Zehra? Bugün mutsuz görünüyorsun.

Öğretmenim bizim evde bana taksit hiç ilgi yok. Abim okuldan geliyor Çanta-  
sını bir kaseyi alıp evin önüne gidiyor. Ablam ise benimle hiç ilgilenmi.  
Mesela bir soru sorduğunda hemen bağırıp çığırıyor. Bıdaha seramıyorum. Annem  
ise hergün gezmeye gidiyor. Babam da sadece aksamları görebiliyorum  
Öğretmenim elinde olsa okuldan hiç ayrılmak istemiyordum.

- Evet çocuklar konumuz belli oldu. Sevgi!

- Sevgi denince aklınıza ne geliyor çocuklar?

- Öğretmenim, öğretmenin mahallesindeki sevgi tarziye aklıma geliyor.

- Hayır Zehra'cığım<sup>biim</sup> konumuz isim olan sevgi değil mesil ki portakal, limonun  
etlemin içinde bulunduğu vitaminleri süzdegen vitaminler gibi, insanlar arasında  
dışarıdan sevgiden bahsedebiliriz. Çocuklar sevgi<sup>de</sup> büyük bir ihtiyacıdır. Dışardan  
sevgi olmasaydı hayat nasıl olurdu?

- Mahallemizdeki Sevgi Teyze'nin adını Sevgi koymuştuk.

- Çocuklar sevgi olmasaydı anne ile çocuk arasında hayvan ile yavru  
arasında sevgi, kayınasın, ilgi olmazdı. Bunlar olmasa hayat zorlardı.

- Öğretmenim ben konumuzla ilgili bir hikaye biliyorum anlatırmıyım?

Bir gün bir evin aulunun köşesinde yılan yuvası vardı. Evlin kısı  
yavruları almış göbçürmüş. Bu gören anne hemen mutfağa gitmiş. Süt dolu bir kap  
görmüş. Hemen zehirini içine kusunmuş. Dışarıya çıkarken birde ne görsün. Evlin  
kısı yavruları yerine koymuş. Bunu gören anne yılan hemen mutfağa giderek  
süt dolu taksit yere deilmiş ve yavrularının yanına gitmiş.

Çocuklar bu konuda gördüğümüz gibi sevgi hayvanlar arasında bile çok önemli. Davetlerin insanlar arasında daha önemli. Öğretmenim bende bir sır okuyabiliyordum? Çok sevdiğim bir gün yazmıştır.  
- Tabii okuyabiliyordum Fatma

**ÇOK MU SEVİSTENİM SİZDEN DEĞİL**

Anneciğim keşke orda kalsaydın.

Bana biraz zaman ayırsaydın.

Bu mutsuz anlarında

Keşke yanında olsaydın.

Fıldağın beni hiç mi sevmedin?

En ufak soruma bile cevap vermedin.

Hep bağırдың, ağırdın, hiç gülmüdüñ.

Bana beni hiç mi sevmedin.

Babacığım keşke orda olsaydın

Boğuşun nasıl geçti deseydın.

Bir de karsıma geçip Nour'un yorum

Deyip gülmüseydın.

- Tesekkür ederiz Fatma şirin pek de güzel olmuş. Zevce çocuklar sizin gibi öğrencilerle beraber olduğum için çok mutluyum. Sizi çok seviyorum. Sizde bütün yaşamınız boyunca mutlu olmanız dileğiyle. İyi dersler çocuklar.

Saygılarımla!!!!!!

THE INS

\* Yorum => H. Kılıçoğlu

Fatma Dapire

Zehra Civelek



### 3. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyunların öğrencilerin var olan zekâ alanlarını geliştirdiği özellikle açığa çıkardığı belirlenmiştir. Bu durumun öğrencilere ileride meslek seçimlerinde yardımcı olacağı düşünülmektedir. Çünkü öğrencilerle oyunlar sırasında ya da oyunlardan sonra yapılan konuşmalarda, öğrencilerin; “Bu kadar güzel şiir yazabildiğimi bilmiyordum” gibi cümleler kurmalarından içsel zekâlarının gelişmesi anlaşılmaktadır. Bu durum öğrencilerin kendi yeteneklerinin farkına varmasını sağlamıştır.

### 4. Oyun: Anlatma Gücü

Oyun İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar (E.O) kitabından değiştirilmeden alınmıştır.

Öğrenciler öncelikle beş kişilik gruba ayrılırlar. Gruplar kendi aralarında bir kişi seçer. Seçilen öğrenci tahtaya çıkar Öğretmen seçilen öğrenciye bir kelime verir ve kelimeyi kendi grubuna ses çıkarmadan anlatmasını ister.

GRUP	SEÇİLEN ÖĞR.	ANLATILAN KELİME	PUAN
1.GRUP	ZÜBEYİR	MADDE	----
2.GRUP	ŞÜKRÜ	KUVVET	+
3.GRUP	ALİ	SİNDİRİM	+
4.GRUP	ZEYNEP	ERİME	--
5.GRUP	İSMAİL	NABİZ	+
6.GRUP	ZELİHA	SU DÖNGÜSÜ	+

Öğrenciler verilen kelimeleri anlatırken genel olarak zorlanmamışlar ve rahatlıkla kelimeyi anlatmışlardır. Öğrencilere verilen kelimeler o gün işlenen Fen Bilgisi dersine ait kelimelerdir.

#### **4. Oyuna Ait Yorumlar:**

Oyundan sonra öğrencilere kelimeleri anlatırken zorlanıp zorlanmadıkları sorulmuştur. Konuya hakim olan öğrenciler hiç zorlanmadıklarını fakat konuyu tam olarak öğrenemeyen öğrencilerin zorlandıkları tespit edilmiştir. Bu durum oyunun derslerin işlenişinde veya sonrasında öğrencilerin değerlendirilirken yararlı olabileceğini göstermektedir. Çünkü oyun, konunun anlaşılmasını kolaylaştırdığı gibi dönüt sağlarken de öğrencilerin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

#### **5. Oyun: Bitki-Hayvan-Şehir**

Oyun, Eğitici Okul Oyunları (E.O.O) kitabından değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen öğrencileri önce yedişerli 4 gruba ayırır. Araştırmacının incelemiş olduğu grup öğrencileri, oluşturulan gruplar arasında dağıtılmıştır. Daha sonra oyunun nasıl oynanması gerektiği hakkında bilgi verilir. Oyun öğrenciler tarafından kavrandıktan sonra gruplardan birer kişi tahtaya çıkar. Tahta öncelikle dört eşit parçaya ayrılır. Öğretmen tahtaya çıkan öğrencilere üç tane harf söyler. Harfler sırası bozulmadan oyun içinde kullanılacaktır. Öğretmen öğrencilere A, K, M harflerini verir. Tahtaya çıkan öğrenciler 2dk. içinde bu harflere uygun bitki-hayvan-şehir isimleri yazacaktır. Oyunun kurallarından biri de aynı isimleri kullanan gruplara o isim için puan verilmeyecektir. 2dk.lık süre içerisinde önce bitiren grup bir puan alır. Daha sonra grubun diğer öğrencileri oyunu bu şekilde öğretmenin vereceği yeni harflerle oynamaya devam ederler.

Öğrencilerin ilk oyun sırasında vermiş olduğu cevaplar şu şekildedir:

	BİTKİ	HAYVAN	ŞEHİR
1.GRUP	Armut	Kedi	Malatya
2.GRUP	Ayva	Köpek	Malatya
3.GRUP	Ayva	Kuzu	Mardin
4.GRUP	Asma	Karga	Manisa

Öğretmenin diğer vermiş olduğu harfler; Z, F, H' dir.

	BİTKİ	HAYVAN	ŞEHİR
1.GRUP	Zambak	Fare	Hatay
2.GRUP	Zambak	Fare	Hakkâri
3.GRUP	-----	Fil	Hatay
4.GRUP	Zerdali	Fok	Hakkâri

Öğrenciler genellikle isimleri yazarken günlük hayatta sıklıkla karşılaştıkları isimleri yazmışlardır. Oyun ilerledikçe farklı isimler bulmaya çalışmalarıdır. Oyun sonunda 3.grup öğrencileri, diğer öğrencilere göre hem daha farklı isim bulmada hem de sürede diğer öğrencilerin önüne geçmişlerdir. Öğrenciler oyun sırasında kendi grup arkadaşlarına yardım etmişlerdir. Bu da oyun sırasında gözlenen sosyal zekâ alanının öğrenciler arasında gelişmiş olduğunu göstermektedir. Ayrıca oyun sırasında şehir isimi bulamayan öğrencilerin haritadan da faydalandıkları yani görsel zekâlarını da etkili biçimde kullanabildikleri gözlenmiştir. Gözlenen zekâ alanlarından 3.gruptaki öğrencilerde sosyal ve sözel-dil zekâsının baskın olduğu görülmüştür.

### 5. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyun öğrencilerin zekâ alanlarını geliştirici bir özelliğe sahiptir. Oyun öğrencilerin seviyesine uygundur. Öğrencilerin oyun sırasında zevk aldıkları gözlenmiştir. Ayrıca öğrenciler oyundan sonra bu oyunun görsel zekâ alanlarını geliştirdiklerini ifade etmişlerdir.

### 6. Oyun: Kar-Fırtına-Yağmur

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen öğrencilerin dikkatini çekmek için mevsimlerin özelliklerinden bahsederek konuya girer. Öğrencilere hangi mevsimde hangi hava olaylarının olduğunu, bu hava olaylarının nasıl meydana geldiğini sorar. Öğrenciler önceden öğrenmiş oldukları bu konu hakkında konuştuğuktan sonra öğretmen bir oyun oynatacağını söyler. Oyunun ne ile ilgili olabileceği hakkında öğrencilerden cevaplar alır. Daha sonra oyunu sınıfa anlatır. Oyun esnasında bedenlerini kullanmaları gerektiği hakkında bilgi verir.

Oyundaki yönergeleri açıklar. Bu yönergeler şu şekildedir:

- Fırtına denildiğinde eller dize vurulacak
- Yağmur denildiğinde parmaklar şaklatılacak
- Kar denildiğinde eller hafifçe göğse vurulacak

Öğretmen öğrencilerin oyuna alışması için hareketleri önce kendi gösterir. Daha sonra oyuna başlar. Oyun sırasında öğretmen kelimeleri karışık söyleyerek en dikkatli öğrenciyi bulmaya çalışır. Hareketi yanlış yapan öğrenci oyundan çıkar. Oyun 1 kişi kalana kadar devam eder.

Oyunda öğrencilerin doğacı, bedensel-kinestetik ve içsel zekâ alanlarını işe koştukları gözlenmiştir. Öğrenciler oyuna başlamadan önce mevsimler hakkında öğretmenin sormuş olduğu sorulara vermiş oldukları cevaplara bakılarak doğacı zekâ alanlarında başarılı oldukları gözlenmiştir. Öğrenciler arasında doğacı zekâ alanında en başarılı olan öğrenci Zehra'dır. (Altın Kızlar Grubu). Oyun esnasında öğrencilerin



Oyunda; doğacı, mantık-matematiksel, içsel zekâ alanları gözlenmiştir. Oyun içerisinde en başarılı olan öğrenci Ayşe'dir. (Altın Kızlar Grubu). Öğretmen bu öğrencinin matematik dersinde de diğer öğrencilere göre daha pratik ve daha başarılı olduğunu söylemiştir. Oyun esnasında da bu zekâ alanını kullanabildiğini göstermiştir.

Oyundan sonra öğrencilere oyunu beğenip beğenmedikleri sorulduğunda: öğrenciler oyundan sıkıldıklarını, bu oyunun basit geldiğini ve daha uğraş verici oyunlar oynamak istediklerini belirtmişlerdir. Oyunu en çok 6.grup öğrencileri beğenmiştir. Oyunda bu öğrencilerin hiç zorlanmadıkları gözlenmiştir. Oyun, sınıftaki öğrencilerin seviyesinin altında kalmıştır.

### **7. Oyuna Ait Yorumlar:**

Oyunda; doğacı, mantık-matematiksel, içsel zekâ alanları gözlenmiştir ve öğrenciler bu zekâ alanlarında başarılı olduklarını oyun sırasında ki davranışlarıyla göstermişlerdir. Fakat oyunun öğrencilere basit gelmesinden dolayı sonuçların tutarlılığı için öğretmenden yardım alınmıştır. Tespit edilen sonuçların doğruluğu kanıtlanmıştır

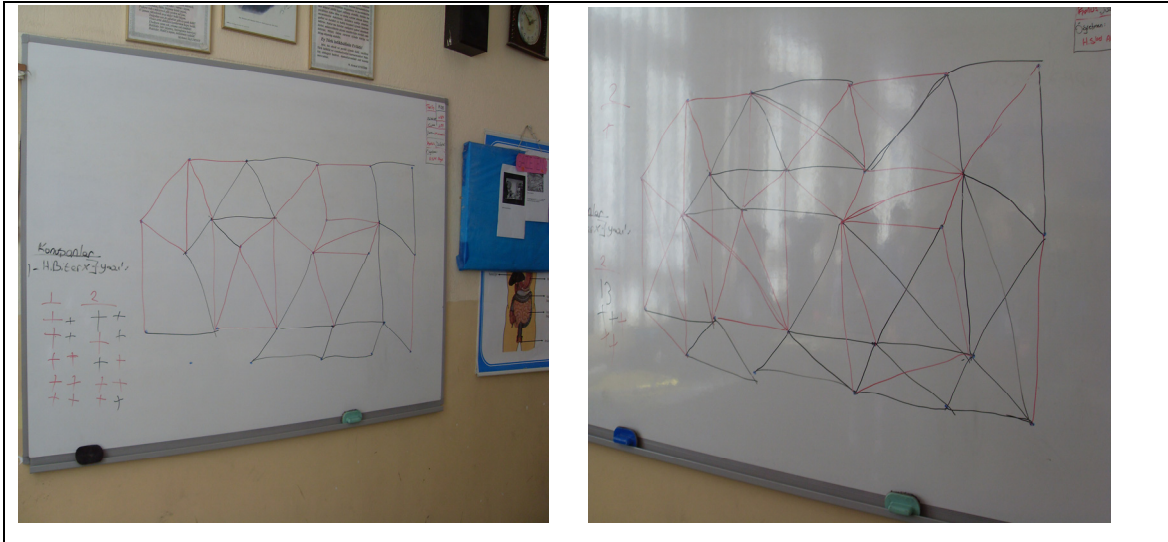
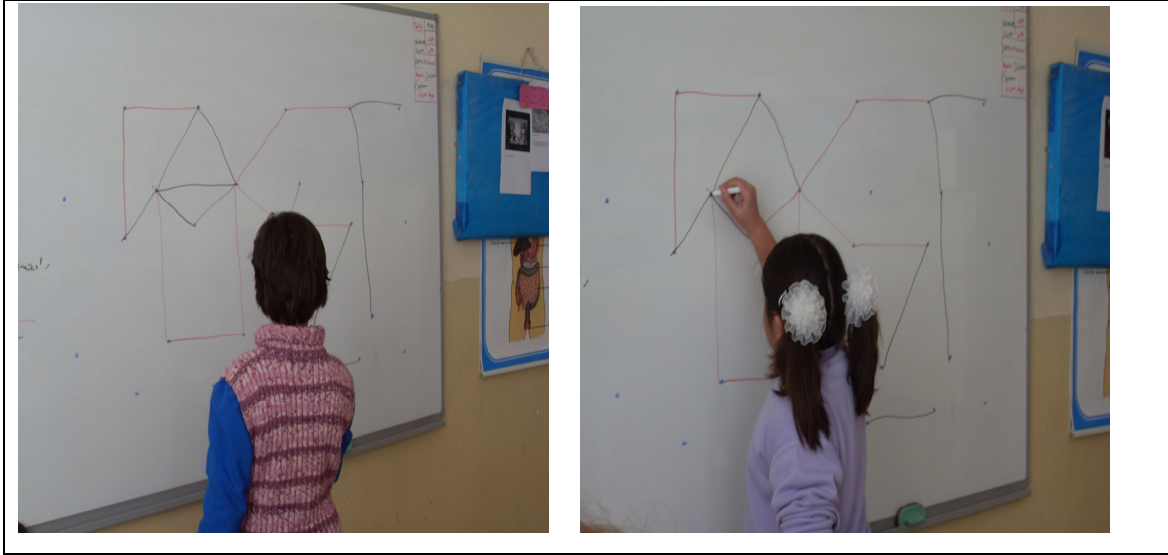
### **8.Oyun: Dörtgene gel yerini tut**

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından seçilmiştir. Oyunun ismi Kareye gel yerini tuttur. Fakat oyun sırasında öğrenciler kareden çok dörtgen oluşturmaya başlayınca oyun dörtgen oluşturma olarak araştırmacı tarafından değiştirilmiştir.

Öğretmen önce sınıfı iki eşit şekilde gruplandırır. Tahtaya alt alta yan yana düzgün aralıklarla noktalar yapar. Oyunun nasıl oynanacağını sınıfa anlatır. Oyun, her gruptan birer öğrencinin tahtaya gelip noktaları birleştiren çizgiler oluşturması ile başlar. Oyunda her grup hem dörtgen oluşturmaya hem de diğer grubun dörtgen oluşturmaya engel olacak çizgiler çizmeye çalışması şeklinde devam eder.

Öğrencilerin oyunu oynarken grup arkadaşlarına yardım etmeleri engellenerek bireysel değerlendirilmeleri sağlanır. Öğrenciler oyuna aktif olarak katılmışlardır. Oyun sırasında kendilerini rahat ifade edebildikleri gözlenmiştir. Bir kaç öğrenci dışında tüm öğrenciler dörtgen oluşturmada aktif rol almışlardır. Bu öğrenciler içsel, görsel-uzamsal

zekâ alanlarında gelişmiş olduklarını göstermişlerdir. Ayrıca oyun sırasında çekilen fotoğraflarda görüldüğü gibi öğrencilerin dörtgen oluşturmada zorlanmadıkları gözlenmiştir.





Oyun ikinci grubun bir farkla öne geçmesi ile bitmiştir. Oyun sonunda araştırmacı sınıfı motive edebilmek için grupların kendi aralarında birer kişi seçmelerini, bu kişilerin tahtaya çıkıp sırtları tahtaya dönük şekilde beklemelerini istemiştir. Seçilen öğrenciler tahtaya çıkıp beklerken, araştırmacı, işaret verildiği anda öğrencilerin tahtaya dönüp 10sn.içinde dörtgen oluşturan çizgiyi çizmelerini istemiştir. İki öğrencide 10 sn. içinde dörtgeni oluşturmuştur. Daha sonra süre 5 sn.ye ye düşürülmüş ve tekrarlanmıştır. Oyunu birinci grubun öğrencisi olan Hatice isimli öğrenci kazanmıştır.

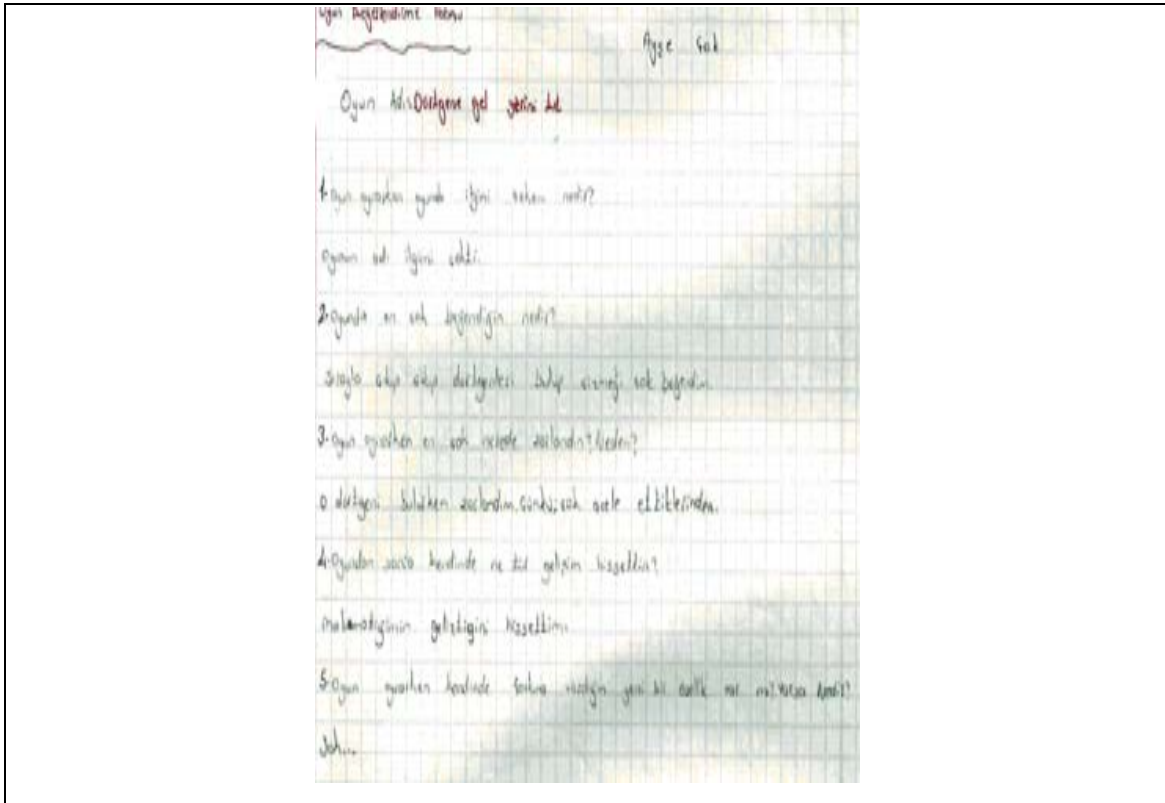
Bu oyun, öğrencilerin çoğunluğunun içsel, görsel uzamsal ve mantık matematiksel zekâlarının gelişmiş olduğunu ve bu zekâ alanlarını kullanabildiklerini göstermiştir.

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilere oyun değerlendirme formları dağıtmıştır. Araştırmacının buradaki amacı; öğrencilerinde oyundaki gözlemlerini inceleyip kendi gözlemleriyle kıyaslamaktır. Öğrencilerin formlarının orijinaleri aşağıda yer almaktadır.



<p>Ad ve Soyadı: Hümeysra Korgülü Oyun Değerlendirme Formu</p> <p>1. Oyun oynarken oyunda ilginizi çeken nedir? Cevap: Dikdörtgen bulma ilginizi çekti.</p> <p>2. Oyunda en çok beğendiğiniz nedir? Cevap: Çizim yapmak</p> <p>3. Oyun oynarken en çok nerede zorlandınız? Cevap: Dikdörtgen bulunken zorlandım.</p> <p>4. Oyundan sonra ne tür gelişim hissettiniz? Cevap: Matematikğin daha önemli olduğunu hissettim.</p> <p>5. Oyun oynarken kendinde farkına vardığınız yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Cevap: Matematikğin eğlenceli olduğunu farkına vardım</p>	<p>23.03.2009 Oyun Adı: Dörtgene gel yeni ni tut</p>	<p>Saliha Taraman</p> <p>Oyun Değerlendirme Formu</p> <p>Oyun Adı: Dörtgene gel yeni ni tut</p> <p>1- Oyun oynarken oyunda ilginizi çeken nedir? Cevap: Noktaların hare yapma</p> <p>2- Oyunda en çok beğendiğiniz şey nedir? Cevap: 3 noktalı bile hare yapılmış.</p> <p>3- Oyun oynarken en çok nerede zorlandınız? Cevap: Hare bulmada.</p> <p>4- Oyundan sonra kendinde ne tür gelişim hissettiniz? Cevap: Kendimden mutluluk duyulum</p> <p>5- Oyun oynarken kendinde farkına vardığınız yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Cevap: Hayat'ın</p>
--	--	---

<p>Ad ve Soyadı: Hümeysra Korgülü Oyun Değerlendirme Formu</p> <p>1. Oyun oynarken ilginizi çeken nedir? Sizden farklı olduğu</p> <p>2. Oyunda en çok beğendiğiniz nedir? Dörtgeni bulma</p> <p>3. Oyun oynarken nerede zorlandınız? Neden? Dörtgeni bulmada zorlandım.</p> <p>4. Oyundan sonra ne tür gelişim hissettiniz? Dörtgenlerin çok çeşidi olduğunu hissettim</p> <p>5. Oyun oynarken kendinde farkına vardığınız yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Dörtgenlerin farklı olduğu sonra başka özelliklerini</p>	<p>23.03.2009 Oyun Adı: Dörtgene gel yeni ni tut</p>	<p>Saliha Taraman</p> <p>Oyun Değerlendirme Formu</p> <p>Oyun Adı: Dörtgene gel yeni ni tut</p> <p>1- Oyun oynarken oyunda ilginizi çeken nedir? Nokta; oynarken oyunda ilginizi çeken sadece nokta ile oluşturulan bulma</p> <p>2- Oyunda en çok beğendiğiniz nedir? Oyunda en çok beğendiğim noktalı bile hare yapma.</p> <p>3- Oyun oynarken en çok nerede zorlandınız? Oyun oynarken en çok zorlanma bulmakta zorlandım</p> <p>4- Oyundan sonra kendinde ne tür gelişim hissettiniz? Oyun oynarken kendimden mutluluk duyulum</p> <p>5- Oyun oynarken kendinde farkına vardığınız yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Oyun oynarken kendimden mutluluk duyulum</p>
---	--	--



Birinci soru:

Oyun oynarken oyunda ilgini çeken nedir?

Öğrenci cevapları:

Öğrenciler bu soruya genellikle noktalardan dörtgen oluşturmanın ilgi çekici olduğunu söylemişlerdir.

İkinci soru:

Oyunda en çok ilgini çeken nedir?

Öğrenci cevapları:

Tahtaya çıkıp bireysel olarak çizmiş oldukları çizgilerin dörtgenler yaratmasının oyunun en beğenilen yönü olduğunu söylemişlerdir. Bazı öğrenciler ise oyundan fazla hoşlanmadıklarını zorlandıklarını ifade etmişlerdir.

Üçüncü soru:

Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Neden?

Öğrenci cevapları:

Öğrencilerden çoğu dörtgen bulmada zorlandıklarını belirtmiştir. Sebebinin ise sürenin kısıtlı olması olduğunu ifade etmişlerdir. Bir kaç öğrenci ise matematikle ilgili olduğu için oyunu oynarken zevk aldığını söylemiştir.

Dördüncü soru:

Oyun oynarken kendinde ne tür gelişim hissettin?

Öğrenci cevapları:

Pratik olarak zekâ kullanmayı geliştirdiklerini belirten öğrencilerin yanı sıra çizme yeteneğinin geliştiğini belirten öğrencilerde vardır. Bazı öğrenciler ise genellikle -son grup öğrencileri- kendilerinde bir gelişim hissetmediklerini ifade etmişlerdir.

Beşinci soru:

Oyun oynarken kendinde farkına vardığın bir özellik var mı? Varsa nedir?

Öğrenci cevapları:

Birinci grup öğrencileri matematikte eğlenceli alanların olduğunu belirtirken, üçüncü grup öğrencileri artık daha rahat dörtgenleri tanıyabildiklerini belirtmişlerdir. Son grup öğrencileri ise kendilerinde hiçbir değişiklik olmadığını belirtmişlerdir.

### **8. Oyuna Ait Yorumlar:**

Öğrencilerin oyundan hoşlandıkları, zekâ alanlarını geliştirici bir oyun oynadıkları görülmüştür. Ayrıca oyunun öğrenci seviyesine uygun olduğu, öğrencilerin etkinliklerde vermiş olduğu cevaplara bakıldığında gözlenmiştir. Bu tür matematik ile ilişkili oyunların hem matematik öğretimi açısından fayda sağlayacağı hem de öğrencilerin mantıksal-matematiksel zekâ alanlarını olumlu yönde geliştireceği düşünülmektedir.

### **9.Oyun:** Ne anımsatıyor?

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından değiştirilmeden seçilmiştir.

Öğretmen, sınıfa oyunun nasıl oynanacağını anlatır. Oyun tam olarak anlaşılması için önce öğretmen oyuna kendisi de katılarak bir defa oyunu oynatır. Daha sonra öğrencilerin oyunu kendilerinin oynamasını ister. Oyun öğretmenin verdiği bir sözcüğü, öğrencinin kendisine bu kelimeyi çağrıştıran başka bir sözcük söylemesi ve işaret ettiği diğer öğrencinin sözcüğü devam ettirmesi ile devam eder. Şaşırın ya da ilgisiz sözcük söyleyen öğrenci yanar ve oyundan çıkar.

Öğretmenin oyunu başlatırken söylediği ilk sözcük “futboldur”. Oyun şu şekilde ilerlemiştir:

Futbol- futbolcu- takım- forma- saha- çim- ot- bitki- canlı- hayvan- evcil hayvan- kedi- köpek- at- eşsek- kurt- vahşi hayvan- ayı- belgesel- televizyon- film- dizi- akşam-yatmak- kalkmak- sabah- kahvaltı- yemek yemek- diş fırçalamak- okul- ders- kitap...

Öğretmenin verdiği ikinci sözcük “mıknatıs”tır. Oyun şu şekilde ilerlemiştir:

Mıknatıs- n kutbu- s kutbu- Fen bilgisi-temel dersler- sosyal bilgiler- tarih- müze- Atatürk müzesi- tarihi eserler- antika- geçmiş- kalıntı- eser- sanat- sanatçı- sarkıcı- Tarkan- müzik- ses- flüt- müzik dersi- eğlence- oyun oynamak...

İki oyunda da sınıftan çok az öğrenci yanarak oyundan çıkmıştır. Öğrenciler kelime üretmede zorluk çekmemişlerdir. Derste öğrendikleri kelimeleri, gündelik hayatta kullandıkları kelimelerle bağdaştırmakta zorluk çekmemişlerdir. Bu durum öğrencilerin sözel-dil zekâ alanında ve içsel zekâ alanında gelişmiş olduklarını ve bu zekâlarını kullanabildiklerini göstermiştir.

### **9.Oyuna Ait Yorumlar:**

Sınıf öğretmeni araştırmacıya, sınıfta bu tür çalışmalarını sürekli yaptırdığını ve öğrencilerin bu tür sözel- dil zekâsı gerektiren alanlarda başarılı olduklarını belirtmiştir. Oyun sırasında da bu sonuç net bir şekilde gözlenmiştir. Öğrencilere oynatılan bu

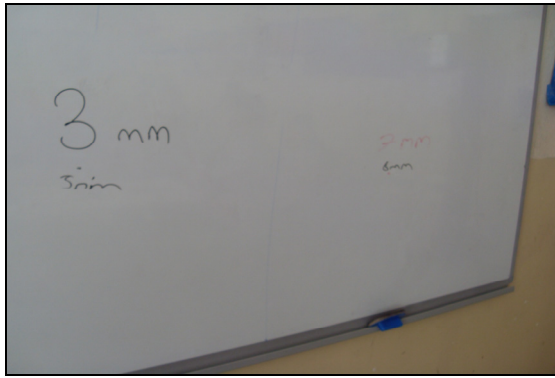
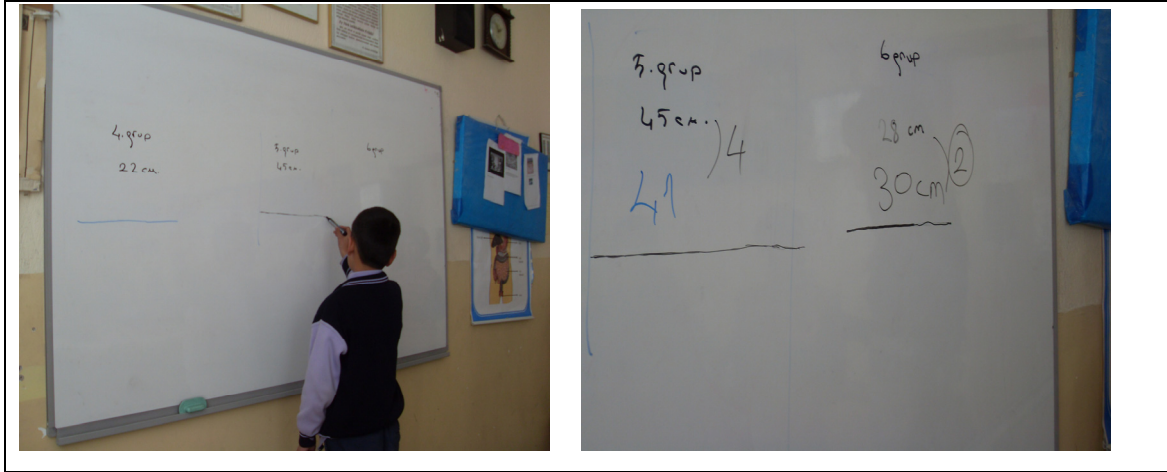
oyunların öğrencilerin günlük hayatla oyunu ilişkilendirdiklerini yani öze dönük zekâ alanlarını da geliştirici bir oyun olduğu göstermektedir.

### **10.Oyun:** Ölçüsü nedir?

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından öğrenci seviyesine uygun olarak belirlenip değiştirilmeden seçilmiştir.

Sınıf öğretmeni, sınıfı öncelikle altı gruba ayırır. Her grup kendi arasında sırayla çıkacak şekilde öğrenci belirler. Fakat oyunun bir kuralı vardır: ilk oyunda başarısız olan grup elenir ve elenen grubun öğrencileri oyuna devam edemezler. Bu kuralın sebebi; mantıksal-matematiksel zekâ alanında sınıfta en başarılı öğrencinin hem araştırmacı tarafından bulunmasının kolaylaşması hem de öğrencilerin kendi aralarında matematik alanında en başarılı öğrenciyi tanıyıp tanımadıklarının belirlemektir. Gruplar tarafından belirlenen öğrenciler tahtaya çıkarlar ve sırayla öğretmen tarafından belirtilen uzunluğu çizmeye çalışırlar. Çizilen uzunluk ile söylenen uzunluk arasında 5cm.lik kaymalar kabul edilir. Öğretmenin söylemiş olduğu ölçü ve öğrencilerin çizmiş olduğu uzunluklar aşağıdaki fotoğraflarda gösterilmektedir.





Oyun sonunda 3., 5. ve 6. grup öğrencileri en yakın çizimleri yapmışlardır. Diğer gruplar elenmişlerdir. Kazanan gruplar kendi aralarından birer öğrenci daha seçerler. Seçilen öğrenciler tekrar tahtaya çıkarlar. Araştırmacı seçilen öğrencilere her 1 cm.lik kaymada (-) verileceğini belirtir. Oyun sonunda 6.grup 2cm.lik, 5.grup 4 cm.lik, 3.grup ise 5cm.lik kayma yapmıştır.

Bu oyun, görsel- uzamsal, mantıksal- matematiksel zekâ alanlarında en başarılı öğrencinin altıncı grup öğrencilerinden Şerife adlı öğrenci olduğunu göstermiştir. Bu öğrencinin resim derslerinde de başarılı olduğu sınıf öğretmeni tarafından belirtilmiştir. Bu yönden oyun amacına ulaşıp görsel zekâ alanı belirlemede başarılı olmuştur. Fakat kazanan öğrenci matematik derslerinde sınıf içinde pek ön planda olmayan bir öğrencidir. Bu durum; oyunun mantıksal-matematiksel zekâ alanını tespit ederken belirleyici olmadığı sonucunu vermiştir.

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilere oyun değerlendirme formları dağıtmıştır. Öğrenci formlarının cevaplarının orijinalleri aşağıda yer almaktadır.

<p><b>Ölçüsü nedir?</b></p> <p>1) Oyun oynarken oyunda ilginç ceket nedir? mm bile olması</p> <p>2) Oyunda en çok beğendiğin nedir? mmde çizimler</p> <p>3) Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Neden? mm çiziminde</p> <p>4) Oyundan sonra kendinde ne tür gelişime hissettin? çizimde iyi oldüğümü</p> <p>5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Var, mmlik hesaplamada iyi olduğumu.</p>	<p><b>Oyun Değerlendirme Formu</b></p> <p>Oyunun adı: Ölçüsü nedir?</p> <p>ADI: AAZMA SINIFI: 5A SINIFI: 5A NO: 519</p> <p>1) Oyun oynarken oyunda ilginç ceket nedir? Oyun oynarken en çok beğendiğim şeyi yazmak.</p> <p>2) Oyunda en çok beğendiğin nedir? Oyunda en çok beğendiğim bir şey yazmak.</p> <p>3) Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Oyun oynarken en çok nerede zorlandım.</p> <p>4) Oyundan sonra kendinde ne tür bir gelişime hissettin? Bu oyundan sonra kendimde hiç bir gelişime hissetmedim.</p> <p>5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Oyun oynarken kendimde farkına vardığım bir özellik yok.</p>
--	---

<p><b>OYUN DEĞERLENDİRME FORMU</b></p> <p>Oyunun adı: Ölçüsü nedir</p> <p>1) Oyun oynarken oyunda ilginç ceket nedir? 2) Oyunun en çok beğendiğin nedir? 3) Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Neden? 4) Oyundan sonra kendinde ne tür gelişime hissettin? 5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni özellikler varsa nedir?</p> <p>Hatice Kulmancı 51A 531</p>	<p><b>Adre Soyadı: Hümeysra Kangülü</b></p> <p><b>Oyun Değerlendirme Formu</b></p> <p>23.03.2009</p> <p>Oyun Adı: Ölçüsü nedir</p> <p>1) Oyun oynarken oyunda ilginç ceket nedir? Cevap: İlginç ceket tahmin etmek.</p> <p>2) Oyunda en çok beğendiğin nedir? Cevap: En çok beğendiğim çizmek.</p> <p>3) Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Cevap: Çizim doğru çizilemediye zorlandım.</p> <p>4) Oyundan sonra kendinde ne tür gelişime hissettin? Cevap: Matematik daha eğlenceli olmasını hissettim.</p> <p>5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Cevap: Tahminlerim daha yakın olur.</p>
---	--

OYUN DEĞERLENDİRME FORMU

Oyunun Adı = Ölçüsü nedir?

1) Oyun oynarken oynatıcı için neyi sevdi?  
Hissettiği olumsuzdur.

2) Oyunda en çok beğendiğin nedir?  
Bende sorulara girmeştir.

3) Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Neden?  
Ölçü hesaplarında zorlandım. Tahmini ölçüm hatalıdır.

4) Oyundan sonra kendinde ne tür gelişme hissettin?  
Hissetme duygumun geliştiğini hissettim.

5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik varmı? Varsa nedir?  
Hissetme duygum arttımsıdır.

H. K. İbrahim D. M. K. S. R. 2.

Öğrenci cevapları incelendiğinde- gözlenen öğrenciler dikkate alındığında- oyunu beğendikleri, tahmini olarak ölçüyü çizmenin en beğendikleri yan olduğunu, milimetrik çizimlerde zorlandıklarını, ölçüyü tam olarak çizmekte zorlandıklarını, matematikte çizimlerde zorluklar yaşadıklarını fark ettiklerini belirtmişlerdir. Fakat grup olarak oynanan bir oyun olduğu için ve kendi gruplarından matematikte en başarılı olan arkadaşlarını seçtikleri için çoğu öğrenci kendisinde bir değişiklik hissetmediğini belirtmiştir.

### 10. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyun öğrenci seviyesine uygun olmasına rağmen grup oyunu olduğu için tüm öğrenciler değerlendirilememiştir. Bu yüzden öğrencilerin oyundan pek fazla zevk aldığı gözlenmemiştir. Ayrıca öğrencilerin tümü gözlenmediği için sadece kendi aralarında en başarılı olan kişiyi seçtikleri için seçilen kişiler arası değerlendirme yapılabilmıştır.



## 11.Oyun: Kâğıt paranın yolculuğu

Bu oyun Bilim Çocuk Dergisinden öğrenci seviyesine uygun olarak seçilmiş ve değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen önce öğrencilere çoğaltılmış olan oyun kâğıtlarını dağıtır. Daha sonra oyunun nasıl oynanacağını anlatır. Oyun bir hikâyeyi oluşturan 10 resim ve hikâyeden oluşmaktadır. 10.uncu resim ve hikâyenin olduğu yer boştur. Öğrencilerden hikâye ve resimleri incelemeleri ve boş olan bölümü doldurmaları istenir. Oyunun orijinali aşağıda yer almaktadır.

### Kâğıt Paranın Yolculuğu

Ali'nin büyükanesi, bankadan bir miktar para çekti. Bunların arasında bir 10 YTL vardı ki, başına gelmeyen kalmadı. Bu para kaç kez el değiştirdi? Parayla neler neler alındı? Gelin, bu 10 YTL'nin peşine düşelim ve başına neler geldiğini öğrenelim!

- 1 Büyükanne, Ali'ye 10 YTL harçlık verdi. Ali buna çok sevindi. Uzun zamandır bir basketbol topu almak istiyordu.
- 2 Ali, parayı daha önce biriktirdiklerine ekledi ve soluğu spor mağazasında aldı. Böylece 10 YTL spor mağazasının kasasına girdi. Ancak orada fazla durmadı. Yaptığı alışveriş sonrası para üzeri olarak Yeşim'e verdi.
- 3 Yeşim, parayı kumbarasına attı. Ancak, kısa süre içinde kumbarasından çıkarmak zorunda kaldı. Çünkü annesi su almak için ondan borç para istedi. Annesi 10 YTL'yi sucu Serdar Bey'e verdi.
- 4 Serdar Bey, sokağa çıktığında bir kestaneci gördü. Kestaneciyi çok sevdiğinden almamazlık edemedi. Cüzdanında bozuk para ararken 10 YTL'yi kaldırıma düşürdü. Ancak fark etmedi.
- 5 Deniz, kaldırımdaki parayı gördü; aldı ve pantolonunun cebine koydu. Daha sonra 10 YTL'yi unuttu.
- 6 Deniz'in annesi çamaşır yıkadı. Bu çamaşır arasında cebinde 10 YTL olan pantolon da vardı. Böylece para da yıkandı.
- 7 Pantolon ütülenirken 10 YTL ortaya çıktı. Deniz, annesine durumu anlattı. Annesi de ona parayı Çocuk Esirgeme Kurumu'nun yardım kumbarasına atabileceğini söyledi.
- 8 Yardım kumbarası açıldı. İçinden çıkan paralarla kitaplar alındı. Bu kitaplar çocuklara dağıtıldı. Bu arada bizim 10 YTL, kitapçı Kemal Bey'in kasasına girdi.
- 9 Para, kasada bir hafta bekledikten sonra başka bir kente gitti. Çünkü, Kemal Bey bir kitap fuarına katılmak üzere yolculuğa çıktı. Elbette 10 YTL de yanındaydı!
- 10 10 YTL'nin yolculuğu bitmedi. Peki, şimdi ne olacak? Haydi, büyüklü devam ettirin ve buraya ne olacağını siz çizin. Unutmayın, para Kemal Bey'de ve o da başka bir kentteki kitap fuarına gitti.

Öğrencilerin oyun sırasında çizim yaparken çekilen fotoğrafları aşağıda yer almaktadır.



Bu oyun sonunda öğrencilerin görsel-uzamsal zekâları öğrencilerin yapmış olduğu resimlere bakılarak değerlendirilmiştir. Ayrıca sözel-dil zekâları da yazmış oldukları hikâyelere bakılarak değerlendirilmiştir.

Bazı öğrencilerin sözel- dil zekâ alanlarını ve görsel zekâlarını kullanmada zorlandıkları gözlenmiştir. Bu öğrenciler: Ayşe, Saliha, Ali, Hüsnü, Ali, Şerife 'dir.

Görsel-uzaysal zekâ alanında en başarılı öğrenciler: Kübra, Hilal, Hatice, Şükrü'dür. Diğer öğrenciler ise hikâyeyi tamamlamada bu dört öğrenci kadar başarılı olamamışlardır. Bu dört öğrenci hem görsel olarak hem de hikâyeyi tamamlarken oluşturdukları metinlerle en başarılı öğrencilerdir. Öğrenciler (birkaçı hariç) hikâyeyi tamamlamışlardır. Bu öğrencilerin içsel zekâ alanlarının da hikâyeyi tamamlarken ifade etmedeki yeteneklerine bakılarak gelişmiş olduğu söylenebilir.

### 11. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin, oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilere öykü

yazdırarak oyunu anlatmalarını istemiştir. Öğrencilerin yazmış olduğu öyküler aşağıda yer almaktadır.

**Göbün adı: Kankalar**  
**Oyun Adı: Kağıt Paranın Yolculuğu**  
 \* Sınıfta oynamış olduğunuz bu oyunu bir biçim ile anlatın.

**Kağıt Paranın Yolculuğu**

Akademikler siz his para basılınca hangi yolları denediğini gördünüz mü? Bu güne kadar ben hiç görmemişim ama yeni gördüm.

Ülkemizde paralar Türkiye Cumhuriyeti Merkez Bankasında basılır. Banknot depolarında diğer paralarla dağıtılır. Grafik tasarımcıları üzerinde olacak resimleri çizerek. Baskı için gerekli olan filigran kağıtları ve mürekkepler kullanılır. Banknotlar incelenir ve bazı bazı paralar atılır. Sonra paralar para ayırma makinelerinde sayılır ve bu paraların bankaya özel araçlarla getirilir. Bankalarda ay bakiye gelince emektilere dağıtılır emektilerde arı kollarla öle bir paranın yolculuğu bryledir siz almak ister misiniz? Deyo su ken istemem ama belki siz istersiniz..... Para almak ne kadar zor mu? Lütfen

**5. YILDIZLAR GRUBU**  
**Oyun Adı: Kağıt Paranın Yolculuğu**  
 \* Sınıfta oynamış olduğunuz bu oyunu bir biçim ile anlatın.

**Kağıt paranın Yolculuğu**

Ağce istediği bebeği almak için para biriktirmeye başladı. Bir ay sonra kumbarasını açtığında 10 TL biriktirmişti. O gün parasını alıp oyuncak mağazasına gitti. Parasını Mehmet Bey'e verdi ve istediği bebeği aldı. Mehmet Bey o gün eve geldiğinde çocuğu Kerem babasında hediye olarak istedi. Mehmet Bey o gün Kerem'e Ağce'den aldığı 10 TL'yi verdi. O ana, çok istediği çikolatası almak için bankaya gitti. Kerem istediği çikolatası aldı ve parasını verdi. Bankal o paraı bankaya getiren teftişçilerden verdi. Teftişçiler bunu teftişçi fabrikasına getirdi. Burada eşya almaya gelenler eşyalarını alıyorlar. Burada da Ağce'nin bankasındaki parayı getirdi. Ağce'nin babası aldığı eşyanın parasını biraz daha vermişti. Oradaki adanlar, Ağce'nin babasına 10 TL vermişti. Ağce'nin babası 10 TL'yi aldı. Eve geldiği Ağce'nin kumbarasına Ağce babasının hediye olarak istedi. Babası 10 TL'yi verdi. Ağce Ağce 10 TL'yi tanıyabiliyordu.

**!ALTIN KIZLAR GRUBU!**  
**Oyun Adı: Kağıt Paranın Yolculuğu** ★★★★★★  
 \* Sınıfta oynamış olduğunuz bu oyunu bir biçim ile anlatın.

**BERRA'NIN BAKARISI**

Berra o gün çok mutlu idi. Çünkü o gün her zaman gelen öğretmeninin bir tanıdığı gelecekte öğretmeninin arkadaşına ismi Ağce'ye Ağce'ye dedi. Ağce'nin adı her adımda Berra'nın sınıfına bir oyun oynatıyordu. Bu günün oyununun ismi Kağıt Paranın Yolculuğu'du. Oyunu Berra çok beğenmişti. Oyunun amacı: İlk başta öğretmenleri ve Ağce'ye abhları onlara birer oyun kalmış hikâyeye katkı vermektir. Berra'dan istenilen oyun kalmış hikâyeyi zenginleştirmek ve tamamlayıcı hikâyeyi uygun isim tasarlamaktır. Berra oyunun en çok sevdiğini beğendi. Çünkü en güzel hikâyeyi ve resim onun tasarlamıştı. Ağce'ye abhları Berra'ya güzel bir kitap hediye etti. Berra gerçekten çok mutlu olmuştu. Bu mutluluk içerisinde evine döndüğünde bir de ne görsün? Evin her tarafı süslerle dolu. Tüm arkadaşları ve arkadaşları oradaydı. Tabii gel! Büyük Berra'nın oyun gündüğü bu kutlamayıydı. Görünce daha da sevindi. Herkesin mutluluktan havasına uçtu. Berra ağce'ye böyle bir kutlama yaptıkları için çok teşekkür etti. Berra bu kutlamadan sonra gülmeye başladı. Ağce'ye abhlarına gösterdi. Ağce Berra adına çok sevindi. Ağce Berra ile gurur duyuyordu. Berra'da bundan sonra daha büyük başarılar ulaştı. Ağce'nin daha da gururunda ve ağce'nin bir gururu oldu. Bundan sonra da böyle başarılar alacağını söz verdi. Gerçekten de bundan sonra çok başarılı oldu.

**OYUN DEĞERLENDİRME FORMU**  
**Oyun Adı: Kağıt Paranın Yolculuğu**

1- Oyun oynarken eğlenceyi ne kadar sevdim?  
 Paranın bu kadar uzun süre serüven yaşattığı.

2- Oyunda en çok beğendiğim şey nedir?  
 Hikayeyi.

3- Oyun oynarken en çok nerede zorlandım? Neden?  
 Resim çizmede.

4- Oyundan sonra kendimde ne tür gelişim olduğumu hissediyordum?  
 Düşüncelerim çoğaldı, istediğim arttı.

5- Oyun oynarken kendimde farkına vardığım yeni bir özellik varmı? Varsa nedir?  
 Düşünce sistemim gelişti.

**Oyun Adı: Kağıt Paranın Yolculuğu**  
 \* Sınıfta oynamış olduğunuz bu oyunu bir biçim ile anlatın.

para! para! para! ...

para çok önemli bir kaynaktır. Şayet bir kişinin para olması ne kadar değerlidir? Vardır. Mesela para olmadan yaşayamaz, para olmadan yaşayacak etmek dahi olmaz bu yüzden paranın önemini ne kadar bir kaynaktır olduğunu anlamamız lazım. Kağıt kağıt paranın ham maddesi madeni paranın ise demir olduğunu biliyor muydunuz? İşte Arka daşlar para bütçe kadar önemli bir araçtır. Paranın önemini bilmelidir.

**!ALTIN KIZLAR GRUBU!**  
**OYUN DEĞERLENDİRME FORMU** ★★★★★★  
**Oyun Adı: Kağıt Paranın Yolculuğu**

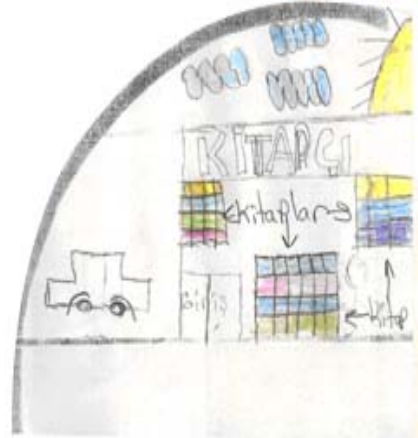
1- Oyun oynarken eğlenceyi ne kadar sevdim?  
 Bir kahve masası kadar çok eğlence dayandı.

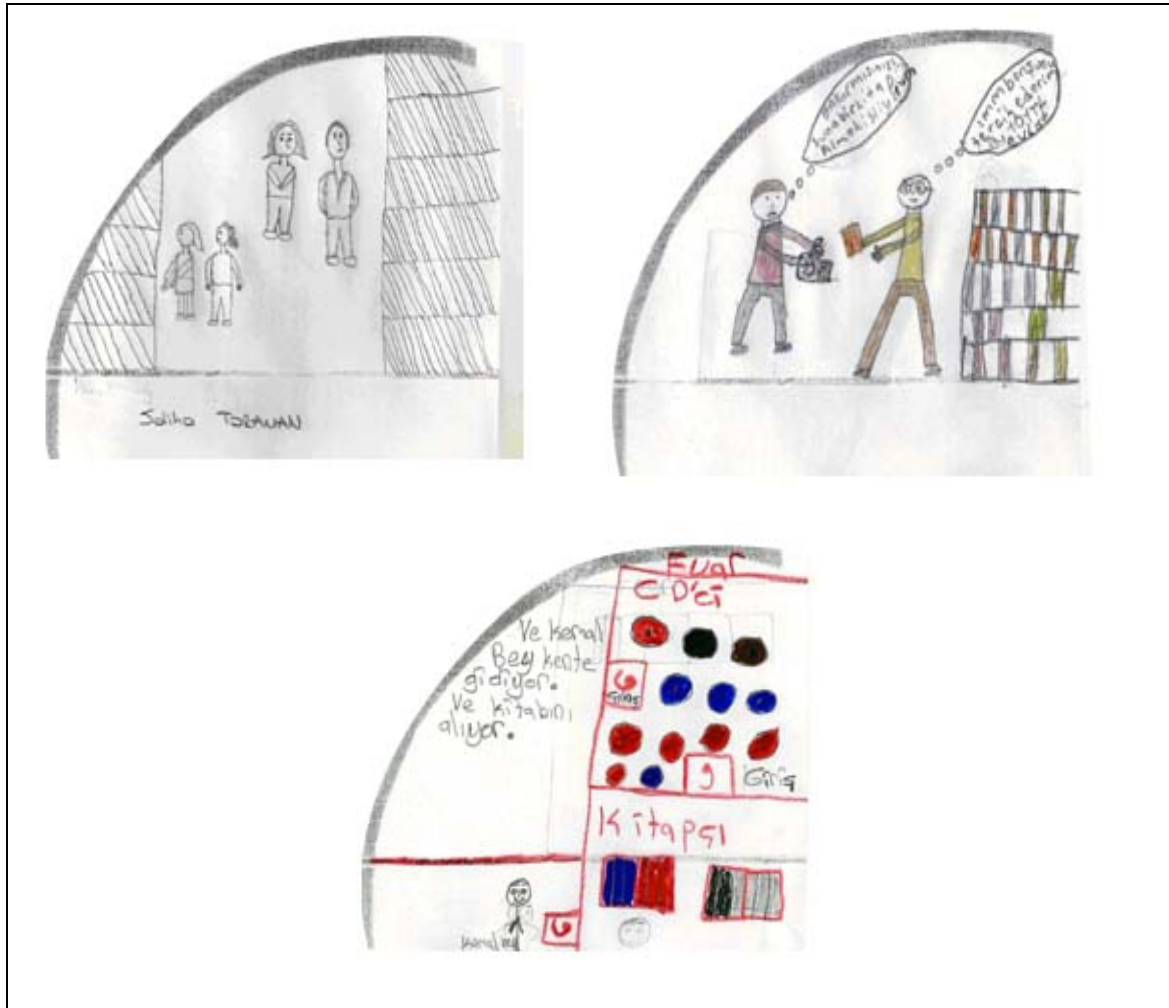
2- Oyunda en çok beğendiğim şey nedir?  
 Tasarımlarımızın ve resimlerimizin güzel olması.

3- Oyun oynarken en çok nerede zorlandım? Neden?  
 Resimleri yaparken. Çünkü diğer resimlere uygun olacak tasarımlarımızı bizi biraz zorladı.

4- Oyundan sonra kendimde ne tür gelişim olduğumu hissediyordum?  
 Biz de bu konu hakkında yeterli yetenek ve beceri vardı. Belki bir gelişim olmuştur, fakat bizi hiçbirine olmadık.

5- Oyun oynarken kendimde farkına vardığım yeni bir özellik varmı? Varsa nedir?  
 Hayır. Biz de zaten güzel bir hikâyeye yazma, güzel resim yapma v.b. yeteneklerimiz vardı.





Öğrencilere verilen bu etkinliklerle de bazı öğrencilerin oynatılan oyunla ilgili hikâye yazdığı, bazı öğrencilerin ise paranın basılması ile ilgili hikâye yazdıkları gözlenmiştir. Öğrencilerin çoğunluğunun bu oyundan hoşlandıkları belirlenmiştir. Yapmış oldukları resimlerden, yazmış oldukları hikâyelerden öykülerin sonunu başarı ile tamamlayabildikleri yani sözel-dil zekâlarının çoğu öğrencide gelişmiş olduğunu göstermektedir. Bu oyun, öğrencilerin görsel-uzamsal ve sözel dil zekâ alanlarını geliştirici niteliktedir. Bazı öğrencilerin ise sözel-dil zekâ alanında çok başarılı olmadıkları, yazmış oldukları hikâyelerden gözlenmiştir. Bu öğrenciler hem çok kısa hikâyeler yazmışlardır hem de oynatılan oyunla alakalı hiçbir bilgi vermemişlerdir.

Öğrencilerin oyun değerlendirme formları incelendiğinde oyunda ilgilerini çeken en önemli noktanın; paranın bir sürü el değiştirmesinin ve değişik yerlerde

kullanılmasının ilgi çekici olduğunu belirtmişlerdir. Oyunda en çok beğendikleri noktaların ise hikâyeyi oluşturan resimler olduğunu belirtmişlerdir.

### **12.Oyun:** Gez dolaş dur

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.K.O.E) kitabından öğrenci seviyesine uygun olduğu tespit edilip değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen sınıfı gruplara ayırır. Her grubun, kendi aralarından birer öğrenci seçmelerini ister. Öğretmen, seçilen öğrencilere matematik soruları soracağını belirtir. Seçilen öğrenciler kendi gruplarının önünde ayağa kalkarlar. Öğrenciler ilk önce diğer gruptaki seçilen öğrencilere soru sormak isterler. Fakat bu kural sonradan iptal edilir çünkü soru sormakta zorlanmışlardır. Bu yüzden öğretmen sırayla her grup öğrencilerine kendisinin matematik işlemleri soracağını söyler. İşlemi doğru yapan öğrencinin grubuna artı (+) verilir. İşlemi doğru yapamayan öğrenci grubuyla birlikte oyundan çıkar.

Öğretmenin sorduğu sorular yakın zamanda derste işledikleri kesirler, olasılık konuları ile ilgilidir. Sorular şu şekildedir:

- Yedi kırmızı üç mavi bilye bulunan torbadan çekiliş yapıldığında kırmızılardan gelme olasılığı nedir?

Fatma adlı öğrencinin “onda yedidir” cevabı doğrudur.

- 20 kızın 24 erkek öğrenciye oranları sorulmuştur.

Fakat grup öğrencisi cevap verememiştir.

- İki kişi için iki limon yetiyorsa altı kişi için kaç limon gereklidir?

Ali adlı öğrenci bu sorunun cevabını söyleyememiştir.

- Bir torbada yedi mor, üç kırmızı, altı mavi boncuk vardır. Torbadan beyaz boncuk çıkma olasılığı nedir?

Hüsnü adlı öğrenci “bu ihtimal yoktur” cevabını vermiştir. Cevap doğrudur.

- İki bardak pirinç için bir bardak su kullanılıyorsa, iki bardak pirinç yerine dört bardak pirinç kullanılırsa su oranı nedir?

Hatice soruya  $\frac{1}{2}$  cevabını vererek doğru cevabı vermiştir.

- Bir sınıfta on kız, yirmi erkek vardır. Kızların sınıfa oranı kaçtır?

Ali doğru cevabı verememiştir.

1., 4. ve 5. grup öğrencileri sorulara doğru cevapları vermişlerdir. Oyun bu öğrenciler arasında devam etmiştir. Sorular şu şekildedir:

- Üç kilogram limonun on iki kilogram karpuz oranı nedir?

Hatice soruya doğru cevap vermiştir. Öğretmen, cevabı sadeleştirmesini istemiştir. Öğrenci sadeleştirme işlemini yapabirmiştir.

- Ayşe 3, Haluk 15 yaşındadır. Ayşe'nin yaşının Haluk'un yaşına oranı nedir?

Dördüncü grup öğrencisi olan Ahmet soruya doğru cevap verememiştir. Verdiği cevap:  $\frac{1}{4}$ 'dür.

- Meleğin 15, Berinin 45 TL. si vardır. Meleğin parasının Berininkine oranı nedir?

Beşinci grup öğrencisi Zübeyir sorunun cevabını bilememiştir. Verdiği cevap:  $\frac{1}{5}$  tir.

Oyunu birinci grup öğrencilerinden Hatice kazanmıştır. Oyun, öğrencilerin mantıksal-matematiksel zekâsını ve sözel-dil zekâsını geliştirme amaçlıdır. Öğrenciler bu oyunda genelde zihinsel işlemler yaptıkları için zorlanmışlardır. Oyundan çabuk sıkılmışlardır. Ayrıca oyunu aslında sözel-dil zekâsı yüksek olan bir öğrenci kazanmıştır. Bu oyun, zihinsel işlem gerektirdiği için öğrencilerin zekâ alanlarını ortaya çıkarmada etkili olmadığı sonucunu vermiştir.

## 12. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyunun öğrencilerin seviyesine uygun olduğu gözlenmiştir. Oyun sonunda çıkan sonuca bakılarak bir zekâ alanında başarılı olan bir öğrencinin başka bir zekâ alanında da başarılı olabileceği gözlenmiştir. Ayrıca oyundan sonra bu öğrenci ile yapılan konuşmada öğrenci, bu yeteneğinin farkında olmadığını belirtmiştir. Bu durum

öğrenciler için oyunun zihin rahatlatıcı olduğu kadar zihin geliştirici bir etkinlik olduğunu göstermiştir.

### **13.Oyun:** Sesiz sinema

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından değiştirilmeden alınmıştır.

Öğretmen sınıfı gruplara ayırır. Gruplara ayrılan öğrenciler kendi aralarında bir anlatıcı seçerler. Seçilen öğrenciler sıra ile araştırmacının yanına gelirler ve anlatacakları kelimeleri araştırmacıdan öğrenip 2 dk'lık süre içerisinde kendi gruplarına anlatmaya çalışırlar. Süre içerisinde filmi grubuna anlatabilen grup artı (+) alır. Anlatamayan grup oyundan çıkar.

Araştırmacının hazırlamış olduğu sinema listesi şu şekildedir:

- Yüzüklerin Efendisi
- Testere
- Akıl oyunları
- Kelebek etkisi
- Buz devri
- Dünyayı kurtaran adam
- Aşk doktoru
- Kâbuslar evi
- Beyaz melek
- Maskeli beşler
- Neşeli ayaklar
- Yüksek tansiyon
- Gece uçuşu
- Panik odası



- Kanlı elmas
- Kirli sırlar
- Aya gidiyoruz

Grup anlatımlarının fotoğraf çekimleri aşağıda yer almaktadır.



Oyunu anlatırken genellikle soyut kelimeler olması öğrencilerin zorlanmalarına neden olmuştur. İlk yapılan deneme oyununda sadece dördüncü grup öğrencisi, grubuna filmi anlatabilmiştir. Bu yüzden sınıf öğretmeni birkaç örnek yaparak oyunun nasıl oynandığını, oyuna ait işaret dilini öğrencilere anlatmıştır. Öğrenciler yine de bu kelimeleri anlatmada zorlanmışlardır.

Bu durum öğrencilerin somut kavramları anlatmada zorlanmadıklarını fakat soyut kavramları anlatmada zorlandıklarını göstermektedir. Oyun sonrasında öğrencilere kavramların anlamları sorulduğunda, kelimelerin anlamlarını doğru bilmişlerdir. Yani kavramlar öğrencilerin bilmediği kelimelerden oluşmamaktadır. Fakat bedensel-kinestetik zekâlarını kullanmada zorlandıkları gözlenmiştir. Öğrenciler, bir kavramı anlatırken sadece bir tek yönden düşünmüşler, başka yönden anlatmaya çalışmamışlardır. Bu durum, öğrencilerin karşı cinsten çekinmelerinden dolayı ortaya çıkmıştır. Çünkü “sevgi, aşk” gibi sözcükleri anlatırken öğrenciler rahat davranmamışlardır.

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilere oyun değerlendirme formları dağıtmıştır. Öğrenci formları aşağıda yer almaktadır.

OYUN DEĞERLENDİRME Formu	
Oyuncu Adı: Sessiz Sinema	Ad ve Soyadı: Hümeysra Hangülü
1) Oyun oynarken oyundan ilginç gelen nedir? Beden dili ile sinema filmi anlatmak ilginç geldi.	Oyun Değerlendirme Formu
2) Oyunda en çok beğendiğin nedir? Anlatılmayan hareketler sonucu oluşan başka hareketler yapmak.	23.03.2009
3) Oyun oynarken en çok nerede zorlandın. Neden? Farklı hareketler yapmakla zorlandım. Tasarım yapmak beni zorlar.	Oyun Adı: Sessiz Sinema
4) Oyundan sonra kendinde ne tür gelişme hissettin? Beden dili anlatırken daha geniş alana genişliğini hissettim.	1) Oyun oynarken oyunda ilginç gelen nedir? Cevap: Beden diliyle anlatılmayan ilginç geldi.
5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Var. Beden dilimin genişledi.	2) Oyunda en çok nerede zorlandın? Cevap: Hissini yaptığın hareketin ne olduğunu bilmekte zorlandım.
	3) Oyunda en çok beğendiğin nedir? Cevap: En çok beğendiğim şey hareket göstermek.
	4) Oyundan sonra kendinde ne tür gelişim hissettin? Cevap: Hayal gücüm biraz daha
	5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik var mı? Varsa nedir? Cevap: Var Hayal gücüm genişledi.

Oyun Değerlendirme Formu	UYANIN FİDİ = SESSİZ SİYEMİTİA OYUN DEĞERLENDİRME FORMU
Oyunda Sessiz Siema	Genel Soru
1- Oyun oynarken oyunda ilgini çeken nedir?	1- Oyun oynarken oyunda ilgini çeken nedir?
Cevap: Oyun oynarken kızların değişik hareketler yapması ilgimi çekti.	= Arkadaşlarım çok arkadaşlıklar.
2- Oyunda en çok beğendiğin nedir?	2- Oyunda en çok beğendiğin nedir?
Cevap: Kızların dansını ne yaptığını bilmesi.	= Kendi arkadaşları ve arkadaşlarının anlattıkları hareketleri.
3- Oyun oynarken en çok nerede zorlandın?	3- Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Neden?
Cevap: Hareket yapmaya zorlandım.	= Hareketlerde zorlandım.
4- Oyundan sonra kendinde ne tür gelişim hissettin?	4- Oyundan sonra kendinde ne tür gelişim hissettin?
Cevap: Bana kendime kıydın. Bazı şeyleri bilemedim diye.	= Sessiz siemayı daha iyi arkadaşlarımla geliştirmeyi öğrendim.
5- Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik varmı?	5- Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik varmı?
Cevap: Hayır Yok.	ya da ne?
	= Bunları benimle paylaşmamı.

Oyun değerlendirme formunda; incelenen öğrencilerin gözlemleri dikkate alındığında formda yer alan: “Oyun oynarken oyunda ilgini çeken nedir?” sorusuna verilen genel cevap:

Öğrenciler, oyun oynarken filmleri konuşmadan, beden dilleri ile anlatmalarının ilgi çekici olduğunu belirtmişlerdir. Bir kaç öğrenci ise oyunun ilgilerini çekmediğini çünkü oyunu bildiklerini söylemişlerdir. İncelenen son grup öğrencileri ise oyun oynarken çok zevk almadıklarını çünkü zorlandıklarını belirtmişlerdir.

“Oyunda en çok beğendiğin nedir?” sorusuna verilen cevap:

Oyunda en çok beğendikleri noktanın; oyunun adaletli oynanması, anlatılan kelimeyi bulmaya çalıştıkları zamanki heyecanları, jest ve mimik kullanırken zevk almaları, bazı arkadaşlarının panik olması gibi cevaplarıyla ifade etmişlerdir.

“Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Neden?” sorusuna verilen cevap:

Oyunda filmleri anlatmada zorlandıkları belirtmişlerdir. Araştırmacı bu durumun sebebini filmlerin genellikle soyut sözcükler içerdiğine ve yaş seviyesinin üzerinde kaldığına bağlamıştır.

“Oyun oynarken kendinde ne tür gelişim hissettin?” sorusuna verilen cevap:

Bazı öğrenciler, oyun oynarken kendilerinde hissettikleri değişikliğin beden dillerini iyi kullandıkları olduğu cevabını verirken, bazı öğrenciler ise beden dili kullanımında arkadaşlarına göre geri kaldıkları çıkarımında bulunmuşlardır. Birkaç öğrenci ise oyun oynarken kendilerinde bir değişim hissetmediğini belirtmiştir. Araştırmacı, bu öğrencilerin oyun sırasında oyuna katılım göstermeyen öğrenciler olduğunu gözlemlemiştir.

“Oyun oynarken kendinde farkına vardığın bir özellik var mı? Varsa nedir?” sorusuna verilen cevap:

Son grup öğrencileri; yani oyunda en pasif olan öğrenciler, oyun oynarken kendilerinde çok fazla bir özelliği fark etmediklerini belirtmişlerdir. İlk grup öğrencileri ise anlatma dillerinin gelişmiş olduğunu fark ettiklerini belirtmişlerdir

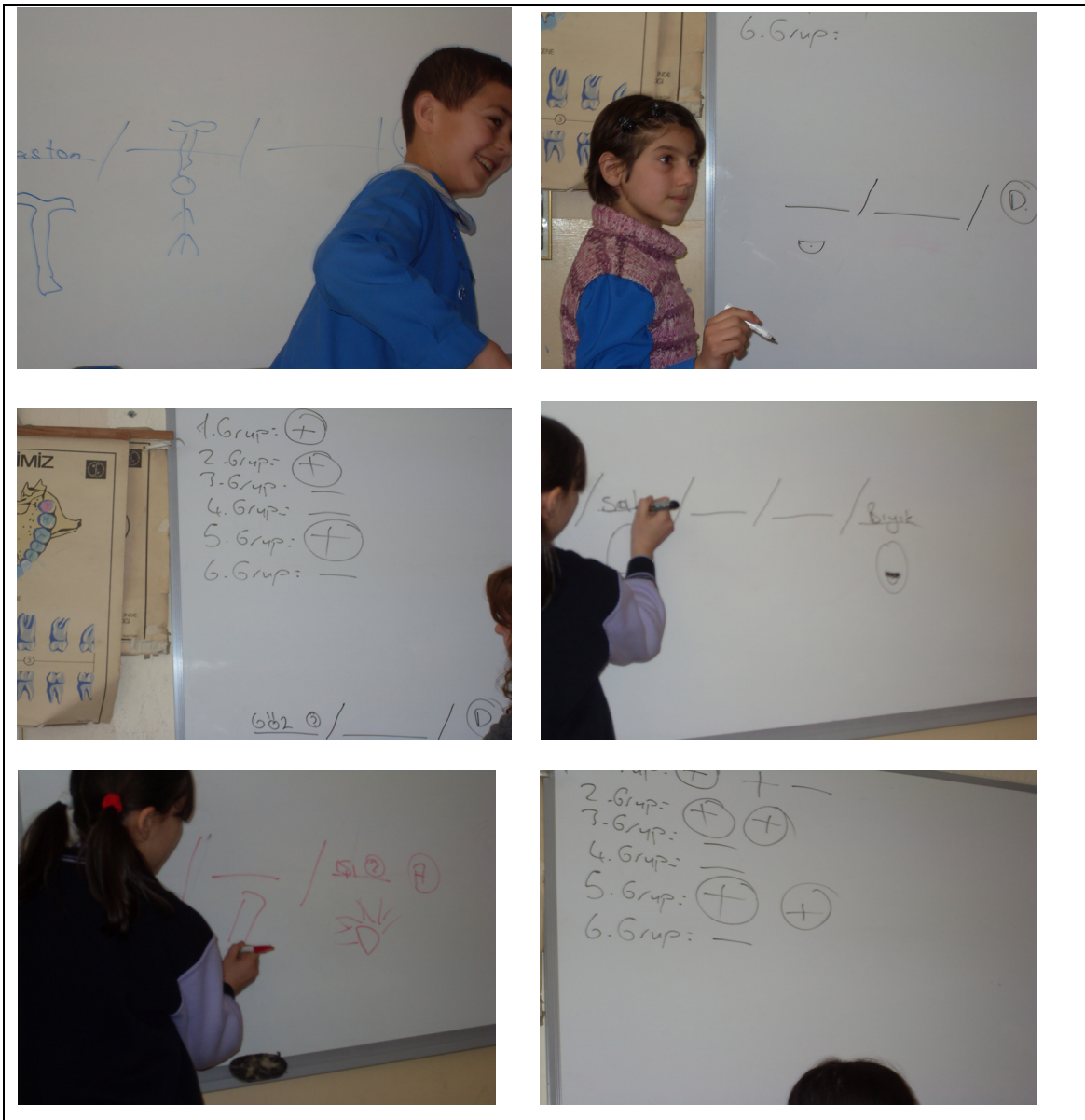
### **13. Oyuna Ait Yorumlar:**

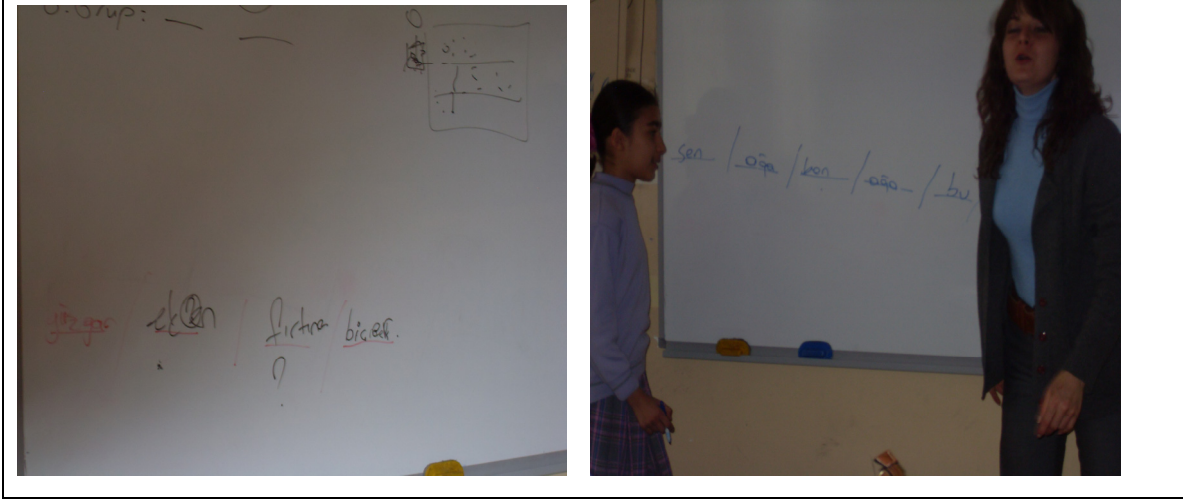
Oyun, öğrencilerin seviyesine biraz zor gelmiştir. Bu yüzden oyunda öğrenciler biraz zorlanmışlardır. Somut kelimeleri anlatmada zorlanmadıkları fakat soyut kelimelerde öğrencilerin zorlandıkları gözlenmiştir. Bu durum, öğrencilerin bedensel zekâlarının fazla gelişmemiş olduğunu göstermemektedir. Çünkü öğrenciler kelimelerin anlamlarını bilmelerine rağmen bedensel olarak anlatamamışlardır. Fakat fotoğraflarda da görüldüğü gibi öğrenciler bu oyunu oynarken bildikleri kelimelerden sonra başarmanın zevkini yaşamışlardır. Bu durum, öğrencilerin oyuna katılmada istekli davranmalarını sağlamıştır Oyun öğrencilerin bedensel zekâ alanını geliştirmede yararlı olmuştur. Oyun, 2 hafta sonra tekrarlandığında öğrenciler, kelimeleri daha rahatlıkla anlatmaya başlamışlardır. Bu, oyunun zekâ alanlarına etkisini göstermektedir.

### **14.Oyun: Çizerek Anlat-Bir cümle**

Oyun İlköğretim I. ve II. Kademe Eğitsel Oyunlar (E.O) kitabından alınmıştır. Fakat oyun, öğrenci seviyesine pek uygun olmadığı için seviyelerine uygun olacak şekilde değiştirilmiştir. Oyun; öğrenciye verilen kelimenin kendi grup arkadaşlarına anlatmaya çalışması şeklindedir. Değiştirme sırasında oyuna bir ilave yapıldı ve oyunda verilen cümlenin atasözü ya da deyim olması, bu kelimelerin çizerek veya beden dili kullanarak anlatılması istenildi.

Öğrencilerin anlatımlarının yapıldığı sırada çekilen fotoğraf çekimleri aşağıda almaktadır.





Öğretmen sınıfı önce gruplara ayırdı. Gruplar kendi aralarından birer anlatıcı seçtiler. Anlatıcılar sıra ile tahtaya çıktılar ve öğretmenin kendilerine söylemiş olduğu deyim veya atasözlerini çizerek veya beden dillerini kullanarak anlatmaya çalıştılar.

Anlatılan atasözleri şunlardır:

- Tepesinin tası atmak
- Ağzını bıçak açmamak
- Ayağını yorganına göre uzat
- Aşağı tükürsen sakal yukarı tükürsen bıyık
- Ağaç yaş iken eğilir
- İşleyen demir ışıldar
- Ağzı kulağına varmak
- Etekleri zil çalmak
- Rüzgâr eken fırtına biçer
- Sen ağa ben ağa bu ineği kim sağa
- Baston yutmuş gibi

Anlatılan atasözü ve deyimleri 1., 2. ve 5. grup öğrencileri bilmişlerdir. Bu gruplar kendi aralarında tekrar oyunu oynamışlardır. Görsel olarak anlatılan bu



Bu günkü oyun!

Sevgili hanım Mustafa bir gün oyun oynuyor  
düşünce adı gir anlat;  
ne yalan söyleyim yani sah güreldi önce  
bu oyunlar güzel miydi önce güreldi  
niye güreldi diye sorarsan cevap çok  
basit ister sen anlatayım;  
ih önce 4. yanda sgruptan okuyur bir arkada-  
rımız tahta da a afa ziti okutmaya gelir  
eger anhta bilersen artı alıyır eger anhta  
bilmediyon Choi elinir iste bu oyun böyle  
sizde arkadaş larınızla oynarsanız sizlere tavsiye

1. 2. 3.  
+ - +  
+ - +  
4. 5. 6.  
+ + -  
+ + +

Zübeyir  
Arasman  
Sıla Sıfı

Sevgili Arkadaşım, Arife

Oyunun Adı: Şiz Anlat

Merhaba ben sana bugün öğreliyoruz bir oyunu  
anlatmak istiyorum. Bu oyunun ismi Şiz Anlat

Bu oyunda sana bir atasözün veriliyor ve  
bunu şizerek anlatman gerekiyor. Benca güzel  
çünkü ben bir şeyi şizerek anlatmayı sevdim.  
Senin de oynatmanı tavsiye ederim. Senin de  
beğeneceğini eminim.

HATICE SİNOP  
ALTIN KIZLAR GRUBU

HATICE SİNOP

Öğrencilerin yazmış oldukları mektuplar incelendiğinde gözlenen grup öğrenciler genellikle oyunu beğendiklerini, heyecan duyduklarını çünkü çizerek anlatmayı sevdiğini, bu şekilde anlatarak da akıllarında atasözü ve deyimlerin akıllarında daha fazla kaldığını belirtmişlerdir. Bazı öğrenciler ise oyunu pek beğenmediklerini çünkü bütün atasözlerini bilmedikleri için zorlandıklarını, “bazen, fakat, ama, lâkin” gibi kelimeleri anlatamadıkları için zorlandıklarını belirtmişlerdir.

#### 14. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyunun öğrencilerin bedensel zekâ alanlarını, sözel-dil zekâ alanlarını, görsel zekâ alanlarını geliştirdiği sonucu hem öğrenci hem araştırmacı gözlemlerindeki ortak sonuçtur.

#### 15. Oyun: Gördün mü?

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından seçilip öğrencilere oynatılmıştır.

Öğretmen, oyunu oynatmadan önce sınıfı altı gruba böler. Oyun hakkında kısa bir bilgi verdikten sonra oyunu oynatmaya başlar. Oyun; öğrencilerin bildiği ve önceden



oynamış oldukları “Nesi var oyununa” benzemektedir. Bu yüzden öğrenciler bu oyunda zorlanmamışlardır.

Oyun sırasında gruplardan birer kişi sınıftan çıkartılır. Sınıfta kalan diğer öğrenciler öğretmenle birlikte sınıftan çıkan arkadaşlarına sormak üzere bir il seçerler ve ilin özelliklerinden biraz bahsettikten sonra dışarıdaki öğrenci içeri alınır. Öğrencinin kendi grup arkadaşı dışındaki arkadaşlarına üç soru sorma hakkı vardır.

Öğretmen ve öğrencilerin 1.grup öğrencisi için seçtiği il; Ankara’dır. Öğrenci arkadaşlarına soru sorduğunda öğrencilerin verdiği ipuçları:

- Kedisi var.
- Keçisi vardır.

Öğrenci bu iki cevapla ili bilmiştir.

3.grup öğrencisi için seçilen il; Zonguldak’dır. Öğrencilerin il için söylediği ipuçları şunlardır:

- Taşkömürü var.

Öğrenci tek cevap ile ili bilmiştir.

4.grup öğrencisi için seçilen il; Kırşehir’dir. Öğrencilerin verdiği ipuçları şunlardır:

- İç Anadolu Bölgesinde yer almaktadır.

4.grup öğrencisi bu verilen ipucu ile Konya cevabını vermiş ve yanılmıştır. Grup oyundan elenmiştir.

5.grup öğrencisi için seçilen il; İstanbul’dur. Öğrencilerin verdiği ipuçları şunlardır:

- Anadolu ve Avrupa yakası var.

Öğrenci bu ipucu ile ili bulmuştur.

6.grup öğrencisine sorulan il; Konya’dır. Öğrencilerin vermiş olduğu ipuçları şunlardır:

- Selçukluların başkentliğini yapmıştır.

- İç Anadolu Bölgesindedir.
- Hacı Bektaşî Velisi vardır.

Öğrenci cevabı bulamamıştır. Elenmiştir.

Oyunda kalan 4 grup için bu oyundan sonra il yerine bölgeler ve özellikleri şeklinde oyun devam etmiştir. Oyun öğrencilerin sözel-dil, içsel ve sosyal zekâ alanlarını geliştirmeyi amaçlamaktadır. Oyun sırasında öğrencilerin çoğunun sözel-dil ve içsel zekâlarının gelişmiş olduğu gözlenmiştir. Oyun sırasında öğrencilerin daha çok soru sorarken, yardım alırken kendi cinslerinden aldıkları gözlenmiştir. Bu durum; bu yaştaki öğrencilerin gelişimsel özelliğinden kaynaklanmaktadır.

### 15. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilere oyunu bir arkadaşlarına tavsiye edecek şekilde mektup yazarak anlatmalarını istemiştir. Mektupta oyundan neden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını belirtmeleri istenmiştir. Öğrenci formları aşağıda yer almaktadır.

İbrahim Ünlü Soru (3. Sınıf - 10 yaş)


Sevgili arkadaşım Elal biz bir oyun oynadık oyunun adı "Gözetim" (Gözetim mi?)

Bu bölgede ilgili soru sorup ama hangi bölge olduğunu söylüyor.

Bu oyunu çok sevdim bizim grup her soruyu bildi Salihce.

Arkadaşımız yanlış cevap verdiği için oyundan grubu çıktı. Sizin grupta bildi sizin grubunuz. Bekledim. Arkadaşımın grup üzdü ama bu oyunda oynamakta var oynamakta var bütün grup diğer oyunlarda başarılıydı. Diğer arkadaşımıza oyunda hep biliyorduk ama biz yeniden tabiri caza diğer arkadaşlarımızı öğledik. Diğer üyelerini pozitiflik bu oyunu sevdiğimiz.

Amacımız. Sen bu oyunu bilmezsen veya öğrenmezsen ben sana öğretirim.



Oyunun Adı = Gözetim mi?

Sevgili arkadaşım Duygu:

Makale Duygu yine ben. Akşamki öğretimimiz bugün de "Gözetim mi?" oyunu adı bir oyun oynadık. Bu oyun da güzel. Ben bu oyunun ipucu verme bölümünü ve bulmaya çalışan kişinin bulma için yazması, çok hoşuma gitti. Bu oyunu sadece sebebi bulmaya çalışsan kişinin sonunda bulması ve bulduktan sonra soruları. Sizin bu oyunda soru ve soruların ayrıntılı öğrenim.

Sizle birlikte  
Pazula yapmış?

Sevgili Annem Seni

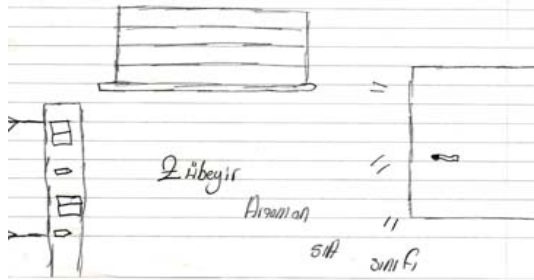
Yine bir oyun daha anlatayım. Bu oyunun adıda Gördün mü?  
Bu oyunda bir arkadaşına doğru çıkarsın ve bir bölge seçersin. O bölgenin neisi var mı (özellikler) ve hak veresene seçtiği doğruya göre anı anlat bilirse eki alacak benim

senin deyim yer geldi ama ben arkadaşımı seviyorum  
Sevgilerle Hatice Kızı oğlu



Dan ki oyun!

sevgili hanım Mustafa yine ben bir buzeran illeri alaba eden bir oyun ben sana hemem oyunu kısaca anlatayım; bir arkadaşımı tapıdan dünyaya alıp ilerini özelliklerini anlatıyor mesek islam bal iki haraykısı var sarayisi arkını gibi buluyor eger arkadaşını mı? o ili bilirse arkı bilmezse eki kayıyor eger bu oyunu begenip arkadaşını oynatırsın? tavsiye ederim



Sevgili Arkadaşım Rabita

Biz bir oyun oynadık Bu oyun adı Gördün mü? Ben çok beğendim Çünkü anlatması hevesan હત્યો Bu oyun bir arkadaşımı dışarı çıkar bir bölge seçer arkadaş gelğinde O bölgenin özelliklerini anlatacağız oda bilecek ne güzel oyun değil mi? Sana tavsiye ederim



Ad: Hümeysra  
Soyad: Kargölü  
Sınıf: 5/A

Oyunu Anı: Gördün mü?

Sevgili Arkadaşım Hatice Kızı

Merhaba ben sana bugün sınıfta oynadığımız bir oyunu anlatma istiyorum. Bu oyunun ismi Gördün mü? Bu oyunda sınıftan bir kişi seçilip dışarı çıkarılıyor. Bir il veya bir bölge seçilip bölgenin özellikleri söylenip bilinmesi gerekiyor. 3 kişiye sorma hakkı var. Benca güvandı. Çünkü Ben bu tür oyunları çok seviyorum. Senin de oynamanı tavsiye ederim.

HATICE SİNOP

Gözlenen üç grubun tavsiye mektupları incelendiğinde Hatice ve Ali adlı öğrencilerin bu oyunu Sosyal Bilgiler dersi ile alakalandırıldığı için beğendiklerini belirtmişlerdir. Saliha adlı öğrenci ise oyundan hiç hoşlanmadığını belirtmiştir.

Öğrenciler genellikle bu öğrenciler gibi oyunu ya çok beğendiklerini ya da zorlandıkları için beğenmediklerini belirtmişlerdir.

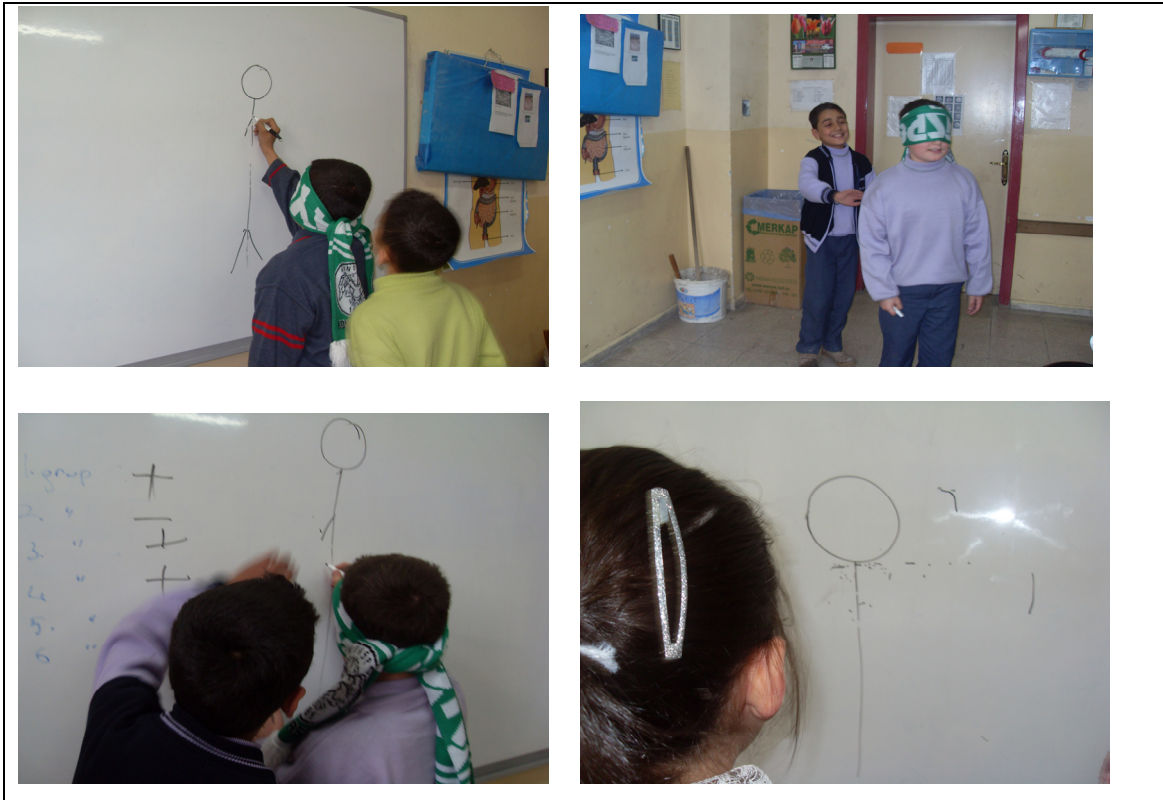
Oyun öğrencilerin sözel-dil zekâ alanının gelişimine katkı sağlamıştır.

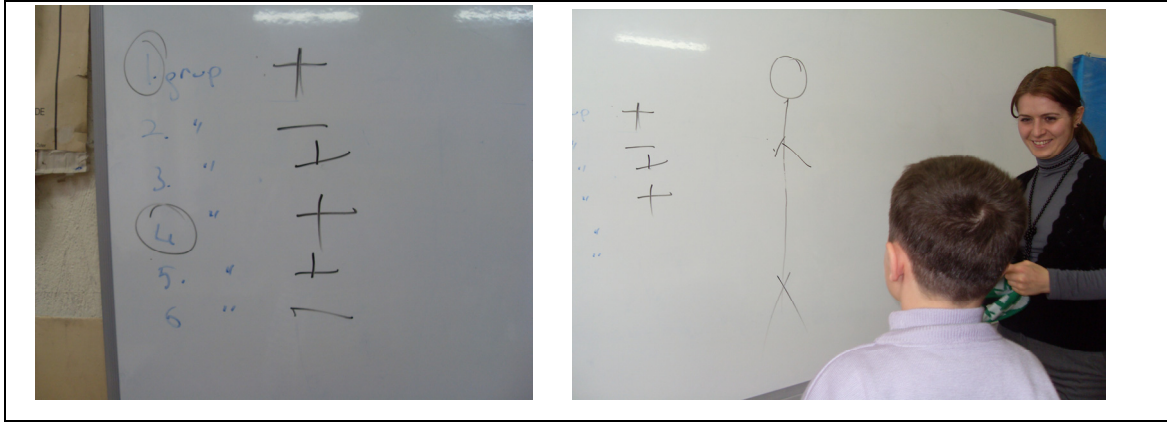
### **16.Oyun:** Gerisini Sen Çiz

Oyun Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim (Ç.Z.O.O) kitabından öğrenci seviyesine uygun olduğu belirlenip seçilmiştir.

Öğretmen sınıfı önce gruplara ayırır. Daha sonra oyunun nasıl oynanacağını öğrencilere anlatır. Gruplardan sıra ile birer kişi tahtanın önüne gelir ve gözleri kapatılır. Yanlarına da kendi gruplarından yönerge vermesi için bir kişi çıkar. Öğrenci tahtaya yaklaşmadan kendi etrafında döndürüldükten sonra bırakılır ve öğretmenin tahtaya çizmiş olduğu kolsuz bacaksız adama kol bacak eklemeye çalışır. Süre 10dk.'dır. Bu süre içinde çizimlerin tamamlanması gerekmektedir.

Aşağıda bu oyun ile ilgili fotoğraf çekimleri yer almaktadır.





Gruplardan 1. ve 4. grup öğrencileri, eksik adamı başarı ile tamamlamışlardır. 3. ve 5. grup öğrencileri ise yarım olarak tamamlayabilmişlerdir. 2. ve 6. grup öğrencileri ise adamı çizememişlerdir.

### 16. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyunda; öğrencilerin görsel-uzamsal zekâları, içsel zekâları, sözel-dil zekâları ve sosyal zekâları gözlenmiştir. Öğrenciler, oyun sırasında çok eğlenmiş ve grup arkadaşlarına yardım etmeye çalışmışlardır. Ayrıca kendilerine olan güvenleriyle içsel zekâlarının gelişmiş olduğu belirlenmiştir. Arkadaşlarına yön tarif edişleri dikkate alındığında sözel-dil zekâlarının da gelişmiş olduğu gözlenir. Ayrıca görsel olarak kol ve bacakların yerlerini belirleyip çizmeleri görsel zekâlarının da gelişmiş olduğunu göstermektedir. Bu tür oyunların çocukların gelişimlerini ve zekâ alanlarını geliştirici olduğu yapılan gözlemlerden yola çıkılarak söylenebilir

### 17.Oyun: Parayla Sudoku

Oyun Bilim Çocuk dergisinden öğrenci seviyesine uygun olduğu belirlenip alınmıştır.

Araştırmacı öğrencileri 6 gruba ayırmıştır. Her gruba önceden hazırlamış olduğu Sudoku çizelgesini ve 36 adet para örneklerini dağıtmıştır. Önce öğrencilere oyunun

nasıl oynanacağını anlattıktan sonra öğrencilere örnek olması amacıyla ilk para örneğinin nasıl yerleştirileceğini kendisi gösterir. Oyunun süresi 10.dk.dir.

Araştırmacı, oyunun öğrencilerin seviyesine ağır geldiğini çok fazla para olduğu için öğrencilerin yerleştirmede zorluk yaşadığını gözlemiştir. Ayrıca oyun kâğıtları renksiz olduğu için öğrenciler yerleştirmede zorluk yaşamışlardır.

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilere oyun değerlendirme formları dağıtmıştır. Öğrenci formları aşağıda yer almaktadır.

<p>Ad ve Soyad: Hümeyra Hargülü Oyun Değerlendirme Formu</p> <p>23.03.2009 Oyunun Adı: Parayla sudoku</p> <p>1. Oyun oynarken oyunda ilginç şeyler nedir? Cevap: Paraların yerleşimi.</p> <p>2. Oyunda en çok beğendiğin nedir? Cevap: Paraların yerleştirilmesi.</p> <p>3. Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Cevap: Paraları yerleştirmekte.</p> <p>4. Oyundan sonra kendinde ne tür gelişim hissettin? Cevap: Paraların daha önemli olduğunu hissettim.</p> <p>5. Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik varmı? Varsa nedir. Cevap: Hatalı gördüğümü çözüp daha iyi olması.</p>	<p>Salih Taraman</p> <p>Oyun Değerlendirme Formu</p> <p>Oyun Adı: Parayla Sudoku</p> <p>1- Oyun oynarken ilginç şeyler nedir? Cevap: Parayla sudoku oyununun diğer sayı sudokuna göre zor olması.</p> <p>2- Oyunda en çok beğendiğin nedir? Cevap: Paraları yerlerine yerleştirme.</p> <p>3- Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Cevap: Paraların yerini bulmada.</p> <p>4- Oyundan sonra kendinde ne tür gelişim hissettin? Cevap: Çok zor durumda olduğumu.</p> <p>5- Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik varmı? Varsa nedir? Cevap: Hata yok.</p> <p>Salih Taraman</p>
<p>Banile Sudoku Oyun Değerlendirme Formu</p> <p>1. oyun oynarken ilginç şeyler nedir? Paralel, değişik şekillerde.</p> <p>2. oyunda en çok beğendiğin nedir? Paraları yerini bulmaktır.</p> <p>3. oyun oynarken nerede zorlandın? Neden? Paraları yerleştirmede zorlandım. Biraz biliyordum.</p> <p>4. oyundan sonra ne tür gelişim hissettin? Sudokunun zeki oyunu olduğunu hissettim.</p> <p>5. oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik varmı? Varsa nedir? Sudokunun zeki olduğunu.</p>	<p>Parayla Sudoku Oyunu</p> <p>1) Oyun oynarken ilginç şeyler nedir? Çok zor olması.</p> <p>2) Oyunda en çok beğendiğin nedir? Paraları yerlerine yerleştirme.</p> <p>3) Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Yerleştirmeyi bulmada.</p> <p>4) Oyundan sonra kendinde farkına vardığın ne tür gelişimler hissettin? Mutluluk hissettim.</p> <p>5) Oyun oynarken kendinde farkına vardığın yeni bir özellik varmı? Varsa ne? Dikkatimi arttı.</p>

Grup olarak oynatılan bu oyunda öğrencilerin değerlendirme formunda vermiş olduğu cevaplar bireysel olarak alınmıştır.

Birinci soru:

“Oyun oynarken oyunda ilgini çeken nedir?”

Öğrenci cevapları:

Para ile sudokunun olması, paraların farklı şekillerde olması, aynı paranın aynı kutu içine yerleştirilememesi, paraların yerleştirme düzeni oyunda öğrencilerin ilgisini çeken bazı özelliklerdendir.

İkinci soru:

“Oyunda en çok beğendiğin nedir?”

Öğrenci cevapları:

Sudokunun para ile oynanması öğrencilerin oyunda en beğendikleri noktadır.

Üçüncü soru:

Oyun oynarken en çok nerede zorlandın? Neden?

Öğrenci cevapları:

Öğrenciler; oyunda materyallerin siyah beyaz olmasından dolayı zorlandıklarını, yerleştirmede zorluk yaşadıklarını, süreyi yetiştiremediklerini belirtmişlerdir. Araştırmacının gözlemleri de bu yöndedir.

Dördüncü soru:

“Oyun oynarken kendinde ne tür gelişim hissettin?”

Öğrenci cevapları:

Öğrencilerin çoğu düzen sağlamda gelişim hissettiklerini belirtmişlerdir.

Beşinci soru:

“Oyun oynarken kendinde farkına vardığın bir özellik var mı? Varsa nedir?”

Öğrenci cevapları:

Öğrencilerin çoğu oyundan sonra dikkatlerinin daha fazla arttığını, arkadaşlar arasında dayanışmalarının geliştiğini belirtmişlerdir.

### **17. Oyuna Ait Yorumlar:**

Oyun öğrenci seviyesine biraz ağır gelmiştir. Çünkü materyal çok fazla parçadan oluşmaktadır. Bu da öğrencilerin oyunu anlayamamalarına neden olmuştur. Oyun sonunda yapılan etkinlikler ve araştırmacının oyun sırasında yapmış olduğu gözlemler dikkate alındığında bu tür görsel oyunların öğrencilerin dikkatini kuvvetlendirdiği sonucunu vermiştir.

### **18.Oyun: Altı Şapkalı Düşünme Tekniği**

Oyun, Eğitim Bilimleri kitabından ve öğrencilerin Sosyal Bilgisi kitabından yararlanılarak seçilmiştir.

Öğretmen, önce oyunun nasıl oynatılacağını öğrencilere anlatmıştır. Oyunda takılacak olan şapkaların ne anlama geldiğini öğrencilere açıklanır. Daha sonra Sosyal Bilgisi kitabından seçilen bir konuyu tahtaya yazmıştır. Konunun altına da anlamlarını öğrencilere hatırlatmak amacıyla şapkaları yazmıştır. Araştırmacı 1., 3. ve 6. grup üzerinde çalışma yaptığı için şapka yapılacak olan kartonlar grupların düzeylerine uygun olarak dağıtılmıştır. Şapkaları öğrencilerin kendileri tasarlamışlardır. Birinci gruba; mavi şapka, üçüncü gruba; sarı şapka, altıncı gruba; kırmızı şapka verilmiştir.

Öğrencilere verilen konu şu şekildedir: “Çevre Bakanlığı yeni verdiği bir karar ile tüm ülkedeki motorlu taşıtların çalışmasını çevre üzerinde etkilerinden dolayı durdurma kararı aldı.” Öğrencilere bu konuyu hazırlamaları için 10 dk. düşünme süresi verilmiştir. Süre tamamlandığında öğrencilerin, kendi aralarından seçmiş oldukları grup sözcüleri sırası geldiğinde takmış oldukları şapkalara uygun olarak hazırladıkları konu ile ilgili düşüncelerini belirtirler.

6. gruba verilen kırmızı şapka takmış olan öğrenciler; bu konu ile ilgili sağlık konusunda olumsuzluklar yaşanacağını belirtmişlerdir.



3. gruba verilen sarı şapkayı takan grup öğrencileri; bu durumun çevre kirliliğini azaltacağını, sanayide üretimin duracağını bu durumdan dolayı da hava temizliğinin artacağını belirtmişlerdir.

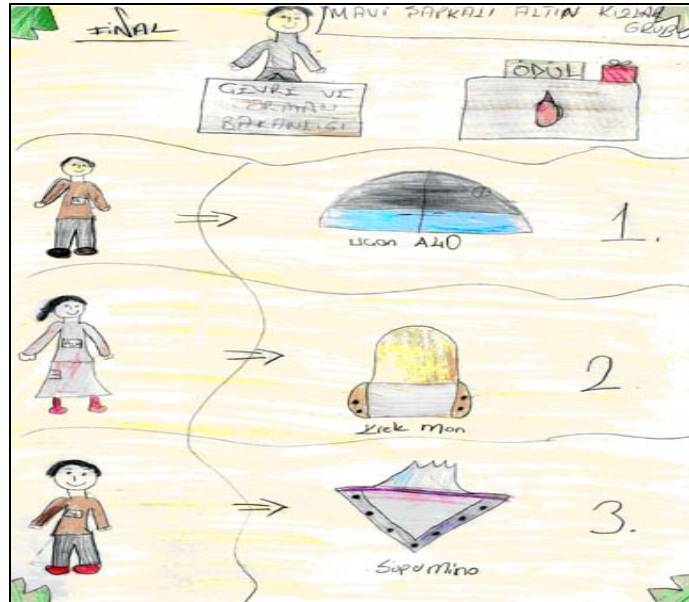
1. gruba verilen mavi şapka son aşamadır. Bütün grupları dinledikten sonra sonuca ulaşım 2 dk. içinde düşüncelerini belirtmişlerdir. Motorlu taşıtların kaldırılması çevre ve sağlık açısından olumlu olacağı gibi insanların yaşamını da zorlaştıracaktır cevabını vermişlerdir.

Öğrencilerin oyundan zevk aldıkları gözlenmiştir. Oyunun, öğrencilerin sözel-dil zekâ alanının gelişimine katkı sağladığı gözlenmiştir.

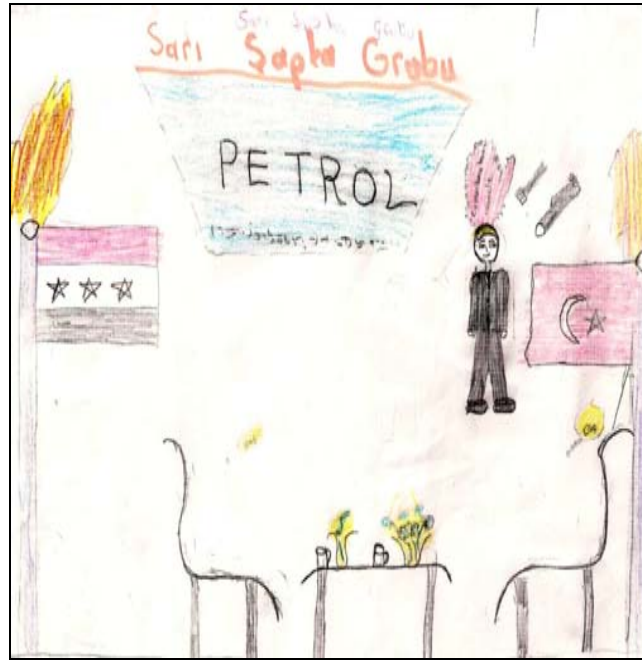
### 18. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyundan 1 hafta sonra öğrencilerin oyun sırasında ne hissettiklerini, nelerden hoşlandıklarını ya da hoşlanmadıklarını anlamak için araştırmacı, öğrencilere resim çizerek oyunu anlatmalarını istemiştir. Öğrenci çizimleri aşağıda yer almaktadır.

1. grup olan; mavi şapkaya göre yorum yapan grup, çevre ve orman bakanlığını canlandırıp resim yapmışlardır.



3. grup ise şapkalarına uygun bir resim yapamamışlardır. Resimlerinde çevre kirliliğinin yok olmasını anlatmaları gerekirken petrolle ilgili bir resim yapmışlardır.



6. grup ise kırmızı şapkaya göre yaptığı resimde okula scoturla giden öğrenciler çizmişlerdir. Hastaneye giden insanların olmayacağını göstermişlerdir.



Öğrencilerin resimlerine bakıldığında tartışmış oldukları konu ile ilgili çok belirgin bir resim yapamadıkları, aradan zaman geçtiği için konuyu unuttukları gözlenmiştir.

### **19.Oyun:** Metinler kesip gazete oluşturma

Oyun, Sınıf Öğretmeni ve araştırmacı tarafından birlikte hazırlanmıştır.

Araştırmacı oyunu uygulamadan önce birbiriyle benzer ve farklı metinleri önceden hazırlayarak sınıfa getirir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Her gruba birbirinden farklı konular yer alan gazete metinleri dağıtılır. Ayrıca renkli kartonlarda dağıtılarak bu kartonları da kullanmaları istenir. Araştırmacı öğrencilere ellerindeki metinlerle bir gazete oluşturmaları gerektiğini, metinleri birbirine uyumlu şekilde yerleştirmeleri gerektiğini söyler. Ayrıca öğrenciler bu gazete resimlerinin alt üst sağ sol yanlarından birine bu resmin nedenini ve sonucunu ve önlemini yazacaklardır. Öğrencilere 15 dakika süre tanınır.

Öğrenciler 15 dakika sonra yaptıkları gazeteleri arkadaşlarına anlatırlar. Gazeteyi oluştururken nasıl bir yol izlediklerini, hangi düzeneğe göre resimleri yerleştirdiklerini anlatırlar.

Araştırmacı 1., 3. ve 6 grubun oluşturmuş oldukları gazeteleri verilerin değerlendirmesinde kullanmıştır.

1. grubun oluşturmuş olduğu gazetenin konusu: “Kaza Haberleri”dir.





**Nalçacı kavşağında trafik kazası: 5 yaralı**

Konya'da iki otomobilin çarpışması sonucu meydana gelen trafik kazasında 5 kişi yaralandı.

Edinilen bilgiye göre, Erdal K. yönetimindeki otomobil, merkez Selçuklu İlçesi Nalçacı-Sille kavşağında Cumali Ö. yönetimindeki otomobille çarpıştı. Kazada, sürücüler Cumali Ö. ve Erdal K. ile Nihat A., Elife ve 9 yaşındaki Nur Evişan K. yaralandı. Ambulanlarla Konya Numune Hastanesine kaldırılan yaralılar tedavi altına alındı.

Nedenleri uyku ve içki ise uykuğun alınmadan sıkıkmamak işi hızı trafide çıkarılmak

Uyku olabilir, içki olabilir,





**Bayramın acı bilançosu: 101 ÖLÜ**

Kurban Bayramı boyunca tüm uyarılara rağmen yollar yine kan gölüne döndü. Türkiye genelinde meydana gelen 161 trafik kazasında 101 kişi öldü. 590 kişi yaralandı. Yapılan ilk incelemelerde kazaların çoğunun aşırı hız, dikkatsizlik ve direksiyonda uyku neticesinde olduğu belirlendi.

Nedenleri uyku ve içki ise uykuğun alınmadan sıkıkmamak işi hızı trafide çıkarılmak

Kuralara uyum, yavaş gitmek, uykuyu iyi almamak



Yolunlatılması olmayan Şile yolunda yabancı domuz sürüsü yola çıkarak kazalara neden oldu. Karşı şeride geçerek kamyonla çarpışan BMW içindeki 5 kişi trafik aileden 4'ü can verildi.

İstanbul Şile Alacalı köyünde kaymakçık yapan Ercan Temel ağabeyine ait BMW marka otomobil olarak ailesiyle birlikte Çerçik köyünde bulunan ablası Aysel ağın evine gitti.

Ziyaretin ardından Ercan Temel (5), eşi Perihan Temel (26), kızları İrem (7), 4 aylık Senem ve ablasının ızı Beyza Bağ (5) ile birlikte yola çıktı. Erişmesi Ayhan Bağ ve ablası Aysel Bağ da kendi araçları ile onları takip ederek Şile'deki köylerine doğru hareket etti.

**YOL ÇOK KARANLIK**

Saat 20:00 sıralarında aydınlatılması olmayan Şile yolu Ömerli yolu Nisantepe mevkiine geldiklerinde sırada araçların önüne birden domuzların çıkmasıyla paniğe kapıldılar. Ercan Temel, eşi Perihan ve kızları İrem ile 4 aylık Senem otomobilde sıkıştı. İtfaiye ekipleri uzun süre araçtaki kazazedeleri çıkarmaya çalıştı. Baba Ercan, kızı İrem ile yeğeni Beyza Bağ (5) olay yerinde hayatını kaybetti. Ağır yaralı olan anne Perihan ile 4 aylık bebeği Senem Temel ambulansla hastaneye kaldırıldı. Anne de hastanede tüm müdahalelere rağmen kurtarılamadı. Bebeğin durumu ise ağır. Berna Aşkın ve kamyon

Alledan kalan son kişi



Hayvanların aracın önüne çıkması gözüm = Tabela konulmalıdır.

Neden



Zencir ve kaymamak işi gerekli malzemeleri yanında bulundurulmalı

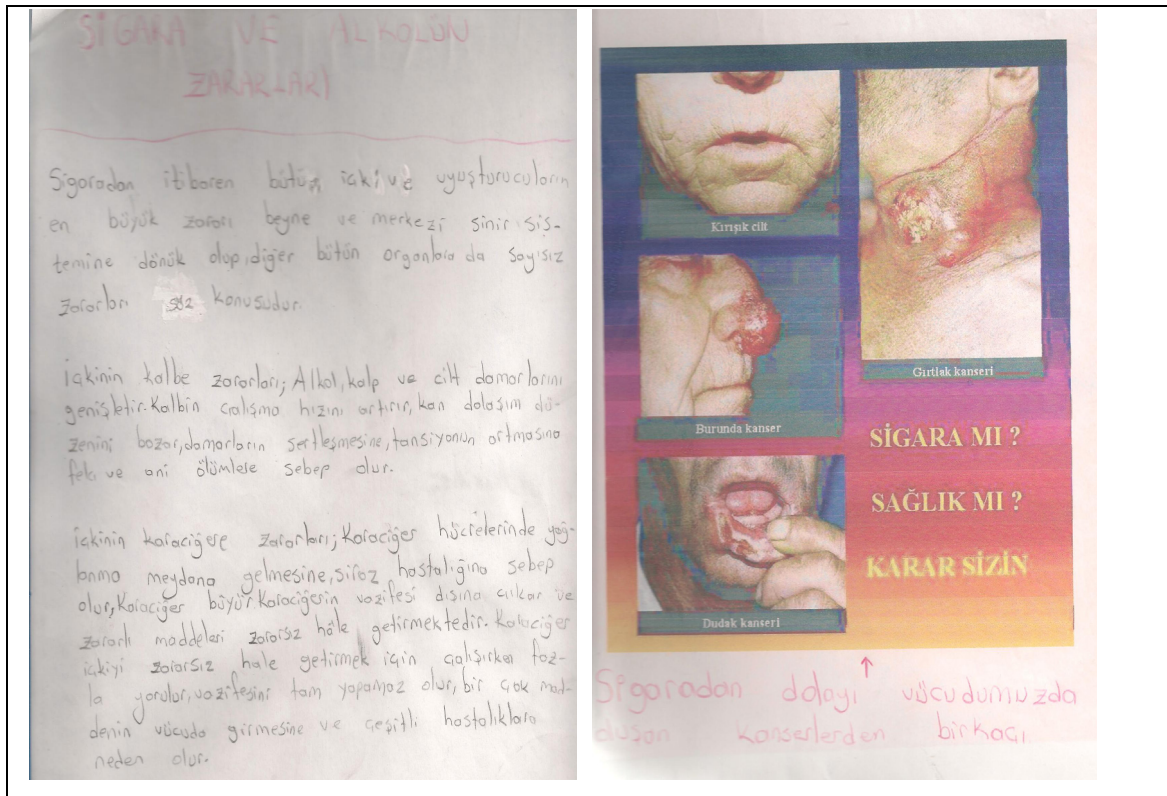
Buzdan dolayı kayma

Buzdan dolayı kayma





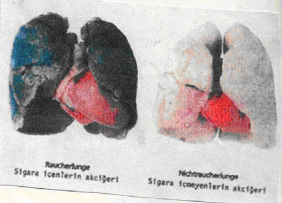


3. grubun oluşturduğu gazete konusu: "Sigara ve Alkolün zararları"dır.



**ALKOL**

ALKOL  
SİGARA  
ZARAR

Raucherlunge  
Sigara içenlerin akciğeri

Nichtraucherlunge  
Sigara içmeyenlerin akciğeri

**SİGARA - ZARAR**

Sigara ölümcül hastalıklara yakalanma riskini artırmaktadır!

Sigaranın içindeki maddeler kanserojen maddelerdir ve en tehlikelileri arsenik, benzin, kadmium, hidrojen, sodyum, toluen, amonyak ve propilen glükoldür. Örneğin; sigara kesinlikle öldürücü bir zehirdir.

Sonuç olarak ciğerlerde oluşan katran (asfalt)'dir!

**KENDİNİZİ VE SİZİNLE AYNI DÜNYAYI PAYLAŞANLARI SEVİN...**



**GENÇLER NE SIKLIKTA SARHOŞ OLUYOR**

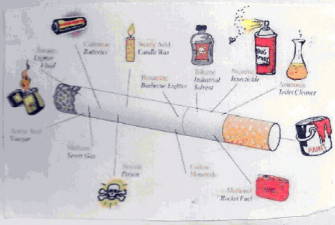
Sarhoş oluyolar

	Hız Sarhoş Olmam	Madiren	Ara Sıra	Çok Sık/Dalma
Genel	43.2	42.4	72.3	2.2
Kız	44.1	45	8.7	2.3
Erkek	42.5	40.6	74.7	2.2

**YARIN: AİLELER KIZ**

**ÜLKEMİZ**

- İsrailde BİRİNCİ,
- Kumarda İKİNCİ,
- Alkolde ÜÇÜNCÜ,
- Sigarada DÖRDÜNCÜ durumdadır.
- 1992 yılında ABD'de sigaradan 440 bin insan ölmüştür.
- Yine ABD'de pasif içicilerden 53 bin kişi ölmüştür.
- Ülkemizde toplam 22 milyon sigara içen insan mevcuttur.



6. grubun oluşturduğu gazete konusu: "Trafik Kazaları" dır.



Nedeni= Aşırı Hız

Çözümü= Oysa bir hız kontrolünün yapılması

Kazanın Adı= Trafik Kazası



Nedeni= Trafik işaretlerinin delinmesi

Çözümü= Polisler ceza

Kazanın Adı= Zıncılamaya Kazası



Nedeni= Aşırı alkol

Çözümü= Alkollü içeceklerin kaldırılması

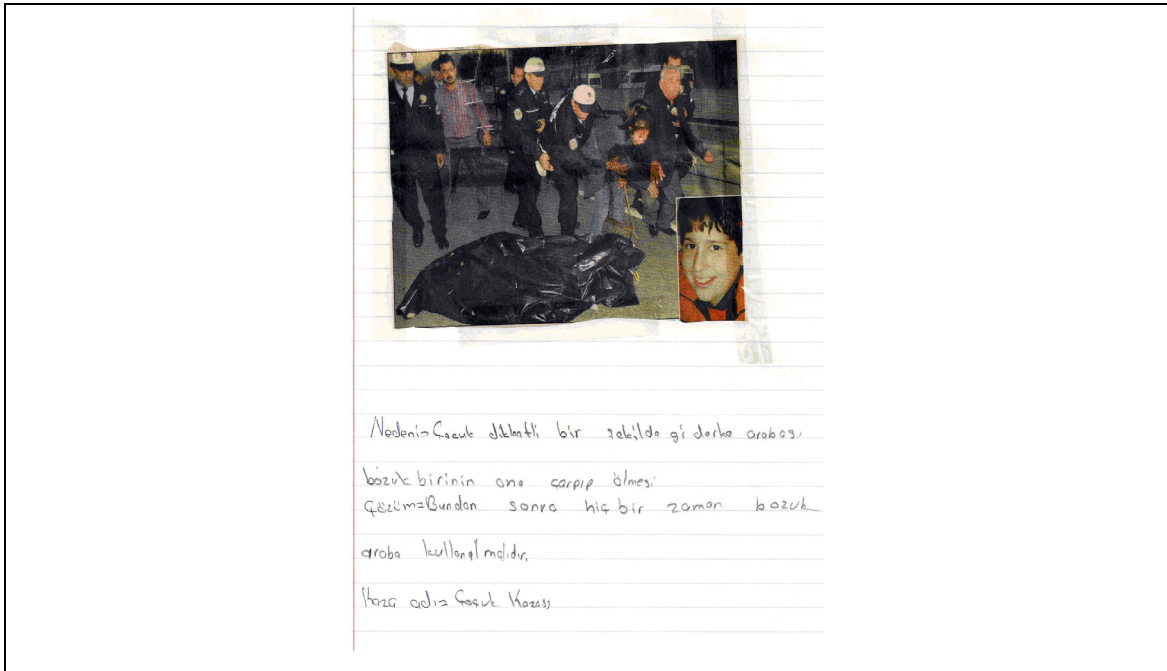
Kazanın Adı= Alkol Kazası



Nedeni= Alkollü ve uykulu sürücülerin yolu kapaması

Çözümü= Alkollülere ceza ve uykululara trafikte sığınması yasak

Kazanın Adı= Zıncılamaya Kazası



Öğrencilerin oluşturmuş olduğu gazetelere bakılırsa 1. grubun gazetesindeki düzen, yerleştirme şekli, yapmış oldukları yorum, bulmuş oldukları neden-sonuç ilişkisi ve çözüm önerileri bu grubun sözel-dil zekâlarının, sosyal zekâlarının, görsel-uzamsal zekâ alanlarını geliştirmiş olduğunu ve gerektiğinde kullanabildiklerini göstermektedir. 3. grubun oluşturmuş olduğu gazete örneğinde ise yerleştirme düzeni bakımından sorun yoktur fakat öğrenciler pek fazla yorum katmamışlardır, sadece son bölüme toplu olarak çözüm önerisi sunmuşlardır. Bu durum öğrencilerin görsel-uzamsal zekâ ve sosyal zekâ alanlarının geliştirmiş olduklarını fakat sözel dil-zekâ alanlarının 1. gruba göre daha geride olduğunu göstermektedir. 6. grubun yapmış olduğu gazete örneğinde ise yerleştirme düzeninde ve yorumda eksiklikler vardır.

Grupların seviyelerine göre oyun değerlendirme formları incelendiğinde, oyunlar sayesinde bu grupların zekâ alanlarında çok fazla değişiklik meydana gelmediği, genelde öğrencilerin var olan zekâ alanlarını kullandıkları tespit edilmiştir. Oyunla birlikte sadece; farkında olmadıkları “ben bunu yapamam” dedikleri alanda aslında üzerinde dururlarsa başarabileceklerinin farkına varmışlardır.



### 19. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyunun öğrencilerin seviyesine uygun olduğu ve öğrencilerin oyundan zevk aldığı belirlenmiştir. Oyun sırasında öğrencilerin oluşturduğu gazetelere bakıldığında bu tür oyunların öğrencilerin sosyal zekâlarını geliştirdiği gibi görsel-uzamsal zekâ alanlarını da geliştirdiği tespit edilmiştir. Oyun öğretiminde öğrencilerin tüm zekâ alanlarına yönelik etkinlikler bulunduğu sonucuna varılmıştır.

### 20.Oyun: Birim Küplerle Örüntü oluşturma

Oyun, öğrencilerin Matematik kitabından faydalanılarak hazırlanmıştır.

Öğretmen öncelikle konuyu öğrencilere anlatır. Birim küplerle cisimlerin hacminin bulunabildiği ile ilgili örnekler verir. Sınıfta, önce kendisi, sınıfın hacmini nasıl ölçüleceğini, hacmi bulabilmek için cismin enine, boyuna ve yüksekliğine ihtiyaç duyulduğunu anlatır. Daha sonra eline aldığı küçük bir kutunun hacmini ölçerek birim küplerinin nasıl kullanacağını anlatır. Konunun anlatımından sonra oyuna geçilir. Oyun önce sınıfa anlatır. Oyunda öğrencilere eşit miktarda birim küpler dağıtılır. Öğrencilere, birim küpler ile örüntüler oluşturmaları ve oluşturdukları cisimlerin hacimleri bulmaları gerektiği söylenir. Oyun için öğrenciler gruplara ayrılır. Oyunda; en hızlı örüntü oluşturan ve cismin hacmini bulan grup kazanır.

Araştırmacının değerlendirmesine göre ilk cismi oluşturan grup 3 grup arasından 1.grup olmuştur. Oluşturdukları cisim arabadır. Grup öğrencileri cismin hacmini hep birlikte çözmüşlerdir. Bu cisim diğer cisimlere göre daha zor bir cisimdir. Çünkü arabanın tekerleklerini ve antenini de hacim bulurken dahil etmişlerdir. 3. grup ise kule yapmıştır. Yapmış oldukları cisim, 6 kuleli içi boş bir binadan oluşmaktadır. Fakat öğrenciler içi boş binanın hacmini ölçerken örüntüleri ayrı ayrı ele almadan hacmi bulmaya çalışmışlardır ve birkaç denemeden sonra doğru cevaba ulaşmışlardır. 6. grup ise küçük küçük iki örüntü oluşturmuştur fakat oluşturdukları cismin alanını bulamamışlardır.

## 20. Oyuna Ait Yorumlar:

Oyunun deęerlendirmesine gre; ęrencilerin seviye grupları da dikkate alındığında oyundan beklenen performans gerekleşmiştir. Sınıfta en başarılı olan birinci grup, grsel-uzamsal, mantıksal-matematiksel, isel ve sosyal zekâ alanlarında ok gelişmiş olduklarını ve kullanabildiklerini göstermişlerdir. Dięer gruplarda ise mantıksal- matematiksel zekâ alanında ok fazla ilerleme olmadığı tespit edilmiştir. Sınıf sosyal zekâ alanında ise arkadaşlarıyla birlikte işbirliği içinde çalışmalarını açısından gelişmiştir.

## 21.Oyun: Mzik tutkusu

Oyun, Eęitsel Oyunlar kitabından alınmıştır. Fakat ęrencilerin seviyesine uygun olması iin oyun, arařtırmacı ve sınıf ęretmeni tarafından deęiřtirilmiştir.

Oyun oynanmadan nce, ęrenciler ile mzięi sevip sevmedikleri ile ilgili bir konuřma yapılmış ve ęrencilerin hazır bulunuşluk dzeyleri tespit edilmiştir. Oyun oynanmadan nce, ęrencilere 23 Nisan haftasında olunması nedeniyle 23 Nisan ile ilgili bir řarkı ęretilmiştir. ęrencilerin biroęunun bu řarkıyı bildikleri gzlenmiştir. Daha sonra řarkının notaları tahtaya yazılmış ve arařtırmacı bir kere řarkıyı notaları ile okumuştur. Daha sonra ęrencilerden řarkıyı notaları ile ritmine uygun olarak sylemeleri istenmiştir. Bazı ęrencilerin notaları okurken ritme uygun sileyemedikleri gzlenmiştir.

Gzlenen  grup ęrencilerinden; birinci gruptaki iki ęrencinin, nc gruptaki bir ęrencinin ve altıncı gruptaki drt ęrencinin řarkıyı notayla okuyamadıkları fakat notasız dzgn syledikleri tespit edilmiştir. ęrencilerin sınıf ęretmeniyle yapılan konuřmalarda; bu ęrencilerin mzik derslerine pek ilgili olmadıkları yani oyunun mziksel-ritmik zekâyı incelerken doęru tespit yaptığını belirtmiştir.

Oyundan sonra sınıfta mziksel ve ritmik zekâda en başarılı ęrenciyi bulmak iin; arařtırmacı tarafından nceden hazırlanmış eřitli mzik aletlerinden oluşmuş mziklerin yer aldığı bir kaset sınıf iinde ęrencilere dinletilmiş ve alan mziklerde hangi enstrmanların yer aldığı sorulmuştur. Bu deęerlendirme yapılırken ęrencilerin

oyunu bireysel oynamaları, birbirlerine yardımda bulunmamaları istenmiştir. Müziklerde çalan enstrümanlarda basitten karmaşığa giden bir sistem uygulanmıştır. Önce sadece gitar sesinin yer aldığı bir müzik daha sonra gitar, flüt enstrümanlarının yer aldığı bir müzik daha sonra gitar, bateri, basgitarın yer aldığı bir müzik sonra kemençenin yer aldığı bir parça en son ise davul, zurna, zil gibi enstrümanların yer aldığı parça dinletilmiştir. Öğrencilerin çalan parçalarda yer alan enstrümanları bir kâğıda sıra ile yazmaları istenmiştir. Oyun bittikten sonra değerlendirilmek üzere veriler toplanmıştır. Sınıfta bütün parçalarda yer alan enstrümanları doğru olarak bilen öğrenci: birinci grup öğrencilerinden Zeynep'tir.

Oyun, öğrencilerin müziksel ve ritmik zekâsını değerlendirmede amacına ulaşmıştır. Son olarak; öğrencilerin bireysel değerlendirilmesinde ve 23 Nisan şarkısının söylenmesinde notaları doğru söyleyen öğrenci iki oyunda da aynı kişi çıkmıştır.

## **21. Oyuna Ait Yorumlar:**

Oyunların öğrencilerin yaratıcılığını geliştirirken kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak oyundan beklenen önemli özelliklerden biridir. Bu oyun sayesinde de öğrencilerin oyun sırasında rahat oldukları, her öğrencinin oyuna katılmaya çalıştığı, ders olmadığı, bir oyun içinde olduklarını hissettikleri içinde zevk aldıkları gözlenmiştir. Bu durum oyunların diğer oynatılan tüm oyunlarda olduğu gibi öğrencilerin gelişimini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir.

## BÖLÜM 5

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Öğrencilere uygulanan etkinliklerin sonuçlarına göre; oyunların öğrencilerin Çoklu Zekâ alanlarını geliştirdiği tespit edilmiştir. Oyunların; konunun hem anlaşılmasını kolaylaştırdığı hem de dönüt sağlarken öğrencilerin gelişmesine katkı sağladığı belirlenmiştir. Öğrencilere oynatılan bu oyunların öğrencilerin günlük hayatla oyunu ilişkilendirdiklerini yani zekâ alanlarını geliştirici oyunlar olduğunu göstermektedir.

Oyunların sonucuna bakıldığında bir zekâ alanında başarılı olan bir öğrencinin başka bir zekâ alanında da başarılı olabileceği görülmüştür. Ayrıca oyundan sonra öğrencilerle yapılan görüşmelerde öğrenciler yeteneklerinin farkına varmadıklarını belirtmişlerdir. Bu durum öğrenciler için oyun etkinliklerinin zihinlerini rahatlatıcı olduğu kadar zihinlerini geliştirici bir etkinlik olduğunu da göstermiştir.

Oyunlar sonunda yapılan etkinlikler ve araştırmacının oyunlar sırasında yapmış olduğu gözlemler dikkate alındığında görsel oyunların öğrencilerin dikkatini kuvvetlendirdiği sonucuna varılmıştır. Oyunların, öğrencilerin yaratıcılığını geliştirirken kendilerini rahat hissetmelerini sağlamak, oyundan beklenen önemli özelliklerden biridir. Oyun sayesinde de öğrencilerin oyun sırasında rahat oldukları, her öğrencinin oyuna katılmaya çalıştığı, ders olarak algılamadıklarından bir oyun içinde olduklarını hissettikleri için de zevk aldıkları gözlenmiştir. Bu durum oyunların diğer oynatılan tüm oyunlarda olduğu gibi öğrencilerin gelişimini olumlu yönde desteklediğini göstermektedir.

Oynatılan oyunlarda çocuk farklı zekâ alanlarını etkileyen oyunlarla karşılaşmıştır. Bu zekâ alanları ile karşılaşan çocuk bu alanlara yönelik davranacaktır. Farklı çözüm yolları üretecektir. Oyun, çocuğa bilgi aktarılırken kullanılacak en yararlı yöntemlerden biridir. Oyunla verilen bilgi ezberle değil uygulamaya dönük olduğu için de bilgi daha kalıcı olacaktır Bu sayede çocuğun duyuları çalıştığı için zekâ alanları da gelişecektir. Çocuk oyun oynarken arkadaşları ve öğretmeni ile sürekli

etkileşim halindedir. Bu sayede sosyalleşmesi hızlanmaktadır. Ayrıca kendisi ile ilgili özel yeteneklerini daha rahat fark edecek ve kendini o yönde geliştirmeye çalışacaktır.

Çocuk oyun sırasında arkadaşları ile işbirliği içinde uyumlu çalışmayı da öğrenmektedir. Karşısındakini dinlemeyi, saygılı olmayı, haklarını çiğnememeyi, yardımlaşmayı, kazanmayı, kaybetmeyi öğrenir. Kısacası hayatı öğrenir. Çocuğun oyun içinde hayatı tanınması, toplum içinde karakterinin biçimlenmesine yardımcı olur. Oyun sırasında hem yenmeyi hem yenilmeyi öğrenen çocuk hayata daha sıkı tutunabilir.

Çoklu zekâ kuramına uyarlanarak oynatılan oyunların ders aşamasında da işe yaradığı tespit edilmiştir. Bu oyunların öğrenci için hem kalıcı bilgi sağladığı hem de bireysel ve grup olarak etkinliklerden etkilendikleri görülmüştür. Ayrıca bu çalışmalara büyük oranda katıldıkları gözlenmiştir. Öğrencilerin oyun sonrasında alınan görüşleri dikkate alındığında; oynadıkları oyunların kendilerine yarar sağladığını belirtmeleri, uygulamadaki memnuniyetlerinden ve uygulamanın sona ermesinden duydukları üzüntüden anlaşılmaktadır.

## Öneriler

Bu araştırmada elde edilen bulgulara dayanarak şu önerilerde bulunulabilir:

1) İlköğretimin ilk kademesinde görev alan öğretmenlerin Çoklu zekâ kuramını tanıtıcı etkinlikler düzenlemesi gerekmektedir.

2) Sınıf içerisinde oynatılan oyunlarda sınıf ortamının sağlık şartlarına uygun olmasına dikkate edilmelidir.

3) Oyun sırasında öğrencilerin rahat ve özgür olduklarını hissetmeleri için öğretmen oyuna çok fazla müdahale etmemeli fakat öğrencilerin yanında olduğunu hissettirici davranmalıdır. Yani öğrencilere karışıcı değil, yönlendirici bir tutum içinde olmalıdır.

4) Oyunlar öğrencinin ilgisini çekecek, merakını giderecek, el becerisini ve girişimciliğini, yaratıcılığını, hayal gücünü etkileyecek yani tüm zekâ alanlarını harekete geçirecek olanaklar yaratmalıdır. Ayrıca oyun, çocuğun kendi özelliklerinin farkında olmasını sağlayacak, sosyal ilişkilerinin gelişmesine katkıda bulunacak

özellikler taşınmalıdır. Kısacası kendini gerçekleştiren bireylerin özelliklerine sahip olmalarını sağlayacak olanakları sunmalıdır.

5) Oyunlar seçilirken çocukların iyi tanınması, gelişim aşamalarının iyi bilinmesi ve oyunların bu durumlara göre seçilmesi gerekmektedir.

6) Çoklu zekâ kuramının ülkemizde oldukça yeni olması ve bu alanda yapılan çalışmaların azlığı göz önünde bulundurularak, bu alandaki araştırmaların artırılması önerilmektedir.

## KAYNAKÇA

### Basılı

- Akandere, M. (2006). *Eğitici Okul Oyunları* (3. Baskı), Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akamca, G. Ö., & Hamurcu, H. (2005). Çoklu zekâ kuramı tabanlı öğretimin öğrencilerin fen başarısı, tutumları ve hatırd tutma üzerindeki etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 78–187.
- Azar, A., Presley, A. İ., & Baklaya, Ö. (2006). Çoklu zekâ kuramına dayalı öğretimin öğrencilerin başarı, tutum, hatırlama ve bilişsel süreç becerilerine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 45–54.
- Başbay, A. (2000). *Çoklu zekâ kuramına göre eğitim programları ve sınıf içi etkinliklerin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Bümen, N. T. (2002). *Okulda Çoklu Zekâ Kuramı*. PegemA. Yayıncılık.
- Çoban, B., & Nacar, E. (2006). *İlköğretim II. Kademe Eğitsel Oyunlar* (1. Baskı). Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.
- Demirel, Ö. (2002). *Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Program Geliştirme*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Doğan, Y., & Alkış, S. (2007). Sınıf öğretmeni adaylarının sosyal bilgiler derslerinde çoklu zekâ alanlarını kullanabilmelerine yönelik görüşleri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 324–339.
- Durmaz, H., & Özyıldırım, H. (2005). Fen bilgisi ve sınıf öğretmenliği öğrencilerinin kimya dersine karşı tutumları ve çoklu zekâ alanları ile kimya ve Türkçe derslerindeki başarıları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi*, 6(1), 67–76.
- Ertuğrul, M. (2006). *Eğitsel Oyunlar*, Patikkitap, Ankara.
- Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 357-367.
- Işık, D., Tarım, K., & İflazoğlu. A. (2007). Çoklu zekâ kuramı destekli kubaşık öğrenme yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin matematik dersindeki

- akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 8(1), 63–77.
- Köroğlu, H. & Yeşildere, S. (2004). İlköğretim yedinci sınıf matematik dersi tamsayılar ünitesinde çoklu zekâ teorisi tabanlı öğretimin öğrenci başarısına etkisi. *G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(2), 25–41.
- Kutluca, T., & Birgin, O. (2007). Çoklu zekâ kuramına göre geliştirilen etkinliklerin öğrenci başarısı üzerine etkisinin incelenmesi. *Çağdaş Eğitim*, 32(346), 28–35.
- Kuzgun, Y. (2000). *Meslek Danışmanlığı*. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Onay, C. (2006). *Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim*. (1. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Saban, A. (2001). Çoklu zekâ teorisi ve eğitim: Özel Esentepe İlköğretim Okulu örneği. *Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11, 45–67.
- Saban, A. (2002). *Çoklu Zekâ Teorisi ve Eğitim*. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Tanıkan, K., Tuncel, F., Sunay, H. (2002). Ankara'daki Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin Okullara Giriş Nedenleri ve Mesleki Beklentileri. 7. Uluslararası Spor Bilimleri Kongresi, 27–29 Ekim 2002, Antalya
- Temur, Ö. D. (2001). Çoklu zekâ kuramına göre *hazırlanan öğretim etkinliklerinin 4. sınıf öğrencilerin matematik erişilerine ve öğrenilen bilgilerin kalıcılığına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Tertemiz (Işık), N. (2004). Çoklu zekâ kuramına göre bütünleştirilmiş etkinliklerin öğrenci başarısı üzerindeki etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 29(134), 1–10.
- Tuğrul, B., & Duran, E. (2003). Her çocuk başarılı olmak için bir şansa sahiptir: zekânın çok boyutluluğu çoklu zekâ kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24, 224–233.
- Yıldırım, K., Tarım, K., & İflazoğlu, A. (2006). Çoklu zekâ kuramı destekli kubaşık öğrenme yönteminin matematik dersindeki akademik başarı ve kalıcılığa etkisi, *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 2(2), 81–96.
- Yılmaz, G., & Fer, S. (2003). Çok yönlü zekâ alanlarına göre düzenlenen öğretim etkinliklerine ilişkin öğrencilerin görüşleri ve başarıları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25, 235–245.



**Online**

- [www.geocities.com/guguz\\_58/cz.htm](http://www.geocities.com/guguz_58/cz.htm) (Adrese 04.03.2009 tarihinde ulařılmıştır)

- [www.cagdasegitimci.net/cokluzeka.pps](http://www.cagdasegitimci.net/cokluzeka.pps) (Adrese 04.03.2009 tarihinde ulařılmıştır)

- [www.odevarsivi.com/dosya.asp?islem=gor&dosya\\_no=147580-20k](http://www.odevarsivi.com/dosya.asp?islem=gor&dosya_no=147580-20k) (Adrese 23.02.2009 tarihinde eriřilmiştir.)

## Ek 1: Öğretmen Anketi

<p>Değerli Meslektaşlarım,          "Öğretmenin mesleki hayatı etkili ve başarılı olmalarını geliştirme etkisini araştırmak için yaptığım çalışmaya yardımcı olması amacıyla sınıflarında yaptıklarınıza ilişkin olarak bu sebeple aşağıdaki sorulara cevaplamaları istiyorum. Ekte bulunan anketi inceleyip etkili ve başarılı olanları uygun alanlara belirlemeleri rica ediyorum.          Not: Sınıflarında uyguladığınız etkili ve başarılı olanları uygun alanlara ekleyebilirsiniz.</p> <p><u>Ad-Soyadı:</u>  <u>Okulluğu-Sınıf:</u></p> <p style="text-align: center;">= ANKET =</p> <p>①- Sınıflarınızda gelecekteki eğitim sistemi varsa etkili ve başarılı olanları belirleyebilirsiniz mi?</p> <p>②- Etkili ve başarılı olanları belirleyebilirsiniz mi?</p> <p>③- Sınıflarınızda hangi sınıflarda uygulanıyor? Öğretmen seçtiğiniz sınıflarda uyguluyor musunuz?</p> <p>④- Öğretmenin mesleki hayatı etkili ve başarılı olmalarını geliştirme etkisini araştırmak için yaptığım çalışmaya yardımcı olması amacıyla sınıflarınızda uyguladıklarınıza ilişkin olarak bu sebeple aşağıdaki sorulara cevaplamaları istiyorum. Ekte bulunan anketi inceleyip etkili ve başarılı olanları uygun alanlara belirlemeleri rica ediyorum.          Not: Sınıflarınızda uyguladığınız etkili ve başarılı olanları uygun alanlara ekleyebilirsiniz.</p> <p>⑤- Öğretmenin daha çok başarılı ve etkili olmalarını geliştirdiğini düşünüyor musunuz?</p>	<p style="text-align: center;">ÖYÜNLER</p> <p>①- Öğretmenin Mesleki Hayatı</p> <p>Öğretmenin mesleki hayatı bir dizi, bir süreç, bir eğitim, bir öğretim sürecidir. Öğretmen mesleki hayatı bir dizi, bir süreç, bir eğitim, bir öğretim sürecidir. Öğretmen mesleki hayatı bir dizi, bir süreç, bir eğitim, bir öğretim sürecidir. Öğretmen mesleki hayatı bir dizi, bir süreç, bir eğitim, bir öğretim sürecidir.</p> <p>Öğretmen her öğrenciye bir şeyler verir. (G, I, J ... verilmektedir)          Öğretmen öğrencilere sınıflarda birini öğretmek ve öğrencileri motive etmek için (öğretmen vermiş olduğu) başlangıç bir takım şeyler.</p> <p><u>Eklenen Etkili Alanlar:</u> * Dil * Dil          * Sözel-Dil</p> <p>②- Anlatma Süresi</p> <p>Öğretmenler 5-6 kişilik gruplar oluştururlar. Öğretmenler kendi sınıflarında derslerden oluşan bir liste hazırlarlar. Daha sonra listede yer alan dersleri kendi grupları bir öğrenci grubuna anlatmaya çalışır. (Batek, tayvan, eğge, ünlü insanlar, sanatçılar ... vb.)</p> <p><u>Eklenen Etkili Alanlar:</u> * Sözel-Dil          * Sözel          * İkişel</p> <p>③- Başarılar, Üstün</p> <p>Öğretmen Türkiye'ye konuşan alan öğretmenleri tarafından mesleki hayatı ve öğrencilere bilgi verir. Bu bilgi öğrencilere ilham verir. Daha sonra başarılar kazanılır ve öğrencilerden alınarak kalıplarını uygulamaları ve hangi üslupla ait olduklarını uygulamaları istenir.</p> <p><u>Eklenen Etkili Alanlar:</u> * Sözel-Dil          * Sözel-Uzamsal          * Sözel</p>
--	---

4- Tıkla

Öğretmen öğrencilerle birlikte bazı jüriyle ait işleri seçmelidir. Tıkla hakkında konuşular yapılır. Daha sonra sınıf gruplarına ayrılır ve bir grup işleri diğer öğrencilerle grup yapılır.

Başlıkların Meta Alanları : \* Mektup - Rutuk  
\* Sosyal

5- İtli-Hayun-Selir

Sınıf gruplarına ayrılır. Her grubun birer öğrenci tahaya alır. Öğretmen 3 kart seçer ve öğrencilerden bu kartla başlayan "İtli-Hayun-Selir" örneği yapmalarını ister. Her bir grup 1 puan alır.

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal  
\* Sosyal-Dil  
\* İkişel  
\* Mantıksal-Matematiksel

6- Çiğdem mi?

Sınıfta bir öğrenci sınıfı devran alır. Sınıfta kalan öğrenciler bir il jüriyle bölge belirler. 1-2 dk. seçilen jüri üyeleri ile tartışılır. Dışarıdaki öğrenci sınıfta grup ve arkadaşlarına sorular sorarak hangi il jüriyle bölge olduğunu bulmaya çalışır.

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal  
\* İkişel  
\* Sosyal-Dil

10- Kerege gel yerini tut

Sınıf 2'ye ayrılır. Öğretmen tahtaya "Kerege", "all" altı eleğin anlamlarını notlar. Öğren 2 altına birini ile birlikte ille bulurlar. Her grubun 1 kişi sıra ile gelir ve 2'ye bölünür. Birbirini bir sayı verir. Girilen sayılar sonucu en son sayı ile kerege oyununu grup kerege kendi grup adına yazar. En çok kerege oyununu birinci olur.

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal-Üçgenel  
\* Mantıksal-Matematiksel  
\* Sosyal

11- Ne Anlamıyor?

Öğretmen bir sözcük seçer. Bu sözcüğe ilişkin sözcükleri öğrenci kendisine açıklar. Başka sözcük seçer. Sınıfta her öğrenci devran eder. Başarı ve ilgili sözcük seçen (-) olur. Sözcükler hızlı söylenmelidir.

Öğren İken - Sun İken - Öldük - Ses - Güllük

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal  
\* İkişel  
\* Sosyal-Dil

12- Okulda Neler?

Bir öğrenci tahtaya alır. (Gruplar) Öğretmen öğretmenin 30 cm uzunluğunda çığı "a" der. Öğrenci aklam yapıldıktan sonra okulu yazar. Okul tutuyorsa 10 puan alır, her yanlış soruya "a" (-) verir.

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal-Üçgenel  
\* Sosyal-Dil  
\* İkişel  
\* Mantıksal-Matematiksel

14- Barışın Sen Olsun

Sınıf 2-3 gruba ayrılır. Öğreni öğretmen tahtaya kalsın, barışın bir eden güdesi olur. Her grubun 1 öğrenci güden başlı olarak evlerini tanımlama yapılır. Diğer grup üyelerinde "a" ile tanımlama yapılır. En doğru olan grup kazanır.

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal-Üçgenel  
\* İkişel  
\* Sosyal

8- Can Dobra Dur

Sınıf 2-3 gruba ayrılır. Her grubun 1 öğrenci kendi aralarında önce alır ve 2'ye bölünür. Sonuçta devran ve öğretmen öğrencilerin kalmadığını hemer sonra öğrenci matematiksel işlem yapılarak ödemesini ister. En doğru olan jüri 1 puan alır.

Başlıkların Meta Alanları : \* Mantıksal-Matematiksel  
\* Sosyal

9- Kar-Farklar-Tigayır

Farklar denince eller diye vurulur. Tigayır denince parmakla sallılır. Kar denince eller göğze vurulur.

Öğretmen kelimeleri karışık şekilde sınıfta söyler ve yanlış yapanı söyler. Her kişi tabiri kadar oyun devran eder.

Başlıkların Meta Alanları : \* İkişel  
\* Sosyal  
\* Sosyal-Etik

13- Sıcak Sinema

Sınıf 2-3 gruba ayrılır. Öğretmen önceden kararlaştırılmış olarak film izletir. Sınıfta öğrenciye söyler. Öğrenci filmi grubuna anlatmaya çalışır. En hızlı bilgi tanımlayan grup kazanır.

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal  
\* İkişel  
\* Sosyal-Etik  
\* Sosyal-Dil

14- Vite vite vite

Her öğrenci bir sayı söyler. Sınıfta bu sayı diğer öğrenciler ilave yapar. Devran eder. Karol 3 ve 3'ün katı gibidir. 1, 2 - (3) Vite, 4, 5, (6) Vite - Hızlı söylenmelidir. Başarıya göre puan alır.

Başlıkların Meta Alanları : \* Sosyal  
\* Mantıksal-Matematiksel  
\* İkişel

15- Birbirine Karşılaşın Sürer

Sınıf 2 gruba ayrılır. Öğretmen bal, patates, deleyon (su) suyu, şeker, kumru, çay, çay, kumru, çay, kumru getirir. Öğretmen suyu notlandırır ve gruplara bu notları verir. Sınıfta mantıksal birbiri karşılaşır. Her 10 puan alır. (Acıklanan tabiri grupla yapılır.)

Başlıkların Meta Alanları : \* Mantıksal-Matematiksel  
\* İkişel  
\* Sosyal  
\* Sosyal-Dil

### 16- Kart Oyunu (Bilin Güçle Değişimden Alınmıştır)

Öğretmen öğrencilere kartları dağıtır ve incelemeleri ister. Sıra öğretmenin yönlümesi ile oyun kartları kartın üzerinde yazan soruyu öğrenci okur. Okuyan sorunun cevabını kendi kartında hemen bulup sıyayan öğrenci (+) dir. Bulup sıyayamayan öğrenci arkadaşlarının istediği bir kelimeyi söyler.

Bulabilmek İçin Abitri : \* Sözel-Dil  
\* Sözel-Uygulama  
\* İşsel

### 17- Kartın Pasan Yalıtımı (B.G.İ.D alınmıştır)

Bir öğrenciler gruplara ayrılır. Gruplara oyun kartları dağıtılır ve incelemeleri ister. Daha sonra grupta yer alan baş kumru dikkatlerini ister. En güzel resim yapan grup kazanır.

Bulabilmek İçin Abitri : \* İşsel  
\* Sosyal  
\* Sözel-Uygulama  
\* Sözel-Dil

### 18- Sıralama Oyunu (B.G.İ.D alınmıştır)

Sınıf gruplara ayrılır. Soru ve soru kartları öğrencilere dağıtılır. Oyunun nasıl yapılacağı anlatılır. Sıralama sistemini gösteren resim tahayyül edilir. Sıralamaları en çabuk yapan grup oyunu kazanır.

Bulabilmek İçin Abitri : \* Sözel-Dil  
\* Sosyal

### 22- Pasajla Sözel (B.G.İ.D alınmıştır)

Öğretmen dağıtılmış sudaki oyunu gruplara dağıtır. Öğrenciler pasajla verilen kelimelerin süre içerisinde kelimelerini ister. İlk bitiren grup kazanır.

Bulabilmek İçin Abitri : \* Sosyal  
\* Sözel-Uygulama  
\* Mantıksal-Matematiksel

### 23- Drama

Öğretmen sınıfı gruplara ayırır. Öğrencilerin konuyla ilgili konuyu gruba verir ve süre dışlanmaları için süre verir. Öğrenciler derinleşmeye çalışır. Drama yapılır. En güzel yapan grup kazanır.

Bulabilmek İçin Abitri : \* Bedensel-Kinestetik  
\* Sosyal  
\* Sözel-Dil

### 24- Konu ile ilgili konuşma

Öğrencilerin konuyla ilgili bir kelime verir ve süre verir. Konuşma öğrencilerin kelime ile ilgili konuşma yapmasını ister. Her hafta sonra süre 15 saniye artırılır ve aynı kelime hakkında konuşması ister. En güzel konuşma yapan sınıflandırılır. (Bedensel ve mantıksal da olabilir.)

Bulabilmek İçin Abitri : \* İşsel  
\* Sözel-Dil  
\* Sosyal  
\* Bedensel-Kinestetik

### 19- Birim Kiplikle Cümle Oluşturma

Sınıf gruplara ayrılır. Gruplara eşit miktarda birim kiplik dağıtılır. Belli bir süre içerisinde bir diziye kadar cümle oluşturulmaları istenir. En hızlı yapan grup kazanır.

Bulabilmek İçin Abitri : \* Sözel-Uygulama  
\* Mantıksal-Matematiksel  
\* Sosyal  
\* İşsel

### 20- Bir kelime

Birşeyler olarak yapılır. Öğrenciler 1 kelime verir ve bu kelimeyi sınıf arkadaşlarına ya da grubuna resimle, müzikle, bedenle imizle, algıların tanımı yapılmaya çalışılır. Öğretmen tarafından belirlenerek anlatılması istenir. En kısa sürede grup listesindeki kelimeleri anlatan grup kazanır.

Bulabilmek İçin Abitri : Mülkiyet abitri

### 21- Çıkartma Tanımlama

Birşeyler olarak yapılır. Öğretmen bir çıkartma kullanarak gruba yönlendirir. Seçilen öğrenci çıkartmayı okuyarak belli bir süre verir.

Bulabilmek İçin Abitri : \* İşsel  
\* Sözel-Dil  
\*

### 25- Tabu

Öğrenciler gruba ayrılır. Öğretmen oyunu sınıfta anlatır. Oyun kartları ve zamanlayıcıdan oluşmaktadır. Kartları öğrencilere yavaş olarak dağıtılır. Karttaki nesnelere ilişkin grup kazanır.

Antikartak
Kaputluk
Kültürüngeçer kelime
Çay
Sabah
Kamel

Bulabilmek İçin Abitri : \* Sözel-Dil  
\* İşsel  
\* Sosyal  
\* Bedensel-Kinestetik

### 26- Kim Daha Dikkatli?

A3 kağıdına boyutlandırılmış bir resim sınıf tahtasına asılır. Öğrencilerin sadece resime dikkatle bakmaları istenir. Hiçbir ipucu verilmez. Resimde belli sayılarda nesne, karakter vardır. (10 kişi, 5 çiçek, 3 kuş gibi) Öğrencilere resimi incelemeleri için verilen süre 30 saniyedir. Daha sonra resim kapatılır. Sınıf gruplara ayrılır. Her gruptan sırayla 2 kişi kaldırılır ve resimdeki nesnelere sayılır. En hızlı sayılan sayılan gruba puan verilir. Bu süre 30 saniye artırılır. Kazanan gruba ödül verilebilir.

Bulabilmek İçin Abitri : \* Sözel-Uygulama  
\* Mantıksal-Matematiksel  
\* Sosyal  
\* Sözel-Dil  
\* İşsel

### 27- Metinler Kesip Kesileme

Öğretmen birbirine benzer ve farklı metinleri önceden karıştırıp sınıfa getirir. Sınıf gruplara ayrılır. Her gruba dağıtılıp verilen metinler verilir ve öğretmen tabiiya yarıncadan sorular olarak sınıfa bazı sorular verir. Daha sonra 2. dk. içinde öğrencilerden verilen sorulara göre uygun olarak grupe dağıtılmaları istenir.

İstenecek Metin Akademi : \* Sözel-Dil

\* Sözel

\* Görsel-Uygulama

### 28- İhra Kitabı

Engel olarak görülür. Öğretmen öğrencinin ortaklarına ihra etmesi için bir neşe verir ve bunu istenen neşe olarak ortaklarına anlatmasını sağlar. Örneğin; bir tabanın ağız olarak anlatılması gibidir. Engel ihra kitabı öğretimi kulbran bisi delli alır.

İstenecek Metin Akademi : \* Sözel-Dil

\* Görsel-Uygulama

\* Bedensel-Kinesetik

\* İşitsel

### 29- Ahi Söğüt

Öğretmen gruplara ayrılabilir. Öğretmen önceden karıştırmış olduğu beyaz, kırmızı, siyah, sarı, yeşil, mavi renkteki sapacları gruplara dağıtır. Sapacları gruplara birer kravatın takmasını ister. Sapacların renkleri hakkında bilgi verir. (Beyaz → tarafsız, kırmızı → şüpheli, siyah → korumacı, sarı → yavaş, yeşil → pratik, mavi → kontrol). Öğretmen bir kaç sorular ve deki size verir. Her grup sapaclarına göre konuşur.

\* Sözel-Dil

\* İşitsel

\* Görsel

### Ek 3: Öğrenciler için Çoklu Zekâ Envanteri

#### ÇOKLU ZEKÂ DEĞERLENDİRME ENVANTERİ (İLK UYGULANAN)

Değerli öğrenci;

Lütfen envanterde ki her bir önerme için, söz konusu önermede ifade edilen davranışın size ne derece uyup uymadığını önermenin yan tarafındaki boşluğa aşağıdaki beşli dereceleme ölçeğine göre belirtiniz.

- |                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| 0 =Bana hiç uygun değil | 1=Bana çok az uygun   |
| 2=Bana kısmen uygun     | 3= Bana oldukça uygun |
| 4= Bana tamamen uygun   |                       |

- Soru 1** - Kitaplar benim için çok önemlidir.
- Soru 2** - Matematiksel işlemleri aklımdan hesaplamakta hiç zorlanmam
- Soru 3** - Gözlerimi kapattığımda düşündüklerimi kafamda çok net göre biliyorum.
- Soru 4** - Düzenli olarak en az bir spor dalı veya bir fiziksel etkinlikte uğraşırım.
- Soru 5** - Hayvanları çok severim.
- Soru 6** - Şarkı söylerken kulağa hoş gelen bir sesim vardır.
- Soru 7** - Arkadaşlarım, ailem görüş ve düşüncelerine önem verirler.
- Soru 8** - Tek başıma kaldığım zamanlarda kendimle ve içinde bulunduğum toplumla, yaşamla ilgili düşünmeyi severim
- Soru 9** - Okumaya, konuşmaya yada yazmaya başlayacağım zaman kelimeleri adeta kafamın içinde duyarım.
- Soru 10** - Matematik okulda en sevdiğim dersler arasındadır.
- Soru 11** - Bir eşya satın alırken eşyanın rengi benim için önemlidir.
- Soru 12** - Uzunca bir süre bir yerde oturmak benim için çok zordur.
- Soru 13** - Evde olmaktan daha ziyade doğada ve dışarıda olmaktan zevk alırım.
- Soru 14** - Duyduğum bir notanın yanlış olup olmadığını söyleyebilirim.
- Soru 15** - Arkadaşlarımla birlikte gezmek biryerlerde toplanmak tiyatro vesinema gibi yerlere gitmek gibi organizasyonları düzenlemeyi severim.
- Soru 16** - Kendi kişilik özelliklerim hakkında bir şeyler öğrenebilmek amacıyla, arkadaşlarıma, aileme, öğretmenlerime ve beni tanıyanlara kendimle ilgili çok sık soru sorarım.
- Soru 17** - Televizyon veya film seyretmekten çok radyo veya konuşma kasetlerini dinlerim.
- Soru 18** - Matematikte ve bilgisayararda mantığa dayalı oyunlardan, bulmacalardan ve satranç, dama gibi düşündürücü oyunlardan zevk alırım.
- Soru 19** - Gittiğim pek çok yerde fotoğraf yada kamera ile film çekmeyi severim.
- Soru 20** - Hamur, kil, maket yapımı gibi el becerisi gerektiren etkinliklerle uğraşmayı severim.
- Soru 21** - Mevsimlere ve iklim olaylarına karşı ilgiliyimdir.
- Soru 22** - Sıkça radyo, kaset veya CD (kompakt disk) dinlerim.
- Soru 23** - Bir problemim olduğunda bunu kendi başıma çözmeye girişmektense daha çok bir başka kişiden yardım almayı tercih ederim.
- Soru 24** - Kendi başıma ders çalışarak daha iyi öğreniyorum.
- Soru 25** - Bir kelimededen başka kelimeler türetme ya da sözcük bulmacası gibi oyunlardan hoşlanırım.

- Soru 26** - "... olursa ne olur?" şeklinde küçük deneyler tasarlamaktan (kurmaktan) hoşlanırım (örneğin, gül ağacını verdiğim suyun miktarını her hafta iki katına çıkarırsam ne olur?).
- Soru 27** - Yap-boz, labirentler ve diğer görsel bulmacaları çözmekten hoşlanırım.
- Soru 28** - Aklıma gelen en iyi fikirler genelde koşarken, yürüyüş yaparken yada bir sporla meşgul olurken ortaya çıkar.
- Soru 29** - Balık tutma, avcılık, bahçe düzenlemesi veya bitki yetiştirme gibi faaliyetlerden hoşlanırım.
- Soru 30** - Bir müzik aletine ilgi duyuyorum ve öğrenmeye çalışıyorum.
- Soru 31** - En az üç yakın arkadaşım var.
- Soru 32** - Sadece kendime sakladığım özel bir hobim veya ilgi alanım vardır.
- Soru 33** - Tekerlemeler, komik şiirler veya kelime oyunları ile kendimi ve başkalarını eğlendirmekten hoşlanırım.
- Soru 34** - Olaylarda yapı, düzen veya mantıksal sıralama ararım.
- Soru 35** - Gördüğüm rüyalar çok nettir ve onları kolay hatırlarım
- Soru 36** - Genellikle boş zamanlarımı dışarıda geçirmeyi severim.
- Soru 37** - Kuş beslemek, kelebek ve böcek koleksiyonu oluşturmak gibi doğa ile ilgili projelere katmayı severim
- Soru 38** - İçinde hiç müzik olmasaydı hayatım çok zevksiz (sıkıcı) olurdu.
- Soru 39** - Kendi kendime eğlenmek (bilgisayar, playstaion vs) yerine arkadaşlarımla veya ailemle birlikte oynanan (monopoli, kızma birader, tombala vs) oyunları tercih ederim.
- Soru 40** - Geleceğimle ilgili üzerinde düşündüğüm bazı önemli hedeflerim vardır.
- Soru 41** - Diğer insanlar bazen beni durdurup, yazarken veya konuşurken kullandığım kelimelerin anlamlarını açıklamamı isterler.
- Soru 42** - Dolaplarım, çekmecelerim ve çalıştığım yer genellikle temiz ve düzenlidir.
- Soru 43** - Tanımadığım vceya ilk kez gittiğim yerlerde genellikle yolumu bulabilirim.
- Soru 44** - Biriyle konuşurken el ve çeşitli beden hareketlerini kullanırım.
- Soru 45** - Bilimdeki yeni gelişmelerle takip ederim.
- Soru 46** - Bazen kendimi, aklıma bir reklam müziği veya bir başka melodi takılmış bir halde bulurum.
- Soru 47** - Nasıl yapılacağını bildiğim bir şeyi bir başka kişi veya grup insana öğretme konusunda kendime güvenirim ve rahatca anlatırım.
- Soru 48** - Güçlü ve zayıf taraflarım konusunda gerçekçi bir görüşüm vardır (bu görüşlerim başka insanlar tarafından da destekleniyor).
- Soru 49** - Benim için ingilizce, tarih ve türkçe gibi dersler matematik ve fen gibi derslerden daha kolay öğrenilir.
- Soru 50** - Hemen herşeyin mantıklı bir açıklaması olduğuna inanırım.
- Soru 51** - Resim çizmeyi veya birşeyler karalamayı severim.

- Soru 52** - Nesneler (cisimler) hakkında daha çok şey öğrenmek için onlara dokunmam gerekir.
- Soru 53** - Düzenli olarak değişen hava şartlarını öğrenmek için hava durumunu takip ederim.
- Soru 54** - Bir müzik parçasına, davul veya darbuka gibi basit bir vurmalı çalgıyla kolaylıkla tempo tutabilirim.
- Soru 55** - Okulda veya dışarıda arkadaşlarımla oynarken onları yönlendirir ve liderlik ederim.
- Soru 56** - Bir hafta sonunu veya başka bir tatilimi etrafta pek çok insanın bulunduğu bir yerde geçirmektense, yalnız başıma kalabileceğim sakin bir ortamda geçirmeyi tercih ederim.
- Soru 57** - Araba ile seyahat ederken manzaradan çok billboardlarda (tabelalarda) yazılan yazılara dikkat ederim.
- Soru 58** - Nesnelere benzer gruplara ayırmak veya sınıflandırmaktan daima hoşlanırım.
- Soru 59** - Bazen soyut, sözsüz, görüntüsüz kavramlar hakkında net bir şekilde düşünürüm.
- Soru 60** - Tehlikeli ve eğlenceli gezintiler veya benzeri heyecan verici fiziksel deneyimlerden hoşlanırım.
- Soru 61** - Matematik dersinde açı, üçgen, kare gibi geometri konularını rasyonel sayılar, denklemler gibi cebir konularından daha kolay öğreniyorum.
- Soru 62** - Pek çok değişik şarkının veya müzik parçasının melodilerini bilirim.
- Soru 63** - Kalabalığın ortamlarda kendimi rahat hissederim.
- Soru 64** - Kendimi güçlü veya hür iradesi olan biri olarak düşünüyorum.
- Soru 65** - Konuşmalarında, okuduğum veya duyduğum şeyleri sıklıkla kullanırım.
- Soru 66** - Aletlerin veya makinelerin nasıl çalıştığını merak eder ve bunlarla ilgili soru sorarım.
- Soru 67** - Bir şeye yukarıdan kuşbakışı bakıldığında nasıl görünebileceğini rahatça gözümde canlandırabilirim.
- Soru 68** - Vucut koordinasyonumun (elimi, kolumu, ayağımı kontrol etme ve kullanma) iyi olduğunu düşünüyorum.
- Soru 69** - Doğaya, hayvanat bahçelerine veya tarihsel müzelere olan gezileri severim.
- Soru 70** - Bir müzik eserini bir veya iki defa duyarsam, onu genellikle doğru bir şekilde söyleyebilir veya mırıldanabilirim.
- Soru 71** - Okulumla veya içinde bulunduğum toplumla ilgili sosyal etkinliklere katılmayı severim.
- Soru 72** - Olayları veya özel hayatımı kaydetmek için günlük veya ajanda tutarım.
- Soru 73** - Yazdığım bir yazı çok beğenildi ve bu yazıyla çevremde tanındım.
- Soru 74** - Bir şey ölçüldüğü, gruplandırıldığı, analiz edildiği veya miktarı hesaplandığı zaman kendimi daha rahat hissederim.
- Soru 75** - Resimli kitapları veya yazıları daha çok severim.
- Soru 76** - Okumak yada seyretmektense bir şeyi yaparak öğrenmeyi tercih ediyorum. Uygulayarak daha iyi öğreniyorum.
- Soru 77** - Bazı insanların çevre ve doğa hayatı hakkındaki duyarsızlıkları beni üzmektedir.
- Soru 78** - Ders çalışırken, iş yaparken veya yeni bir şey öğrenirken sıkça ufak tefek melodiler söyler veya ayağımla yere vurarak bir tempo tutarım.
- Soru 79** - Kendi başıma eğlenmekten çok bir grup arkadaşla eğlenmeyi tercih ederim.
- Soru 80** - İleride kendi işyerimi kurma konusunu ciddi olarak düşünürüm.



#### Ek 4: Öğrenciler için Çoklu Zekâ Envanterinin Değerlendirilmesi

Öğrencinin Adı Soyadı:

Cinsiyeti:

Sınıfı:

Zekâ Alanı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Toplam Puan
Sözel/Dilsel											
Mantıksal/ Matematiksel											
Görsel/Uzamsal											
Müziksel/ritmik											
Bedensel/ Kinestetik											
Doğacı											
Kişilerarası											
İçsel											
<b>Seçenekler</b>	<b>Her bir alandan elde edilen toplam puan</b>						<b>Bu zekâ alanındaki gelişmişlik düzeyi</b>				
4 - Tamamen Uygun	32-40 arası						Çok gelişmiş				
3 – Oldukça Uygun	24-31 arası						Gelişmiş				
2 – Kısmen Uygun	16-23 arası						Orta düzeyde gelişmiş				
1- Çok Az Uygun	8-15 arası						Biraz gelişmiş				
0 – Hiç Uygun Değil	0-7 arası						Gelişmemiş				

### Ek 5: Katılımcıların Çoklu Zekâ Alanları

<p><b>Kırmızı:</b> Altın kızlar (1.GRUP)                      <b>Mavi:</b> Kankiler (3. GRUP)</p> <p><b>Pembe:</b> Beş yıldızlar (6.GRUP)</p>	
<b>H.Kübra EMEKSİZ:</b>	Sözel-dil zekâsı, mantıksal-matematiksel zekâ
<b>Fatma SAPMAZ:</b>	Bedensel-kinestetik zekâ
<b>Ali AKDAĞ:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, sosyal zekâ
<b>Şerife YAŞAR:</b>	Görsel-uzamsal zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ
<b>Ali SEZER:</b>	Sözel-dil zekâsı, doğacı zekâ
<b>Hümeysra KARGÜLÜ:</b>	Sözel-dil zekâsı, mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, sosyal zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ
<b>İbrahim KILLIK:</b>	Bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, sosyal zekâ,
<b>Hüsnü BİTER:</b>	Mantık-matematiksel zekâ
<b>Ramazan EVREN:</b>	Sözel-dil zekâsı, mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ
<b>Rümeysa KIVANÇ:</b>	Görsel-uzamsal zekâ, doğacı zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ
<b>Nisanur TUTAR:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, sosyal zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, müziksel-ritmik zekâ
<b>Hatice KILINÇOĞLU:</b>	Sözel-dil zekâsı, mantık-matematiksel zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, görsel-uzamsal zekâ
<b>Mustafa BONCUK:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, müziksel-ritmik zekâ
<b>M. Onur ARTIK:</b>	Bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, sosyal zekâ
<b>Hilal AYDEMİR:</b>	Görsel-uzamsal zekâ, doğacı zekâ
<b>Şerife YEŞİL:</b>	Sözel-dil zekâsı, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, sosyal zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, görsel-uzamsal zekâ
<b>Ayşe KUYAK:</b>	Sözel-dil zekâsı, mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ
<b>Zeynep SEZER:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, müziksel-ritmik zekâ
<b>İbrahim DİLEK:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, sosyal zekâ
<b>Zeliha KOÇYİĞİT:</b>	Görsel-uzamsal zekâ
<b>Salih TORAMAN:</b>	Sözel-dil zekâsı, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ
<b>Hatice SİNOP:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, sosyal zekâ
<b>Zehra CİVELEK:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ, sosyal zekâ, müziksel-ritmik zekâ
<b>Ayşe ÇOK:</b>	Doğacı zekâ
<b>B. Ahmet SEZER:</b>	Görsel-uzamsal zekâ
<b>Şükrü TUNÇ:</b>	Mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, sosyal zekâ
<b>İsmail BİTER:</b>	Sözel-dil zekâsı, mantık-matematiksel zekâ, görsel-uzamsal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, doğacı zekâ, sosyal zekâ
<b>Zübeyir ARZUMAN:</b>	Görsel-uzamsal zekâ, içsel (öze-dönük) zekâ



### Özgeçmiş

Adı Soyadı:	Ayşegül Keskin			
Doğum Yeri:	Beşehir			
Doğum Tarihi:	04.03.1984			
Medeni Durumu:	Bekar			
Öğrenim Durumu				
Derece	Okulun Adı	Program	Yer	Yıl
İlköğretim	İnönü İlköğretim Okulu		Antalya	1990-1998
Ortaöğretim	Burdur Anadolu Öğretmen Lisesi		Burdur	1999-2002
Lisans	Mehmet Akif Ersoy Üniv.	Sınıf Öğretmenliği	Burdur	2003-2007
Yüksek Lisans	Selçuk Üniversitesi	Sınıf Öğretmenliği	Konya	2007-2009
Becerileri:				
İş Deneyimi:	Tudem Dershaneleri-Öğretmen			
Aldığı Ödüller:	TÜBİTAK son sınıf öğrencilerine verilen bursu almaya hak kazanmıştır.			
Hakkımda bilgi almak için önerebileceğim şahıslar:	Prof. Dr. Zeki Yıldırım Doç. Dr. Hilmi Demirkaya Murat Pirgon			
Tel:	0506 880 29 18			
E-Posta:	aysegulkeskin_35@hotmail.com			
Adres				