



**SINIF ÖĞRETMENLERİNİN AKIL ve ZEKÂ OYUNLARININ
İLKOKULDA KULLANIMINA YÖNELİK DEĞERLENDİRMELERİ***
ASSESSMENTS OF CLASSROOM TEACHERS ON THE USE OF MIND AND
INTELLIGENCE GAMES IN PRIMARY SCHOOL

Dilek GÜNEŞ

Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı,
Türkiye.

Teacher, Ministry of Education,
Turkey.

dilekligunes@gmail.com

ORCID ID: 0000-0002-2206-2793

Eyup YÜNKÜL

Dr. Öğr. Üy., Balıkesir Üniversitesi,
Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim
Dalı, Balıkesir/Türkiye.

Asst., Prof., Balıkesir University,
Department of Educational Sciences,
Balıkesir/Turkey.

eyunkul@balikesir.edu.tr

ORCID ID: 0000-0002-6177-3766

Makale bilgisi | Article Information

DOI: 10.47994/usbad.893591

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Date Received: 09.03.2021

Kabul Tarihi / Date Accepted: 24.04.2021

Yayın Tarihi / Date Published: 20.04.2021

Yayın Sezonu / Pub Date Season: Nisan / April

Bu Makaleye Atıf İçin / To Cite This Article: Güneş, D. & Yüncül, E. (2021). Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 3(5), 804-829.

İntihal: Bu makale intihal.net yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

Plagiarism: This article has been scanned by intihal.net. No plagiarism detected.



İletişim: Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbad>
mail: usbaddergi@gmail.com

* Bu çalışma Dr. Öğr. Üy. Eyup YÜNKÜL danışmanlığında yürütülen, Dilek GÜNEŞ'in Yüksek Lisans tezi verilerinden üretilmiştir.

Öz: Bu araştırmanın amacı öğretmen görüşlerine dayalı olarak akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkilerini belirlemektir. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden olgubilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu çok aşamalı örnekleme yöntemiyle seçilen 16 ilkökul öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Çalışmada elde edilen veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma bulgularına göre örneklem grubundaki öğretmenlerin cevapları doğrultusunda strateji oyunlarının en çok oynatılan oyun kategorisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmadaki öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını genellikle serbest etkinlikler ve oyun ve fiziki etkinlikler derslerinde oynattıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik derslerinde kullandıklarını ve matematik dersinde de akıl ve zekâ oyunlarından çoğunlukla geometrik cisimler konusunda yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerin sınıfta genellikle dijital oyunlar oynattıkları ve bu oyunların sınıf düzeylerinde çeşitlilik gösterdiği ve en çok tercih edilen dijital yazılımın ise EBA olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Akıl ve Zekâ Oyunları, Sınıf Öğretmenleri, İlkokul Öğrencileri

Abstract: The aim of this study is to determine the effects of mind and intelligence games on primary school students based on teachers' opinions. A phenomenology pattern from qualitative research patterns will be used in the research. The study group of the research will be composed of 16 primary school teachers who will be selected by the multi-stage sampling method. A semi-structured interview form developed by the researcher will be used as a data collection tool in the research. The data obtained in the study will be analyzed using the content analysis technique. According to the research findings, according to the answers of the teachers in the sample group, it was concluded that strategy games were the most played game category. The teachers in the study stated that they played the mind and intelligence games in free activities and in games and physical activities lessons. Teachers stated that they mostly used mind and intelligence games in mathematics lessons and that they mostly made use of mind and intelligence games about geometric objects in mathematics lesson. It was concluded that teachers generally play digital games in the classroom and these games vary at grade levels and the most preferred digital software is EBA.

Keywords: Mind and Intelligence Games, Classroom Teachers, Primary School Students

GİRİŞ

Oyun uzun yıllar boyunca çocukların fazla enerjilerini attıkları, yaramazlıklarını engelleyen ve taklit etme ihtiyacını gideren bir yol olarak görülürken, günümüzde birçok uzman tarafından bir öğrenme sanatı olarak değerlendirilmektedir. Oyun çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır

ve çocuğa hiç kimsenin öğretmeyeceği konuları kendi deneyimleri ile öğrenmesine imkân sağlar (Özgür, 2000; Doğanay, 2002; Poyraz, 2003; Poyraz ve Dere, 2003; Akt. Pehlivan, 2014). Oyunla çocuklar sosyalleşmeyi, davranışlarını düzenlemeyi, duygusal ve gelişimsel sorunlarına çözüm bulmayı öğrenirler. Çocuklar oyunla yaşadıkları dünya ile hayalleri arasındaki bağı geliştirir ve bu durum soyut kavramları gerçeklerle ilişkilendirerek hayatı anlamlı kılmayı amaçlar (Ayan vd., 2012).

Çocukların hayatında bu kadar önemli etki uyandıran oyun türlerinden birisi de akıl ve zekâ oyunlarıdır. Son yıllarda ülkemizde ve dünyada zekâ oyunlarına olan ilginin arttığı ve bu oyunların oldukça yaygınlaştıkları görülmektedir. Eğitim dernekleri ve kurumları zekâ oyunları üzerine eğitimler ve çalıştaylar düzenlemekte, okullarda seçmeli ders olarak okutulmakta ve bilimsel etkinliklerde de zekâ oyunlarına yer verilmektedir. Bunun yanında, bu tür oyunları içeren bilgisayar ve mobil cihaz uygulamaları, bu oyunları satan kitapçı ve oyuncakçıların sayısı da her geçen gün artmaktadır. Zekâ oyunları, oldukça geniş bir yelpazeye sahiptir. Zekâ oyunlarının tanımını şu şekilde yapabiliriz: Zekâ oyunları belirli kuralları, hedefi ve/veya kazanan-kaybedeni belirleyen durumları bulunan, çözülmeyi bekleyen problematik bir bağlam ortaya koyan, şans faktörünün en az olduğu, uzamsal düşünme yeteneğinin, psikomotor becerilerinin, hafıza ve dikkat gücünün, temel matematik becerilerinin ve bilişsel stratejilerin işe koşulmasını gerektiren oyunlardır (Erdoğan vd., 2017).

Son zamanlarda, oyunların sınıf ortamında kullanılması birçok öğretmen, eğitimci ve araştırmacının ilgisini çekmektedir. Alan yazın tarandığında çok fazla oyun türü olduğu görülmektedir. Bunlar arasında; macera, aksiyon, simülasyon, dövüş-savaş, rol yapma, spor, dijital oyunlar ve akıl ve zekâ oyunları vardır (Kirriemuir ve McFarlane, 2004; Akt. Marangoz, 2018).

Günümüzde özellikle dijital oyunların ve akıl ve zeka oyunlarının çocuklar için önemli bir yeri olduğu düşünülmektedir. Dijital oyunlar; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımlarıdır (Frasca, 2001; Akt. Dijital Oyunlar Raporu, 2019). Dijital oyunlar gelişen teknoloji ile dijital dünya neredeyse tüm alanlarda kendisini göstermektedir. Önce bilgisayar ile kendisine bir alan açan dijital dünya artık tablet, telefon ve saatler ile varlığını devam ettirmektedir. Bir eğlence yöntemi olarak dijital oyunlar,

her yaş grubundan insanın ilgisini çekmektedir (Korkusuz ve Karamete, 2013). Dijital oyun kullanımının teknolojik bilgi ve becerinin edinilmesinde önemli bir araçtır ve çocukların dijital oyun araçlarını etkili bir şekilde kullanmalarının teknolojik kullanımlarını üst düzeye çıkarmaktadır. Dijital oyunlar, çocukların; verilen komutları takip edebilme, el göz koordinasyonu, motor yeteneklerde ilerleme, problem çözebilme, mantık yürütebilme, analiz yapabilme, karar verme, strateji ve tahmin edebilme yeterliliklerinin gelişmesine katkı sağlayabilmektedir (Toran vd., 2016). Dijital oyunların bu katkıları çocuklar için oldukça önemlidir. Esasında her türlü oyunun çocuklar üzerinde önemli ve çeşitli etkileri bulunmaktadır. Nitekim oyun türleri içerisinde yer alan akıl ve zeka oyunlarının çocuklar üzerindeki etkilerini belirlemek ise bu çalışmanın temel çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Akıl ve zekâ oyunları çocukların ve yetişkinlerin strateji geliştirme, planlama, mantık yürütme-mantıksal bütünleme, görsel-uzamsal düşünme, sıra dışı düşünme, dikkat-konsantrasyon, hafıza ve bellek alanlarında gelişimini sağlayan, aynı zamanda; ileriye görme, planlama ve sabır, sebat, kararlılık, karar verme, yenilgiyi hazmetme, rekabet gibi tutum ve davranışları geliştiren, kinestetik alanda uygulamaya imkan sağlayan oyunlardır (Tüm Üstün Zekâlılar Derneği [TÜZDER], 2020). Akıl ve zekâ oyunlarını; Milli Eğitim Bakanlığı [MEB] (2013), gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış hali; Baran (1993) oyuncuyu düşünmeye, araştırmaya, bulmaya buluşturmaya yönelten oyunlar; Bottino ve diğerleri (2013) de üst düzey düşünme ve akıl yürütme becerilerinin gelişimini destekleyen oyunlar; Yöndemli ve Taş, (2018) da akıl ve zekâ oyunlarını; akıl yürütme, problem çözme, uzamsal ilişkiler, stratejik düşünme gibi becerilerin işe koşulmasını gerektiren ve bunların gelişimini destekleyen etkinlikler olarak tanımlamışlardır.

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

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

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

Akıl ve zekâ oyunları ile öğrencilerin zihinsel kapasitelerini tanımları ve geliştirmeleri, problemlere karşı farklı ve orijinal çözümler geliştirmeleri, mantıklı hızlı ve doğru karar vermeleri, bireysel ve grup olarak rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmeleri amaçlanmaktadır (Xu ve Fang, 2007: Akt. Savaş, 2019). Akıl ve zekâ oyunları öğrenme sürecine oyunu dahil ederek öğrenme ortamlarını zenginleştirmekte ve problem çözme, akıl yürütme, dikkati toplama vb. birçok becerinin gelişmesine katkıda bulunmaktadır. Oyun yoluyla çocuk, zekâsını kullanmayı öğrenir, dünyayı ve çevreyi keşfeder, bilgi edinir, merak duygusunu tatmin eder, akıl yürütmeyi ve seçim yapmayı öğrenir (Yöndemli ve Taş, 2018).

Akıl ve zekâ oyunları eğitsel oyunların önemli bir parçasını oluşturur. Akıl ve zekâ oyunları, problem çözümede öğrencilerin farklı yöntemleri ve mantıksal düşünme yeteneklerini kullanmasını gerektirmekte ve bu doğrultuda da bireylerin düşünme süreçlerini desteklemektedir (Demirel, 2015). Zekâ oyunları, bireyin eğlenirken yeni bir şeyler öğrenmesi, farklı bakış açıları kazanması ve zekâsını geliştirmesi için geliştirilmiş oyunlardır.

Hem bilişsel becerilerini hem de yeni yetenekler edinmelerini sağlayan bu oyunlar planlı hareket etmeyi, doğru ve hızlı karar vermeyi ve farklı bakış açıları kazanmayı sağlayan eğlenceli oyunlardır. Zekâ oyunları oynayan çocuklar, yeni şeyler öğrendikçe ve öğrendikleri bilgi ve becerileri kullanarak kazanmaya başladıkça kendilerine olan güvenleri de artar. Büyüklerinden bağımsız karar verme ve bu kararın sorumluluğunu üstlenme becerisi kazanırlar. Ayrıca bu oyunlar dikkati sürdürme ve odaklanma becerilerini geliştirmekle birlikte konsantre olmayı gerektirir (Marangoz ve Demirtaş, 2017).

Öğretmenler öğrencilerin akademik ve kişisel gelişimlerinden sorumlu olan kişilerin başında gelmektedir. Günümüzde yaşanan değişim ve gelişmeler öğretim sürecini klasik ders anlatım anlayışını geride bıraktırmış tüm öğrencilerin hem eğlenmesini hem de eğlenirken bir şeyler öğrenmesini gerekli kılmaya zorlamıştır. Çocukların dikkatlerini toplayamadığı, güdülenemediği ve merak duymadıkları bir öğretim sürecinin başarısız olması aşikârdır. Akıl ve zekâ oyunlarının sınıf içinde oynatılması ve devamlılığının sağlanması öğrencilerin akademik başarılarına ve kişisel gelişimlerine olumlu yönde edeceği düşünülmektedir. Öğretmenlerin tutum ve davranışları ise bu süreç içerisindeki en önemli etmenlerden birisidir. Öğretmenlerin bu süreçte akıl ve zekâ oyunlarını oynatması, devamlılığını sağlama ve derslere entegre edebilme becerisi de bu sürecin önemli bir parçası olmasında önemli bir rol oynayacaktır. Bu süreçte akıl ve zekâ oyunlarının öğretmenlerin öğretimsel hedeflere ulaşmasına ve çocukların hem akademik hem de kişisel olarak gelişmelerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İlgili literatür incelendiğinde; Bottino, Ott ve Tavella (2008); Mackey, Hill, Stone ve Bunge, (2011); Alkan ve Mertol (2017), Erdoğan, Eryılmaz Çevirgen, Atasay (2017), Sadıkoğlu (2017), Marangoz (2018), Yöndemli ve Taş (2018), Can (2020), Çetin ve Özbuğutu (2020) ve Sargın ve Taşdemir (2020) akıl ve zekâ oyunları ile ilgili çalışmalar yapmışlardır. Hem Türkiye’de hem de yurtdışında yapılan araştırmalara bakıldığında akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu sebeple bu çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenler açısından belirlemek hedeflenmiştir.

- 1) Öğretmenler sınıflarında hangi kategoriye ait akıl ve zekâ oyunları oynatmaktadır?
- 2) Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını hangi zaman aralıklarında oynatmaktadır?

3) Öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını derslerle ilişkilendirebilmekte midir?

4) Öğretmenler sınıflarında dijital oyunlar oynatmakta mıdır?

YÖNTEM

Akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul öğrencileri üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesini amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Olgubilim deseni fark ettiğimiz, fakat derin ve detaylı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanmaktadır (Özet, 2014). Van Mannen (2016), olgu bilim çalışmalarında bireylerin deneyimlerinin çalışmanın hem başlangıç hem de bitiş noktası olduğunu belirtmiştir. Bu çalışmada akıl ve zekâ oyunları olgusu çalışmanın başlangıç noktası olarak ele alınmıştır. Bu olgudan doğrudan etkilenen ve olguyu etkileyen öğretmenlerin deneyimleri ve duyguları derinlemesine betimlenmeye çalışılmıştır.

ÇALIŞMA GRUBU

2020-2021 eğitim öğretim yılında Balıkesir ilinde görev yapan 16 sınıf öğretmeni çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin seçiminde çok aşamalı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. İlk aşamada amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. Çalışmada öğretmenlerin sınıflarında en az 1 yıl akıl ve zekâ oyunlarını oynatmış olmaları ölçütü benimsenmiştir. İkinci aşamada ise kolay ulaşılabilen durum örnekleme kullanılmıştır. Bu doğrultuda her sınıf düzeyinde (1., 2., 3. ve 4. sınıf) 4 öğretmen olmak üzere toplam 16 öğretmen araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Öğretmenler ilişkin demografik değişkenler incelendiğinde; öğretmenlerin 2'sinin erkek, 14'ünün kadın olduğu, öğretmenlerin yaşlarının 28 ile 53 yaş arasında olduğu, öğretmenlerin mesleki kıdemlerinin 7 ile 30 yıl arasında olduğu; öğretmenlerin görev yaptıkları sınıfların sınıf mevcutlarının 10 ile 33 arasında olduğu ve öğretmenlerin tümünün akıl ve zekâ oyunları ile ilgili sertifikalarının olduğu görülmektedir.

VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Nitel araştırmalarda görüşmeler diğer veri toplama teknikleri ile birlikte kullanılacağı gibi tek başına temel veri toplama tekniği olarak da kullanılabilir (Bogdan ve Biklen, 1992; Hatch, 2002). Bu çalışmanın da temel veri toplama aracı, bu olguyu doğrudan yaşayan kişilerle yüz yüze yapılan görüşmeler olarak belirlenmiştir. Rubin ve Rubin (2005), derinlemesine görüşmelerin öğrenmek istenen şeyin basit ve açık bir şekilde cevaplanmadığı, bireylerin deneyimlerine, bireylere sorulan

sorulara verilen cevaplara ihtiyaç duyulan durumlarda kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Araştırma sürecinde katılımcılarla yapılan yüz yüze görüşmelerde araştırmacı tarafından ilgili literatür taranarak geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Soruların belirlenmesi sürecinde hazırlanan sorular alan uzmanlarına gönderilmiştir. Geri bildirimler sonucunda bazı sorular çıkarılmış bazı sorular da düzenlenmiştir. Görüşme öncesinde katılımcılar araştırmacının amacından haberdar edilmiş ve kişisel bilgilerinin üçüncü kişilerle paylaşılmayacağı bildirilmiştir. Görüşme sürecinde görüşme formu yaklaşımı benimsenmesi amacıyla sorular karışık şekilde sorulmuştur. Her bir görüşme ortalama 30-35 dakika arasında sürmüştür.

VERİLERİN ANALİZİ

Çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşmelerin analiz edilmesinde ana tema ve sorunların tespit edilmesi amaçlanmıştır. Görüşme sırasında yazıya dökülen görüşmeler bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Her bir soru için ayrı bir dosya açılmış ve ilköğretmenlerinin cevapları defalarca okunup kodlama yapılmıştır. Elde edilen veriler neticesinde ana tema, sorunlar ve örüntüleri belirlenmiştir. Belirlenen tema ve örüntülere göre kategori ve ana temalara ulaşılmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Araştırmanın inandırıcılığın artırılması amacıyla yarı-yapılandırılmış görüşme formu geliştirilirken ilgili alan yazın taranarak konu ile ilgili bir kavramsal bir çerçeve oluşturulmuştur. Verilerin analiz ve yorumlanmasında «araştırmacı çeşitlemesi» ile araştırmanın inandırıcılığı arttırılma yoluna gidilmiş ve kodlayıcılar arası uyum yüzdesi .93 olarak belirlenmiştir. Elde edilen sonuçlar ve ulaşılan kodlar birbiriyle sürekli olarak karşılaştırılmış, yorumlanmış ve kavramsallaştırılmış ve araştırmaya katılanların bile açık bir biçimde farkında olmadıkları bazı örüntüleri ortaya çıkarmaya çalışılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Bu şekilde derin odaklı veriler elde etmenin araştırmanın güvenilirliğine katkı sağladığı düşünülmektedir. Araştırma bulgularının güvenilirliğini ve geçerliğini arttırmak amacıyla öğretmen görüşlerinden sıkça alıntılar yapılmış, çalışma grubu seçimi ve veri toplama araçlarının geliştirilmesi ayrıntılı olarak betimlenmiştir. Araştırmada öğretmenlerin ifadelerinden alıntılar yapılmış ve yapılan alıntılar Öğretmen 1 = Ö1 biçiminde isimlendirilmiştir.

BULGULAR

Araştırmada ilk olarak çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin hangi kategoriye yönelik akıl ve zekâ oyunları oynattıklarına ilişkin görüşler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Sınıf Düzeylerine Göre Oynanan Oyun Kategorileri ve Oyunlar

Sınıf Düzeyi	Kategori	Oyunlar	f
1. Sınıf	Sözel Oyunlar	Hikaye Küpleri, Tik Tak Boom	2
	Strateji Oyunları	Hedef 5, Koridor, Mangala, Parsel, Piramit, Reversi, Satranç	7
	Geometrik-Mekanik Oyunlar	Equilibrio, Jenga, Qbitz, Pratik Bardaklar	5
	Hafıza Oyunları	Dedektif	1
	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	-	-
2. Sınıf	Sözel Oyunlar	Hikaye Küpleri	1
	Strateji Oyunları	Hedef 5, Mangala, Pentago, Skippity, Son Taş	5
	Geometrik-Mekanik Oyunlar	Equilibrio, Qbitz, Pratik Bardaklar, Rondo Vario	5
	Hafıza Oyunları	Dedektif, Look Look, Patch Patch, Lagoona	4
	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	-	-
3. Sınıf	Sözel Oyunlar	-	-
	Strateji Oyunları	Abalone, Apartman Sudoku, Hedef 5, Koridor, Mangala, Reversi, Surakarta, Satranç, Skippity, 3 Taş, 9 Taş	12
	Geometrik-Mekanik Oyunlar	Match Madness, Pratik Bardaklar, Qbitz	3
	Hafıza Oyunları	Double, Look Look	2
	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	-	-

Sınıf	Oyun Türü	Oyun Adları	Sıklık
4. Sınıf	Sözel Oyunlar	-	-
	Strateji Oyunları	Abalone, Dizios, Dümen, Gobblet, Hedef 5, Koridor, Mangala, Parsel, Pentago, Piramit, Reversi, Set, Skippity, Surakarta, Trafik, Qwirkle, 9 Taş	17
	Geometrik-Mekanik Oyunlar	Jenga, Katamino, Mimari Bloklar, Pratik Bardaklar, Tangram, Qbitz	6
	Hafıza Oyunları	Brainbox, Dedektif, Look Look, Patch Patch	4
	Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	Numbers	1

Tablo 1' e göre, öğretmenlerin hangi kategoriye yönelik akıl ve zekâ oyunları oynattıklarına yönelik görüşler incelendiğinde 1. sınıf öğretmenlerinin strateji ve geometrik-mekanik oyunları daha çok oynadıkları; 2. sınıf öğretmenlerinin strateji, geometrik-mekanik ve hafıza oyunlarını daha çok oynadıkları; 3. sınıf öğretmenlerinin strateji oyunlarını daha çok oynadıkları ve 4. sınıf öğretmenlerinin de strateji oyunlarını daha çok oynadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını hangi zaman aralıklarında oynattıklarına ilişkin görüşler Tablo 2' de sunulmuştur.

Tablo 2: Sınıf Düzeylerine göre Akıl ve Zekâ Oyunlarının Oynatıldığı Zaman Aralıkları

Sınıf Düzeyi	Oyun Oynatılan Zaman Aralığı	f
1. Sınıf	Öğleden sonraki derslerde	2
	Serbest etkinlik dersinde	2
	Çocuklar sıkıldığı zaman	2
	Etkinlikleri çabuk bitirenlere	1
	Uyum etkinlikleri saatinde	1
2.Sınıf	Öğleden sonraki derslerde	3
	Uyumsuz hava şartları olduğu zamanlarda	2
	Öğle aralarında	1

	Teneffüs aralarında	1
	Serbest etkinlik dersinde	1
	Oyun ve fiziki etkinlik dersinde	1
	Serbest etkinlik dersinde	3
	Çocuklar sıkıldığı zaman	2
3. Sınıf	Oyun ve fiziki etkinlik dersinde	2
	Çocukların istediği zamanlarda	1
	Çocuklar dersini güzel yaptığı zaman	1
	Bahçeye çıkamadığımız zamanlarda	1
	Son derslerde	1
	Uygunsuz hava şartları olduğu zamanlarda	3
	Öğle aralarında	2
4. Sınıf	Son derslerde	2
	Ders konuları bittikten sonra	1
	Çocukların istediği zamanlarda	1
	Teneffüslerde	1
	Serbest etkinlik dersinde	1

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

Bulgulara ilişkin öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir.

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

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

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

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

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

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

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını derslerle ilişkilendirip ilişkilendirmediklerine yönelik görüşler Tablo 3' de sunulmuştur.

Tablo 3: Akıl ve Zekâ Oyunlarını Derslerle İlişkilendirmelerine Yönelik Görüşler

Sınıf Düzeyi	Ders	Konu	F
1. Sınıf	Matematik	Ritmik sayma	3
		Birim küp	1
		Boyut algılama	1
		Şekil oluşturma	1
		Eşleştirme	1
		Simetri	1
	Türkçe	Hikâye oluşturma	1
		Dikte süreci	1
		Eş ya da zıt anlamlı kelimeler	1
		Görsel Sanatlar	Renkler
2. sınıf	Matematik	Geometrik cisimler	3
		Birim küp	1
		Dört işlem	1
	Türkçe	Hikâye oluşturma	1
	Görsel	Üç boyutlu çizim	1

Sanatlar			
3. sınıf	Matematik	Geometrik cisimler	2
		Eşleştirme	1
		Birim küp	1
		Birlik ve onluk	1
4. sınıf	Matematik	Geometrik cisimler	3
		Dört işlem	2
		Simetri	1
		Birlik ve onluk	1
		Birim küp	1
		Problem çözme	1

Tablo 3' e göre, öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını derslerle ilişkilendirmelerine yönelik görüşleri incelendiğinde; 1. sınıf ve 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarını Matematik, Türkçe ve Görsel Sanatlar derslerinde kullanarak ilişkilendirdikleri; 3. ve 4. sınıf öğretmenleri de akıl ve zekâ oyunlarını sadece Matematik dersinde kullanarak ilişkilendirdikleri sonuçlarına ulaşmıştır.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

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

Ö3: (...) özellikle Rory'nin hikaye küplerini Türkçe dersinde hikaye oluşturma için kullandım. (1. sınıf-Türkçe / Hikâye oluşturma)

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

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

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

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

Araştırmanın sonraki aşamasında çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin derslerinde dijital oyunlar oynatıp oynatmadıklarına ilişkin görüşler Tablo 4’ de sunulmuştur.

Tablo 4: Dijital Oyunlar Oynatıp Oynatmadıklarına İlişkin Görüşler

Sınıf Düzeyi	Dijital Oyun Oynatıyoru	Oyunlar	f
1. Sınıf	Evet	Mental Up, Scratch, Hafıza oyunları, Görsel oyunlar, EBA	3
	Hayır		1
2. Sınıf	Evet	Matematik oyunları, Kelime oyunları	3
	Hayır		1
3. Sınıf	Evet	Morpa Kampüs, Okulistik	3
	Hayır		1
4. Sınıf	Evet	EBA	1
	Hayır		3

Tablo 4’e göre, öğretmenlerin derslerinde dijital oyunlardan yararlanıp yararlanmadığına ilişkin görüşleri incelendiğinde; 1. sınıf, 2. sınıf ve 3. sınıf öğretmenlerinin dijital oyunları daha çok oynattıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Bununla birlikte 1. sınıf öğretmenlerinin diğer sınıf düzeylerine oranla daha farklı dijital platformlardan ve oyunlardan yararlandıkları tespit edilmiştir.

Bulgulara ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö3: (...) *Mental UP’tan yararlandık. Kodlamaya yönelik Scratch oyunu oynadık ama çok fazla dijital oyun oynamalarını istemedim. Zaten evde yeterince oynuyorlar.* (1. sınıf- Dijital oyunlar)

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

Ö9: (...) *Morpa Kampüs’ te zekâ oyunları vardı. Arada onları açıp oynatıyorduk. Çocukların da hoşuna gidiyordu.* (3. sınıf- Dijital oyunlar)

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

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

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

SONUÇ ve TARTIŞMA

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre 1. sınıf öğretmenlerinin sınıflarında sırasıyla en çok strateji oyunlarını ve geometrik-mekanik oyunları oynattıklarını belirtmişlerdir. 1. sınıf düzeyinde öğretmenler sınıflarında sözel oyunları ve hafıza oyunlarını çok az oynattıklarını; akıl yürütme ve işlem oyunlarını ise hiç oynatmadıklarını ifade etmişlerdir. Sonuçlar 2. sınıf öğretmenleri açısından değerlendirildiğinde öğretmenler sınıflarında çoğunlukla strateji oyunları, geometrik-mekanik oyunlar ve hafıza oyunları oynatmışlardır. 2. sınıf düzeyinde öğretmenler sınıflarında sözel oyunları çok az; akıl yürütme ve işlem oyunlarını hiç oynatmadıklarını belirtmişlerdir. Sonuçlar 3. sınıf öğretmenleri açısından değerlendirildiğinde öğretmenler sınıflarında en çok strateji oyunlarını oynattıklarını bu oyunlardan sonra öğretmenler geometrik-mekanik oyunlar ve hafıza oyunlarını oynatmışlardır. 3. sınıf düzeyinde öğretmenler sınıflarında sözel oyunları ve akıl yürütme ve işlem oyunlarını hiç oynatmadıklarını belirtmişlerdir. Sonuçlar 4. sınıf öğretmenleri açısından değerlendirildiğinde öğretmenler sınıflarında en çok strateji oyunlarını oynattıklarını bu oyunlardan sonra öğretmenler geometrik-mekanik oyunlar ve hafıza oyunlarını oynatmışlardır. 4. sınıf düzeyinde sınıflarında akıl yürütme ve işlem oyunlarını çok az; sözel oyunları ise hiç oynatmadıklarını belirtmişlerdir.

Elde edilen sonuçlara göre, her sınıf düzeyinde en çok oynatılan kategorinin strateji oyunu olduğu; ayrıca geometrik-mekanik oyunların strateji oyunlarından sonra her sınıf düzeyinde en çok oynatılan oyun oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır. Çalışmada elde edilen diğer önemli sonuçlar da akıl yürütme ve işlem oyunlarının neredeyse hiçbir sınıf düzeyinde; sözel oyunların ise 1. ve 2. sınıf düzeylerinde oynatılmasına rağmen 3. ve 4. sınıf düzeylerinde hiç oynatılmamasıdır. Dünyanın birçok yerinde erken yaşlar için hazırlanan eğitim programlarında oyuna yer verilmiştir. Gelişim açısından çok fazla önemli olan oyun çocukların dil gelişimi açısından da hem küçük yaşlardaki gelişimlerini hem de ileriki yaşlardaki akademik becerilerini olumlu yönde etkilemektedir. Çocukların

oyunları ve dil gelişimleri incelendiğinde önemli etkileşimler görülmektedir. Oyun oynarken yoğun bir şekilde sosyal etkileşime maruz kalan çocuk, arkadaşlarını takip ederek ya da akranlarıyla karşılıklı iletişim kurarak kullandığı kelime sayısını ve kurduğu cümle çeşitliliğini farkında olmadan arttırmış olur (Katrancı ve Gülhan, 2018). Oyun çocuklar için dil becerilerinin gelişimi açısından zengin etkileşim ortamları sağlar. Çocuklar oyunlar sayesinde sözcük dağarcığını geliştirirler ve sembolik dili kullanmaya başlarlar (Fleer, 2013; Akt. Tuğrul, 2019). Doğanay'a (1998) göre de dil gelişiminde oyunun önemli bir etkisi bulunmaktadır. Oyun çocuğun sözcüklerin sayısının artmasına, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazandırır, soru sormayı öğretir, yeni bilgiler edinmelerini sağlar, nesnelere araç gereçleri tanımlarını sağlar, işlevleri kavramayı ve onları kullanmayı öğrenmelerini sağlar. Oyunun bu önemli gücü düşünüldüğünde ilkokulun ilerleyen yıllarında öğrencilerin dil becerisi gerektiren oyunlardan kaçınmaları oldukça önemli bir bulgudur. Günümüzde çocukların kendilerini ifade edebilmede ve çocukların sözel beceriler edinilmesinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalanılmasının bu sürece etki edeceği düşünülmektedir.

Araştırmada, her sınıf düzeyinde öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını benzer zaman aralıklarında oynattıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Akıl ve zekâ oyunlarını genellikle öğretmenlerin serbest etkinlikler ve oyun ve fiziki etkinlikler derslerinde oynattıklarını belirtmişlerdir. Çocukların sıkıldıkları zamanlarda akıl ve zekâ oyunları oynanması yine tercih edilen önemli zamandır. Ayrıca 2. ve 4. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını uygunsuz hava durumlarında oynatmayı tercih ettikleri; etkinlikleri çabuk bitiren öğrencilere akıl ve zekâ oyunları teşvik edici bir etmen olarak oynatmaları da ulaşılan bir diğer önemli sonuçtur. Çocuklar için oyun sadece serbest zamanlarda vakit geçirecekleri bir etkinlik olarak düşünülmemelidir. Çünkü oyun çocukların yaratıcılıklarını ve hayal güçlerinin gelişmesini sağlar ve sosyalleşmelerine yardımcı olur. İnsan yaşamında önemli bir yeri olan oyun çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşır, aynı zamanda çocuğun gelişimini yansıtmaktadır (Aral 2000; Akt. Pehlivan, 2014). Fromberg oyundaki sembollere, aktif düşünme süreçlerine, gönüllülüğe, eğlenceli olmasına ve kuralları olmasına dikkat çekmiş; Froebel ise oyunu tanımlarken erken çocukluk eğitimi ile ilişkisine dikkat çekmiş ve oyun için harcanan sürenin son derece önemli ve derin bir anlam taşıdığını ve insanın sonraki yaşamının tohumlarının oyun içinde atıldığını belirtmiştir (Tuğrul vd., 2014). Bu çalışmada öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını belirli zaman aralıklarında oynattıklarını ve bu süreç içerisinde de öğrencileri daha iyi gözlemlediklerini belirtmişlerdir. Oyunun

öğrenme sürecindeki gücü ve etkililiği düşünüldüğünde akıl ve zekâ oyunlarına ayrılan zamanın ilerleyen zamanlarda daha da artacağı düşünülmektedir.

Araştırmada, 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik dersinde kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenler Türkçe ve Görsel Sanatlar dersinde de akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler matematik dersinde en çok ritmik sayma konusunda ritmik saymadan sonra da birim küp, boyut algılama, şekil oluşturma, eşleştirme ve simetri konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler; Türkçe dersinde hikâye oluşturma, dikte süreci ve eş ya da zıt anlamlı kelimelerin öğretiminde ve görsel sanatlar dersinde de renklerin öğretiminde akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Araştırmada, 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik dersinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler Türkçe ve Görsel Sanatlar dersinde de akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler matematik dersinde en çok geometrik cisimler konusunda geometrik cisimlerden sonrada birim küp ve dört işlem konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler; Türkçe dersinde hikâye oluşturma ve görsel sanatlar dersinde de üç boyutlu çizimlerde akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Elde edilen veriler 3. Sınıf öğretmenleri açısından değerlendirildiğinde; 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarını sadece matematik dersinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler matematik dersinde en çok geometrik cisimler konusunda geometrik cisimlerden sonrada eşleştirme, birim küp ve birlik ve onluk konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir. Araştırmada, 4. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını sadece matematik dersinde kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenler matematik dersinde en çok geometrik cisimler konusunda geometrik cisimlerden sonrada dört işlem, simetri, birlik ve onluk, birim küp ve problem çözme konularında da akıl ve zekâ oyunlarından yararlandıklarını belirtmişlerdir.

Araştırmada; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik derslerinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Matematik dersinde de en akıl ve zekâ oyunlarını çoğunlukla geometrik cisimler konusunda yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Türkçe dersinde ise öğretmenler hikâye oluşturma sürecinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenler 1. ve 2. sınıflarda Türkçe ve görsel sanatlar dersinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıkları; 3. ve 4. sınıflarda ise sadece matematik dersinde akıl ve zekâ oyunlarını kullandıkları sonucu ortaya

çıkıştır. Kendisini ve çevresini oyunla tanımaya başlayan çocuklar, oyun sayesinde farklı kavram ve olayları keşfederek öğrenirler. Oyun çocuklara nesnelere tanıma, isimlendirme, nesnelere işlevlerini kavramayı kazandırırken mantık yürütme, sebep sonuç ilişkisi kurma, seçim yapma, dikkatini toplama, düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analizi yapma, sentez yapma, değerlendirme ve problem çözme gibi zihinsel süreçlerin aktif olarak kullanmalarına imkan sağlar. Ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman, mekan, soğuk-sıcak gibi kavramların kazanılması, kazanılan farklı deneyimlerin karşılaşılan problemlerin çözümünde kullanılması da oyun sayesinde gerçekleşir (Mangır ve Aktaş, 1993; Russ, 2004; Akt. Sağlam, 2016). Göncü (2005) de çocukların oyun ortamında kavramlar, nesnelere, sayılar, yeni kelimeler ve benzeri pek çok şey öğreneceklerini, bununla birlikte öğrenmenin de gerçekleşeceğini ifade etmiştir. Nitekim bu çalışmada da öğretmenler öğretim sürecinde çeşitli kavramların ve konuların öğretiminde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıklarını belirtmişlerdir. Günümüz çocuklarının bilgiyi doğrudan almalarından ziyade bu bilgiyi oyunla edinmeleri süreç içerisinde daha etkili olacaktır.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğu sınıflarında dijital oyunlar oynattırmaktadırlar. Sınıf düzeyinde değerlendirildiğinde 1., 2. ve 3. sınıf öğretmenlerinin dijital oyunları oynattıkları 4. sınıf öğretmenlerinin ise dijital oyunları pek oynamadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte sınıf düzeyi açısından ele alındığında 1. sınıf öğretmenlerinin daha çeşitli dijital oyun oynattıkları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar sınıf düzeylerinde her ne kadar çeşitlilik gösterse de en çok tercih edilen dijital yazılımın EBA olduğu söylenebilir. Genel tanımıyla "gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış hali" olarak ifade edilen zekâ oyunlarının (MEB, 2013) ister dijital ortamda oynatılsın ister somut olarak oynatılsın zekâ oyunları problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcılık gibi bazı becerilerin gelişimine katkı sağladığı düşünülmektedir (Demirel, 2015; Türkoğlu ve Uslu, 2016). Bottino, Ott, Tavella ve Benigno (2010) ve Bottino, Ott ve Tavella (2013) yaptıkları çalışmalarda dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin akıl yürütme ve problem çözme becerilerini arttırdığı sonuçlarına ulaşmışlardır. Ayrıca araştırmalarında öğrencilerin okul başarıları ile zekâ oyunlarını oynamaları arasında da olumlu yönde bir ilişki olduğunu belirtmişlerdir.

ÖNERİLER

Araştırmanın sonucuna yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır.

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

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

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

Araştırmacılara yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır.

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

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

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

KAYNAKÇA

Alkan, A. & Mertol, H. (2017). Üstün Yetenekli Öğrenci Velilerinin Akıl-Zekâ Oyunları ile İlgili Düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* 1(1), 57-62.

Ayan, S., Memiş, U. A., Eynur, B. R. & Kabakçı, A. (2012). Özel Eğitime İhtiyaç Duyan Çocuklarda Oyuncak ve Oyunun Önemi. *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi* 2(4), 80-89.

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

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

Bottino, R. M., Ott, M. & Tavella, M. (2008). *The Impact of Mind Game Playing on Children's Reasoning Abilities: Reflections from an Experience*. In Proceedings of the 2nd European Conference on Game Based Learning (ECGBL), (pp.51-57). Academic Conferences-Academic Publishing International, Reading, UK.

Bottino, R. M., Ott, M. & Tavella, M. (2013). *Investigating the Relationship Between School Performance and the Abilities to Play Mind Games*. In European Conference on Games Based Learning, 62. Academic Conferences International Limited.

Bottino, R. M., Ott, M., Tavella, M. & Benigno, V. (2010). *Can Digital Mind Games Be Used To Investigate Students' Reasoning Abilities*. In Proceedings of the 4th ECGBL Conference on Games Based Learning Copenhagen, Denmark, *Academic, Conferences* 31(10), 31-39.

Can, D. (2020). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Zeka Oyunlarını Öğretim Süreciyle Bütünleştirmeye Yönelik Görüşleri. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* 50, 172-190.

Çetin, A. & Özbuğutu, E. (2020). Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Akıl-Zeka Oyunları İle İlgili Görüşleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 1(37), 93-99.

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

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

Dijital Oyunlar Raporu (2019). Erişim Adresi: <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/SSIzp.pdf> Erişim Tarihi: 10.04.2021.

Doğanay, J. (1998). *Anasınıfına Devam Eden Çocukların Ebeveynlerinin Çocuk Oyun Ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Erdoğan, A., Çevirgen Eryılmaz, A. & Atasay, M. (2017). Oyunlar ve Matematik Öğretimi: Stratejik Zekâ Oyunlarının Sınıflandırılması. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10(2), 287-311.

Göncü, A. (2005). Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri. *Gelişim ve Öğrenme* (13.Baskı) içinde (69-70). Ankara: Nobel Yayınları.

Hatch, J. A. (2002). *Doing Qualitative Research in Education Settings*. Albany: Suny Press.

Katranç, M. & Gülhan, M. (2018). Sınıf Öğretmenlerinin Türkçe Derslerinde Teknoloji Kullanımına Yönelik Görüşleri. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi (Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı) 6(11)*, 773-797.

Korkusuz, M. E. & Karamete, A. (2013). Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi 7(2)*, 78-109.

Mackey, A. P., Hill, S. S., Stone, S. I. & Bunge, S. A. (2011). Differential Effects of Reasoning and Speed Training in Children. *Developmental Science 14(3)*, 582–590.

Marangoz, D. (2018). *Mekanik Zeka Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.

Marangoz, D. & Demirtaş, Z. (2017). Mekanik Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerine Etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi 10(53)*, 612-621.

MEB, (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook*. Beverly Hills: Sage.

Özet, İ. (2014). *Kent Araştırmaları ve Nitel Yöntem*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

Patton M. Q. (2014). *Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri*. (Çev.). Bütün, M. & Demir, S.B. Ankara: PegemA Yayıncılık.

Rubin, H. J. & Rubin, I. S. (2005). *Qualitative Interviewing: The Art of Hearing Data*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Sadıkoglu, A. (2017). *Zekâ ve akıl Oyunları Dersinin Değerler Eğitimindeki Rolünün Öğretmen Görüşlerine göre Değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Sağlam, M. (2016). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. (Ed.). Ayşegül Ulutaş. *Okul Öncesi Eğitimde Oyun (1-9)* içinde. Ankara: Eğiten Kitap.

Savaş, M. A. (2019). Zekâ Oyunları Eğitiminin Fen Bilimleri Öğretmen Adaylarının Eleştirel Düşünme Becerileri Üzerine Etkisi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bartın Üniversitesi. Bartın.

Van Manen, M. (2016). *Researching Lived Experience: Human Science for An Action Sensitive Pedagogy*. New York: Routledge.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.

Sargın, M. & Taşdemir, M. (2020). Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Öğretmenler Tarafından Değerlendirilmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi 19(75)*, 1444-1460.

Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı [TTKB]. (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı*. Ankara: MEB Yayınları.

Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. & Akbulut, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi 24(5)*, 2263-2278.

Tüm Üstün Zekâlılar Derneği [TÜZDER]. (2020). Erişim Adresi: <https://tuzder.org/zeka-ve-akil-oyunlari/> Erişim Tarihi: 06.03.2021.

Tuğrul, B., Ertürk, H. G., Özen Altınkaynak, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies 27*, 1-16.

Tuğrul, B. (2019). Oyunun Gücü. (Ed.). Ayşe Belgin Aksoy. *Okul Öncesi Eğitimde Oyun (12-31)* içinde. Ankara: Hedef Yayınları.

Yöndemli, E. N. & Taş, İ. D. (2018). Zekâ Oyunlarının Ortaokul Düzeyindeki Öğrencilerde Matematiksel Muhakeme Yeteneğine Olan Etkisi. *Turkish Journal of Primary Education 3(2)*, 46-62.

GENİŞLETİLMİŞ ÖZET: Akıl ve zekâ oyunları bireylerin zihinsel potansiyellerinin farkına varabilmelerini, hızlı ve doğru karar verebilmelerini, problemler karşısında kendilerine has çözümler üretebilmelerini sağlayan oyunlar ve etkinliklerden oluşmaktadır. Bu kapsamda akıl ve zekâ oyunlarını zekânın tüm alanlarında kullanılabilmeyle birlikte işlem yapma ve strateji geliştirme kapasitesini geliştirdiği, sözel, matematiksel mantıksal alanlarına hitap ettiği gibi, yaratıcı ve eleştirel düşünceyi de geliştirmektedir. Ayrıca akıl ve zekâ oyunları; öğrencilerin problemler karşısında kendilerine özgü stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar verebilmesi, sistematik bir düşünme yapısı oluşturmaları ve problem çözmeye yönelik olumlu tutumlar kazanmaları da amaçlanmaktadır (TTKB, 2013). Akıl ve zekâ oyunları eğitsel oyunların önemli bir parçasını oluşturur. Akıl ve zekâ oyunları, problem çözmede öğrencilerin farklı yöntemleri ve mantıksal düşünme yeteneklerini kullanmasını gerektirmekte ve bu doğrultuda da bireylerin düşünme süreçlerini desteklemektedir (Demirel, 2015). Öğretmenler öğrencilerin akademik ve kişisel gelişimlerinden sorumlu olan kişilerin başında gelmektedir. Günümüzde yaşanan değişim ve gelişmeler öğretim sürecini klasik ders anlatım anlayışını geride bıraktırmış tüm öğrencilerin hem

eğlenmesini hem de eğlenirken bir şeyler öğrenmesini gerekli kılmaya zorlamıştır. Çocukların dikkatlerini toplayamadığı, güdülenemediği ve merak duymadıkları bir öğretim sürecinin başarısız olması aşikârdır. Bu süreçte akıl ve zekâ oyunlarının öğretmenlerin öğretimsel hedeflere ulaşmasına ve çocukların hem akademik hem de kişisel olarak gelişmelerine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Hem Türkiye’de hem de yurtdışında yapılan araştırmalara bakıldığında ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu sebeple bu çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenler açısından belirlemek hedeflenmiştir. Akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesini amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. 2020-2021 eğitim öğretim yılında Balıkesir ilinde görev yapan 16 sınıf öğretmeni çalışma grubunu oluşturmuştur. Araştırma sürecinde katılımcılarla yapılan yüz yüze görüşmelerde araştırmacı tarafından ilgili literatür taranarak geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formundan elde edilen verilerin değerlendirilmesinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. Araştırmada; her sınıf düzeyinde en çok oynatılan kategorinin strateji oyunu olduğu; ayrıca geometrik-mekanik oyunların strateji oyunlarından sonra her sınıf düzeyinde en çok oynatılan oyun oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır. Çalışmada elde edilen diğer önemli sonuçlar da akıl yürütme ve işlem oyunlarının neredeyse hiçbir sınıf düzeyinde; sözel oyunların ise 1. ve 2. sınıf düzeylerinde oynatılmasına rağmen 3. ve 4. sınıf düzeylerinde hiç oynatılmamasıdır. Oyunun bu önemli gücü düşünüldüğünde ilkökulun ilerleyen yıllarında öğrencilerin dil becerisi gerektiren oyunlardan kaçınmaları oldukça önemli bir bulgudur. Günümüzde çocukların kendilerini ifade edebilmede ve çocukların sözel beceriler edinilmesinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalanılmasının bu sürece etki edeceği düşünülmektedir. Araştırmada; her sınıf düzeyinde öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını benzer zaman aralıklarında oynattıkları sonuçlarına ulaşılmıştır. Akıl ve zekâ oyunlarını genellikle öğretmenlerin serbest etkinlikler ve oyun ve fiziki etkinlikler derslerinde oynattıklarını belirtmişlerdir. Çocukların sıkıldıkları zamanlarda akıl ve zekâ oyunları oynanması yine tercih edilen önemli zamandır. Ayrıca 2. ve 4. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını uygunsuz hava durumlarında oynatmayı tercih ettikleri; etkinlikleri çabuk bitiren öğrencilere akıl ve zekâ oyunları teşvik edici bir etmen olarak oynatmaları da ulaşılan bir diğer önemli sonuçtur. Araştırmada; öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını en çok matematik derslerinde kullandıklarını belirtmişlerdir. Matematik dersinde de en akıl ve zekâ oyunlarını çoğunlukla geometrik cisimler konusunda yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Türkçe dersinde ise öğretmenler hikâye oluşturma sürecinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenler 1. ve 2. sınıflarda Türkçe ve görsel sanatlar dersinde akıl ve zekâ oyunlarından faydalandıkları; 3. ve 4. sınıflarda ise sadece matematik dersinde akıl ve zekâ oyunlarını kullandıkları sonucu ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada öğretmenler akıl ve zekâ oyunlarını belirli zaman aralıklarında oynattıklarını ve bu süreç içerisinde de

öğrencileri daha iyi gözlemlediklerini belirtmişlerdir. Oyunun öğrenme sürecindeki gücü ve etkililiği düşünüldüğünde akıl ve zekâ oyunlarına ayrılan zamanın ilerleyen zamanlarda daha da artacağı düşünülmektedir. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre araştırmaya katılan öğretmenlerin çoğu sınıflarında dijital oyunlar oynattırmaktadırlar. Sınıf düzeyinde değerlendirildiğinde 1., 2. ve 3. sınıf öğretmenlerinin dijital oyunları oynattıkları 4. sınıf öğretmenlerinin ise dijital oyunları pek oynamadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte sınıf düzeyi açısından ele alındığında 1. sınıf öğretmenlerinin daha çeşitli dijital oyun oynattıkları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyunlar sınıf düzeylerinde her ne kadar çeşitlilik gösterse de en çok tercih edilen dijital yazılımın EBA olduğu söylenebilir.

EXTENDED ABSTRACT: Mind and intelligence games consist of games and activities that enable individuals to realize their mental potential, make quick and correct decisions, and produce unique solutions to problems. In this context, mind and intelligence games can be used in all areas of intelligence, as well as improving the capacity of processing and strategy development, addressing verbal and mathematical logical areas, as well as developing creative and critical thinking. Also, with mind and intelligence games; It is also aimed for students to develop their own strategies in the face of problems, to make fast and correct decisions, to form a systematic thinking structure and to gain positive attitudes towards problem-solving (TTKB, 2013). Mind and intelligence games constitute an important part of educational games. Mind and intelligence games require students to use different methods and logical thinking skills in problem-solving and support individuals' thinking processes in this direction (Demirel, 2015). Teachers are among the people responsible for the academic and personal development of students. Today's changes and developments have left the classical lecture concept behind the teaching process and forced all students to have fun and learn something while having fun. It is obvious that a teaching process that children cannot concentrate, motivate and wonder about fails. In this process, it is thought that mind and intelligence games will contribute to teachers' achievement of instructional goals and the academic and personal development of children. Both Turkey, not both be seen any studies to determine the impact on primary school pupils Referring to research carried out abroad. For this reason, this study, it is aimed to determine the effect of mind and intelligence games on primary school students in terms of various variables. In this study, which aims to examine the effects of mind and intelligence games on primary school students in terms of various variables, phenomenology design, one of the qualitative research methods, was used. 16 classroom teachers working in Balıkesir in the academic year of 2020-2021 formed the working group. In the face-to-face interviews with the participants during the research process, a semi-structured interview form developed by the researcher by scanning the relevant literature was used. In the research; that the most played category at every grade level was strategy games; It was also found that geometric-mechanic games was the most played games at every grade level after strategy games. Other important results obtained in the study was that

almost any grade level of reasoning and operation games; verbal games was played at 1st and 2nd-grade levels, but not performed at 3rd and 4th-grade levels. Considering this important power of the game, it was a very important finding that students avoid games that require language skills in the later years of primary school. Today, it is thought that the use of mind and intelligence games in children's ability to express themselves and in children's acquisition of verbal skills will have an impact on this process. In the research; It was concluded that teachers at each grade level played the mind and intelligence games in similar time intervals. They stated that teachers generally play mind and intelligence games in free activities, games and physical activities lessons. It was the preferred important time to play mind and intelligence games when children were bored. Also, 2nd and 4th-grade teachers were preferred to play mind and intelligence games in unsuitable weather conditions; Another important result was that students who finish the activities quickly play mind and intelligence games as a stimulating factor. In the research; Teachers stated that they mostly used mind and intelligence games in mathematics lessons. They stated that they mostly used the most mind and intelligence games about geometric objects in mathematics lessons. In the Turkish lesson, the teachers stated that they made use of mind and intelligence games in the process of creating stories. Teachers made use of mind and intelligence games in Turkish and visual arts lessons in 1st and 2nd-grades; In the 3rd and 4th-grades, it was revealed that they only used mind and intelligence games in mathematics lessons. In this study, the teachers stated that they played the mind and intelligence games at certain time intervals and that they observed the students better in this process. Considering the power and effectiveness of the game in the learning process, it is thought that the time allocated to mind and intelligence games will increase in the future. According to the results of the research, most of the teachers participating in the research have digital games played in their classrooms. When evaluated at the classroom level, it was concluded that 1st, 2nd and 3rd-grade teachers used digital games and 4th-grade teachers did not play digital games much. However, when considered in terms of grade level, it was concluded that 1st-grade teachers used to play various digital games. Although digital games vary in class levels, it can be said that the most preferred digital software is EBA.