



İlkokul Öğrencilerinin, Velilerin ve Sınıf Öğretmenlerinin Zekâ Oyunlarına İlişkin Görüşleri

Primary School Students', Parents' and Classroom Teachers' Views on Intelligence Games

Ali TERZİ¹ / Tolga ERDOĞAN²

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Başvuru Tarihi / Application Date: 04.05.2021

Kabul Tarihi / Accepted Date: 17.06.2021

Atf İçin / To Cite This Article: Terzi, A. ve Erdoğan, T. (2021). İlkokul öğrencilerinin, velilerin ve sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri. *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (REFAD)*, 1(2), 14-38.

ÖZ: Bu çalışmanın amacı, ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin, öğretmenlerinin ve velilerinin zekâ oyunları hakkındaki görüşlerini belirlemektir. Çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Araştırmanın örneklemini amaçlı örnekleme yöntemlerinden olan kolay ulaşılabilir örnekleme yoluyla rastgele seçilen, Rize İli Ardeşen İlçesinde öğrenim gören 10 ilkokul dördüncü sınıf öğrencisi, 10 sınıf öğretmeni ve 10 öğrenci velisi oluşturmuştur. Katılımcılar ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler ses kayıt cihazına kaydedilmiş, düz metin haline getirilmiş ve bulgular tablolar halinde sunulmuştur. Görüşmelerden elde edilen verilerin analizinde, içerik analizinden yararlanılmıştır. Yapılan araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda, öğretmenlerin büyük bir bölümü zekâ oyunlarını faydalı bulmuş küçük yaşlardan itibaren bu oyunların öğretilmesini ve okulların gereken önemi vermesi gerektiğini belirtmişlerdir. Ayrıca zekâ oyunlarının olumsuz/istenmedik davranışların sönmesinde, çekingen öğrencilerin sosyalleşmesinde, teneffüslerin daha verimli hale gelmesinde, şiddete yönelik oyunların azalmasında ve dikkat dağınıklığının azalmasında etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada elde edilen diğer sonuç ise, zekâ oyunlarının ilkokul müfredatında ayrı bir ders olarak verilmesi gerektiği düşüncesidir. Bunun yanı sıra ilkokul dördüncü sınıf öğrencileri, zekâ oyunlarının derslerine katkı sağlayan eğlenceli ve zekâ geliştirici bir faaliyet olduğunu belirtmişlerdir. Çalışma, zekâ oyunlarının öğrencilerin arkadaşlarıyla iletişimlerine ve evdeki boş zaman faaliyetlerine olumlu etkisinin olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca öğrenci velileri, zekâ oyunlarının öğrencilerin bilişsel ve zihinsel gelişimine katkı sağladığını ve bunun sonucunda öğrencilerin ders başarılarını arttırdığını belirtmişlerdir. Zekâ oyunlarının öğrencileri teknolojik aletlerden uzaklaştırdığı, aile içi etkileşimin artmasında olumlu etkisinin olduğu ve öğrencilerin öz güven, iletişim, paylaşma ve el-göz koordinasyonu gibi becerilerinin gelişiminde etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda okullarda zekâ oyunları sınıfı veya atölyesi oluşturulabilir.

Anahtar sözcükler: Zekâ oyunları, öğrenci görüşleri, öğretmen görüşleri, veli görüşleri

¹ Doktora Öğrencisi, Trabzon Üniversitesi, terzi.ali.53@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-7239-4673

² Prof. Dr., T.C Milano Eğitim Ataşesi, tolgaerdogan.edu@gmail.com, ORCID ID: 0000-0001-9102-4646

ABSTRACT: The aim of this study is to determine the opinions of primary school fourth grade students, teachers and parents about intelligence games. The case study pattern which is one of the qualitative research methods was used in the study. 10 classroom teachers, 10 parents of students and 10 primary school fourth-grade students studying in Ardesen, Rize who were randomly selected through easy-to-reach sampling which is one of the purposeful sampling methods were used in the study. Semi-structured interviews were conducted with the participants. The interviews were recorded on a tape recorder, converted into plain text, and the findings were presented in tables. Content analysis was used in the analysis of the data obtained from the interviews. In line with the findings obtained in the research, most of the teachers found intelligence games useful and stated that these games should be taught from an early age and that schools should give the necessary importance. In addition, it was concluded that intelligence games are effective in reducing negative / unwanted behaviors, socializing timid students, making breaks more efficient, reducing violent games and reducing distraction. Another result of the study is the idea that intelligence games should be given as a separate course in the primary school curriculum. In addition, primary school fourth grade students stated that intelligence games are a fun and intelligence-enhancing activity that contributes to their lessons. The study reveals that intelligence games have a positive effect on students' communication with their friends and leisure activities at home. In addition, the parents of the students stated that the mind games contributed to the cognitive and mental development of the students and as a result, they increased the success of the students. It has been revealed that intelligence games keep students away from technological devices, have a positive effect on the increase of intra-family interaction, and are effective in the development of students' skills such as self-confidence, communication, sharing and hand-eye coordination. In line with these results, intelligence games classes and workshops can be created in schools.

Keywords: Intelligence games, students' views, teachers' views, parents' views

1. GİRİŞ

Günümüzde bilim ve teknolojideki gelişmelere paralel olarak, değişime uyum sağlamanın ötesinde, değişimi hayal edecek, tasarlayacak ve yönetecek zihinsel yeterliliklerle donatılmış bireylerin yetiştirilmesi gerekmektedir. Bu kapsamda günlük ya da amaçlı kurgulanmış problemlere alışılmışın dışında, farklı ve özgün çözümler üretebilen, alternatif cevaplar sunan bireyler hem kendi yaşamı için hem de toplum için artı değer üretmesinin temelini oluşturmaktadır (MEB, 2013). Eğitimin amacı, öğrenmeye barışık hale gelen ve öğrendiklerini günlük hayata aktarabilen bireyler yetiştirmektir. Eğitimin bu vazgeçilmez amacına ulaşabilmesi için öğrenmenin deneyimlere dayalı olması, öğrencinin öğrenmeyi sevmesi ve öğrenme anının mutluluk anına dönüştürülmesi gerekmektedir (Ulaş, 2014). Bugünün dünyasında eleştirel düşünen, sorgulayan, yargılayan, sonuç çıkarabilen, ulaştığı sonuçları savunabilen, hızlı ve pratik çözümler üretebilen bireylere ihtiyaç duyulmaktadır (Alkaş Ulusoy, Saygı ve Sumay, 2017). Yeni ilkökul programının amaçlarına bakıldığında öğrencileri; sorgulayan, düşünen bireyler olarak yetiştirmenin amaçlandığı görülmektedir. Bu amaçlar demokratik bir toplumun temelini oluşturmaktadır (Terzi, 2019).

Bireylerin daha üretken, daha yenilikçi olması oyunlar aracılığıyla sağlanabilir. Bunun yanı sıra zihnimizdeki düşünce yapılarını değiştirebilecek güce sahip olan oyunlar bireylere keyifli zamanın nasıl bir şey olduğunu da hatırlatır (Gören, 2014). Çocuklar oyun aracılığıyla kendilerini ve dünyayı keşfetmeyi, yaşamsal deneyimler kazanmayı öğrenirler. Ayrıca çocukların evrensel dili olan oyun çocuklara etkili öğrenme fırsatları sunmaktadır (MEB, 2018). Okullarda öğrencilere çeşitli oyunlar ve etkinlikler sunularak zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde zekâ oyunları etkili bir araç olarak kullanılabilir. Bu doğrultuda gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış halini sunan zekâ oyunları öğrencilerin; problem çözme, iletişim, akıl yürütme, öz düzenleme becerilerinin geliştirilmesinde etkilidir (Bottino ve Ott: 2007).

Oyun her yaş grubunda belirli bir öneme sahip olmasına rağmen özellikle gelişim çağındaki çocuklar için daha önemlidir. Bu sebeple oyun çocuğu tanımanın en iyi yoludur. Çocuk için önemli bir ihtiyaç olan oyuna okul çağından itibaren çocuğun yönlendirilmesi gerekmektedir (Hazar, 2006, s.11). Eğitimde kullanılacak farklı ders ve materyaller sayesinde bireyler ulaşılması istenen özelliklere sahip olacaklardır. Genel anlamda oyun, özelden ise zekâ oyunları bu amaca hizmet eden etkili araçlardır (Dempsey, Hasey, Lucassen, Casey, 2002).

Alanyazında oyun kavramı ile ilgili birçok tanım bulunmaktadır. Lazarus oyunu kendiliğinden ortaya çıkan ve mutluluk getiren aktivite; Montaigne, çocukların en gerçek uğraşı, Vygotsky ise keşif ve yeni bir oluşum (Akt. Güler, 2007), öğrenmek için güçlü bir araç (Erdoğan ve Baran, 2003), çocuk için en önemli uğraş (Aral,2000) tanımlarına rastlanmaktadır. Karadağ ve Çalışkan (2005) oyunu çocuğun özgürlüğü olarak tanımlamakta ve oyun ortamının çocuğun deney odası olduğunu belirtmektedir. Erdoğan (2019) çocuğun oynadıkça geliştiğini, eğlendiğini, öğrendiğini belirtmiştir. Çocuğun eğlenme ve ilgi alanı olan oyun, çocuğu öğrenmeye yönlendirmede ve öğrenme hazzını çocuğa yaşatmada etkili bir araç olarak kullanılabilir (Orak, Karademir ve Artvinli, 2016).

Zekâ oyunları, bireylerin problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri ve kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinliklerdir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014). Zekâ oyunları, bireyin eğlenerek yeni şeyler öğrenmesine, zihinsel kapasitesinin gelişmesine ve birçok önemli becerileri kazanmasına geliştirilmiş oyunlardır. Bu oyunlarda farklı stratejiler kullanarak en iyi sonuca ulaşmak hedeflenmektedir. Kullandıkları stratejiler sonrasında eksik yönlerini gören bireyler bunu geliştirmek için nasıl bir yol izleyeceklerini düşünürler. Bu oyunlar bağımsız karar verebilme, sorunlara farklı açıdan bakabilme, almış olduğu kararların sorumluluğunu üstlenme, öngörme, bir sonraki aşamayı kestirebilme, farklı ihtimalleri düşünme vb. üst düzey düşünme becerilerinin gelişimine önemli katkı sağlamaktadır.

Son yıllarda ülkemizde ve dünyada zekâ oyunlarına duyulan ilginin arttığı ve bu oyunların gittikçe yaygınlaştığı görülmektedir (Erdoğan, Çevirgen ve Atasay, 2017). Çocukların erken yaşta zekâ oyunları ile tanışması, okulda ve evde zekâ oyunları oynaması çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahiptir. Okul öncesi ve ilkökul yıllarında, öğrencilerin bilişsel becerilerinin geliştirilmesi için öğretim

programları içerisinde yer verilmelidir (Marangoz ve Demirtaş, 2014). Zekâ oyunlarının en önemli kazanımı öncelikle eleştirel düşünme, yaratıcılık ve problem çözme gibi yeterliliklerin gelişimine katkı sağlamasıdır (TTKB, 2013).

Oyunun çocuk için önemini farkında olan Hayat Boyu Öğrenme Genel Müdürlüğü 2018 yılında zekâ oyunları öğreticiliği kursu programı hazırlamış ve öğrencilere bu oyunların öğretilmesini amaçlamıştır (MEB, 2018). Ayrıca çeşitli oyun ve etkinliklerin öğrencilerin zihinsel kapasitelerini ve çeşitli becerilerini gelişmesinde zekâ oyunlarının etkili olduğu öngörüsüyle hareket edilerek, seçmeli bir ders içeriği ve programı hazırlamıştır. 2012 yılında Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları dersi öğretim programı 2013-2014 öğretim yılında yenilenerek 5 ve 6. sınıflardan başlatılarak kademeli olarak uygulanmıştır (MEB, 2013). Ancak ilkökul düzeyinde hazırlanmış bir öğretim programı bulunmamasıyla birlikte ilkökul düzeyindeki bazı sınıf öğretmenleri tarafından Serbest Etkinlik ve Oyun ve Fiziksel Etkinlikler derslerinde isteğe bağlı olarak öğretilmektedir.

Zekâ oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde, zekâ oyunlarının matematiksel beceriler/matematik öğretimi (Erdoğan, Eryılmaz, Çevirgen ve Atasay, 2017; Saygı ve Alkaş Ulusoy, 2019), üstün yetenekli öğrenciler (Alkan ve Mertol, 2017), zihinsel beceri düzeyi (Marangoz ve Demirtaş, 2014), dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (Çakıcı, 2018), dikkat ve görsel algı (Altun, 2017), çoklu zekâ alanı (Keskin, 2009), bilişsel ve duyuşsal etki (Demirel, 2015), yaratıcı düşünme becerisi (Ott ve Pozzi, 2012) gibi alanlarla ilişkileri ve etkileri araştırılmıştır. Bunun yanı sıra zekâ oyunlarının veya Zekâ Oyunları Dersi Programı'nın incelenmesine yönelik (Alkaş Ulusoy, Saygı ve Umay, 2017; Devecioğlu ve Karadağ, 2014; Ekiçi, Öztürk ve Adalar, 2017) çalışmalar bulunmaktadır. Ayrıca alanyazında zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerine yansımaları konusunda (Kula, 2019) bir çalışma bulunmaktadır.

İlkokullarda öğrencilere verilecek eğitimin daha etkili olması için oyuna dayalı etkinliklerin artırılması gerektiği görüşü yaygınlaşmaktadır. Alanyazında ilkökul düzeyinde zekâ oyunlarına ilişkin çalışmaların sayısı oldukça azdır. Bu bağlamda ilkökul öğrencilerinin, velilerin ve öğretmenlerin zekâ oyunları ile ilgili görüşlerini belirlemeye yönelik bir çalışmaya alanyazında rastlanmamıştır. Bu kapsamda ilkökul öğrencilerinin, velilerin ve sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini belirlenmeyi amaçlaması bu çalışmayı önemli kılmaktadır. Ayrıca öğrencilerin, öğretmenlerin ve velilerin bakış açısıyla zekâ oyunlarının ilkökul düzeyinde hangi derslere katkı sağlayacağı, ilkökul düzeyinde öğretimi, hangi becerilerin gelişimine katkı sağlayacağı, aile içi iletişime katkısı, istenmeyen davranışların azaltılmasındaki rolünü belirlenmesi açısından alanyazına katkı sağlayacaktır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada, ilkökul öğrencilerinin, velilerinin ve öğretmenlerin zekâ oyunları ile ilgili görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç kapsamında aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunları ile ilgili görüşleri nelerdir?
2. İlkokul öğrencilerinin zekâ oyunları ile ilgili görüşleri nelerdir?
3. Velilerinin zekâ oyunları ile ilgili görüşleri nelerdir?

2. YÖNTEM

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Veriler açık uçlu sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış bir görüşme formu ile toplanmış ve toplanan verilerin analizi yapılmış, incelenen durumla ilgili betimsel bulgu ve sonuçlar ortaya konulmuştur. Özel durum çalışması, güncel bir olgu, olay ve durum üzerinde odaklanıp, derinlemesine inceleme imkânı sunar (Bassegy, 1999; Stake, 1995; Yin, 1994: Akt. Ekiz, 2009). Bu çalışmanın amacı da genelleme yapmak değil, seçilen olguyu değerlendirmektir. Bu nedenle araştırma deseni, durum çalışması olarak seçilmiştir. Çalışmada incelenen olgu, "ilkokul öğrencilerinin, velilerin ve sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri"nin belirlenmesidir. Çalışmanın; öğrencilerin, velilerin ve öğretmenlerin görüşlerini belli bir gruba genellemek gibi bir iddiası bulunmamaktadır.

2.1. Çalışma Grubu

Yapılan araştırmalarda, çalışmaya dâhil edilecek birey ya da gruplar seçilirken daha kolay ulaşılabilmesi için uygun durum örnekleme ile çalışma grubu tercih edilmektedir (Ekiz, 2009). Çalışmaya 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Rize ili Ardeşen İlçesi'nde ilkokul 4. sınıfta öğrenim gören 10 öğrenci, 10 ilkokul 4. sınıf öğrenci velisi ve ilkokulda sınıf öğretmenliği yapan 10 sınıf öğretmeni olmak üzere 30 kişi katılmıştır. Çalışma grubu seçilirken ilkokul öğrencileri, velileri ve öğretmenleri tercih edilmiştir. Bu durumun sebebi ilkokul düzeyinde öğrencilere zekâ oyunları adı altında bir ders bulunmaması, bazı öğretmenlerin Serbest Etkinlik ile Oyun ve Fiziksel Etkinlikler derslerinde zekâ oyunları eğitimi uygulamalarına yer vermesidir. Bu bağlamda ilkokul öğrencilerinin, velilerin ve sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerinin önemli olduğu düşüncesinden hareketle çalışma grubu seçilmiştir.

Tablo 1: Öğretmenlere Ait Kişisel Bilgiler

Öğretmenler	Cinsiyet	Kıdem	Branş	Eğitim Düzeyi
Ö1	E	16-20	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö2	K	11-15	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö3	E	11-15	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö4	K	21-25	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö5	K	21-25	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö6	E	6-10	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö7	E	6-10	Sınıf Öğretmeni	Yüksek lisans
Ö8	K	25 üzeri	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö9	K	21-25	Sınıf Öğretmeni	Lisans
Ö10	E	11-15	Sınıf Öğretmeni	Yüksek Lisans

Araştırmaya 5 kadın ve 5 erkek öğretmen katılmıştır. Öğretmenlerin hizmet yılları incelendiğinde 2'sinin 6-10, 3'ünün 11-15, 1'inin 16-20, 3'ünün 21-25 ve 1'inin 25 yıl ve üstü tecrübeye sahip olduğu görülmektedir. Araştırmaya katılan öğretmenlerin hepsinin branşının sınıf öğretmeni olduğu ve sadece 2'sinin yüksek lisans yaptığı diğerlerinin ise lisans mezunu olduğu görülmektedir.

Tablo 2: Öğrencilere Ait Kişisel Bilgiler

Öğrenci	Cinsiyet	Sınıf Düzeyi
T1	E	4.Sınıf
T2	E	4.Sınıf
T3	K	4.Sınıf
T4	E	4.Sınıf
T5	K	4.Sınıf
T6	E	4.Sınıf
T7	K	4.Sınıf
T8	K	4.Sınıf
T9	E	4.Sınıf
T10	K	4.Sınıf

Araştırmaya 5 kız ile 5 erkek öğrenci katılmıştır. Tablo incelendiğinde öğrencilerin tümünün ilkokul 4. sınıf öğrencisi olduğu görülmektedir.

Tablo 3: Velilere Ait Kişisel Bilgiler

Veli	Cinsiyet	Eğitim Düzeyi
V1	K	Lisans
V2	E	Lisans
V3	K	Ortaokul
V4	K	Lise
V5	K	Lise
V6	K	Lise
V7	K	Lisans
V8	K	Ön Lisans
V9	E	Ortaokul
V10	K	Ön Lisans

Araştırmaya 8 kadın ve 2 erkek veli katılmıştır. Velilerin eğitim düzeyleri incelendiğinde 2'sinin ortaokul, 3'ünün lise, 2'sinin ön lisans ve 3'ünün ise lisans mezunu olduğu görülmektedir.

2.2. Veri Toplama Aracı

Zekâ oyunları ile ilgili ilkökul öğrencilerinin, velilerin ve öğretmenlerin görüşlerini ortaya koymak amacıyla onlarla yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmede; görüşme soruları önceden hazırlanır, fakat görüşme esnasında önceden hazırlanan soruların yeniden düzenlenmesine ve tartışılmasına izin verilerek araştırılan kişilere kısmi esneklik sağlanır (Ekiz, 2009). Zekâ oyunları eğitimi ile ilgili alanyazın taraması yapılmış, görüşme formunun soruları belirlenmiştir. Yazılan bu sorular sınıf eğitimi alanındaki bir akademisyenin, bir zekâ oyunları eğitmeninin ve bir psikolojik danışmanın görüşüne sunulmuş, alınan geri bildirimler doğrultusunda gerekli düzeltmeler yapılarak yarı yapılandırılmış görüşme formu düzenlenmiştir. Uygulamaya hazır hale gelen yarı yapılandırılmış görüşme formunun eksiklikleri olup olmadığını kontrol etmek amacıyla bir sınıf öğretmeni, bir öğrenci velisi ve bir öğrenci ile pilot uygulama yapılmıştır. Herhangi bir eksikliğin olmadığı anlaşılan yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulamaya hazır hale getirilmiştir. Görüşme formunda öğrencilerin, velilerin ve öğretmenlerin zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini belirlemeye yönelik üç başlık altında 5'er soru bulunmaktadır.

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin, velilerin ve öğretmenlerin zekâ oyunları hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan araştırmada tamamen gönüllülük esasına dayalı olarak Ardeşen ilçesinin farklı okullarındaki 10 öğrenci, 10 ilkökul öğrenci velisi ve 10 sınıf öğretmeni olmak üzere 30 kişi seçilmiştir. Verilerin toplanması Covid-19 pandemi sürecine denk geldiği için görüşmeler yüz yüze yapılamamıştır. Bunun yerine öğrenciler, veliler ve öğretmenlerle yapılan görüşmeler telefonla yapılarak kayıt altına alınmıştır. Bu görüşmeler öğrencilerin, öğretmenlerin ve velilerin kabulü ile ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Görüşmelerin uzunluğu 5 ile 15 dakika arasında değişmiştir. Ses kayıt cihazı ile kaydedilen görüşmeler bilgisayar ortamında yazıya aktarılmıştır. Sonrasında araştırmacı tarafından görüşmelerin çıktısı alınarak öğrencilere, öğretmenlere ve velilere ekleme ve çıkarma yapımları için internet ortamında geri gönderilmiştir. Öğrenciler, öğretmenler ve veliler tarafından yapılan ekleme ve çıkarma işlemlerinden sonra elde edilen veriler içerik analizi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi; birbirine benzeyen araştırma verilerini belli kavramlar ve temalar çerçevesinde birleştirerek bunları okuyucunun anlayabileceği şekilde düzenleyerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

2.4. Geçerlik ve Güvenirlik

Bir araştırmacının bilimsel bir boyut kazanabilmesi için geçerlik ve güvenirlik kriterlerine göre değerlendirilmesi gerekmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu kapsamda telefonla yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı ile kaydedilmiş ve daha sonra düz yazıya çevrilmiştir. Veri analizi sonucunda elde edilen bulgular tablolar halinde sunulmuştur. Veriler ve analizlerin araştırılan kişilerin kontrolüne sunulması araştırmacının yorumlamalarının doğru olup olmadığı kontrol edilir. Yanlış yorumlanmış ise araştırmacı araştırılan kişilerin dönütleri doğrultusunda düzeltmeleri yapar. Bunun yanı sıra veriler, analizler ve yorumlamalar başka araştırmacılara sunulması yapılan analiz ve yorumların gerçeği yansıtmadığı konusunda araştırmacılardan gerekli dönütler alınır. Ayrıca amaca uygun bir şekilde veri toplanması için yeterli sürenin kullanılması yapılan araştırmanın güvenilir olduğunu göstermektedir (Alderman & diğerleri, 1984; Akt.: Ekiz, 2009, s. 39-40). Bu araştırmada söz konusu metodlardan sırasıyla yararlanılmıştır.

Her bir araştırmacı tarafından veriler analiz edildikten sonra araştırmacılar arasındaki kodlamaların güvenirliliği Miles ve Huberman (1994) formülüyle hesaplanmış ve kodlayıcı güvenirliliği (%84) sağlanmıştır. Miles ve Huberman (1994)'a göre *güvenirlik; ortak sonuçların, ortak sonuçlarla uymayan sonuçların toplamına bölünüp, yüz ile çarpılması sonucu elde edilir* (Miles ve Huberman, 1994: 64). Tablolar halinde temalaştırılarak sunulan verilere destek olması amacıyla öğrencilerin, velilerin ve öğretmenlerin görüşme kayıtlarından her bir temada en fazla frekansa sahip kodlara yönelik doğrudan alıntılara yer verilmiş ve katılımcılar kendi gruplarında "1, 2, 3,..” şeklinde kodlanmıştır.

Araştırmanın geçerliliğini sağlamak adına görüşme için hazırlanan soruların dışında, araştırmacının görüşme esnasında gerekli gördüğünde konu ile ilgili katılımcılara yeni sorular yönelterek ayrıntılı ve derinlemesine bilgi toplanır. Bu bilgilerin teyit edilmesi için toplanan veriler görüşme sonucunda katılımcılara sunulması ek bilgilerin elde edilmesiyle geçerlilik sağlanabilir. Bunun yanı sıra toplanan verilerden yola çıkarak araştırma sonuçlarına nasıl ulaşıldığının ayrıntılı olarak rapor edilmesiyle geçerlilik elde edilebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu araştırmada da yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan bazı sorular, önceden hazırlanmadığı halde görüşme esnasında yeri geldiğinde konuyu derinleştirmek için farklı sorular sorularak desteklenmiştir. Ayrıca yapılan telefon görüşmeleri bilgisayar ortamında yazıya aktarıldıktan sonra ekleme veya çıkarma yapımları için katılımcılara internet ortamında tekrar gönderilmiştir. Katılımcılardan elde edilen bulgulardan hareketle sonuçlara nasıl ulaşıldığı ayrıntılı şekilde rapor edilerek araştırmanın geçerliliği sağlanmaya çalışılmıştır.

3. BULGULAR VE YORUM

Araştırmada elde edilen bulguların sunumunda, sınıf öğretmenlerine, velilere ve ilkökul öğrencilerine yöneltilen soruların her birinin ayrıntılı analizi tablolaştırılarak verilmiştir. Belirlenen temalar doğrultusunda kategoriler ve kodlar oluşturulmuştur.

3.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ile ilgili görüşleri nelerdir?” alt problemine ilişkin sorulara verilen cevaplar ve frekans dağılımları özetlenmiştir. Tablo 4’te sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri yer almaktadır.

Tablo 4: Öğretmenlerin Zekâ Oyunları İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	f
Özellikler	Öğrencilerin ilgisini çekme	2
	Eğlenme, keyif alma	2
Fayda/Yarar	Çocukların zihinsel, fiziksel ve kişisel özelliklerinin gelişimine katkı sağlama	3
	Dikkati geliştirme	3

	Farklı düşünme becerisini geliştirme	3
	Matematiksel zekâyı geliştirme	2
	Görsel zekâyı güçlendirme	2
	Problem çözme yeteneğini geliştirme	1
	Sabırlı olmayı öğretme	1
	Kas becerilerinin gelişimini sağlama	1
	Küçük yaşlardan itibaren öğretilmeli.	5
	Okullar gereken önemi vermeli.	3
Öneri	Her okulda zekâ oyunları sınıfı (atölyesi) olmalı.	2
	Gerekli materyal desteği sağlanmalı.	1
	Sınıflarda uzman bir kişi görevlendirilmeli.	1

Tablo 4 incelendiğinde; öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu *zekâ oyunlarının öğretimine küçük yaşlardan itibaren başlanması gerektiğini (f:5), okulların gereken önemi vermesi gerektiğini (f:3), çocukların zihinsel, fiziksel ve kişisel özelliklerinin gelişimine katkı sağladığını (f:3), dikkatlerini geliştirdiğini (f:3) ve farklı düşünme becerisinin gelişimine katkısının olduğunu (f:3)* ifade etmişlerdir. Bununla beraber öğretmenlerin zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerine ait ifadeleri “Özellikler”, “Fayda/Yarar” ve “Öneri” olmak üzere üç kategori altında toplanmıştır.

Özellikler kategorisi altındaki öğretmen ifadelerinden elde edilen kodlar; öğrencilerin ilgisini çekme, eğlenme/keyif almaktır. Öğretmenlerin zekâ oyunlarına ilişkin özellikler kategorisinde toplanan görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir:

Ö6: *"Zekâ oyunları ilköğretim öğrencilerinin ilgisini çekmekte ve bu oyunları oynarken öğrenciler keyif almakta ve eğlenmektedirler."*

Ö7: *"Zekâ oyunlarının ilköğretim düzeyinde öğretilmesi çok faydalı olacaktır. Öğrencilerin zihinsel becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra bu gelişimi çocuğun en çok sevdiği şey olan oyunla yaptığımız zaman çocuğun daha çok ilgisini çekiyoruz."*

Fayda/Yarar başlığı kategorisinde yer alan kodlar; çocukların zihinsel, fiziksel ve kişisel özelliklerinin gelişimine katkı sağlar, dikkati geliştirir, farklı düşünme becerisini geliştirir, matematiksel zekâyı geliştirir, görsel zekâyı güçlendirir, problem çözme yeteneğini geliştirir, sabırlı olmayı öğretir ve kas becerilerinin gelişimini sağlar.

Öğretmenlerin zekâ oyunlarına ilişkin fayda/yarar kategorisinde toplanan görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir:

Ö2: *"Çocukların zihinsel, fiziksel, kişisel özelliklerinin gelişime katkı sağlamaktadır"*

Ö1: *"Bu oyunların çocukların özellikle matematiksel ve görsel zekâsını güçlendirdiğini düşünüyorum"*

Ö5: *"Zekâ oyunlarının öğretilmesinin yararı çok fazla; problem çözme yeteneği gelişiyor, sabırlı olmalarını sağlıyor, dikkatlerini geliştiriyor"*

Ö9: *"Gerçekten istekli ve hevesli olması şartıyla çocukların kas becerilerini, zihinsel gelişimini, dikkat becerilerini geliştiriyor"*

Ö10: *"Farklı düşünme becerilerini desteklediği için öğretilmesi gerektiği kanaatindeyim."*

Öneri kategorisi altındaki öğretmenlerin ifadelerinden elde edilen kodlar; küçük yaşlardan itibaren öğretilmeli, okullar gereken önemi vermeli, her okulda zekâ oyunları sınıfı (atölyesi) olmalı, gerekli materyal desteği sağlanmalı ve sınıflarda uzman bir kişi görevlendirilmelidir.

Öğretmenlerin zekâ oyunlarına ilişkin öneri kategorisinde toplanan görüşlerden örnekler aşağıda verilmiştir:

Ö8: "Bence zekâ oyunları sınıfı olmalı, gerekli materyaller sağlanmalı ve okullar buna gereken önemi vermelidir."

Ö9: "Bence zekâ oyunları üç yaşından sonra bütün çocuklara oynatılmalı."

Ö10: "Her okulda bir sınıfı veya atölyesi olması gerektiğini düşünüyorum. Bu sınıflara alan uzmanı bir kişi görevlendirilerek daha etkili ve verimli hale getirilebilir."

Tablo 5'te öğretmenlerin zekâ oyunlarının derslere katkısına ilişkin görüşleri verilmiştir.

Tablo 5: Öğretmenlerin Zekâ Oyunlarının Derslere Katkısına İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	f
Genel katkı	Bütün derslere katkı sağlamaktadır.	4
	Bütün derslerle bağlantı kurulabilir.	1
	Daha çok matematik ancak bütün derslere katkısı vardır.	1
Matematik	Genel olarak matematik dersine katkı sağlamaktadır.	8
	Matematik dersinde akıl yürütme becerisini geliştirir.	1
	Analiz, sentez ve planlama becerilerini geliştirir.	1
	Uzamsal zekâ, problem çözme ve farklı düşünme becerilerini geliştirir.	1
Türkçe	Kendini İfade etme, iletişim becerilerini geliştirir.	2
	Anlama, yorumlama becerilerini gelişimine katkı sağlar.	2
Hayat Bilgisi	Olaylar arasında bütünlük sağlayabilme (geçmiş-şimdi-gelecek)	1
	Olayları günlük yaşamla ilişkilendirme	1
	Birlikte çalışma, birlikte hareket etme becerilerinin gelişimine katkı sağlar.	1
	Hayat bilgisi dersine çok fazla katkı sağlamamaktadır.	1
Fen Bilimleri	Akıl yürütmesi ön planda olduğu için fen bilimleri dersine önemli katkısı vardır.	1
Beden Eğitimi	Stratejik oyunlar beden eğitimi dersine önemli katkı sağlamaktadır.	1
Görsel Sanatlar	Hayal gücünün gelişimine katkısı vardır.	1

Tablo 5 incelendiğinde; öğretmenlerin zekâ oyunlarının derslere katkısına ilişkin *genel olarak matematik dersine katkı sağlamaktadır (f:8), bütün derslere katkı sağlamakta (f:4), kendini ifade etme, iletişim becerilerini geliştirmekte (f:2) ve anlama, yorumlama becerilerini gelişimine katkı sağlamakta (f:3)* olarak görüş bildirdiği görülmektedir.

Ayrıca öğretmenlerin zekâ oyunlarının derslere katkısına ilişkin görüşlerine ait ifadeleri "Genel Katkı", "Matematik", "Fen Bilimleri", "Türkçe", "Hayat Bilgisi", "Beden Eğitimi" ve "Görsel Sanatlar" olmak üzere yedi kategori altında toplanmış ve her kategoriye ait örnek ifadeler sırayla sunulmuştur.

Öğretmenlerin zekâ oyunlarının derslere katkısına ilişkin genel katkı kategorisinde yer alan görüşler:

Ö1: "Bütün derslerin temelinde düşünme becerisi olduğu için bütün derslere katkı sağlamaktadır."

Ö3: "Ders bazında bakacak olursak, bence tüm derslere katkı sağlayabilecek çok farklı oyunlar bulunmaktadır."

Matematik kategorisinde yer alan görüşler:

Ö2: "Zekâ oyunları ile daha çok zaman geçiren çocukların matematik derslerinde hemen kendini gösteriyor."

Ö6: "Matematik dersinde mantıksal matematiksel becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır."

Ö8: "Matematik dersinde analiz etme, düşünme, planlama becerilerini geliştirir."

Türkçe kategorisinde yer alan görüşler:

Ö6: "Ayrıca sözel oyunlar Türkçe dersinde öğrencilerin iletişim ve kendini ifade etme becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır."

Ö10: "Ayrıca kendini ifade etme anlamında Türkçe dersine de önemli katkısı olmaktadır."

Hayat Bilgisi kategorisinde yer alan görüşler:

Ö5: "Ayrıca sosyal bilgiler ve hayat bilgisi dersinde öğrencilerin olaylar arasında bütünlük sağlayabilmelerini (geçmiş-şimdi- gelecekte) sağlıyor."

Ö10: "Hayat bilgisi noktasında ise çocukların birlikte çalışma, takım çalışması, birlikte hareket etme becerilerinin gelişimine olanak sağlıyor."

Beden Eğitimi kategorisinde yer alan görüşler:

Ö4: "Stratejik oyunlarda hayat bilgisi, beden eğitimi dersi, matematik derslerine katkı sağlamaktadır."

Görsel sanatlar kategorisinde yer alan görüşler:

Ö6: "Görsel oyunlar görsel zekânın gelişimine katkı sağlamaktadır."

Öğretmenlerin zekâ oyunları eğitiminin kazandırılabilmesi için becerilere ilişkin görüşleri Tablo 6'da yer almaktadır.

Tablo 6: Öğretmenlerin Zekâ Oyunları Eğitiminin Kazandırılabilmesi İçin Beceerilere İlişkin Görüşleri

Kategori	f
İletişim	8
İş birliği	7
Problem çözme	5
Takım çalışması	3
Akıl yürütme	2
Öz güven	2
Taktik geliştirme	1
Denge	1
Strateji geliştirme	1
Yansıtma	1
El- göz koordinasyonu	1
Plan yapma	1
Karar alma	1
İnce- kaba motor beceriler	1

Tablo 6 incelendiğinde öğretmenlerin zekâ oyunları eğitiminin kazandırabileceği beceriler olarak iletişim (f:8), iş birliği (f:7), problem çözme (f:5), takım çalışması (f:3), akıl yürütme (f:2) ve öz güven (f:2) becerilerini ifade ettikleri görülmektedir.

Öğretmenlerin zekâ oyunları eğitiminin kazandırılabilen becerilere ilişkin görüşleri:

Ö1: "Taktik geliştirme, zihinsel yetenekler, etkileşim, iletişim, farklı yollarla sorunu çözme becerilerine katkı sağlamaktadır."

Ö3: "İş birliği becerisinin gelişimine look look, bardak oyunları gibi oyunlar katkı sağlamaktadır."

Ö4: "El göz koordinasyonu gelişir, görmeyi öğrenir, el becerileri, artar, zihinsel becerilerini, iş birliği yapma, plan yapma becerilerini geliştirir."

Ö2: "Özellikle problem çözme becerisinin gelişimine katkı sağlamaktadır."

Ö6: "Zekâ oyunları oynayan çocuk karşısındaki kişiyle iletişime geçtiği için iletişim, problem çözme, düşünme, kendi eksiklerini görme (öz eleştiri), sosyalleşme vb. becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır."

Ö7: "Akıl yürütme becerisi, karar alma becerisi, işbirliği, takım çalışması (grupça oynanan oyunlar var), iletişim becerisi, kurallara uyma becerilerini geliştirmektedir."

Ö8: "Karşısındaki dinleme, karşısındaki doğru eleştirme, kendini ifade etme, düşünme becerisi, karşılaştığı problemleri çözme, işbirliği, iletişim, öz güven becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır."

Öğretmenlerin zekâ oyunlarının ilkökul müfredatında ayrı bir ders olarak yer verilmesi düşüncesine ilişkin görüşlerine yönelik bulgular ise Tablo 7'de yer almaktadır.

Tablo 7: Öğretmenlerin Zekâ Oyunlarının İlkokul Müfredatında Ayrı Bir Ders Olarak Yer Verilmesi Düşüncesine İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	F
Olumlu	İlkokul müfredatında ayrı bir ders olarak yer verilmeli.	6
	Seçmeli ders olarak müfredata eklenmeli.	2
	Kurs şeklinde verilmeli.	2
Olumsuz	Beden eğitimi ve oyun dersinde ayrı bir konu başlığı olarak verilebilir.	1
	Ayrı bir ders olarak sunulması taraftarı değilim.	1

Tabloya 7'ye göre öğretmenlerin görüşlerinin ilkökul müfredatında ayrı bir ders olarak yer verilmeli (f:6), seçmeli ders olarak müfredata eklenmeli (f:2) ve kurs şeklinde verilmeli (f:2) şeklinde olduğu görülmektedir. Öğretmenlerin zekâ oyunlarının ilkökul müfredatında ayrı bir ders olarak yer verilmesi düşüncesine ilişkin görüşleri olumlu ve olumsuz olmak üzere iki kategoride toplanmıştır.

İlkokul müfredatında ayrı bir ders olarak yer verilmesi düşüncesine ilişkin öğretmen görüşleri:

Ö1: "Ayrı bir ders olarak okutulması taraftarıyım."

Ö6: "Zekâ oyunları ayrı bir müfredatta bağımsız ders olarak okutulabilir."

Ö8: "İlkokul müfredatında bağımsız olarak okutulması görüşümdedir."

Ö3: "Ayrıca seçmeli ders müfredatına zekâ oyunları dersi eklenebilir."

Ö7: "Zekâ oyunları okulda bir kurs şeklinde verilmeli çünkü sınıflarımız kalabalık olduğu için bu oyunları sınıf ortamında öğretmeye çalıştığımız zaman sınıf yönetimi zor oluyor ve başarılı sonuçlar alamıyoruz."

Öğretmenlerin zekâ oyunlarının sınıf içerisinde yaşanan olumsuz/istenmedik davranışların azalmasında etkisinin olup olmadığına ilişkin görüşleri Tablo 8’de yer almaktadır.

Tablo 8: Öğretmenlerin Zekâ Oyunlarının Sınıf İçerisinde Yaşanan Olumsuz/İstenmedik Davranışların Azalmasında Etkisinin Olup Olmadığına İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	F
Etkili	Sınıf ortamında yaşanan olumsuz davranışların sönmesinde	5
	Şiddete yönelik davranışların azalmasında	2
	Teneffüslerin daha verimli değerlendirilmesinde	2
	Dikkat dağınıklığı olan öğrencilerin dikkatini toplamada	2
	Çekingen öğrencilerin sosyalleşmesinde	2
	Kazanmanın ve kaybetmenin doğal olduğunun öğretilmesinde	1
	Sınıf ve okul kurallarının kavranmasında	1
	Derse karşı motivasyonlarının artışında	1
	Kış aylarında teneffüslerin daha verimli değerlendirilmesinde	1
	Öfke kontrolünün sağlanmasında	1
Etkisiz	İstenmedik davranışların azalmasında katkısı olmuyor	1
	Çocuk oyuna ilk başladığında istenmedik/olumsuz davranışlar artıyor	1

Tablo 8 incelendiğinde; öğretmenlerin zekâ oyunlarının sınıf ortamında yaşanan olumsuz davranışların sönmesinde (f:5), şiddete yönelik davranışların azalmasında (f:2), teneffüslerin daha verimli değerlendirilmesinde (f:2), dikkat dağınıklığı olan öğrencilerin dikkatini toplamada (f:2) ve çekingen öğrencilerin sosyalleşmesinde (f:2) etkisinin olduğunu ifade ettiği görülmüştür. Ayrıca öğretmenlerin zekâ oyunlarının sınıf içerisinde yaşanan olumsuz/istenmedik davranışların azalmasında etkisinin olup olmadığına ilişkin görüşleri etkili ve etkisiz olmak üzere iki kategori altında toplanmış ve her kategoriye ait örnek ifadeler sırayla sunulmuştur.

Ö3: "Sınıfta olumsuz davranış sergileyen öğrencilere bu tarz oyunlar sunduğumuz zaman onları kontrol etmek daha kolay oluyor."

Ö6: "Öğretmen kontrolünde oynadığı zaman olumsuz davranışların azalmasında önemli katkısı olmaktadır."

Ö1: "Düşme, birbirine zarar verme olaylarının azaldığını görüyoruz."

Ö4: "Teneffüslerde çocuklar çok başıboş kalıyorlar, itme, çekme, tekmelemek gibi birbirlerine zarar veren olumsuz davranışlar sergiliyorlar. Öğrencileri zekâ oyunlarıyla tanıştırdıktan sonra teneffüslerde yaşanan bu olumsuz davranışların azalmasına katkı sağladığı söylenebilir."

Ö5: "Ayrıca kış aylarında bahçeye çıkamayan öğrencilerin sınıf içerisinde daha etkili ve verimli zaman geçirmelerine olanak sağlamaktadır."

Ö6: "Dikkat dağınıklığı olan öğrencilerin dikkatlerini toplamalarını sağlıyor."

Ö10: "Çekingen olan öğrencilerin kendini açmasına, öz güvenine katkı sağlıyor ve etkinliklere katılma noktasında daha istekli olmaya başlıyor."

Ö9: "Olumsuz istenmedik davranışların azalmasına bir katkısı olmuyor. Çocuğun belli bir hareketlilik var zekâ oyunları bu hareketliliğin azalmasına bir katkısı olmuyor."

3.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunları ile ilgili görüşleri nelerdir?” alt problemine ilişkin sorulara verdikleri cevaplar ve frekans dağılımları özetlenmiştir. Tablo 9’da ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri yer almaktadır.

Tablo 9: *İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Zekâ Oyunlarına İlişkin Görüşleri*

Kategori	Kod	f
Olumlu	Hem eğlenceli hem de zekâ geliştiricidir.	7
	Derslerime katkı sağlıyor.	3
	Oyunların genelini güzeldir.	3
	Zamanı daha verimli kullanmamızı sağlar.	1
	Daha çok matematik dersini geliştirir.	1
	Boş zamanlarımı geçirmek için güzel bir etkinliktir.	1
	El becerilerimi geliştiriyor.	1
Olumsuz	Bazen zorlayıcı olması.	1
Öneri	Bütün çocukların oynamasını istiyorum.	1

Tablo 9 incelendiğinde; ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin önemli bir kısmının zekâ oyunlarını *hem eğlenceli hem de zekâ geliştirici olması (f:7)*, *derslerime katkı sağladığı (f: 3)* ve *oyunların genelini güzel olması (f:3)* olarak tanımladıkları tespit edilmiştir. Bununla beraber ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerine ait ifadeleri “*Olumlu*”, “*Olumsuz*” ve “*Öneri*” olmak üzere üç kategori altında toplanmıştır.

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarına ilişkin olumlu katkı kategorisinde yer alan görüşlerinden örnekler aşağıda verilmiştir:

T2: *"Zekâ oyunları hem eğlence amaçlı oynanıyor hem de zekâyı geliştirdiği için iyi bir şey olduğunu düşünüyorum"*

T10: *"Derslerime de katkı sağlamaktadır."*

Olumsuz etkiler boyutunda:

T3: *"Oyunlar beynimizi yoruyor, bazen bizleri zorluyor."*

Öneri kategorisi boyutunda:

T5: *"Bence zekâ oyunları çok güzel, bütün çocukların oynamasını istiyorum."*

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarını oynarken neler hissettiklerine ilişkin görüşlerine yönelik bulgular ise Tablo 10’da yer almaktadır.

Tablo 10: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Zekâ Oyunları Oynarken Neler Hissettikleri İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	f
Olumlu	Mutlu	9
	Eğlenme	4
	Heyecan	1
	Zevk alma	1
	Sevinmek	1
Olumsuz	Üzgün	3
	Kazanma hırsı	2
	Gergin	1

Tablo 10 incelendiğinde ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin oyun oynarken neler hissettiklerini *mutlu (f:9), eğlenme (f:4), üzgün (f:3), kazanma hırsı (f:2)* olarak ifade ettikleri görülmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarının kendilerinde hissettirdiklerine ilişkin örnek görüşleri aşağıda verilmiştir:

T1: "Bu oyunları oynarken heyecanlı, mutlu hissediyorum."

T4: "Zekâ oyunları güzel, eğlenceli geliyor bana oynarken kendimi mutlu hissediyorum."

T7: "Zekâ oyunlarını oynarken eğleniyorum, öğreniyorum ve arkadaşarımla oyun oynadığım için mutlu oluyorum."

T10: "Oyunlarda bazen bir şeyi yapamadığım zamanlarda üzüldüğüm oluyor."

T1: "Oyunları kazanmak isterim ve kaybedersem üzülürüm."

T6: "Mutlu oluyorum, bazen kazanacağım diye hırslanıyorum, seviniyorum."

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarının arkadaşarıyla iletişimine katkısına ilişkin görüşlerine yönelik bulgular ise Tablo 11 'de yer almaktadır.

Tablo 11: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Zekâ Oyunlarının Arkadaşarıyla İletişimine Katkısına İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	f
Olumlu	Arkadaşarımla olan iletişime/sosyalleşmeme katkı sağlıyor.	7
	Arkadaşarımla daha fazla zaman geçirmeye başladım.	2
	Yeni kişilerle tanışmamı sağladı.	2
	Çekingenliğimin üstesinden gelmeme yardımcı oldu.	1
Olumsuz	Çok katkısı olmadı.	3

Tablo 11 incelendiğinde ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarının arkadaşarıyla iletişimine olan katkısına ilişkin görüşlerini *arkadaşarımla olan iletişime/sosyalleşmeme katkı sağlıyor (f:7), arkadaşarımla iletişime çok katkısı olmadı (f:3), arkadaşarımla daha fazla zaman geçirmeme katkı sağlıyor (f:2)*, olarak ifade ettikleri görülmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunları arkadaşarıyla iletişimine katkısına ilişkin görüşleri:

T4: "Arkadaşarımla iletişime, sosyalleşmeme ve arkadaşlık kurma vb. becerilerimi geliştirdi."

T8: "Arkadaşlarımla iletişime önemli bir katkısı vardır."

T10: "Farklı sınıflardaki arkadaşlarımla bu oyunları oynadığım için onları tanımamı sağladı."

T2: "Arkadaşlarımla iletişime çok bir katkısı olmadı."

T5: "Arkadaşım ile daha iyi konuşmaya, onlarla daha çok zaman geçirmeye başladım."

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin aileleriyle geçirdikleri zamanlarda zekâ oyunlarının yerine ilişkin görüşlerine yönelik bulgular ise Tablo 12'de yer almaktadır.

Tablo 12: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Aileleriyle Geçirdikleri Zamanlarda Zekâ Oyunlarının Yerine İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	f
Olumlu	Evdekilerle oynayınca mutlu hissediyorum/ hoşuma gidiyor.	5
	Annem/babamla daha çok zaman geçirmeye başladık.	5
	Ailemle daha iyi zaman geçirmeye başladık.	3
	Genelde kardeşimle oynuyoruz.	2
	Aile içi iletişimi geliştirdi.	2
Olumsuz	Bazen kazanma hırsı oluyor.	1

Tablo 12 incelendiğinde ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin aileleriyle geçirdikleri zamanlarda zekâ oyunlarının yerine ilişkin görüşlerini *evdekilerle oynayınca mutlu hissediyorum/ hoşuma gidiyor (f:5)*, *annem/babamla daha çok zaman geçirmeye başladık (f:5)*, *ailemle daha iyi zaman geçirmeye başladık (f:3)*, *genelde kardeşimle oynuyoruz (f:2)*, *aile içi iletişimi geliştirdi (f:2)* olarak ifade ettikleri görülmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunları arkadaşlarıyla iletişimine katkısına ilişkin görüşleri:

T1: "Onlarla zekâ oyunu oynamak beni mutlu ediyor."

T3: "Ailemle geçirdiğim zaman diliminde zekâ oyunlarının büyük bir yeri vardır. Arkadaşlarımdan sonra ailemle oyun oynamak beni mutlu ediyor."

T7: "Babam ve annemle çok vakit geçiremediğim için onlarla oyun oynadığımda onlarla birlikte geçirdiğim süre artıyor ve bu beni mutlu ediyor."

T4: "Ailemle geçirdiğim zamana olumlu katkısı oldu. Babamla daha çok vakit geçirmeye başladım."

T2: "Bu durum ailemle geçirdiğim zamanın daha etkili ve eğlenceli geçmesini sağladı."

T5: "Zekâ oyunlarını evde genellikle kardeşlerimle oynuyorum. Anne babamla evde çok fazla zekâ oyunları oynayamıyorum. Aile içi iletişimi geliştirdi ve ailemle daha iyi zaman geçirmeye başladım."

T6: "Annem ve babamla bu oyunları oynadığımda birlikte zaman geçirdiğimiz zaman arttığı için seviyorum. Ama bazen sürekli kazanmalıyım hırsı olduğu zamanlar oluyor."

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin evdeki boş zaman faaliyetlerinde zekâ oyunlarının etkisine ilişkin görüşlerine yönelik bulgular ise Tablo 13'te yer almaktadır.

Tablo 13: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Evdeki Boş Zaman Faaliyetlerinde Zekâ Oyunlarının Etkisine İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	F
	Boş zamanlara olumlu etkisi	6
Olumlu	Boş zamanların sıkıcılığını azaltması/daha eğlenceli olması	4
	Beni teknolojik aletlerden uzaklaştırması	2
Olumsuz	Evde pek oynanmaması	2

Tablo 13 incelendiğinde ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin evdeki boş zaman faaliyetlerinde zekâ oyunlarının etkisine ilişkin görüşlerini *boş zamanlara olumlu etkisi (f:6)*, *boş zamanların sıkıcılığını azaltması/daha eğlenceli olması (f:4)*, *beni teknolojik aletlerden uzaklaştırması (f:2)* ve *evde pek oynanmaması (f:2)* olarak ifade ettikleri görülmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarının evdeki boş zaman faaliyetlerine etkisine ilişkin görüşleri:

T4: "Evdeki boş zamanlarımı değerlendirmek için zekâ oyunlarını oynadığım zamanlar oluyor. Ayrıca komşularımıza veya arkadaşlarıma gidince zekâ oyunları varsa onlarla oynuyorum."

T10: "Derslerimi bitirdikten sonra canım sıkılıyordu ancak zekâ oyunlarını oynamaya başladıktan sonra eğlenceli zaman geçirmeye başladım."

T2: "Eğer evde akıl oyunları oynamazsam bilgisayar, tablet, telefonla daha fazla zaman geçiriyor ve bilgisayar oyunları oynuyorum."

T7: "Boş zamanlarımda zekâ oyunlarını çok oynayamıyorum. Çünkü kardeşim bu oyunları bilmiyor ve babam çalışıyor, annem ise başka işle uğraştığı için boş zamanlarımda bu oyunları çok fazla oynayamıyorum."

3.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

"İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarına ile ilgili görüşleri nelerdir?" alt problemine ilişkin sorulara verdikleri cevaplar ve frekans dağılımları özetlenmiştir. Tablo 14'te ilkökul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşleri yer almaktadır.

Tablo 14: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrenci Velilerinin Zekâ Oyunlarına İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	F
Genel Özellik	Öğrenci üzerinde olumlu etkisinin olduğunu düşünüyorum.	3
	Zekâ oyunları çocuklar için çok önemlidir.	1
Fayda/Yarar	Teknolojik aletlerden öğrenciyi uzaklaştırır.	4
	Öğrencinin etkili ve eğlenceli zaman geçirmesini sağlar.	4
	İletişimi güçlendirir.	3
	Öğrencilerin bilişsel/zihinsel gelişimine katkı sağlar.	3
	Olaylara çok yönlü bakmayı sağlar.	2
	Öğrencilerin beyin jimnastiği yapmasını sağlar.	1
	Yeni nesil (beceri temelli) soruların çözümünü kolaylaştırır.	1
	Pandemi sürecinin daha eğlenceli ve verimli geçmesini sağladı.	1
	Dikkat dağınıklığının toparlanmasında etkilidir.	1

Öneri	Öğretmenler daha donanımlı olmalı.	1
	Okullarda yaygınlaştırılmalı.	1
	Bu oyunlar öğretmen kontrolünde oynatılmalı.	1

Tablo 14 incelendiğinde ilkökul dördüncü sınıf öğrenci velileri zekâ oyunlarının *teknolojik aletlerden öğrenciyi uzaklaştırdığını (f:4), öğrencinin etkili ve eğlenceli zaman geçirmesini sağladığını (f:4), öğrenci üzerinde olumlu etkisinin olduğunu (f:3), iletişimi güçlendiğini (f:3), öğrencilerin bilişsel/zihinsel gelişimine katkı sağladığını (f:3) ve olaylara çok yönlü bakmayı sağladığını (f:2)* ifade etmişlerdir. Bu görüşler “Genel Özellikler”, “Fayda/Yarar” ve “Öneri” olmak üzere üç kategori altında toplanabilir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının ilişkin genel özellik kategorisinde yer alan görüşleri:

V8: "Çocuklarda olumlu etkisinin olduğunu düşünüyorum."

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarına ilişkin fayda/yarar kategorisinde yer alan görüşleri:

V6: "Oğlum zekâ oyunları oynadığı zaman bilgisayar oyunları, telefon ve tablet gibi teknolojik araçlarıyla daha az zaman geçiriyor."

V4: "Telefonla oynamak yerine zekâ oyunlarını tercih ettiğimizde birlikte iletişim kurarak daha etkili ve eğlenceli zaman geçiriyoruz."

V1: "Bilişsel, fiziksel açıdan çocuklarımı geliştirdiğini düşünüyorum."

V10: "Bu oyunlar çocukların farklı düşünme ve olaylara farklı bakış açısı geliştirme becerilerini geliştirmektedir."

V7: "Pandemi sürecinde zekâ oyunları zaman geçirmesi zamanın daha eğlenceli ve verimli geçmesini sağladı."

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarına ilişkin öneri kategorisinde yer alan görüşleri:

V4: "Ancak zekâ oyunları çok pahalı, bir de öğretmenler zekâ oyunlarını tavsiye etme ve oyunları öğretme noktasında yeterli olamıyorlar."

V5: "Keşke bu tarz etkinlikler okulda daha çok yapılsaydı." diyerek önerilerini paylaşmışlardır.

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının kazanma ve kaybetme anlarındaki duygu ve öfke kontrolünü etkisine ilişkin görüşlerine yönelik bulgular ise Tablo 15’te yer almaktadır.

Tablo 15 İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrenci Velilerinin Zekâ Oyunlarının Kazanma ve Kaybetme Anlarındaki Duygu ve Öfke Kontrolünü Etkisine İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	F
Olumlu	Kazanmanın ve kaybetmenin doğal olduğunu öğrenir.	6
	Günlük hayatına da yansımaları oluyor.	3
Olumsuz	Oyunları oynarken hırslandığı zamanlar oluyor.	6
	Yenilgiyi kabullenmeyip oyuna devam etmek istiyor.	3
	Küçük yaş gruplarında yaşa bağlı olarak olumsuzluklar yaşanabiliyor.	3

Tablo 15 incelendiğinde ilkökul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının kazanma ve kaybetme anlarındaki duygu ve öfke kontrolüne etkisine ilişkin görüşlerini *kazanmanın ve kaybetmenin doğal olduğunu öğretiyor (f:6), günlük hayatına da yansımaları olduğu (f:3), oyunları oynarken*

çocukların hırslandıkları zamanlar olduğu (f:6), yenilgiyi kabullenmeyip oyuna devam etmek istediklerini (f:3) ve küçük yaş gruplarında yaşa bağlı olarak olumsuzluklar yaşanabildiği (f:3) şeklinde ifade ettikleri görülmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının kazanma ve kaybetme anlarındaki duygu ve öfke kontrolüne katkısına ilişkin örnek görüşleri:

V1: "Kazanma ve kaybetmenin doğal olduğunu öğrenip günlük hayatta uyguluyor."

V6: "Oynadıkça kazanmanın ve kaybetmenin doğal olduğunu anlamaya başladı. Ayrıca bu durum günlük yaşamına da yansdı örneğin; sınavdan düşük not aldığı zaman çalışmadım, daha iyi çalışmalıydım diye öz eleştiri yapmaya başladı."

V3: "Oyunu kazanana kadar oynamaya devam ediyor ve hırslanıyor."

V2: "Zekâ oyunlarında evdeki kardeşleriyle oynadığı zaman oyunu hırsla dönüştürüp zaman zaman birbirlerine zarar verebilirler."

V5: "Yaş seviyesi ve kişilik özelliklerine göre değişmektedir. Dördüncü sınıfa giden kızım kaybedince çok üzülüyor ve hırslanmıyor ancak ikinci sınıfa giden oğlum oyunu kaybedince çok üzülüyor, hırçınlaşıyor ve genellikle kazanmaya daha hevesli oluyor."

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunları eğitiminin kazandırılacağı becerilere ilişkin görüşleri Tablo 16'da yer almaktadır.

Tablo 16: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrenci Velilerinin Zekâ Oyunları Eğitiminin Kazandırılacağı Becerilere İlişkin Görüşleri

Kategori	f
Özgüven	10
İletişim	9
El- göz koordinasyonu	5
Paylaşma	2
İnce- kaba motor beceriler	1
Dikkat ve odaklanma	1
Kurallara uyma	1
Sosyalleşme	1
Öz denetim	1

Tablo 16 incelendiğinde ilkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunları eğitiminin kazandırılacağı becerileri; özgüven (f:10), iletişim (f:9), el- göz koordinasyonu (f:5) ve paylaşma (f:2) olarak ifade ettikleri görülmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velileri zekâ oyunları eğitiminin kazandırılacağı becerilere ilişkin örnek görüşleri:

V6: " Özgüven ve iletişim becerilerinin gelişimine çok ciddi bir katkısı oluyor."

V7: "Bu oyunlar en az iki kişi ile oynadığı için iletişim, kendini kontrol etme, kazanınca karşı tarafı kırmamayı öğrenmesi gibi becerilerine katkı sağlamaktadır."

V10: "El becerisinin gelişimine önemli bir katkısı vardır. Bunun dışında öz güven ve iletişim becerilerine de olumlu bir katkısı vardır."

V5: "Oyun oynarken zevk alıyor, arkadaşlarıyla kaynaşmaya başladı, sosyalleşti ve paylaşmayı öğrendi. Herkese tavsiye ediyorum, elimden geldiği sürece bu oyunları almaya çalışıyorum ve çocuğumu yönlendiriyorum."

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının teknolojik aletlerin yol açtığı problemlerin azalmasında etkisinin olup olmadığına ilişkin görüşleri Tablo 17'de yer almaktadır.

Tablo 17: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrenci Velilerinin Zekâ Oyunlarının Teknolojik Aletlerin Yol Açtığı Problemlerin Azalmasında Etkisinin Olup Olmadığına İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	f
Etkili	Teknolojik aletlerle daha az zaman geçirmesini sağladı.	6
	Teknolojik aletlere alternatif olarak sunabiliyoruz.	3
	Pandemi sürecinde teknolojik aletlerle geçirilen süreyi azaltıyor.	3
	Teknolojik aletlerle geçireceği zamanı daha etkili kullanmasını sağlıyor.	1
Etkisiz	Evde teknolojik aletlere maruz kalmadıkları için teknolojik aletlerin kullanımında bir etkisi olmuyor.	1

Tablo 17 incelendiğinde ilkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının teknolojik aletlerle daha az zaman geçimelerini sağladığını (f:6), teknolojik aletlere alternatif olarak sunabildiklerini (f:3) ve pandemi sürecinde teknolojik aletlerle geçülen süreyi azalttığını (f:3) ifade ettikleri görülmüştür. Ayrıca ilkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının teknolojik aletlerin yol açtığı problemlerin azalmasında etkisinin olup olmadığına ilişkin görüşleri etkili ve etkisiz olmak üzere iki kategori altında toplanmış ve her kategoriye ait örnek ifadeler sırayla sunulmuştur:

V1: "Evde genellikle telefonla oynamak istiyor ancak zekâ oyunları teknolojik aletlerle daha az zaman geçimesini sağlıyor. Teknolojik aletlerin kullanımında aşırıya kaçmaya engel oluyor."

V6: "Evde ödevlerini bitirdikten sonra teknolojik aletlerle zaman geçirmekten ziyade bizimle ve kardeşleriyle beraber zekâ oyunları zaman geçirmeye başladı."

V2: "Teknolojik aletlere alternatif olarak zekâ oyunlarını sunabiliyoruz."

V9: "Zekâ oyunları televizyon, tablet ve bilgisayarda geçen sürenin azalmasına katkı sağlıyor. Özellikle şu pandemi sürecinde teknolojik aletlere alternatif olarak zekâ oyunlarını oynuyor."

V3: "Evde boş zamanlarında ve özellikle pandemi süreci boyunca özellikle tablete ve telefona yöneliyorlar bu duruma müsaade etmeyince zekâ oyunlarına yöneliyorlar."

V10: "Evimizde televizyon, bilgisayar ve internet olmadığı için çocuklarım ya kendileri oyun kurarak oynuyor ya da zekâ oyunlarına yöneliyorlar."

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının aile içi etkileşime katkısına ilişkin görüşlerine yönelik bulgular ise Tablo 18'de yer almaktadır.

Tablo 18: İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrenci Velilerinin Zekâ Oyunlarının Aile İçi Etkileşime Katkısına İlişkin Görüşleri

Kategori	Kod	f
Olumlu	Aile içi iletişime olumlu etkisi bulunmaktadır.	9
	Evde geçirilen eğlenceli zaman dilimini arttırıyor.	7
	Öğrendiği oyunları aile bireylerine öğretiyor.	3
	Baba ile bağımlı güçlendiriyor.	3
	Ortak zaman dilimi oluşturuyor.	2

	Kendinden büyüklerle bu oyunları oynamak hoşuna gidiyor.	1
	Takım halinde oynanan oyunlar aile içi etkileşimi artırıyor.	1
	Anne ve baba oyuna dahil olduğunda etkileşim artıyor.	1
Olumsuz	Kendinden yaşça küçük kardeşleriyle oynadığında erken sıkılıyor.	1
	Sadece bir ebeveynin ilgilenmesi.	1

Tablo 18 incelendiğinde ilkökul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının aile içi etkileşime katkısına ilişkin görüşlerini *aile içi iletişime olumlu etkisinin olduğu* (f:9), *evde geçirilen eğlenceli zaman dilimini arttırması* (f:7), *öğrendiği oyunları aile bireylerine öğretmesi* (f:3), *baba ile bağıni güçlendirmesi* (f:3) *ortak zaman dilimi oluşturmaları* (f:2) olarak ifade ettikleri görülmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci velilerinin zekâ oyunlarının aile içi etkileşime katkısına ilişkin örnek görüşleri:

V2: "Aile içinde takım çalışması halinde oynanan oyunlar aile içi iletişim gelişme olumlu katkısı olduğunu düşünüyorum. Aile bireylerinin farklı köşelerde telefon ve tablet ile geçireceği verimsiz zaman dilimi yerine iletişimin etkileşimin olduğu eğlenceli bir zaman haline geliyor "

V3: "Evde anne-baba olarak zekâ oyunlarına dahil olduğumuz zaman daha neşeli oluyor ve daha eğlenceli zaman geçiriyor."

V9: "Aile içi etkileşime katkı sağlamaktadır. Ayrıca tek çocuk olduğu için evde eğlenceli ve etkili bizimle zaman geçirebileceği zaman dilimleri arasında sayılabilir. Ancak genellikle annesiyle beraber oyunları oynuyorlar."

V5: "Öğrenmenin yaşı olmadığını düşünüyorum çocuklarımın bu oyunları bana öğretip benle oynaması bence çok güzel. Mangalayı ben kızımdan öğrendim çok mutlu oldum."

V4: "Babası gündüz çalıştığı için akşam eve geldiğinde birlikte oyun oynadıkları zaman babasıyla olan bağıni güçlenmesini sağlıyor."

V8: "Aile bireyleri ile geçirilen ortak bir zaman dilimi oluşuyor."

V1: "Evde kardeşleriyle beraber oyun oynadığı zaman kardeşini rakip olarak görüyor ve belli bir süre sonra sıkılıyor."

4. TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

İlkokul dördüncü sınıf öğrenci, öğretmen ve velilerinin zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada görüşmeler yapılmış ve elde edilen veriler ışığında araştırmanın sonuçlarına ulaşılmıştır.

Araştırma bulguları, zekâ oyunlarına ilişkin görüşlerin olumlu olduğunu ortaya koymaktadır. Zekâ oyunlarına ilişkin bulgulara bakıldığında, öğretmenlerin büyük bir bölümü zekâ oyunlarını faydalı bulduklarını, küçük yaşlardan itibaren bu oyunların öğretilmesi ve okulların gereken önemi vermesi gerektiğini belirtmişlerdir. Bu durumun zekâ oyunlarının çeşitlilik göstermesi ve ilkökul öğrencilerinin farklı gelişimsel özelliklerini olumlu etkilemesinden kaynaklandığı söylenebilir. Okulların ve öğretmenlerin zekâ oyunlarına gereken önem vermesi gerektiği görüşü bu temellere dayanıyor olabilir. Katılımcı öğretmenler, zekâ oyunlarının bütün derslere katkı sağladığını belirtmekle beraber daha çok matematik dersine katkı sağladığını ifade etmektedirler. Bunun nedeni zekâ oyunlarında uzamsal beceriler, sayısal yeterlilikler ve matematiksel becerileri geliştirecek nitelikte olan oyunların sayısının fazla olması olabilir. Benzer şekilde, Saygı, Alkaş Ulusoy ve Umay (2017) yaptıkları çalışmada, zekâ oyunları dersinin genelde matematik dersine ve matematiksel becerilere katkı sağladığı sonucuna ulaşmışlardır. Bunun yanında, dersin etkili olabilmesi için sınıf ortamının düzenlenmesi ve materyallerin öğrencilere sunulmasının son derece önemli olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Erdoğan, Eryılmaz Çevirgen ve Atasay (2017) da stratejik zekâ oyunlarının matematik öğretimi için büyük öneme sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Demirel (2015) zekâ oyunları etkinliklerinin, öğrencilere somut

yaşantılar sunarak eğlenerek öğrenmelerini sağlaması sebebiyle öğrencilerin akademik başarılarına olumlu yönde katkı sağladığını belirtmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenler zekâ oyunlarının ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin iletişim, iş birliği, problem çözme, takım çalışması becerileri ile öz güven, akıl yürütme gibi farklı becerilerinin yanında sosyal alanlarda da daha farklı yeterliklerinin gelişiminde olumlu katkılarından olduğunu dile getirmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunlarının, eğitime katkılarına ilişkin görüşlerinde, genel olarak beceriler üzerinde durulmuştur. Ayrıca, problem çözme, akıl yürütme, iletişim, iş birliği, plan yapma, taktik geliştirme, hızlı ve pratik düşünme, takım çalışması, çok boyutlu ve soyut düşünme, strateji geliştirme gibi becerilerin gelişimine olan katkılardan söz etmiştir. Bu durum, öğrenciler tarafından zekâ oyunlarının çoğunlukla takım halinde oynamasından ve oyun esnasında öğrencilerin birçok becerisine katkı sağlamasından kaynaklanabilir. Benzer şekilde Devocioğlu ve Karadağ (2014), araştırmalarında zekâ oyunlarının öğrencilere problem çözme, farklı bakış açısı geliştirme, pratik düşünme, analiz-sentez, eğlenerek öğrenme gibi farklı beceri ve davranışları kazandırdığını tespit etmişlerdir. Saygı ve Alkaş Ulusoy (2019), araştırmalarında zekâ oyunlarında öğrencilerin birçok matematiksel fikri aynı anda kullanabilme ve oluşturulan stratejilerde matematiksel fikirleri kullanma becerilerini geliştirdiği sonucunu ortaya çıkarmışlardır. Ayrıca zekâ oyunlarında akıl yürütme, iletişim, problem çözme ve ilişkilendirme becerilerinin kullanıldığını tespit etmiş, zekâ oyunlarının sadece eğlence aracı değil aynı zamanda matematiksel becerilerin gelişimine katkı sağlayan araçlar olduklarını belirtmişlerdir. Altun (2017) yaptığı çalışmada, fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisini incelemiştir. Yaptığı çalışmada zekâ oyunlarının, öğrencilerin görsel algı ve dikkat düzeylerini geliştirmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Yapılan çalışmada zekâ oyunlarının, olumsuz/istenmedik davranışların sönmesinde, çekingen öğrencilerin sosyalleşmesinde, teneffüslerin daha verimli hale gelmesinde, şiddete yönelik oyunların azalmasında ve dikkat dağınıklığının azalmasında etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu durum, zekâ oyunlarının öğrencilerin sosyalleşmesine uygun ortamlar yaratmasından, çocukların en önemli uğraşı olan oyun etkinliklerini içermesinden kaynaklanabilir. Bu bulguyu destekler nitelikte, Alkan ve Mertol (2017) zekâ oyunlarının öğrencilere pratik düşünme, bilinçli olma gibi farklı beceriler kazandırmakla beraber öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini sağladığını ve öğrencilerin sosyalleşmesinde önemli katkılarından olduğunu tespit etmişlerdir. Kula (2019) yaptığı çalışmada, zekâ oyunlarının öğrencilerin öz güven, iletişim ve düşünme becerilerini geliştirdiğini ifade etmiştir. Ekiçi, Öztürk ve Adalar (2017) zekâ oyunlarını derslere olumlu katkı sağlayan eğlenceli bir aktivite olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ayrıca zekâ oyunlarındaki iş birliğine dayalı grup çalışmaları ile öğrenciler arasında iletişim ve etkileşimi arttıracaklarını belirtmişlerdir. Kurbal (2015) zekâ oyunlarının öğrencilere bazı üst düzey becerileri kazandırmakla beraber öğrencilerin sosyal becerilerinin de gelişimine olumlu katkısı olduğunu ifade etmiştir.

Araştırmada elde edilen diğer sonuç ise, öğretmenlerin büyük çoğunluğunun zekâ oyunlarının ilkökul müfredatında ayrı bir ders olarak yer verilmesi gerektiği görüşüdür. Bu durum, zekâ oyunlarının ilkökul düzeyindeki öğrencilerin birçok bilişsel ve duyuşsal becerilerinin gelişimine katkı sağlamasından kaynaklanabilir. Alanyazındaki, Devocioğlu ve Karadağ (2014) ortaokulda seçmeli ders olan zekâ oyunları dersinin zorunlu olması gerektiği bulgusu bu sonucu destekler niteliktedir.

Araştırmada elde edilen bir başka sonuca göre ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarını öğrencilerin derslerine katkı sağlayan eğlenceli ve zekâ geliştirici bir faaliyet olarak gördüğü tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencilerin zekâ oyunlarını eğlenceli bulmasının yanında oyun oynarken kendilerini mutlu hissettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra araştırma bulguları; zekâ oyunlarının öğrencilerin arkadaşlarıyla iletişimlerine olumlu katkısının olduğunu, evde aile bireyleriyle oynanan oyunların öğrencileri mutlu ettiğini, öğrencilerin evde ailesiyle geçirdiği zamanı arttırdığını ve evdeki boş zamanlarını değerlendirmede olumlu etkisinin olduğunu ortaya koymaktadır. Bunun nedeni öğrencilerin ilkökul düzeyinde gelişim özellikleri gereği oyun ortamlarını sevmeleri, zekâ oyunları oynarken kendilerini rahat hissetmeleri olabilir. Bu bulgu alanyazında daha önce ulaşılan sonuçlarla örtüşmektedir. Orak, Karademir ve Artvinli, (2016), strateji oyunları destekli matematik dersinin öğrencilerin başarısını ve derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkilediğini belirtmişlerdir. Benzer şekilde, Alkan ve Mertol (2017), internet ve teknoloji bağımlılığından uzaklaşma, problem çözme

becerisi, olaylara farklı bakış açısı geliştirebilme ve evde aile bireyleri ile kaliteli zaman geçirme noktasında olumlu katkılar sağladığı sonucuna ulaşmışlardır.

Araştırmada veli görüşleri neticesinde zekâ oyunlarının öğrencilerin bilişsel ve zihinsel gelişimine katkı sağladığı ve bunun sonucunda öğrencilerin ders başarısını arttırdığı bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencileri teknolojik aletlerden uzaklaştırdığı, aile içi etkileşimin artmasında olumlu etkisinin olduğu ve öğrencilerin öz güven, iletişim, paylaşma ve el-göz koordinasyonu gibi becerilerinin gelişiminde etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Bu durum, zekâ oyunlarının öğrencilerin aileleriyle birlikte geçirdikleri zamanı arttırması sonucu aile içi etkileşimin gelişmesine katkı sağlamasından kaynaklanmış olabilir. Ayrıca öğrenciler zekâ oyunları ile zaman geçirirken teknolojik aletlerle geçirdikleri zamanın azalmasıyla öğrencilerin akademik başarısı artmış olabilir. Alanyazında, zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisini inceleyen araştırma bulguları (Marangoz ve Demirtaş 2014; Türkoğlu ve Uslu 2016; Demirel 2015) bu bulguyu destekler niteliktedir. Marangoz ve Demirtaş (2014) çalışmalarında, mekanik zekâ oyunlarının öğrencilerin zihinsel beceri düzeylerini arttırdığı sonucuna ulaşmışlardır. Benzer şekilde, Türkoğlu ve Uslu (2016) araştırmalarında, Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı'nın çocukların bilişsel gelişiminde etkili olduğunu belirtmişlerdir. Demirel (2015) zekâ oyunlarının aktif ve sosyal öğrenmeyi sağlaması nedeniyle öğrencilerin problem çözme ve bilişsel becerilerinin gelişiminde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmada elde edilen diğer bir sonuca göre, öğrenci velilerinin büyük bir çoğunluğu zekâ oyunlarının öğrencilere kazanma ve kaybetmenin doğal olduğunu öğrettiğini belirtirken öğrencilerin bazen hırslandıkları ve yenilgiyi kabullenemediklerini belirttikleri de görülmüştür. Bu durum, küçük yaş gruplarının oyunu kaybetmenin ve kazanmanın doğal bir şey olduğunu bilmemelerinden ve kaybetmeye yönelik tahammüllerinin az oluşundan kaynaklanabilir. Yapılan farklı çalışmalarda, zekâ oyunlarında kazanma ve kaybetmenin doğal olduğunu kabullenme konusunda benzer bulguların olduğu söylenebilir. Demirel (2015), zekâ oyunları uygulamaları ile ilgili görüşlerin genel olarak olumlu olduğunu, ancak sınıf yönetiminde birtakım sorunların yaşanabileceğini belirtmiştir. Bu durum, öğrencilerin farklı yaş aralığında olmaları veya kişilik özelliklerinin farklı oluşundan kaynaklanmış olabilir.

Yapılan bu çalışmanın sonucunda öğretmen, öğrenci ve veliler zekâ oyunlarını bilişsel ve zihinsel gelişimi destekleyen, derslere olumlu katkı sağlayan etkili bir öğretim aracı olduğunu dile getirmişlerdir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre aşağıdaki önerilerin getirilmesi uygundur:

- 1- Okullarda zekâ oyunları sınıfı veya atölyesi oluşturulabilir.
- 2- Zekâ oyunlarının sözel ağırlıklı derslere etkisini belirlemek amacıyla çalışmalar yapılabilir.
- 3- Zekâ oyunları eğitime yönelik farklı programlar hazırlanarak anne, babalara eğitim verilebilir ve bu eğitimin çocukların bilişsel gelişimine etkisi incelenebilir.
- 4- Zekâ oyunları ile ilgili donanımlı öğretmenlerin yetiştirilmesi için eğitici kursları düzenlenebilir.
- 5- Ailelerin zekâ oyunları farkındalığını artırıcı çalışmalar yapılabilir. Bu kapsamda okullarda aile bireylerinin sürece dâhil olabileceği eğlenceli faaliyetler hazırlanabilir. Zekâ oyunları ile ilgili sık sık anne-babalara yönelik seminerler düzenlenebilir. Bunun sonucunda seminerlerden elde edilen veriler doğrultusunda anne-babaların evde etkin bir şekilde zekâ oyunlarına katılımı sağlanabilir.

EK 1**Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları**

Öğretmenlere yöneltilen sorular:

1. Zekâ oyunlarının ilkökul düzeyinde öğretilmesine ilişkin görüş ve önerileriniz nelerdir?
2. Zekâ oyunları hangi derslere ve nasıl katkı sağlar?
3. Zekâ oyunları hangi becerilerin (problem çözme, iletişim, akıl yürütme, takım çalışması, işbirliği, planlı hareket etme) gelişimine katkı sağlar?
4. Zekâ oyunlarına ilkökul müfredatında ayrı bir ders olarak yer verilmesi düşüncesine karşı görüşleriniz nelerdir?
5. Zekâ oyunları sınıf içerisinde hangi olumsuz (istenmedik) davranışların azalmasına yardımcı olmuştur?

Öğrencilere yöneltilen sorular:

1. Zekâ oyunları hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?
2. Zekâ oyunları oynarken neler hissediyorsunuz?
3. Zekâ oyunları okuldaki arkadaşlarınızla iletişimini nasıl etkiler?
4. Ailenizle geçirdiğiniz zamanlarda zekâ oyunlarının yerini açıklayınız?
5. Zekâ oyunlarının evdeki boş zaman faaliyetlerinizdeki etkisi nedir?

Velilere yöneltilen sorular:

1. Zekâ oyunları hakkındaki düşünceleriniz nelerdir?
2. Zekâ oyunları öğrencilerin kazanma ve kaybetme anlarındaki duygu ve öfke kontrolünü nasıl etkilemiştir?
3. Zekâ oyunlarının çocuğunuzun özgüven, iletişim ve el-göz koordinasyonu gibi becerilerinin gelişmesine nasıl bir katkısı olmuştur?
4. Zekâ oyunlarının çocuğunuzda teknolojik aletlerin yol açtığı problemlerin azalmasına nasıl bir katkısı olmuştur?
5. Zekâ oyunlarının aile bireyleriyle oynanmasının aile içi etkileşime katkısına dair görüşleriniz nelerdir?

KAYNAKLAR

- Alkan, A. & Mertol, H. (2017). Üstün yetenekli öğrenci velilerinin akıl-zekâ oyunları ile ilgili düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-62.
- Altun, M. (2017). *Fiziksel etkinlik kartları ile zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi*. Doktora tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aral, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi, *Çağdaş Eğitim Dergisi*, Sayı: 265, 15.
- Bottino, R.M., & Ott, M. (2006). Mindgames, reasoningskills, and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning Media & Technology*, 31(4), 359-375. doi: 10.1080/17439880601022981.
- Çakıcı, A. (2018). *Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu Olan Çocukların Yönetmel İşlevler ile Görsel Algularına Bazı Oyunların Etkisi*, Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi*, (Doktora Tezi) Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A., Casey, M. S. (2002). Forty simple computer games and what they could mean to educators. *Simulation and Gaming*, 33(2), 157-168.
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi, *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Ekiçi, M., Öztürk, F. & Adalar, H. (2017). Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Zekâ Oyunlarına İlişkin Görüşleri *Researcher: Social Science Studies*, 5(4), 489-502.
- Ekiz, D. (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Anı yayıncılık.
- Erdoğan, A., Çevirgen, A. ve Atasay, M. (2017). Oyunlar ve Matematik Öğretimi: Stratejik Zekâ Oyunlarının Sınıflandırılması, *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(2), 286-311.
- Erdoğan, S. ve Baran, G. (2003). Erken Çocukluk Döneminde Matematik, *Eğitim ve Bilim*, Cilt: 28, Sayı: 130, 32-40.
- Erdoğan, T. (Ed.) (2019) *Okul Öncesinden İlköğretime Kuramdan Uygulamaya Drama*, Eğiten Kitap, Ankara.
- Gören, E. (2014). *Zekâ oyunları*. İstanbul: Favori
- Güler, T. (2007). Erken Çocukluk Döneminde Oyun Planlama Modeli, *Eğitim ve Bilim*, 32, 143, 117-128.
- Hazar, M. (2006). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. (5. Baskı). Ankara: Tutubay.
- Karadağ E. ve Çalışkan N. (2005). *Kuramdan Uygulamaya İlköğretimde Drama*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Keskin, A. (2009). *Oyunların Çocukların Çoklu Zekâ Alanlarının Gelişimine Etkisi* (Yüksek Lisan Tezi), Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kula, S. (2019). Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerine Yansımaları: Bir Eylem Araştırması, *Milli Eğitim Dergisi*, 49(225), 253-282.
- Kurbal, M. S. (2015). An Investigation of Sixth Grade Students' problem Solving Strategies and Underlying Reasoning in The Context of a Course on General Puzzles and Games. Master Thesis, Middle East Technical University.

- Marangoz, D. ve Demirtaş, Z. (2014). Mekanik Zekâ Oyunlarının İlkokul 2.Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerine Etkisi, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53), 612-621.
- MEB. (2013). *Zekâ oyunları dersi (5, 6, 7 ve 8. sınıflar) öğretim programı*. Ankara: MEB
- MEB. (2018). *Geleneksel Oyunlar ve Zekâ Oyunları Zekâ Oyunları Öğreticiliği Kurs Programı*. Ankara: MEB
- Miles, B. M. and Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis (2nd ed.)*. London: Sage Publisher.
- Orak, S., Karademir, E. & Artvinli, E. (2016). Orta Asya'daki zekâ ve strateji oyunları destekli öğretime dayalı uygulamaların akademik başarıya ve tutuma etkisi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi (ESTÜDAM) Eğitim Dergisi*, 1(1), 1-18.
- Ott, M. & Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011-1019.
- Saygı, E ve Alkaş Ulusoy Ç. (2019). İlköğretim matematik öğretmen adaylarının hafıza oyunları ile hafıza oyunlarının matematik öğretimine katkısına ilişkin görüşleri. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(1), 331- 345.
- Saygı, E., Alkaş- Ulusoy Ç. ve Umay, A. (2017). İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zekâ Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 280-294.
- Terzi, A. (2019). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin İnsan Hakları ve Demokrasi Konusundaki Farkındalık Düzeyleri (Erzurum Örneği)* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi) Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.
- Türkoğlu, B. ve Uslu, M. (2016). Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının 60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi, *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, S. 6, s. 50-68.
- TTKB, (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı*, MEB 2013, sayı 118.
- Ulaş, H. (2014). *Drama, oyun ve fiziki etkinlikler*. İstanbul: Favori.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara, Seçkin Yayıncılık