



*Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*

*Academic Journal of History and Idea*

ISSN: 2148-2292

10 (3) 2023

*Derleme Makalesi | Review article*

*Geliş tarihi | Received : 20.12.2020*

*Kabul tarihi | Accepted: 19.04.2021*

*Yayın tarihi | Published : 25.06.2023*

**Rukiye Şahin**

<https://orcid.org/0000-0002-1162-8958>

Graduate Student, Istanbul Aydın University, Graduate Education Institute, Preschool Department, Preschool Education Program, Türkiye, rukiye.erdag.sahin@gmail.com

**Atıf Künyesi | Citation Info**

Şahin, R. (2023). Evde Akıl Oyunları Oynayan Çocukların ve Ailelerinin Akıl Oyunları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 10 (3), 763-790.

## **Evde Akıl Oyunları Oynayan Çocukların ve Ailelerinin Akıl Oyunları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi\***

**Öz**

*Bu araştırmada evde akıl oyunları oynayan okul öncesi eğitimi alan ve almayan çocukların ve ailelerinin akıl oyunları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda 30 ailenin araştırmaya katılımı sağlanmıştır. Araştırmada anket sorularına verilen cevapların dağılımını incelemek için yüzde frekans analizi uygulanmıştır. Katılımcıların yaşlarını incelemek için ise betimsel analiz teknikleri kullanılmıştır. Çalışmada verileri analiz etmek için yer alan görüşme sorularında 11 ve 13. sorular açık uçlu olması sebebiyle içerik analizi, diğer sorular kapalı uçlu sorular olması sebebiyle yüzde frekans analizi yöntemiyle nitel araştırma yöntemlerinden görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmaya katılan ailelerin ve çocukların evde akıl oyunları ile ilgili görüşleri alınmıştır. Yapılan görüşme sonucunda; akıl oyunlarının çocukların gelişim alanlarına faydalı olması ve ebeveynler içinde öneri sağlanmıştır. Evde oynanan akıl oyunlarının çocukların ve ailelerinin daha eğlenceli zaman geçirdiklerini, etkili iletişim kurduklarını ayrıca akıl-zeka oyunlarının çocuklarının ve aile fertlerinin çocukların gelişim alanlarından zihinsel, sosyal, duygusal, dil ve psikomotor beceri alanlarına olumlu bir çok etkileri olduğunu ifade etmişlerdir. Fonksiyonel olan bu akıl oyunları ebeveynlerin de kullanacakları en önemli eğitsel –eğlenceli oyunlardan biridir.*

**Anahtar Kelimeler:** *Oyun, Çocuk, Okul Öncesi, Akıl ve Zeka oyunları*

---

\* This article is derived from the thesis study titled "Investigation of The Views of Children Playing Mind Games At Home and Their Families on Mind Games"

## Investigation of the views of children and their families playing mind games at home and on mind games

### Abstract

*In this study, it is aimed to examine the opinions of children who play mind games at home and who receive preschool education and who do not, and their families about mind games. In this direction, thirty families participated in the study. Percentage frequency analysis was applied to examine the distribution of the answers given to the questionnaire questions. Descriptive analysis techniques were used to examine the ages of the participants. In the interview questions, which were included in the study to analyze the data, content analysis was used because the 11 and 13 questions were open-ended and the other questions were closed-ended questions, the percentage frequency analysis method and the interview form, one of the qualitative research methods, were used. The opinions of the families and children participating in the study about mind games at home were taken. As a result of the interview; Mind games are beneficial for children's developmental areas and suggestions are provided for parents. They stated that mind games played at home have more fun and effective on communication with children and their families, and that mind-intelligence games have many positive effects on the mental, social, emotional, language and psychomotor skill areas of their children and family members. These functional mind games are one of the most important educational - fun games that parents will also use.*

**Keywords:** Game, Kids, Preschool, Mind and Intelligence games

### Giriş

Okul öncesi dönemde, çağdaş ve çağdaş toplumun gerektirdiği duygu ve düşüncelerini özgürce ifade edebilen, araştırmacı, meraklı, girişimci, kendi kendine karar verebilen, kendi haklarına ve başkalarının haklarına saygılı, yeteneklerini kullanma becerisine sahip ve öz denetim geliştirebilen ve neden sonuç ilişkisi kurarak, problemlere çözüm üreten çocuklar yetiştirebilmek var olan potansiyellerini ortaya çıkarmak ancak çocuğun gelişim alanlarının ve bu alanlara özgü becerilerin bilinmesi ve tanınması ile sağlanacaktır (M. E. B. Okul Öncesi Eğitim Programı (36-72 Aylık Çocuklar İçin), 2006). Günümüzde bilim ve teknoloji olarak sürekli ve hızlı gelişimin hâkim olduğu küresel bir dünya içerisindeyiz. Bu sebeple bilgi ve teknoloji toplumuna geçişle birlikte eğitim sisteminde değişimler yaşanmaktadır. Bununla birlikte XX. yüzyılda eğitim yöntemlerinin ortak yönü öğretimden öğrenmeye doğru ilerleme göstermiştir (Goad, 2012, s. 21). Bu sebeple eğitim-öğretim sistemleri, gelişim alanlarında ki becerileri kazanmada kritik öneme sahip yapılandırmacı yaklaşım temelinde yeniden düzenlemeler sağlanarak öğretmen merkezli yaklaşım yerine öğrenci merkezli yaklaşıma geçilmiştir. Öğrenenlerin bilgilerini kendilerinin oluşturduğu vurgulanan yapılandırmacı yaklaşımla birlikte öğrenciyi merkeze alan, öğrencinin etkin olduğu ve sosyal etkileşimin de

desteklendiği öğrenme ortamlarının oluşturulmasına önem gösterilmiştir (Airasian and Walsh, 1997, s. 444-449). Yapılandırmacı yaklaşımla birlikte öğrenci gereksinimleri dikkate alınarak, düşünme becerilerinin gelişimine önem gösterilmektedir. Bu doğrultuda öğretim yapılandırmacılıkta ne öğretilmeli yerine birey nasıl öğrenir sorusu sorularak süreç odaklı hedeflere ulaşılması sağlanılır. Süreç temelli yaklaşımda da düşünme becerilerinin geliştirilmesi, bilginin kalıcılığı, öğrencinin kendi öğrenmesine fırsat verilmesi ve kendi sorumluluğunu kazanmasına önem gösterilmektedir (Koç ve Demirel, 2004). Bu yüzden yapılandırmacı öğrenme eğitimlerinde öğretimsel aktivitelerden birincil kaynaklar ve öğrencilerin elleriyle kullanabileceği materyallerin olmasına özen gösterilmelidir (Brooks and Brooks, 1999, s. 41). Bu sebeple öğrenme ortamlarında öğrenenler için yapılandırmacı yaklaşıma ve yenilikçi öğrenme yöntem ve deneyimlerine uygun araçlardan biri de oyunlardır. Oyunlar öğrenme ortamlarında öğrenenlerin etkin katılımı açısından bir araç olarak kullanılmaktadır (Chen, Liao ve dğr. 2012). Oyunlar hayal gücü, rekabet, zevk, endişe, belirsizlik, karar, tartışma ve duygusal bağlanma gibi özellikleriyle bireyleri içsel olarak motive eden araçlar olarak ifade edilir (Prensky, 2008). Bu özelliklerden bazılarının iyi bir şekilde kullanımı ile sıkıcı bir ders bile öğrenciler için ilgi çekici ve zevkli hale dönüşebilmektedir (Chen, Liao ve dğr. 2012). Yine belirtilen alan yazında oyunların, görsel ve uzamsal yetenekler, problem çözme becerileri, analogik akıl yürütme ve konu alanının öğrenilmesi gibi çeşitli öğrenme kazanımlarını desteklediği ifade edilmiştir. Oyun oynama, öğrenme ve insan gelişimi ile bağlantılıdır. Bu doğrultuda insan, belli kurallar içinde oyun oynamakla sosyal ve kültürel bir bağlam içinde tüm gelişim alanlarına çok önemli katkılar sağlamaktadır (Carolyn, Yang, 2012). Bu açıdan oyun tabanlı öğrenmede “yaparak öğrenme” ve “aktif öğrenme” kavramları önemli yapılandırmacı ilkeler olarak gösterilmektedir. Eğitsel amaçla kullanılan oyunlar incelendiğinde, en çok kullanılan oyun türlerinin simülasyonlar, bulmacalar (ör: yapboz), aksiyon ve macera oyunları olduğu ifade edilmektedir (Connolly, Boyle, ve dğr. 2012). Eğitsel amaçla kullanılan ve öğrenenlerin problem çözme gibi düşünme becerilerini ve genel okul başarısına katkı sağlayabilecek araçlardan biri de akıl oyunları olarak ele alınmaktadır. Akıl oyunları, problemlerin çözümünde bireylerin bazı stratejileri ve düşünme becerilerini kullanmasını gerektiren eğitsel oyun araçlarıdır (Muller and Perlmutter, 1985). Evde akıl oyunları ile bireylerin; eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, problem çözme gibi bilişsel becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayarak, çocuklara faydalı ve eğlenceli bir zaman geçirme alışkanlığı kazandırarak kötü alışkanlıklar edinmelerinin, teknoloji, internet bağımlılığının da önemli ölçüde önleyebilir. Erken çocukluk döneminde oynanan akıl ve zekâ

oyunlarının çocukların gelişim alanlarına (Bilişsel, Sosyal-Duygusal, Dil, Fiziksel) etkileri ve katkısıyla çocukların beceri ve yeteneklerinin hangi alanlarda olduğu keşfedilip, çocukları ilgi duydukları o alanlarda yönlendirmek, bilinmeyen potansiyellerini daha iyi tanımak, ortaya çıkarmak için büyük bir fırsat sağlar. Akıl ve zekâ oyunlarının sadece okullarda değil evde de ebeveynler tarafından öncülük yapılarak desteklenmesi gerekmektedir. Zekâ her bireyde farklı gelişir, önemli olan var olan zekâyı doğru şekilde yönlendirmeyi sağlamaktır. Okul temelli akıl oyunları eğitiminde çocuklar bireysel, ikili, eşli, büyük grup ya da küçük gruplarla oyunlar oynarlar ve bunlar çocukların öğrenmesini geliştiren destekleyen yöntemler veya araçlardan sadece birisidir. Bu yüzden akıl oyunları her şekilde zekâ gelişimine etkisi ve faydası son derece önemlidir. Bu çalışma ile akıl – zekâ oyunlarının çocukların gelişim alanlarına faydalı olması ve ebeveynler içinde öneri sağlanmıştır. Çocukların gelişiminde fonksiyonel olan bu akıl oyunları ebeveynlerin de kullanacakları en önemli eğitsel – eğlenceli oyunlardan biridir. Çocukların aktif katılımının sağlandığı yaparak yaşayarak, doğrudan gözlem yapılarak, uygulamalı öğrenmelerine uygun ortamlar sağlanarak uygulanan akıl oyunları eğitim programları ile tüm bu gelişim alanlarının destekleneceğini ön görmektedir. Bir sorunun her zaman birden fazla cevabı vardır. Farklı yollar keşfetmek, farklı yerleri görmek, bir olaya farklı boyuttan bakmak önem gösterir. Farklı cevap üretmek bireyin zihninin ne kadar da gelişmiş olduğunun göstergesidir. Bundan dolayı bu düşünce erken yaşlarda daha kolay ve hızlı şekil alır. Bu nedenle evde ve okullarda zekâ oyunları oynamak, bunun derslerini görmek ve aileler tarafından da desteklenmesi çok önemlidir. Bu çalışmada erken çocukluk döneminde evde akıl oyunları oynayan çocukların gelişim alanlarının (bilişsel, dil, sosyal-duygusal, psikomotor) ve becerilerinin geliştirilmesi ve öğrenme süreçlerine aktif katılım ile etkili öğrenmelerin sağlanabilmesi için evde akıl oyunları öğrenme süreçlerinde uygulanmıştır. Evde akıl oyunlarının öğrenme süreçlerinde kullanılmasının erken çocukluk döneminde ne tür etkilerinin olduğu ailelerinin görüşlerine göre araştırılmıştır. Bu çalışma ile hem akıl oyunlarını oynayan çocukların gelişim alanlarına etkileri ile ilgili alan yazına bir katkı sunulmuş hem de öğretmenler ve aileler için akıl oyunları aracılığı ile çocuğun gelişiminde ne kadar başarılı olduğu gözlenmeye çalışılmıştır.

## **2-Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Önemi**

Oyun önce erken çocukluk eğitimi dönemindeki çocuğun bilişsel yetenekleri kadar diğer tüm gelişim alanlarına da uyaran duyularını ve duygularını geliştirmelerine yardımcı olan ve kendini özgürce ifade edebildiği en doğal öğrenme ortamıdır.

“Belli bir amaca yönelik olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen, fakat her koşulda çocuğun severek katılım gösterdiği; fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişim

alanlarının temelini oluşturan, yaparak yaşayarak doğal öğrenme ortamı sağlayan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için kendi kendini özgürce ifade edebildiği, öğrenme alanlarını kapsar” (Karaman, 2012, s. 25).

Filozof Rousseau çocuk eğitiminde çalışmalarınıza onları tanımakla başlayın’ sözüyle çocukları tanımının çok önemli bir değer olduğunu vurgulanmıştır. Çocukları yakından tanımının bir diğer yolu da onları oyun oynarken yakından gözlem yaparak izlemektir. Çocuk için oyun eğlenmektir. Çocuklar oyun oynarken oyunun süreci ile ilgilenirler ve oyunun sonucuna odaklanmazlar. Çocuk için oyunun zaman ve saati yoktur. Nerede, nasıl ve kiminle ne ile oynayacağına kendi isteği ile karar vermek her an her yerde oyun oynamak ister, çocuklar kendi seçimleri doğrultusunda kendi oynadıkları oyunun her dakikasından zevk alarak öğrenir ve gelişirler (Aksoy, 2017, s. 85).

Piaget’in (1962) oyun alanındaki çalışmalarından bu yana oyunun çocuğun gelişimindeki yeri çok önem göstermektedir. Başka bir şekilde ifade edersek, Piaget çocuğun gelişiminin oyunun önemine öncülük yaparak ortaya çıkarmıştır. Fakat Piaget çocuğu kendi gelişiminin mimarı olarak tek başına ele alır; oysa Piaget’ten sonra gelen araştırmacılar (örneğin Hutt, Vygotsky, Bruner, vb.) çocuğu toplumsal çevrenin bir parçası olarak görürler ve çocuğun gelişiminde çevrenin etkileşimin önemi üzerinde dururlar (Piaget, 2004). Yapılan araştırmalar yetişkinlerin çocuğun oyununa katılmasının ne kadar önemli olduğunu vurgulamışlardır.

### **1-Zekâ ve Akıl Oyunları**

Çocukların ailece oynadığı oyunlar, akranlarıyla oynadığı oyunlar, oyuncaklarla oynadığı oyunlar, çocuklarda bilişsel, fiziksel, dikkat, dil, duygusal ve sosyal gelişimlerine katkı sağlar. Bu oyunlar çocuklara okul öncesi öğretmenleri tarafından uygulanmaya hali hazırda devam edilmektedir. O zaman Akıl ve Zekâ Oyunları ne gibi fark yaratır?

Akıl ve Zekâ Oyunları alanında uzman, eğitimi ve bu konu hakkında gerekli belgeleri almış kişiler tarafından düzenli bir şekilde uygulandığında okul öncesi öğrencilerin; üretkenlik, düşünme becerileri, analiz becerileri, görsel algı, dikkat, hayal gücü, matematiksel zekâ gelişimi, refleks gelişimi, farkındalık ve problem çözme yeteneklerini geliştiren bütünsel bir eğitim sistemidir. Akıl ve Zekâ Oyunları çocukların matematik ve geometri kavramlarını öğrenmelerini sağlar ve grup çalışmaları ile birlikte sosyal ve iletişim becerileri ve yetenekleri artar.

Oyunlar çocuklara uygulandığında görsel algı, düşünme ve üretkenlik becerilerinin gelişmesi sağlanmaktadır. Çocukları zaman kaybetmeksizin yönlendirmelerin doğru yapılması çocuklar için en büyük yatırımdır. Çocuklar akıl ve zekâ oyunları ile birlikte beceri ve

yeteneklerini hangi alanlarda olduğu keşfedilip çocukları o alanlarda eğitim almasını yönlendirmek gelecek açısından büyük bir fırsattır. Farklı bir açıdan bakılacak olursa çocukların eksik yönleri ve becerileri anlaşılabilir ve çocuklar için gerekli tedbirleri alınacaktır. Çünkü çocuğu iyi tanımak eğitimin temelini oluşturur. Çocuğun ilgi ve yetenekleri iyi bilindiği zaman öğretmen ve veli çocuğu daha rahat yönlendirebilirler.

Eğitimin ilk aşamalarından itibaren çocukta disiplin oluşmalıdır. Şartlar ne olursa olsun duygularla hareket edilmemeli ve kendine hâkim olunmalıdır. Kontrol mekanizması onu ikna etmeye vazgeçmeyeceği uygulamaları kullanarak geliştirilmelidir. Oyun esnasında kuralları öğrenmeli, planlama yapmalı ve ekip ruhuna uymalıdır. Çocuk bu şekilde yeni fikirler üretebilmelidir. Akıl ve zekâ oyunlarının çocukluk döneminin başlarından itibaren okul öncesinde uygulanması çocukların kademe kademe kişilik gelişimi kazanmasını sağlar. Başlangıç olarak dikkat, algı ve farkındalık becerisi öğrenilir, daha sonra ayırt etme, görsel algı, problem çözme ve düşünme becerileri üzerine yoğunlaşılır. Çocuklar grup çalışmaları ile sosyalleşerek içerisinde buldukları projelerle grup ruhu kazanırlar. Bu çalışmalar doğrultusunda çocuklar yardımlaşma ve birlikte hareket etme becerilerini etkin olarak kazanırlar.

Zekâ oyunlarının temel amacı kişilerin düşünme becerilerini geliştirerek buna katkı sağlamak. Bunun için doğru materyaller ve doğru öğretmenler eşliğinde bireyin yaş grubuna uygun eğitim araç materyalleri kullanılmasına özen gösterilmelidir. Oyun temelli zekâ eğitimlerinde her birey farklı zekâ yetisine sahip olduğu için her bireyin farklı şekilde öğrendiğini ve bireysel farklılıklarını göz önünde bulundurarak kişiye özel eğitim göz önünde bulundurularak verilmelidir. Bireyler var olan mevcut kapasitesini ortaya çıkarmak isterler ve farklı becerilerini de geliştirmek isterler ise zekâ ve akıl oyunlarından faydalanmaları gerekmektedir. Bu doğrultuda farklı zekâ alanlarını geliştirebilme imkânları sağlarlar (Kolektif, 2015, s. 59).

### **3-Zekâ Oyunlarının Önemi**

“Zekâ oyunları, bireylerin kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri ve en önemlisi de kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan eğitim araçları olarak ifade edilebilir. Bu yönüyle zekâ oyunları bireylerin sadece matematik alanındaki becerilerini değil, işlem ve strateji gücünü geliştirecek oyunlar yoluyla mantık, sözel ve görsel zekâ, problem çözme, çözüm yolları üretme, üç boyutlu düşünme, kendine özgü yaklaşım geliştirme, tasarım yapma, şekil oluşturma, taktik geliştirme gibi eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini de geliştirecek eğitici oyun materyalleridir.” (Devecioğlu ve Karadağ, 2016).

Verilen açıklamalara göre, zekâ oyunlarının zihni açtığını, akılı çalıştırdığını, öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve çabuk öğrenmeyi desteklediğini gözlemleyebiliriz. Geleneksel yöntemlerde öğretmen aktifken öğrenci pasiftir; çünkü öğretmen genel bir merkezde planlanan eğitim programını öğrencilere aktaran bir rodedir. Oysa Piaget'e göre eğitimin amacı, öğrencinin sosyal ortamına uyumunu gerçekleştirmektir. Bu veriye ulaşılabilmesi için eğitim, çocuğun kalıtımsal olarak sahip olduklarını, zihinsel gelişimine uygun etkinliklerle donatmak için kullanılmalıdır Okullar, öğrencilere baskı yapmak yerine, onların kendi çabalarını kendilerinin yönlendirmelerine fırsatlar sağlayabilmelidir (Senemoğlu, 2013, s. 25).

#### 4-Akıl Oyunlarının Sağladığı Kazanımlar

ZOD hakkında TTKB'nin (2013) yayınladığı öğretim programı ele alındığında yapılan incelemede bu dersin kazanımları aşağıda belirtilmektedir.

- “Özgün akla dayalı fikirler ortaya çıkarmak,
- Soyut ifadeleri kullanarak hareket stratejileri hazırlayabilme,
- Gruplandırma yeteneklerini kazandırma,
- Problem çözme ve düşünce geliştirmede iş birliği becerisini kazanmasını destekleme
- Tecrübelerden çıkarımlar ortaya koyabilme,
- Üç boyutlu nesnelerin ilişkilerini algılayabilme,
- Simülasyon yoluyla mantık yürüterek problem çözebilme,
- Üç boyutlu düşünerek yorumlamada bulunma,
- Parçadan bütüne yöntemiyle problem çözebilme becerisini kazanma,
- İşlem ve ölçüm yapmaya dayalı kestirim yapabilme becerilerini destekleme,
- İşlemsel stratejileri sayıları kullanarak geliştirebilme,
- Ortaya çıkan bir problemin çözümünü çok boyutlu düşünerek, zıt görüşleriyle kendini ifade etmesini sağlama,
- Problemleri anlamlandırabilmesi, farkına varması ve tanımlayabilmesi için sorgulama yeteneğinin gelişmesini ve problemlere çözüm için en uygun yöntemi kullanma becerisini geliştirme,
- Kendi düşüncelerini etkili olarak ifade edebilme yetisini kazanma,
- Bireysel olarak kendinin negatif ve pozitif yönlerini tanıyabilmesi, öz güven gelişimini kazanması,
- Problemlere sorgulayıcı ve kuşkucu bir yaklaşım geliştirmek,

- Çabuk ve etkin karar verme becerisini geliştirebilme çeşitli ZO kullanarak farklı problem çözme teknik ve stratejilerinin geliştirebilme becerisi kazanma,
- Sözel oyunlarda anlam stratejiler geliştirebilme, yarışmalı oyunlarda rakiplerine ve takım arkadaşlarına saygılı olma becerisi kazanma,
- Problemlere çeşitli çözümler sunabilme
- Problemlerde tecrübe, hata yapma, parçadan bütüne ya da bütünden parçaya, olasılık düşünme vb. çözüm yöntemlerinden en uygun olanı seçebilme becerisini kazanma.”(<http://ttkb.meb.gov.tr/dosyalar/programlar/ilkogretim/zekâoyunlari.pdf>).

### 5-Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında, anket sorularına verilen cevapların dağılımını incelemek için yüzde frekans analizi uygulanmıştır. Katılımcıların yaşlarını incelemek için ise betimsel analiz teknikleri kullanılmıştır. Analizler SPSS 25.0 istatistik paket programı kullanılarak gerçekleştirilmiştir.

### 6-Bulgular

*Tablo 1. Katılımcıların Yaşlarına Ait Betimsel Değerler*

Değişkenler	N	Minimum	Maksimum	Ortalama	Ss
Yaş	30	28	44	36,13	3,88

Tablo incelendiğinde, katılımcıların yaşlarının 28 ile 44 arasında değiştiği ve yaş ortalamasının  $36,13 \pm 3,88$  olarak hesaplandığı anlaşılmaktadır.

*Tablo 2. Katılımcıların Yakınlık Durumuna Göre Dağılımı*

	f	%
Yakınlık durumu	Anne	27 90,0
	Baba	3 10,0
	Toplam	30 100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin %90'nını anne, %10'unun ise baba olduğu anlaşılmaktadır. Katılımcıların büyük bir oranı annelerden oluşmuştur.

*Tablo 3. Katılımcıların Eğitim Durumlarının İncelenmesi*

	f	%
Eğitim seviyesi	Lise mezunu	2 6,7
	Ön Lisans Mezunu	6 20,0
	Lisans Mezunu	20 66,7



	Yüksek Lisans Mezunu	2	6,7
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin %6,7'sinin lise, %20'sinin ön lisans, %66,7'sinin lisans ve %6,7'sinin yüksek lisans mezunu olduğu anlaşılmaktadır. Ebeveynlerin büyük bir oranı lisans mezunu olduğunu ifade etmiştir.

**Tablo 4. Katılımcıların 66 -72 Aylık Çocuklarının Yaşlarının İncelenmesi**

		f	%
Çocuğun yaşı	5	13	43,4
	6	17	56,7
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin çocuklarının %43,4'ünün 5 ve %56,7'sinin ise 6 yaşında olduğu anlaşılmaktadır.

**Tablo 5. Katılımcıların 66 -72 Aylık Çocuklarının Cinsiyetlerinin İncelenmesi**

		f	%
Çocuğun cinsiyeti	Kız	16	53,3
	Erkek	14	46,7
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin çocuklarının %53,3'ünün kız ve %46,7'sinin ise erkek olduğu anlaşılmaktadır.

**Tablo 6. Katılımcıların 66 -72 Aylık Çocuklarının Kardeş Sayılarının İncelenmesi**

		f	%
Kardeş sayısı	0	11	36,7
	1	12	40,0
	2	5	16,7
	3	2	6,7
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin 66 -72 aylık çocuklarının %36,7'sinin tek çocuk, %40'ının iki, %16,7'sinin üç ve %6,7'sinin ise dört kardeş olduğu anlaşılmaktadır.

*Tablo 7. Katılımcıların 66 -72 Aylık Çocuklarının Okul Öncesi Eğitim Alma Durumlarının İncelenmesi*

		f	%
Çocuğunuz okul öncesi eğitimi aldı mı?	Evet	25	83,3
	Hayır	5	16,7
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin 66 -72 aylık çocuklarının %88,3'ünün okul öncesi eğitim aldığı, %16,7'sinin ise okul öncesi eğitim almadığı gözlenmiştir.

*Tablo 8. Katılımcıların 66 -72 Aylık Çocuklarının Okul Öncesi Eğitim Alma Durumlarının İncelenmesi*

		f	%
Çocuğunuzun oynamaktan en çok hoşlandığı oyun hangisidir?	Akıl oyunları	14	46,7
	Araba sürmek	1	3,3
	Dijital oyunlar	1	3,3
	Evcilik	7	23,3
	Geleneksel oyunlar	1	3,3
	Nesneleri kişilerin yerine koymak	1	3,3
	Resim yapmak	1	3,3
	Saklambaç	3	10,0
	Yakan top	1	3,3
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin çocuklarının akıl oyunları (%46,7), evcilik (%23,3) ve saklambaç (%10) gibi oyunları oynamaktan daha çok hoşlandıkları belirlenmiştir. Akıl oyunların oynamaktan hoşlanan çocukların oranı daha yüksek bulunmuştur.

*Tablo 9. Katılımcıların Çocukları ile Oyun Oynama Durumlarının İncelenmesi*

		f	%
Çocuğunuzla oyun oynar mısınız?	Bazen	3	10,0
	Evet	26	86,7
	Hayır	1	3,3
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin %10'unun bazen çocukları ile oyun oynadığı, %86,7'sinin ise çocuğu ile oyun oynamadığı anlaşılmaktadır. Katılımcıların büyük bir oranı (%86,7) ise çocuğu ile oyun oynadığını ifade etmiştir.

*Tablo 10. Katılımcıların Çocukları ile Oynadıkları Oyunların İncelenmesi*

	f*	%
Çocuğunuzla ne tip oyunlar oynarsınız?	Akıl oyunları	13 43,3
	Saklambaç	8 26,7
	Evcilik	7 23,3
	Kelime oyunları	3 10,0
	Aile kutu oyunları	2 6,7
	Ebelemece	2 6,7
	Kovalamaca	2 6,7
	Su doku	2 6,7
	Top	2 6,7
	Yerden yüksek	2 6,7
	Candy	1 3,3
	Dizme	1 3,3
	Drama tarzı	1 3,3
	Kör ebe	1 3,3
	Legoland	1 3,3
	Makyaj yapma	1 3,3
	Q Big	1 3,3
	Renkleri ayırma	1 3,3
	Sek sek	1 3,3
	Shapy	1 3,3
Tavuk oyunu	1 3,3	

*\*Bu soruda birden çok cevap verilmiştir.*

Tablo incelendiğinde, araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin çocukları ile sırasıyla akıl oyunları (%43,3), saklambaç (%26,7), evcilik (%23,3) ve kelime oyunları (%10) gibi oyunları daha çok oynadığı belirlenmiştir.

*Tablo 11. Katılımcıların Akıl Oyunları ile İlgili Görüşlerinin İncelenmesi*

		f	%
Çocuğunuzun akıl oyunları oynamayı diğer oyunları oynamaktan daha fazla sevdiğini söyleyebilir misiniz?	Bazen	11	36,7
	Evet	15	50,0
	Hayır	4	13,3
Akıl oyunu oynamayı siz sever misiniz?	Bazen	3	10,0
	Evet	25	83,3
	Hayır	2	6,7
Çocuğunuz ilk olarak akıl oyunları ile kaç yaşında tanıştı?	1	3	10,0
	2	2	6,7
	3	14	46,7
	4	9	30,0
	5	2	6,7
Toplam		30	100,0

Tablo incelendiğinde, Çocuğunuzun akıl oyunları oynamayı diğer oyunları oynamaktan daha fazla sevdiğini söyleyebilir misiniz? Sorusu ile ilgili olarak araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin %36,7'si bazen, %50'si evet, %13,3'ü hayır şeklinde cevap vermiştir. Akıl oyunu oynamayı siz sever misiniz? Sorusu ile ilgili olarak araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin %10'u bazen, %83,3'ü evet, %6,7'si ise hayır şeklinde cevap vermiştir. Ebeveynlerin %10'ı bir, %6,7'si iki, %46,7'si üç, %30'u dört ve %6,7'si beş yaşında çocuklarının akıl oyunları ile tanıştığını ifade etmiştir. Çocukların büyük bir oranı üç ve dört yaşında akıl oyunları ile tanışmıştır.

*Tablo 12. Katılımcıların Çocuklarının Oynadığı İlk Akıl Oyunlarının İncelenmesi*

		f	%
Çocuğunuzun oynadığı ilk akıl oyunu hangisi idi?	Akıllı bardaklar	2	6,7
	Blok buddies	3	10,0
	Dikkat geliştirme	1	3,3
	Hafıza kartları	3	10,0
	Jenga	1	3,3
	Mini yup seti	2	6,7
	Pingue	1	3,3

	Puzzle	2	6,7
	Q bitz	1	3,3
	Rapidoo	1	3,3
	Satranç	1	3,3
	Scamper kartları	1	3,3
	Shapy	1	3,3
	Sıralama	1	3,3
	Tangram	3	10,0
	Traffic	1	3,3
	TwinisNemo	1	3,3
	Z-kare	2	6,7
	ZigZag	1	3,3
	Hatırlamıyorum	1	3,3
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, Çocuğunuzun oynadığı ilk akıl oyunu hangisi idi? Sorusuna katılımcıların büyük bir oranı hafıza kartları (%10), Tangram (%10), Blok buddies (%10), akıllı bardaklar (%6,7), Mini yup seti (%6,7), Puzzle (%6,7) ve Z-kare (%6,7) şeklinde cevap vermiştir.

**Tablo 13. Katılımcıların Çocuklarının En Sevdiği Akıl Oyunlarının İncelenmesi**

		f*	%
Çocuğunuzun en sevdiği akıl oyunları hangileridir?	Looklook	5	16,7
	Tangram	5	16,7
	Q bitz	4	13,3
	Blok boddies	3	10,0
	Skipitty	3	10,0
	Eşleştirme	2	6,7
	Matematik laboratuvarı	2	6,7
	Satranç	2	6,7
	Shape	2	6,7
	Tik tak boom	2	6,7
	Yapboz	2	6,7

Z-kare	2	6,7
Chocolate	1	3,3
Colorfull	1	3,3
Counting	1	3,3
Görsel algı	1	3,3
Jenga	1	3,3
Katamno	1	3,3
Koridor	1	3,3
Lego	1	3,3
Mangala	1	3,3
Pentomino	1	3,3
Pingue	1	3,3
Pire kimde	1	3,3
Puzzle	1	3,3
Read mymind	1	3,3
Reverse	1	3,3
Sahpy	1	3,3
Shuffle	1	3,3
Sudoku	1	3,3
Süper bardaklar	1	3,3
Traffic	1	3,3
ZigZag	1	3,3

*\*Bu soruda birden çok cevap verilmiştir.*

Tablo incelendiğinde, Çocuğunuzun en sevdiği akıl oyunları hangileridir? Sorusuna katılımcıların büyük bir oranı Looklook (%16,7), Tangram (%16,7), Q bitz (%13,3), Blok buddies (%10), Skipitty (%10) şeklinde cevap vermiştir.

*Tablo 14. Katılımcıların Çocuklarının Akıl Oyunlarını Oynadığı Bireylerin İncelenmesi*

		f*	%
Çocuğunuz akıl oyunlarını kiminle oynar?	Anne	24	80,0
	Baba	25	83,3
	Kardeş	12	40,0

*\*Bu soruda birden çok cevap verilmiştir.*

Tablo incelendiğinde, Çocuğunuz akıl oyunlarını kiminle oynar? Sorusuna ebeveynlerin %80'i anne, %83,3'ü aba ve %40'ı kardeş şeklinde cevap vermiştir. Araştırmaya dahil edilen ebeveynlerin büyük bir oranı çocuğu ile bizzat akıl oyunları oynadığını belirtmiştir.

*Tablo 15. Katılımcıların Ailecek Akıl Oyunları Oynama Durumlarının İncelenmesi*

		f	%
Ailece oynadığınız akıl oyunları var mı?	Var	27	90,0
	Yok	3	10,0
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, ebeveynlerin %90'ı, ailecek oynadıkları akıl oyunlarının bulunduğunu, %10'u ise ailecek oynadıkları akıl oyunlarının bulunmadığını ifade etmiştir.

*Tablo 16. Ailecek Akıl Oyunları Oynayan Katılımcıların Oynadığı Oyunların İncelenmesi*

		f*	%
Ailece oynadığımız akıl oyunları var mı?	Q bitz	4	13,3
	Blok boddies	3	10,0
	Looklook	3	10,0
	Reverse	3	10,0
	Skippity	3	10,0
	Tangam	3	10,0
	Katamino	2	6,7
	Rondovario	2	6,7
	Tik tak boom	2	6,7
	Candy	1	3,3
	Dedektif	1	3,3
	Jenga	1	3,3
	Mangala	1	3,3

	Neşeli bardaklar	1	3,3
	Ortadaki görselden var mı	1	3,3
	Scamper kartları	1	3,3
	Shapy	1	3,3
	Torreta	1	3,3
	Uno	1	3,3

*\*Bu soruda birden çok cevap verilmiştir.*

Tablo incelendiğinde, Ailece oynadığımız akıl oyunları var mı? Sorusuna katılımcıların büyük bir oranı Q bitz (%13,3), Blok boddies (%10), Looklook (%10), Reverse (%10), Skippity (%10) ve Tangram (%10) şeklinde cevap vermiştir.

**Tablo 17. Katılımcıların Akıl Oyunlarının Çocuklarda Belirgin Değişiklikler Oluşturması Durumu ile İlgili Görüşlerinin İncelenmesi**

		f	%
Akıl oyunları oynamaya başladıktan sonra, çocuğunuzda fark edilecek kadar belirgin bazı değişiklikler olduğunu söyleyebilir misiniz?	Evet	26	86,7
	Hayır	4	13,3
	Toplam	30	100,0

Tablo incelendiğinde, Akıl oyunları oynamaya başladıktan sonra, çocuğunuzda fark edilecek kadar belirgin bazı değişiklikler olduğunu söyleyebilir misiniz? Sorusuna katılımcıların %86,7'si evet, %13,3'ü ise hayır şeklinde cevap vermiştir. Katılımcıların büyük bir oranı akıl oyunları oynamaya başladıktan sonra, çocuklarında fark edilecek kadar belirgin bazı değişiklikler olduğunu düşünmektedir.

**Tablo 18. Katılımcıların Akıl Oyunları Oynama Sürecinde Çocuklarında Gözlemlediği Gelişim Alanlarının İncelenmesi**

		f*	%
Akıl oyunları oynadığınız süreçte çocuğunuzda hangi alanlarda gelişim gözlemlediniz?	Dil gelişimi	7	23,3
	Zihinsel gelişim	14	46,7
	Sosyal ve duygusal gelişim	10	33,3
	Fiziksel gelişim	2	6,7
	Hepsi	13	43,3
	Hiçbiri	0	0,0

*\*Bu soruda birden çok cevap verilmiştir.*



Tablo incelendiğinde, katılımcıların %23,3'ü dil, %46,7'si zihinsel, %33,3'ü sosyal ve duygusal, %6,7'si fiziksel gelişim alanlarında çocuklarında gelişim gözlemlemiştir. Katılımcıların %43,3'ü ise tüm gelişim alanlarında çocuklarında gelişim gözlemlediğini ifade etmiştir.

Tablo 18 incelendiğinde “Eğer böyle değişiklikler gözlemlediyseniz bu en çok hangi alanda olmuştur? Örneklerle açıklayınız? Sorusuna ilişkin verilen cevaplar da zihinsel gelişim alanına ilişkin katılımcıların verdikleri ortak yanıtlar:

Katılımcıların bu konudaki görüşlerine ilişkin örnek ifadeler aşağıda yer verilmiştir.

K1: Bilişsel gelişimine çok olumlu katkıları oldu. Problem çözme, akıl yürütme, dikkat ve konsantrasyon becerileri gelişti.

K2: Çok dikkatli. Süper bardakları hemen sıralayıveriyor.

K3: Her alanda özellikle bilişsel

K5: Görsel dikkat ve düşünme becerisi çok hızlı çalıştığını problemlere çözüm bulabildiğini,

K6: Dikkatini yoğunlaştırma, zekâ gelişimi, hızlı düşünme gibi konularda ilerlediğini düşünüyoruz

K9: Sayı saymayı karıştırıyordu. Şimdi düzgün yapıyor. Dikkati biraz daha arttı diyebilirim

K10:Görsel algısını destekledi. Sayıları oyunlar yoluyla çok daha keyifli öğrendi. Sınıflama ve gözlem becerisini destekledi. Problem çözme, akıl yürütme, dikkat ve konsantrasyon becerileri gelişti.

K11: Görsel hafıza çok iyi derecede etkilendi. Algı düzeyi dikkat süresi arttı.

K12:Sayılar ve temel matematik kavramlarını öğrendi. Eşleştirme ve sıralama çalışmalarında çok iyi.

K13: Daha stratejik düşünüyor. Hızlandı Görsel algısı gelişti. Matematiksel de.

K14: zihinsel gelişiminde ilerleme kaydettiğini fark ettik.

K16: Algısı değişti

K19: Hızlı bir akıl yürütme süreci, sıra bekleme vb.

K21:Dikkatini yoğunlaştırma, zekâ gelişimi, hızlı düşünme gibi konularda ilerlediğini düşünüyoruz.

K22: En çok zihinsel gelişimi arttı.

K23:Düşünerek hareket ediyor.

K25:Akıl oyunları oynamaya başladıktan sonra dikkatini odaklamada daha hızlandığını farkettim. Aynı anda birden fazla noktaya dikkatini vererek hızlıca karar vermeye çalışması onda kalıcı davranış değişikliğine yol açtı diyebilirim.

K26:Örneğin yaşadığı bir olayı anlatırken daha ayrıntılı bilgiler vermekte ve sonrasında yaşanan olayı alternatifleri ile düşünerek örnekler vermektedir.

K27: Olaylara karşı Bakış açısının değiştiğini fark edebiliyorum.

K28: Karar verme konusunda oldu

K29: Zamanında dikkat-konsantrasyon anlamında ilerleme görmüştüm.

Tablo 18 de yer alan akıl oyunlarının zihinsel gelişim alanına yönelik katkılarına ilişkin olarak katılımcılardan elde edilen bulgular incelendiğinde çoğunluğun da problem çözmeye, hızlı düşünme, akıl yürütme, yorum yapma, dikkat konsantrasyon, görsel, işitme, dokunma vb. duyarlarını destekleme, sayı eşleştirme, sıralama gibi zihinsel gelişim kazanımlarına yönelik veriler tespit edilmiştir.

Tablo 18 incelendiğinde: Eğer böyle değişiklikler gözlemlediyseniz bu en çok hangi alanda olmuştur? Örneklerle açıklayınız? Sorusuna ilişkin verilen cevaplar da sosyal duygusal gelişim alanına ilişkin katılımcıların verdikleri ortak yanıtlar:

Katılımcıların bu konudaki görüşlerine ilişkin örnek ifadeler aşağıda yer verilmiştir.

K3: Her alanda özellikle bilişsel

K5: arkadaşlarıyla oynarken artık kendine olan öz güveni geliştiğini düşünüyorum.

K7: bir problemi çözemediğinde bize danışması dolayısıyla öz güvenli çocuk

K10: Çoklu diyaloglarda kendini çok daha rahat ifade etmesini sağladı. Geniş bir kelime ve kavram bilgisine sahip olmasını sağladı. Duygusal yetkinlik kazandı. İş birliği ve takım ruhunu öğrendi. En önemlisi empati kurabilmeyi öğrendi

K11: Oyunda kaybetmenin çok önemli olmadığını öğrenmiş oldu. Bu sosyal gelişimini destekledi. Kendini daha iyi ifade etti. Oğlum içine kapanık bir yapıya sahipti. Akıl oyunları onun bu yönünü biraz açtı.

K20: Beklemeyi öğrendi ama hâlâ üzerinde durmak gerekiyor.

K23: Evet, bazı değişiklikler gözlemledik. Artık oyunda kaybetmenin kazanmanın bir önemi olmadığını, önemli olanın eğlenerek oyun oynamak olduğunu ve aynı zamanda aile iletişimini artırdığını fark ettim; Arkadaşları ile oyunda ağlamadan oynuyor, birlikte oyunlar oynuyor, kendini daha iyi savunuyor.

K25: Sosyal ve duygusal gelişimde oyunda kazanma –kaybetme duygusunu yaşaması onun arkadaşlarıyla daha uyumlu olmasını sağladı. Önemli olan oyun oynamak diyebiliyor.

Oyunun keyfini çıkarmayı öğrendi. Bu durumda duygusal gelişiminde de olumlu sonuçlara yol açtı

K27: Olaylara karşı Bakış açısının değiştiğini fark edebiliyorum.

K30: Kendini daha hızlı tanımaya başladı.

Tablo 18 de yer alan bulgular incelendiğinde akıl oyunlarının sosyal duygusal gelişim alanına yönelik katkılarına ilişkin olarak katılımcılardan benzer yanıtlar alındığı gözlenmektedir. Katılımcıların sosyalleşme, işbirliği, paylaşma, yardımlaşma, kuralara uyma, kendi dışındaki olaylar hakkında düşünme ve farkında olma, iletişim becerilerinin artması, kendini daha rahat ifade edebilmesi, rekabeti öğrenme, arkadaşlık ilişkilerini öğrenme, sorumluluk alma, toplum davranış kurallarına uyabilme ve duygularını kontrol edebilme, bağımsız davranabilme gibi kazanımlar elde edildiği tespit edilmiştir.

Tablo 18 incelendiğinde “Eğer böyle değişiklikler gözlemlediyseniz bu en çok hangi alanda olmuştur? Örneklerle açıklayınız? Sorusuna ilişkin verilen cevaplar da dil gelişim alanına ilişkin katılımcıların verdikleri ortak yanıtlar:

Katılımcıların bu konudaki görüşlerine ilişkin örnek ifadeler aşağıda yer verilmiştir.

K7: Düşünme becerisi, konuşmada rahatlık ve akıcılık, ileri görüşlü olması, bir problemi çözemediğinde bize danışması dolayısıyla öz güvenli çocuk fiziksel anlamda da gelişimi ileri düzeyde oluyor.

K10: Çoklu diyaloglarda kendini çok daha rahat ifade etmesini sağladı.

K11: Kendini daha iyi ifade etti. Oğlum içine kapanık bir yapıya sahipti. Akıl oyunları onun bu yönünü biraz açtı.

K15: Kendini ifade etme

K20: Dil gelişimi gayet iyiydi.

K23: Aynı zamanda aile iletişimini artırdığını fark ettim; Arkadaşları ile oyunda ağlamadan oynuyor, birlikte oyunlar oynuyor, kendini daha iyi savunuyor ve düşünerek hareket ediyor.

K25: Dil gelişimi alanında daha fazla kelime konuştuğunu farkettim. Daha hızlı düşünüp, bunu konuşmalarına yansıttı.

K26: Çocuğum akıl oyunları oynamaya başladıktan sonra günlük hayatında daha çok ayrıntılara dikkat edebilme ve bunu sözel ifade dökme eğilimine başladı. Örneğin yaşadığı bir olayı anlatırken daha ayrıntılı bilgiler vermekte ve sonrasında yaşanan olayı alternatifleri ile düşünerek örnekler vermektedir.

Tablo 18 de yer alan akıl oyunlarının dil gelişim alanına yönelik katkılarına ilişkin olarak katılımcılardan elde edilen bulgular incelendiğinde çoğunluğun ortak yanıtlarında iletişim becerilerinde kendini ifade edebilmesi, akıcı konuşması, duygu, düşünce ve hayallerini söylemesi ve dilini doğru kullanmasına yönelik kazanımlar sağlandığı tespit edildi.

Tablo 18. incelendiğinde “Eğer böyle değişiklikler gözlemlediyseniz bu en çok hangi alanda olmuştur? Örneklerle açıklayınız? Sorusuna ilişkin verilen cevaplar da fiziksel gelişim alanına ilişkin katılımcıların verdikleri ortak yanıtlar:

K2: Çok dikkatli. Süper bardakları hemen sıralayıveriyor (Küçük kas gelişimine faydalı).

K:3 Fiziksel gelişimine faydalı.

K7: Bir problemi çözemediğinde bize danışması dolayısıyla öz güvenli çocuk fiziksel anlamda da gelişimi ileri düzeyde oluyor.

Tablo 18 de yer alan akıl oyunlarının fiziksel gelişim alanına yönelik katkılarına ilişkin olarak katılımcılardan elde edilen bulgular incelendiğinde çocuklarda el göz ve beyin koordinasyonunu sağlama, el becerilerini geliştirme, daha dinç olmalarını sağlama, beden hareketlerinin devinimini durumuna göre ayarlama ve fiziksel- psikomotor gelişimini desteklemeye yönelik kazanımlar elde edildiği tespit edilmiştir.

Tablo 18. İncelendiğinde verilen cevaplardan birinde katılımcı;

K4:Değişiklikleri direk olarak akıl oyunlarına bağlayamam, şeklinde dikkat çekici bir ifadeye yer verdiği görülmektedir.

Yapılan görüşme formunda 11. Açık uçlu soruda katılımcıların çocuklarınızla akıl oyunları oynarken başınıza gelen ilginç olaylar oldu mu? Lütfen açıklayınız. Sorusuna ilişkin katılımcıların verdikleri cevaplarda katılımcılardan 10 kişinin hayır cevabını verdiği gözlenmiştir. Bu doğrultuda katılımcılardan 10 kişinin hayır cevabını vermesinin sebebi evde akıl oyunları oynarken belki de çok iyi bir gözlem yapılmadığının ya da hiç ilginç, şaşırtıcı bir durum ile karşılaşmadığı şeklinde yorumlanabilir. Katılımcılardan 2 kişinin de hatırlamıyorum cevabını verdiği görülmektedir. Bu çalışmaya katılan ailelerden “hatırlamıyorum” şeklinde olasılık içeren fiili kullanarak düşüncelerini paylaştıkları görülmektedir. Buna göre özellikle ailelerin böyle bir yaklaşımda bulunmalarının nedeni müfredata yeni konulan akıl ve zekâ oyunlarına karşı temkinli yaklaşımları veya akıl oyunlarının hedef ve davranışlarının tam olarak anlaşılmasından dolayı bu oyunların önemini ve gereğinin yeterince anlaşılmadığı söylenebilir. Katılımcılardan 1 kişinin de sorulan soruya cevap vermediği görülmektedir.

Katılımcıların bu konudaki görüşlerine ilişkin örnek ifadeler aşağıda yer verilmiştir.

K1: Karşılaşılan problemleri çözebiliyor. Daha fazla odaklanma becerisine sahip

K5: Q bitz oyununda görsel zekâ için çok iyi, ben oradaki şekillerin nasıl oynanacağını bulmaya çalışırken çocuğum açıklayarak anlatmıştı.

K9: Sayma becerisinde fark etmeden toplamaya çıkarmaya başladı ve doğru yapıyor.

K10: Bazen bizlerin dikkat etmediği durumlarda onlar daha dikkatli olabiliyor.

K26: Çocuğumla akıl oyunu oynarken zaman zaman akıl oyunları yönergesinden çıkararak materyalleri farklı nesnelere benzetme şeklinde oyundan ayrı farklı bir oyuna dönüştürdüğümüz olmuştur.

K30: Renkli makarnaları öğretmeden ayırt edebilmesi.

K5: Q bitz oyununda görsel zekâ için çok iyi, ben oradaki şekillerin nasıl oynanacağını bulmaya çalışırken çocuğum açıklayarak anlatmıştı. İfade edebilmesi.

K29: Arkadaşım eşek oyununda oyunu kaybetmeden kişi ceza alarak, kafasına eşek kulağı takıp eşek gibi ses çıkarması gerekiyordu. Aramızda ailecek çok komik sahnelere sebep olup gülme krizine girmiştik. Çocuğun farklı sesler çıkarması kendini ifade etmesi anlama anlatma kazanımlarını destekler.

K3: Yenilgi durumlarını kabullenememe.

K11: Evet ilk oynadığımız zamanlar çok ağlamıştı.

K15: Reversi oynarken strateji hatam yüzünden beni bir defa yenmişti. Tabi beni yenmek çok hoşuna gitti.

K16: Okulda birinci olup ödül alması.

K18: Oyunu kaybedecek diye çok korkuyor olması bizi aile olarak bu kadar oyuna bağlı olarak ciddiye alması şaşırtıyor.

K22: Kendinden büyükleri yenmesi

K23: Oldu. Oğlumdan önce bitirince oturup ağladı.

K25: Tik tak boom oyununu oynarken bomba (60 sn. de herhangi bir zamanda patlayabiliyor)daha çok benim elimde patlıyor ve kızım bu durumda annem bombayı patlattı diye sevinç gösterisi yapıyor. Kendisi bu sesle zafer kazandığını düşünüyor, ben ise üzülüyorum.

K27: Ailecek oynarken heyecanlanıp, bol kahkahalar atmak ve çocukların bazen bizi yenmesi.

K29: Arkadaşım eşek oyununda oyunu kaybeden kişi ceza olarak kafasına eşek kulağı takıp eşek gibi ses çıkarması gerekiyordu. Aramızda ailecek çok komik sahnelere sebep olup gülme krizine girmiştik.

K20: Oynadığı Zig Zag oyunu küçük kas gelişimi için faydalı oldu.

Yapılan görüşme formunda 11. Açık uçlu soruda katılımcıların “Çocuklarınızla akıl oyunları oynarken başınıza gelen ilginç olaylar oldu mu?” Lütfen açıklayınız. Sorusuna ilişkin katılımcıların çoğunluğunun farklı yanıtlar verdiği görülmektedir.

### Sonuç ve Öneriler

Yapılan bu araştırma ile akıl ve zekâ oyunlarının çocukların var olan potansiyellerinin farkına varmalarında ve bu potansiyeli üst seviyelere çıkarmalarında kullanılacak etkili yöntemlerden biri ailelerin de burada öncülük yapması gerektiği ön görülmüştür. Bu araştırmada akıl ve zekâ oyunları oynatan ailelerin büyük çoğunluğunun üniversite mezunu eğitilmiş ve bilinçli ailelerden oluştuğu tespit edilmiştir. Evde akıl oyunları oynayan çocukların cinsiyet dağılımının hemen hemen birbirine yakın olduğu görülmüştür. Evde akıl oyunları oynayan çocuklarda kardeş sayısı arttıkça akıl oyunu oynayan çocuk sayısının azaldığı tespit edilmiştir, kardeşi olmayan veya tek kardeşi olan çocukların evde akıl oyunları oynama oranı daha fazladır. Araştırmaya dahil edilen evde akıl oyunu oynayan çocukların çoğunluğunun okul öncesi eğitimi aldığı görülmektedir. Yapılan araştırmada çocukların kendi başına ve ailelerin çocuklarıyla oynamaktan en çok hoşlandığı oyunların başında akıl oyunları gelmektedir. Ailelerin büyük bir çoğunluğunun çocuklarıyla oyun oynadıkları tespit edilmiştir. Çocukların büyük bir oranı 3 ve 4 yaşında akıl oyunları ile tanışmıştır. Katılımcıların çocuklarının oynadığı ilk akıl oyunları incelendiğinde Blok Buddies, hafıza kartları ve Tangram diğer akıl oyunlarına göre oran olarak küçük bir miktar önde gözükmektedir. Yapılan araştırmaya göre çocukların en sevdiği akıl oyunları arasında Looklook, Tangram, Q Bitz, Blok boddies ve Skippity ilk sıraları almaktadır. Çocukların aileleri ile en çok oynadıkları akıl oyunlarında ise Q Bitz, Blok boddies, Looklook, Reverse, Skippity ve Tangram başı çekmektedir. Ailelerin büyük çoğunluğunun çocuklarının akıl oyunları oynamaya başladığından itibaren çocuklarının olumlu bir şekilde belirgin gelişmeler gösterdiği ifade edilmektedir. Ailelerin çocuklarında evde akıl oyunları oynama sürecinde gözlemlendiği gelişim alanları incelendiğinde büyük çoğunluğun tüm gelişim alanlarında katkılar sağladığı belirtilerek, bu doğrultuda zihinsel gelişim, sosyal duygusal gelişim, dil gelişimi alanlarında daha çok katkı sağlandığı etki gösterildiği belirtilmiştir. Araştırmada geometrik-mekanik oyunlar, akıl yürütme ve işlem oyunları ve stratejik oyunlar gibi farklı kategorilerde oyunlar seçilmesinde en önemli etkenlerden biri her çocuğun bireysel farklılıklarının dikkate alınmasıdır. Her çocuğun ilgi ve yetenekleri farklı olacağından bir oyunda başarısız olan çocuk diğer oyunda başarılı olabildiğini gördüğünde eğitime ilgisi artmıştır. Aynı zamanda kazanma kaybetme duygularını aşama aşama kontrol altına aldıkları belirtilmiştir. Çocuklar evde akıl oyunları oynarken başlangıçta ilişki kurmayı öğrenip ilerleyen aşamalarda kendi yaratıcılıklarıyla farklı oyun tasarımları oluşturdukları gözlenmiştir. Looklook, Tangram, QBitz, Blok badis, Skippity, Reversigibi oyunlarla ön görme yeteneklerini geliştirerek farklı çözüm yolları oluşturup kendi düşünce stratejilerini geliştirmiş ve hızlı ve

doğru karar verebilmeyi, problem çözebilmeyi, odaklanma, dikkat ve konsantrasyon becerilerine katkı sağlamıştır. Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili benzer araştırmaların sonuçları incelendiğinde yapılan araştırmayı destekler nitelikte ve araştırma bulgularına paralel sonuçlar gözlenmiştir. Benzer bir çalışma da Marangoz ve Demirtaş (2017) tarafından yapılmış ve 24 ilkokul ikinci sınıf öğrencisinin 14 hafta boyunca 14 farklı Türk Beyin Takımı mekanik zekâ oyunları oynamaları sağlanmıştır. Araştırmada öğrencilerin zihinsel beceri düzeylerinde (dikkatini yoğunlaştırma, stratejik düşünme, analiz etme, parça-bütün ilişkisi kurma, görsel algı ve ipuçlarından faydalanma) anlamlı bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Altun ve Hazar (2016) tarafından okul öncesi eğitim alan 213 çocuk üzerinde zekâ oyunlarının çocukların dikkat düzeylerine etkisi incelenmiştir. 10 hafta boyunca haftada 3 gün deney grubundaki 113 çocuğa zekâ oyunları oynatılmıştır. Araştırma sonucunda zekâ oyunlarının okul öncesi dönem çocuklarının dikkat düzeyleri üzerinde olumlu etkisi olduğu gösterilmiştir. Ayrıca Altun (2017)'un sekiz yaş grubu 128 çocuk üzerinde uygulanan bir diğer çalışmada zekâ oyunları oynatılan grupta hem görsel algı hem de dikkat gelişiminde son test puanları lehine anlamlı bir sonuç bulunmuştur. Bu sonuç zekâ oyunlarının görsel algıyı ve dikkati geliştirmede etkili olduğunu vurgulamışlardır. Adalar ve Yüksel (2017)'in çalışmada ise zekâ oyunları dersi programının genel olarak değerlendirilmesine yönelik neredeyse araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamının programın gerek beceri gelişimine gerekse zekâ gelişimine katkı sağladığını dile getirmişlerdir. Türkoğlu ve Uslu (2016), tarafından içeriğinde Türk Beyin Takımı zekâ oyunlarının da bulunduğu oyun temelli bilişsel gelişim programı hazırlanmış ve program 44 çocuk üzerinde 12 hafta boyunca uygulanarak, program sonunda çocukların bilişsel gelişim becerilerinde (dil kavramı, ayırt etme hızı, sayı kavramı ve yer kavramı) anlamlı düzeyde artış olduğu vurgulanmıştır. Kayili (2018), tarafından da yapılan araştırmada ise okul öncesi eğitimde kullanılabilen akıl-zekâ oyunlarının 60-72 aylık çocukların bilişsel becerilerine etkisi incelenmiş. Bu araştırmada deney grubunu oluşturan çocuklara hali hazırda uygulanan Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programına ek olarak toplam 10 hafta boyunca, haftada 3 gün ve 1 saat olmak üzere Akıl-Zekâ Oyunları Kulübüne devamı sağlanmış. Kulüp çalışmaları 19.03.2018 tarihinde başlamış ve 25.05.2018 tarihinde sonlandırılmıştır. Kontrol grubunda yer alan çocuklar ise Akıl-Zekâ Oyunları Kulübüne dahil edilmemiş, sadece halihazırda uygulanan Millî Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı'nın da 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimleri üzerinde olumlu katkıları olduğunun sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca alan yazın incelendiğinde birçok akıl ve zeka oyununun farklı amaçlarla kullanıldığı gözlemlenmiştir.



Ebeveynlerin çoğu akıl oyunları oynamayı diğer oyunlardan daha çok sevdiğini belirtmiş, diğer ebeveynler arada sırada oynadıklarını yazmıştır. Bu da göstermektedir ki diğer oyunlar gibi akıl oyunları oynamayı alışkanlık haline getirilmiş, diğer oyunların yanında akıl oyunları oynamayı da sevdikleri ortaya çıkmıştır. Akıl oyunları seven ebeveynlerin sevmeyen ebeveynlere göre çok olması akıl zekâ oyunlarının yetişkinler üzerinde de olumlu etkileri olduğunu göstermektedir. Yine en çok sevilen akıl oyunlarında birinci gelen ve diğer en çok tercih edilenler görsel hafızayı kullanma ihtiyacı duyulan, yarışmalı oyun olduğu için karşılıklı iletişim kurma ihtimali yüksek oyun olduğu için tercih edilmiş olabilir. Yarışmalı oyunlarda ailenin katılımı yüksek olduğu için oynarken çok eğlendikleri gözlenmiştir.

### Öneriler

Araştırma bulgularına dayanılarak aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir; Araştırma sonucunda, evde akıl oyunları oynayan çocukların ailelerinin akıl oyunları hakkındaki görüşleri doğrultusunda 36-72 aylık çocukların bilişsel, sosyal-duygusal psikomotor ve dil gelişim alanı becerilerine olumlu katkılar sağladığı söylenebilir. Araştırma bulgularına dayanılarak aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir.

- Akıl Oyunlarının okul öncesi öğretmenlerinin programlarında sistemli bir şekilde yer alması önerilmektedir.
- Devlet Okullarında Akıl Oyunları Kulübü uygulaması yaygınlaştırılabilir.
- Ailelere ve öğretmenlere Akıl Oyunları gibi uygulamalardan haberdar olabilmesi konusunda okullarda eğitim programları ve seminerler düzenlenebilir.
- Bu araştırma evde Akıl Oyunları oynayan çocukları ve ailelerinin görüşlerini incelemeye yönelik desenlenmiştir.
- Akıl Oyunları uygulamalarının çocukların farklı becerilerine ve gelişim alanlarına yönelik etkisini araştıran çalışmalar planlanabilir.
- Eğitim sistemimizde bazı öğretmenler tarafından kullanılan, çocukların aktif katılımını sağlamayan, sadece düz bilgi aktarımını kapsayan, çocukların bilişsel alanın bilgi basamağının gelişimini hedefleyen geleneksel öğretim yöntemlerinden vazgeçilmesi gerekmektedir. Ayrıca bu yöntemi kullanan öğretmenlerin çocuk merkezli yeni yöntemleri kullanmaları için teşvik edici çalışmalar yapılmalıdır. Geleneksel öğretim yöntemleri çocukların etkinliklere aktif olarak katılımını düşürmektedir. Oysaki araştırmalar çocukların öğrenme ortamındaki uyarıcılarla aktif bir biçimde etkileşime girmesi gerektiğini ortaya koyduğundan katılımcıların araştırmasına, yaparak-

yaşayarak keşfetmesine, kendi duygu ve düşüncelerini herhangi bir yanlış yapma korkusu olmadan özgürce ifade edebilecekleri sınıf ortamları sağlanmalıdır.

- Zahmetli ve zaman alıcı bir etkinlik gibi düşünülüp yapılmasına gerek duyulmasa da öğrencilerin aldığı haz ve başarı duygusu göz önünde bulundurularak aileler tarafından zekâ ve akıl oyunlarına ek zaman ayrılabilir.
- Akıl oyunları oynayan ailelerin yöntem teknik ve stratejilerin tespiti ve uygulamasına ilişkin olarak ailelere kılavuz kitaplar hazırlanmalı, aileleri bilgilendirici web sayfaları, CD'ler, kitaplar ve programlar hazırlanmalıdır.
- Çocuklara eğitsel akıl oyunları yöntemini uygulayabilecekleri uygun ortam ve materyaller ailelerle birlikte hazırlanabilir. Böylece çocukların akıl oyunlarına daha iyi güdülenmeleri için teşvik sağlanabilir.
- Bu araştırmada akıl oyunlarının çocukların gelişim alanları üzerindeki etkisi ailelerin görüşlerine göre değerlendirildiğinde; bundan sonraki araştırmalarda doğrudan çocuklar üzerinde uygulama yapılabilir.
- Farklı ekonomik ve sosyokültürel çevrede bulunan okullarda bu uygulama yapılarak dasonuçları karşılaştırılabilir.
- Akıl oyunları öğretim yönteminin çocukların hızlı öğrenme tutumlarına karşı ne düzeyde etkisi olduğu araştırılabilir.
- Akıl oyun etkinliklerinin çocukların akademik başarısına etkisi araştırılabilir.
- Akıl oyunlarının çocukların kavram becerilerine etkisi araştırılabilir.
- Akıl oyunları alan ve almayan çocukların gelişim alanlarına etkisi karşılaştırılabilir.
- Akıl oyunlarının çocukların sosyal duygusal gelişim alanlarına etkisi daha geniş kapsamlı araştırmalar yapılarak araştırılabilir.
- Akıl oyunlarının çocukların ve ailelerin iletişim becerilerine etkisi ne düzeyde olduğu sağlanabilir.
- Yapılan bu araştırma doğrultusunda akıl oyunlarının evlerde de oynanmasını teşvik edici projeler okul- öğretmen-çocuk işbirliği sağlanarak yayılabilir.
- Bu araştırma nitel araştırma betimsel açık uçlu görüşme formu ile tasarlanmış bir araştırmadır. Daha derinlemesine sonuçlar elde edilebilmesi açısından karma desenli, nicel araştırmalar planlanabilir.

### Kaynaklar

- Adalar, H. ve Yüksel, İ. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin görüşleri açısından zekâ oyunları öğretim programı. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 12 (28), 1-24.
- Airasian, P.W. ve Walsh, M. E. (1997). Constructivist Cautions. *Phi Delta Kappan*, 78 (6), 444-449.
- Aksoy, A. B. (2017). *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*. Hedef CS Yayınları.
- Altun, M. (2017). *Fiziksel Etkinlik Kartları ile Zekâ Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Dikkat ve Görsel Algı Düzeylerine Etkisi* [Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Altun, M., ve M., Hazar, Z. (2016). Investigation of the effects of brain teasers on attention spans of pre-school children. *International Journal of Environmental & Science Education*, 11(15), 8112-8119.
- Brooks, J. G., ve Brooks, M. G. (1999). *In search of understanding: The case for constructivist classrooms*. Alexandria, VA: AscD.
- Chen, Z.-H., Liao, C. C., Cheng, H. N., Yeh, C. Y., ve Chan, T.-W. (2012). Influence of game quests on pupils' enjoyment and goal-pursuing in math learning. *Journal of Educational Technology ve Society*, 15 (2), 317-327.
- Connolly, T.M., Boyle, E.A., Macarthur, E., Hainey, T., ve Boyle, J. M., (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games”, *Computers ve Education*, 59 (2), 661-686.
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (1), 41-61.
- Goad, K. D. (2012). *The Perception of Teachers Toward the Use of Mobile Technology as A Tool to Engage Students in Learning* [Dissertations]. Indiana State University, ProQuest ve Theses (PQDT) database. <http://search.proquest.com/docview/>
- Karaman, S. (2012). *Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 6 Yaş Çocuklarının Matematik Becerileri ile Sosyo-dramatik Oyunun Boyutları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* [Yüksek Lisans Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Kayili, G. ve Erdal, Z. (2018). *Okul öncesi eğitimde kullanılabilen akıl-zeka oyunlarının 60-72 aylık çocukların bilişsel becerilerine etkisi*. Çizgi Kitabevi Yayınları.

- Koç, G., ve Demirel, M. (2004). Davranışçılıktan Yapılandırmacılığa: Eğitimde Yeni Bir Paradigma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27, 174-180.
- Kolektif, (2015). *Anaokulları Zekâ Oyunları Sınıfı Öğretmen Kılavuz Kitabı*. Pal Oyuncak.
- M. E. B. Okul Öncesi Eğitim Programı (36-72 Aylık Çocuklar İçin). (2006). M. E. B. Yayınları.
- Marangoz, D. ve Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilkökul 2.sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 53, 612-621.
- Muller, A. A. ve Pearlmutter, M. (1985). Preschool Children's Problem-Solving Interactions At Computers and Jigsaw Puzzles. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 6 (2), 173-186.
- Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in High School Computer Science Education: Impact on Educational Effectiveness and Student Motivation. *Computers and Education*, 52 (1), 1-12.
- Piaget, J. (2008). Play, dreams and imitation. New York, NY: Norton 1962, *Results Paper presented at the Proceedings of the 2<sup>nd</sup> European Conference on Games Based Learning*,
- Piaget, J. (2004). *Çocukta Zihinsel Gelişim* (Çev. Hüseyin Portakal). Cem Psikoloji.
- Prensky, M. (2008). Students as Designers and Creators of Educational Computer Games: Who Else?. *British Journal of Educational Technology*, 39 (6), 1004-1019.
- Senemoğlu, N. (2013). *Gelişim, Öğrenme ve Öğretim - Kuramdan Uygulamaya*. Yargı Yayınevi.
- T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programı*. (2013). <http://ttkb.meb.gov.tr/dosyalar/programlar/ilkogretim/zekâoyunlari.pdf>.
- Türkoğlu, B. ve Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *INES Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3 (6), 50-68.
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers ve Education*, 59 (2), 365-377.