

Üstün Yetenekli Öğrenci Velilerinin Akıl-Zeka Oyunları İle İlgili Düşünceleri

Ayşe ALKAN *

Hüseyin MERTOL**

Öz

Bu çalışma üstün yetenekli/zekalı öğrenci velilerinin, akıl-zeka oyunları ile ilgili görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın evrenini 2016-2017 eğitim-öğretim yılında Bilim ve Sanat Merkezi'ne (BİLSEM) devam eden öğrencilerin velileri oluşturmaktadır. Örneklemini ise 2016-2017 eğitim-öğretim yılında BİLSEM'e devam eden 6 öğrencinin velileri oluşturmaktadır. Araştırma velilerin akıl-zeka oyunlarına ilişkin görüşlerini ortaya koymaya yönelik betimsel bir çalışmadır. Velilerin görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma tekniklerinden görüşme tekniği ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmacılar tarafından çalışmaya katılan velilere iki ay, haftada üç saat akıl-zeka oyunları eğitimi verilmiş ve akıl-zeka oyunları ile ilgili velilerin görüşleri alınmıştır. Veliler ile yapılan görüşme sonucunda; çocuklarının okulları ve gittikleri kurslar sebebi ile çok fazla boş zamanları olmadığını, olan boş zamanlarını da bilgisayar ve internet ortamında geçirdiklerini, çocuklarının boş zamanlarını değerlendirmek için veliler internette araştırma yaptıklarını, çocukları ile daha verimli zaman geçirebilmek ve eğlenmek için akıl-zeka oyunları eğitimine katıldıklarını, akıl-zeka oyunları eğitiminde aldıkları eğitim ile hem çocukları ile hem de ailenin diğer fertleri ile daha eğlenceli zaman geçirdiklerini ayrıca akıl-zeka oyunlarının çocuklarının ve aile fertlerinin tv, bilgisayar, internet, cep telefonu gibi ortamlardan uzaklaşmalarına yardımcı olduğunu ifade etmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Üstün yetenekli, akıl oyunları, zeka oyunları

Opinion Of Gifted Studentes' Parents Their Mind-Wise Games

Abstract

This study was conducted in order to determine the opinion of gifted / intelligent students' parents about their mind-wise games. The universe of the research constitutes the parents of the students who continue to BİLSEM in 2016-2017 academic year. The sample is the parents of 6 students who continue to BİLSEM in 2016-2017 academic year. The study is a descriptive study aimed at revealing the opinions of the parents about the mind-wise games. Qualitative research techniques used interview techniques and semi-structured interview forms to determine the opinions of the parents. The parents who participated in the study by the researchers were educated for two months, three hours a week for intelligence-wise games and the opinions of the parents about the games of intelligence were taken. As a result of interviews made by the wels; That their children spend much of their free time on their computers and the Internet, that their children are doing research on the internet in order to assess their leisure time, that they participate in the education of mental games to have more time with their children and to have fun, They also stated that they had more fun with their children and the other members of the family with the training they had in their training of the games, and they also helped children of the mind-wise games and their family members to get away from media such as TV, computer, internet, mobile phone.

Key words: Gifted, mind games, intelligence games

*Doktor, Samsun R.K. Bilim ve Sanat Merkezi, ayshe_alkan@hotmail..com

** Doktor, Samsun R.K. Bilim ve Sanat Merkezi, husomero@yahoo.com

GİRİŞ

Zeka en genel tanımıyla algıları kullanarak somut ve soyut düşünme, akıl yürütme ve bu zihinsel fonksiyonların belirli bir amaca yönelik olarak kullanılabilmesi olarak tanımlanmaktadır (Devecioğlu, Karadağ, 2016). Zeka oyunları ise, öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştiren araçlar olarak tanımlanmaktadır (MEB, 2013).

Zeka oyunları 3 basamaktan oluşmaktadır. 1.BASAMAK-Başlangıç Düzeyi: Oyunların kurallarını öğrenmeyi, temel bilgi ve becerileri kazanmayı, başlangıç düzeyi oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir. 2.BASAMAK-Orta Düzey: Mantıksal çıkarımlarda bulunmayı, bulmacalarda doğru yerden başlamayı, strateji oyunlarında temel stratejileri uygulamayı, orta düzey oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir. 3.BASAMAK-İleri Düzey: Yaratıcı düşünme, analiz etme, özgün stratejiler ortaya koyma, değerlendirme, genelleme yapma gibi üst düzey bilgi ve becerileri içerir. İleri düzey oyunlar oynama, bulmacaları çözüme ve başkalarının deneyimlerinden yararlanma bu basamak içinde yer alır (MEB,2013).

İnsan beraber yaşamanın gerekliliği olarak karşılaşılan problemlere karşı çözücü sonuçlar bulamadığı takdirde bulunduğu toplum içinde sorunlar yaşayabilmektedir. Özel yetenekli bireylere de karşılaşılabilecek problemlerin çözümünde önemli roller alacaklardır (Kaplan, Öztürk & Doruk, 2013).

Özel yetenekli bireyler akranlarına göre zekâ, sanat ve liderlik özellikleri gibi alanlarda daha yüksek performans gösteren uzmanlarca tespit edilmiş bireyler olarak tanımlanmaktadır (Meb, 2007). Özel yetenekli öğrenci, üst düzey düşünme becerilerine sahip, anlık düşünme gerektiren özelliklerde akranlarına göre daha iyi performans sergileyen üreticilik gücü yüksek birey olarak tanımlanmaktadır. Üstün yetenekli bireyler gelecek yaşamlarında akıl yürütme becerileri ile çeşitli sorunlara çözüm bulacaklarına inanılan bireylerdir. Bu bireylerin eğitiminde ailelerin de eğitimi önemli yer tutmaktadır.

Karakuş (2010)'a göre üstün yetenekli/zekalı çocukların eğitiminde önemli rol oynayan Bilim ve Sanat Merkezlerinin yüzeysel ve geçici çözümlerle varlıklarını sürdürmeleri yanlıştır. Eğitim-öğretim sürecinin iyi planlanması ve bu konuda görev alan eğitimcilerin daha iyi donatılması gerekliliği vurgulayan çalışmanın diğer bir sonucu ise okul, aile ve veli işbirliğinin eksikliğini vurgulamaktadır. Bu kapsamda zeka oyunlarının velilere öğretilmesi okul ve veli yakınlaşmasını sağlaması açısından önem teşkil etmektedir. Velilere toplamda öğretilen 6 zeka oyunu bulunmaktadır. Bunlar genel olarak başlangıç, orta, ileri düzey olmak üzere üç kısımdan oluşmaktadır. Bu oyunlar dokuz taş, mangala, hedef beş, quoridor, T tangram, nim oyunlarıdır.

Daha önce yapılan çalışmalar bakıldığında Devecioğlu ve Karadağ (2016)'ya göre ortaokullarda yeni yürütülmeye başlayan zeka oyunları dersi hakkında öğrenci, öğretmen ve idarecilerin görüşlerini belirlemek amacıyla yürütülmüştür. Tarama yönteminin kullanıldığı çalışmanın verileri, 2013-2014 Eğitim-Öğretim yılı güz döneminde Bayburt il merkezindeki ortaokullardan elde edilmiştir. Öğrenci öğretmen ve yöneticilere uygulanan anket çalışması sonucunda, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve devinışsel yeterliklerinin gelişimine katkı sağladığı bulgulanmıştır. Ulusoy ve diğ. (2017)'e göre ise ilköğretim matematik dersleri ile akıl oyunlarını birleştirdikleri çalışmada 25 ilköğretim matematik öğretmeni oluşturmaktadır. Nitel araştırma yöntemlerinden biri olan durum çalışması deseni kullanılarak yapılan çalışmada araştırmacılar tarafından geliştirilen ve açık uçlu sorulardan oluşan bir soru kâğıdı kullanılmıştır. Çalışma sonucunda zeka oyunları dersinin öğretim programı ile ilgili görüşlerini paylaşırken farklı sınıf düzeylerinden karşılaştıkları konuları şu şekilde sıralamışlardır. Malzeme eksikliği, zaman, kalabalık gruplardan kaynaklanan sorunların bulunduğu dile getirmişlerdir.

Araştırmanın Önemi

Bu araştırma üstün yetenekli/zekâlı öğrencilerin velilerinin görüşlerinin alınması ve alanda yapılan çalışmaların azlığı bakımından önem arz etmektedir.

Sınırlılıklar ve Sayıtlılar

Bilim ve Sanat Merkezinde akıl oyunları eğitimi alan velilerin görüş ve önerileri ile sınırlandırılmıştır.

Amaç

Açık uçlu anket sorularının kullanıldığı çalışmada katılımcıların zeka oyunları dersinin amaçları, zeka oyunları dersinde karşılaşılan/karşılaşılabilecek sorunlar ve bunların giderilmesine yönelik önerileri hakkında görüşleri belirlenmesi amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Araştırma Deseni

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni uygulanmıştır. Veriler açık uçlu soruları içeren bir anket uygulanarak toplanmış, toplanan veriler analiz edilerek, incelenen durumla ilgili betimsel bulgu ve sonuçlar ortaya konmuştur (Yıldırım ve Şimşek, 2000). Üstün yetenekli/zekâlı öğrenci velilerinin akıl-zeka oyunları ile ilgili görüşlerini belirlemek amacıyla nitel araştırma tekniklerinden görüşme tekniği ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu üstün yetenekli/zekâlı tanısı konulmuş 6 öğrenci velisi oluşturmaktadır.

Örnekleme

Araştırmanın örneklemini, Samsun ilinin İlkadım ilçesinde bulunan üstün yetenekli tanısı konulmuş 4 kadın, 2 erkek toplam 6 öğrenci velisi oluşturmaktadır.

Verilerin Toplanması

Çalışmada velilerin görüşlerini belirlemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Punch'a (2005) göre nitel araştırmada görüşme, yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ya da yapılandırılmamış şekilde yapılabilir. Bu çalışmada görüşmecilerin konuyla ilgili derinlemesine düşüncelerini almak için yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Uzman yardımı alınarak hazırlanan görüşme soruları aracılığıyla 6 veli ile görüşme yapılmış, velilerden düşünceleri alınmış ve görüşmeler video kayıt cihazına kayıt edilmiştir. Veli seçimi yapılırken görüşme yapmak için istekli 4 kadın, 2 erkek olmak üzere toplam 6 öğrenci velisi ile görüşmeler yapılmıştır.

Verilerin Çözümlemesi

Görüşme yoluyla elde edilen verilerin çözümlemesinde, betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Betimsel analiz dört aşamada gerçekleştirilmiştir. Bu aşamalar: betimsel analiz için bir çerçeve oluşturma, tematik çerçeveye göre verilerin işlenmesi, bulguların tanımlanması ve bulguların yorumlanmasıdır.

Görüşmeler sırasında kayıt edilen videolar araştırmacı tarafından bilgisayar ortamına aktarılmış daha sonrada yazılı metne dönüştürülmüştür. Metin haline dönüştürülürken kadın veliler "X1, X2", erkek veliler "Y1, Y2," gibi harflerle sembolize edilmiştir. Yapılan görüşmeler ayrı ayrı metin haline dönüştürülmüş ve tüm görüşmeler bittiğinde her bir soruya görüşmeciler tarafından verilen cevaplar gruplandırılmıştır. Verilerin çözümlemesinde elde edilen her türlü farklı veri değerlendirilerek bulgulara eklenmiştir.

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, araştırma sonucunda velilerin görüşme sorularına verdikleri cevaplara, elde edilen bulguların ve bunlarla ilgili yorumlara yer verilmiştir.

A- Çocuğunuzun boş zamanlarında onu neler yapmaya yönettirirsiniz?

Görüşmeler sonucunda velilerin çocuklarını boş zamanlarında neler yapmaya yönettikleri ile görüşleri alındığında çocuklarını çeşitli kurslara yazdırdıklarını, çocukları ile birlikte alışveriş merkezlerini gezdiklerini, sinemaya gittiklerini ifade etmişlerdir.

Aşağıda velilerin "**Çocuğunuzun boş zamanlarında onu neler yapmaya yönettirirsiniz?** Sorusuna verdikleri cevaplar verilmektedir.

(X1): " Oğlumun genellikle boş zamanı kalmıyor okulu tam gün çünkü. Hafta sonları genellikle alışveriş merkezlerini gezmeyi ve kitaplara bakmayı tercih ediyor. Küçük kardeşi olduğundan babası veya ben eşlik ediyoruz. Hep beraber zaman geçirmemiz biraz zor oluyor. "

(X2): " Kızım hafta sonları yüzme kursuna gidiyor. Geldiğinde yorulmuş oluyor. Ailecek ortak olarak yaptığımız tek şey yemek yemek diyebilirim. "

(X3): "Oğlum hafta içi tüm gün okulda, hafta sonları da kursta. Boş bulunduğu zamanlarda bilgisayar veya tablette oyun oynamayı tercih ediyor. "

(X4): "Okul zamanı ders çalışmak ve ödev yapmak dışında farklı etkinliklere yönlendirmemiz zor oluyor çünkü zaman yetmiyor. Boş zamanlarında onun istediği şeyleri yapmak zorunda kalıyoruz çoğu zaman bilgisayarda zaman geçirmeyi tercih ediyor. "

(Y1): "Kızım resim yapmayı çok seviyor. Resim kursuna gidiyor ve çok zevk alıyor. Onun mutlu olması bizi de mutlu ediyor. "

(Y2): "Hafta sonları annesi, oğlum ve ben birlikte sinemaya gidiyoruz, hava şartları uygun olursa yakın ilçe ve illere gezi yapıyoruz"

Yukarıdaki görüşler doğrultusunda, daha fazla iletişim ve eşit paylaşmadan oluşan sosyal etkileşim unsurlarının yeniden yapılanmasını ekonomik ödüller (imkan/gelir) sosyal ödüllerle desteklenmeye çalışıldığını göstermiştir. Ekonomik ödül, işçiye boş zamanı satın almaya ve sonuçta hazzı satın alma gücü verdi (Aytaç 2002). Bu haz bağlamında velilerin öğrencilerle daha çok vakit geçirmek istedikleri fakat bu isteklerin temelinde de haz almaya yönelik çalışmaların ortaya çıktığını görmekteyiz.

B- Çocuğunuzun boş zamanlarını değerlendirmek için aldığınız bir eğitim veya katıldığınız bir etkinlik oldu mu?

Görüşmeler sonucunda velilerin çocuklarının boş zamanlarını değerlendirmek için bir eğitim veya katıldıkları bir etkinlik ile ilgili görüşleri alındığında internetten yararlandıklarını, dergilerden takip ettiklerini, üniversite yıllarındaki bilgilerinden yararlandıklarını ifade etmişlerdir.

Aşağıda velilerin "**Çocuğunuzun boş zamanlarını değerlendirmek için aldığınız bir eğitim veya katıldığınız bir etkinlik oldu mu?** Sorusuna verdikleri cevaplar verilmektedir.

(X1): " Fırsat buldukça hangi yaş aralıklarında neler yapabilirim şeklinde internetten araştırma yapıyorum. "

(X2): " Kızım yüzmeyi sevdiğinden yüzme ile ilgili araştırmalarım oluyor internetten. Hocaları ile görüşüyorum. "

(X3): "Okulundaki rehber öğretmenlerin eğitimi olursa onlara katılıyorum. "

(X4): "İsteklerinden ona uygun olanları seçmeye çalışıyoruz. Bu konuda bir eğitim almadım.. "

(Y1): "Üniversite yıllarından gelen ve kızıma uygun olan etkinlikleri uygulamaya çalışıyorum"

(Y2): "Bir ara oğlumla halk danslarına katılmıştık. "

Harvey (1997)'ye göre seçkin piyasalardan farklı olarak kitle piyasalarında da modanın seferber olması, tüketimin temposunu sadece giyim, süsleme ve dekorasyonda değil, aynı zamanda hayat tarzları ve dinlenme faaliyetlerini de (örn. boş zaman ve spor alışkanlıkları, pop müzik türleri, video ve çocuk oyunları vs.) kapsayan geniş bir alanda hızlandırmaya neden olmuştur. Ayrıca, mal tüketiminden

hizmet tüketimine doğru da bir değişim meydana gelmiştir. Bu bağlamda artık boş zaman aktivitelerine hizmet veren kurumlardan alınan tüketim şeklinde de karşımıza çıkmaktadır.

C- Sizi akıl-zeka oyunları etkinliğine katılmaya iten sebepler nelerdir?

Görüşmeler sonucunda velilerin akıl-zeka oyunları etkinliğine katılmalarını iten görüşleri alındığında bu tür etkinlikleri internetten, çocuklarından veya çevrelerinden duyduklarını, ailecek daha eğlenceli vakit geçirmek istedikleri için bu etkinliklere katıldıklarını ifade etmişlerdir.

Aşağıda velilerin "Sizi akıl-zeka oyunları etkinliğine katılmaya iten sebepler nelerdir?" Sorusuna verdikleri cevaplar verilmektedir.

(X1): "Oğlumun ilgisini çekecek bir şeyler araştırıyorum sürekli. İnternette bu tür oyunları görünce ilgimi çekti."

(X2): " Birlikte geçirdiğimiz zaman az olduğundan, kalan zamanı daha kaliteli ve birlikte geçirmek için bu etkinliğe katıldım."

(X3): "Oğlumun elinden bilgisayar veya tableti düşüremediğimizden böyle bir etkinliğin iyi olacağını düşündüm."

(X4): "Ailecek güzel zaman geçirebiliriz diye düşündüm."

(Y1): "Kızım bana önerdi. O yüzden katıldım."

(Y2): "Bir meslektaşımın önerisi üzerine katıldım. İçerik olarak çok da bilgim yoktu açıkçası."

Yukarıdaki görüşler doğrultusunda internette heyecan verici ve eğlendirici aracılığıyla yaşayan insanları internete çekebilmektedir. Hem kitle iletişim, hem de kişilerarası kanallar aracılığıyla karşılanan eğlence ihtiyaçlarının internet vasıtasıyla karşılanabilmesi, interneti kati bir şekilde aşırı kullanım için uygun bir zemin haline getirmektedir. Bu durum kendi içinde mantıksal olarak internetin diğer alanların yerini alarak; zamanın yeniden tahsisi bağlamında artan bir kullanıma işaret etmektedir (Song ve ark. 2004: 386-387). Fakat akıl ve zeka oyunları daha çok etkin kullanımı olan ve sosyal ilişkileri geliştiren oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

D- Akıl-zeka oyunları etkinliğinde öğrendiğiniz oyunları evinizdeki bireylerle oynuyor musunuz? Ne gibi farklar olduğunu düşünüyorsunuz?

Görüşmeler sonucunda veliler öğrendikleri oyunları evlerinde oynadıklarını, bu oyunların televizyon, bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik araç-gereçlerin gereksiz kullanımını azalttığını, sadece çocuklarının değil evdeki diğer fertlerin de bu durumdan memnun olduklarını ifade etmişlerdir.

Aşağıda velilerin "Akıl-zeka oyunları etkinliğinde öğrendiğiniz oyunları evinizdeki bireylerle oynuyor musunuz? Ne gibi farklar olduğunu düşünüyorsunuz?" Sorusuna verdikleri cevaplar verilmektedir.

(X1): "Ailecek ilgimizi çekti öğrendiğim oyunlar. Ben de evdekilere öğrettim. Akşamları en az yarım saat, kırkbeş dakika isteyerek zaman ayırıyoruz. Oynarken sohbet edip, gülüyoruz."

(X2): "Başta oyunlarda sıkılısam da oyunları oynarken evde televizyon, bilgisayar, cep telefonu ile kimsenin ilgilenmediğini fark ettim. Bu durum beni gerçekten mutlu etti. Neredeyse her akşam sadece kızımın değil ailecek yaptığımız bir etkinlik oldu."

(X3): "Oğlumun bilgisayar tutkusunu bu etkinlik ile önlediğimi düşünüyorum. Artık kendisi oyunları oynamamızı istiyor."

(X4): "Akşamları ailecek yapabileceğimiz güzel bir etkinlik oldu."

(Y1): "Akı-zeka oyunları sayesinde kızımın akşamları hem düşünüyor, hem oynuyor, hem tartışıyor, hem de eğlenceli zaman geçiriyoruz.."

(Y2): "Evin havasını değiştirdi diyebilirim. Akşamları ailecek birbirimize ayırdığımız bir zaman oldu."

Çağımızda şehir hayatında sosyal bağlantıların internet üzerinden kurulabilmesi; interneti çekici kılan faktörlerin başında gelmektedir. Bunun yanında her an el altında olması, yasaklanmış olana ulaşabilmeyi kolaylaştırması, oyun oynamaya, risk almaya yardım etmesi de internet kullanımını artıran diğer etmenler olarak göze çarpmaktadır (Ekinci 2002). Fakat bu durum sosyal ilişkileri zarar vermeye kalmayıp, aynı zamanda sosyal ilişkilerin zayıflamasına neden olmaktadır. Aynı zamanda internet

ortamında yer alan oyunların çoğu düşünme ve akıl yürütürken sosyalleşmeyi geri planda bırakmakta buda bireylerin sosyalleşmesine yüz yüze oynanan oyunlar kadar katkı sağlamamaktadır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışma sonucunda katılımcıların akıl ve zeka oyunlarını yararlı buldukları bulgulanmıştır. Gündelik hayatta akıl ve zeka oyunları oynamanın, aynı zamanda gençlerin gerçek hayata karşı takındıkları tavrı ve okuldaki durumlarını ciddi şekilde etkileyebileceği açıktır. İnsan yaşamında çeşitli fırsatların yanında sorunlar da getiren durumlarla karşılaşabilir. Akıl-zeka oyunları eğitimi velilere göre öğrencilere farklı beceri ve disiplin kazandırarak kendilerini geliştirme fırsatı vermekte, zekâlarını ölçme ve öğrenmelerini geliştirmekte, pratik düşünme, bilinçli olma ve bilgiyi kullanma, oyunla ve eğlenerek öğrenme gibi davranışları kazandırmaktadır. Araştırmaya katılan velilerin belirttiği şekliyle, "Akıl- zeka oyunları" eğitiminin olumlu yanları: sosyalleşmeyi sağlamakta, internet ve teknolojik bağımlılıktan uzaklaşma şeklinde olduğu görülmektedir. Velilerin öğrenciler ile kaliteli ve faydalı zaman geçirmesine katkı sağladığı da diğer görüşler arasında yer almaktadır. Bunlarla birlikte, bireylerin zekâ oyunları için yaratıcılık, problem çözme, eleştirel düşünme gibi çeşitli öğeleri içerdiği görüşüne varılmıştır. Akıl ve zeka oyunları öğrencilerin problemi belirleme, probleme farklı bakış açıları ve çözüm yolları geliştirme gibi yeterlikler kazandırdığı görülmektedir. Araştırmaya katılan velilerin de belirttiği gibi bu dersin üstün yetenekli/zekalı öğrencilerin düşünce becerileri ile analiz ve sentez ilişkisi kurma gibi farklı becerilerinin yanında sosyal alanlarda da daha farklı yeterliklerinin gelişiminde olumlu katkılarının olduğu dile getirilmiştir. Akıl ve zeka oyunlarının eğitime katkılarına ilişkin görüşlerinde, genel olarak beceriler üzerinde durmuşlardır. Ayrıca, problem çözme, akıl yürütme, sebep-sonuç ilişkisi kurma, analiz etme, analitik düşünme, hızlı ve pratik düşünme, çok boyutlu ve soyut düşünme, strateji geliştirme gibi becerilerin gelişimine olan katılardan söz etmişlerdir. Oyunla, eğlenerek öğrenme ve sosyalleşme gibi davranışları kazandırdığını aşağıdaki şekilde ifade etmektedirler.

(X3): "Oğlumun bilgisayar tutkusunu bu etkinlik ile önlediğimi düşünüyorum. Artık kendisi oyunları oynamamızı istiyor"

(X2)"Birlikte geçirdiğimiz zaman az olduğundan, kalan zamanı daha kaliteli ve birlikte geçirmek için bu etkinliğe katıldım."

(Y1):"Üniversite yıllarından gelen ve kızıma uygun olan etkinlikleri uygulamaya çalışıyorum"

(Y2):"Bir meslektaşımın önerisi üzerine katıldım. İçerik olarak çok da bilgim yoktu açıkçası."

(X4): "Okul zamanı ders çalışmak ve ödev yapmak dışında farklı etkinliklere yönlendirmemiz zor oluyor çünkü zaman yetmiyor. Boş zamanlarında onun istediği şeyleri yapmak zorunda kalıyoruz çoğu zaman bilgisayarda zaman geçirmeyi tercih ediyor."

(X1): " Oğlumun ilgisini çekecek bir şeyler araştırıyorum sürekli. İnternette bu tür oyunları görünce ilgimi çekti."

(X2): " Birlikte geçirdiğimiz zaman az olduğundan, kalan zamanı daha kaliteli ve birlikte geçirmek için bu etkinliğe katıldım."

Yapılan bu çalışma, söz konusu sorunun mevcut değerlendirilmesine katkı sağlamak amacıyla yapılmış olsa da, bu alanda daha fazla çalışmanın yapılmasına ihtiyaç bulunmaktadır. Gelecekteki araştırmalar daha geniş bir örnekleme giderek farklı kesimleri örneklem olarak alabilirler. Böylesi araştırmalarda elde edilecek bulgular kuşkusuz araştırmacılara karşılaştırmalar yapma bakımından veri kolaylığı sağlayacaktır.

KAYNAKLAR

- Aytaç, Ö. (2002). Boş Zaman Üzerine Kuramsal Yaklaşımlar. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Cilt, 12*, 231-260.
- Devecioğlu, Y., & Karadağ, Z. (2016). Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zeka oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 9*(1), 41-61.
- Ekinci A (2002) Aziz Antonius'un Baştan Çıkarılması: Bir Kötü Alışkanlık Olarak İnternet. COGİTO Dergisi, Kış 2002, <http://www.felsefeekibi.com/site/default.asp?PG=50> 0 adresinden 16.02.2009 tarihinde erişilmiştir
- Harvey, D.(1997), Postmodernliğin Durumu, Çev. S.Savran, İst: Ayrıntı Yayınları
- Kaplan, A., Öztürk, M. & Doruk, M. (2013). Reflective thinking skill toward problem solving of gifted students. International Symposium on Changes and New Trends in Education, Konya.
- Karakuş, F. (2010). Üstün yetenekli çocukların anne babalarının karşılaştıkları güçlükler. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 6*(1).
- Punch, F. K. (2005). Sosyal Araştırmalara Giriş Nitel ve Nicel Yaklaşımlar. (Çev.: Bayrak, D., Arslan, H. B., Akyüz, Z.). Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Song I, Larose R et al. (2004) Internet Gratifications and Internet Addiction: On the Uses and Abuses of New Media, *CyberPsychology & Behavior, 7* (4), 384-394
- TC. Milli Eğitim Bakanlığı (2007). Bilim ve Sanat Merkezleri Yönergesi. Online: <http://mevzuat.meb.gov.tr/>
- TTKB, (2013). Ortaokul Ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, MEB 2013, sayı 118.
- Ulusoy, Ç. A., Saygı, E., & Umay, A. (2017) . İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri Views of Elementary Mathematics Teachers about Mental Games Course.