



Bu Sınıfta Oyun Var: Akıl ve Zekâ Oyunlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Games in This Classroom: Teachers' Views on Mind and Intelligence Games

Ahmet Melih GÜNEŞ¹

doi: 10.38089/iperj.2024.172

Geliş Tarihi: 19.12.2023

Kabul Tarihi: 24.04.2024

Yayınlanma Tarihi: 31.07.2024

Özet: Bu çalışmada akıl ve zekâ oyunlarına yönelik öğretmen görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Balıkesir’ de görev yapan 16 sınıf öğretmeni araştırmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Çalışma kapsamında sınıf öğretmenlerinin görüşleri belirlemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre birinci sınıf öğrencileri sonuca çabuk ulaşılan oyunları, ikinci sınıf öğrencileri kazanan ve kaybedenin olduğu oyunları, üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencilerinin de rekabete dayalı stratejik oyunları tercih ettikleri tespit edilmiştir. Sözel beceri gerektiren oyunlar ve uzun süreli oyunlar da oyunların tercih edilmeme nedenleri olarak ifade edilmiştir. Öğretmenler akıl ve zekâ oyunları ile oynamanın çocukların; kurallara uyma, sosyalleşme, problem çözme becerileri, dikkat becerileri, düşünme becerileri, grup olma bilinci ve motivasyonları üzerinde önemli etkileri olduğunu belirtmişlerdir. Akıl ve zekâ oyunları oynatırken seviye grubunun iyi belirlenmemesi neticesinde öğrencilerin başarısızlık hissi yaşayabilecekleri önemli bir sorun olarak belirtilmiştir. Öğrencilerin evlerinde teknolojik materyaller yerine akıl ve zekâ oyunları oynamaları da bu oyunların önemli katkısı olarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Akıl ve zekâ oyunları, öğretmen görüşleri, ilkökul öğrencileri

Abstract: In this study, it was aimed to determine teachers' views on mind and intelligence games. In the study, a phenomenological design, one of the qualitative research designs, was used. The study group consisted of 16 primary school teachers working in Balıkesir province and district centers. Within the scope of the study, a semi-structured interview form was used to determine the views of the primary school teachers. The data obtained were analyzed by content analysis method. According to the findings of the research, it was determined that first-grade students prefer games with quick results, second-grade students prefer games with winners and losers, and third and fourth-grade students prefer competitive strategic games. Games that require verbal skills and games with long duration were also stated as reasons for not preferring games. Teachers stated that playing with mind and intelligence games has important effects on children's compliance with rules, socialization, problem solving skills, attention skills, thinking skills, group awareness and motivation. It was stated as an important problem that students may experience feelings of failure if the level group is not well determined when playing mind and intelligence games. Additionally, having students play mind and intelligence games at home instead of using technological materials was considered an important benefit of these games.

Key Words: Mind and intelligence games, teachers' views, primary school students

¹ Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Türkiye, melihgunes@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-7484-5685>

Giriş

Akıl ve zekâ oyunları son zamanlarda dikkat çeken ve çeşitli araştırmalar yapılan bir alandır. Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili tarihsel süreç incelendiğinde; oyunların M.Ö. 3500’lü yıllardan itibaren oynandığına ilişkin oyun kalıntılarına rastlamak mümkündür (British Museum, 2023; Savannah African Art Museum, 2023). Bu kadar eskiye dayanan akıl ve zekâ oyunları ile ilgili çok az araştırma veya değerlendirmeler olduğu düşünülmektedir. Nitekim bu oyunların öğrencilerin tartışma, iş birliği içerisinde bulunma ve planlama becerilerine önemli katkılar sağlamaktadır (Kirriemuir ve McFarlane, 2004).

Akıl ve zekâ oyunları bireylerin öncelikle eğlenmesine ve bununla birlikte bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor becerilerine katkı sağlayan oyunlardır. Bu oyunlar sistemli ve planlı bir şekilde oynandığı takdirde; bireylerin sorumluluk alma, rakiplerine karşı saygılı olma, sabırlı olma, sıra bekleme, işbirliği içerisinde çalışma, planlı hareket etme, dikkat ve odaklanma, problem çözme, karşılaştıkları sorunlara farklı açıdan bakabilme, kazanma ve kaybetmenin olağan bir durum olduğunu görebilme, iletişim becerisi ve empati becerisinin gelişimine katkı sağlamaktadır (Bottino ve Ott, 2006; Kirriemuir ve McFarlane, 2004; Prensky, 2001; Riggs ve Young, 2016; Smith, 2006).

Akıl ve zekâ oyunları, öğrencilere belirli bir konu hakkında bilgi vermek ve onlara bir beceri öğretmek için tasarlanmış oyunlardır. Oyunu oynayan çocuklar oyunda hedefe ulaşmak için çabalamakta ve oyun kurallarına uymaya dikkat etmektedirler. Çocuklar bu oyunlarla birlikte eğlenmekte ve sosyalleşmektedirler. Akıl ve zekâ oyunları, çocukların yaratıcılıklarına, dikkat, motivasyon ve problem çözme becerilerinin gelişimine de (Keese, 2012) katkı sağlar. Bu durum akıl ve zekâ oyunlarının eğitim ortamlarında yararlanabileceği ve önemli etkileri olabileceğini akla getirmektedir. Dempsey, Haynes, Lucassen ve Casey’ e (2002) göre akıl ve zekâ oyunlarının eğitim ortamlarında kalıcı öğrenmeyi sağlamada ve öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmede, öğrenciyi süreçte aktif kılmada, eğlenerek öğrenmede, merak ve heyecanı arttırmada önemli etkileri bulunmaktadır.

Eğitim ortamlarında akıl ve zekâ oyunlardan yararlanarak öğretim sürecini zenginleştirmenin, dersi ilgi çekici kılmanın ve öğrenci motivasyonunu artırmanın mümkün olduğu görüşü kabul görmektedir. Çocukların bilgilerini inşa ve organize etmelerinde, derste öğrencileri aktif kılmada ve öğretim sürecinin etkililiğinde oyunların önemli katkıları bulunmaktadır (Fleer, 2013; Yang, 2012). Akıl ve zekâ oyunları her seviyeye ve yaşa yönelik zengin oyun içeriğiyle eğitimcilerin de ilgisini çekmektedir. Bu zengin çeşitliliğe sahip akıl ve zekâ oyunlarının eğlendirici bir nitelikte olması ve materyal olarak derslerde kullanılabilmesi sahip olduğu önemli avantajlardandır. Çünkü öğrenme ortamlarında oyunun olması hem süreci daha nitelikli bir hale getirecek hem de çocukların eğlenmesini, eğlenirken de öğrenmesini sağlayacaktır. Akıl ve zekâ oyunları çocukların bilgi, beceri ve davranışlarını geliştirmeye yönelik deneyimler sunabilen oyunlardır.

Akıl ve zekâ oyunları alanında hem ulusal (Devecioğlu ve Karadağ, 2014; Gülle ve Vatansever Bayraktar, 2023; Güneş 2023; Güneş ve Yüncül 2021; Kula, 2020; Terzi ve Erdoğan, 2021) hem de uluslararası birçok çalışma (Chou, 2017; Eriksson, Kenward, Poom ve Stenberg, 2021; Fung ve Min, 2016; Khan ve Pearce, 2015) gerçekleştirilmektedir. İlgili literatür incelendiğinde ilkökul öğrencilerinin en çok hangi akıl ve zekâ oyun türlerini tercih edip etmedikleri ve bu oyunlarının öğrenciler üzerindeki olumlu ya da olumsuz etkilerini belirleyen herhangi bir çalışma olmadığı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte çalışmada, öğretmenlerin düşüncelerine dayanarak, akıl ve zeka oyunlarının evdeki etkilerini velilerin geri bildirimlerine göre belirlemek hedeflenmektedir. Sürecin içerisinde olan öğretmenlerin gözlemlerinin ve değerlendirmelerinin bu araştırmanın en önemli etmeni olduğu düşünülmektedir. Bununla birlikte sınıf düzeyleri açısından (1., 2., 3., ve 4. sınıf) karşılaştırmalı olarak sunulması çalışmanın diğer çalışmalardan ayıran önemli bir etmen olarak görülmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada akıl ve zekâ oyunlarının sınıflarda oynatılmasına ilişkin ilkökul öğretmenlerinin görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

- 1) Öğrencilerin tercih ettikleri ve tercih etmedikleri oyunlar nelerdir?
- 2) Öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin görüşleri nelerdir?

- 3) Öğretmenlerin sınıflarda akıl ve zekâ oyunlarının oynatılması sürecinde yaşadıkları sorunlar nelerdir?
- 4) Öğretmenlerin görüşlerine göre akıl ve zekâ oyunlarına karşı öğrenci velilerinin bakış açıları nasıldır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Akıl ve zekâ oyunlarına yönelik öğretmen görüşlerinin belirlenmesini amaçlayan bu çalışma nitel yaklaşımla betimlenmeye çalışılmıştır. Veri toplama ve yorumlama aşamalarında nitel araştırma desenlerinden olgu-bilim deseni kullanılmıştır. Olgubilim çalışmalarında insanların bir olguyu, nasıl algıladıkları, nasıl betimledikleri, hakkında ne hissettikleri, nasıl yargıladıkları, nasıl anımsadıkları, nasıl anlamlandırdıklarına odaklanılmaktadır (Bogdan ve Biklen, 1992; Patton, 2014). Van Manen (2016) olgu-bilim çalışmalarında bireylerin deneyimlerinin çalışmanın hem başlangıç hem de bitiş noktası olduğuna değinmiştir. Bu olgudan doğrudan etkilenen ve olguyu etkileyen öğretmen görüşleri ve duyguları derinlemesine betimlenmeye çalışılmıştır.

Çalışma Grubu

Olgu bilim araştırmalarında veri kaynakları araştırmanın odaklandığı olguyu yaşayan ve bu olguyu dışı vurabilecek veya yansıtabilecek bireyler ya da gruplardır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Araştırmaya katılan öğretmenlerin seçiminde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme kullanılmıştır. İlk aşamada öğretmenlerin en az 5 yıl görev yapmaları ölçütü benimsenmiştir. İkinci aşamada ise öğretmenlerin sınıflarında akıl ve zekâ oyunları oynatmaları ölçütü benimsenmiştir. Bu çalışmada Balıkesir’de görev yapan ve her sınıf düzeyinde (1., 2., 3., 4.) 4 öğretmen olmak üzere toplam 16 öğretmen ile yürütülmüştür. Araştırmaya katılan öğretmenlerin 2’sinin erkek, 14’ünün kadın olduğu, kıdemlerinin 7-30 yıl arasında; yaşlarının 28-53 yaş aralığında; olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada; 13 öğretmenin sınıfında akıl ve zekâ oyunlarının bulunduğu, 3 öğretmenin sınıfında ise akıl ve zekâ oyunlarının bulunmadığı bu oyunları akıl ve zekâ oyunları sınıflarında oynadığı; 4 öğretmenin okulunda akıl zekâ oyunları sınıfı bulunduğu, 12 öğretmenin okulunda ise akıl zekâ oyunları sınıfının bulunmadığı belirtilmiştir.

119

Veri Toplama Süreci

Nitel araştırmalarda görüşmeler diğer veri toplama teknikleri ile kullanılacağı gibi tek başına temel veri toplama tekniği olarak da kullanılmaktadır (Bogdan ve Biklen, 1992; Hatch, 2002). Yapılan bu çalışmanın temel veri toplama aracı, bu olguyu doğrudan yaşayan kişilerle yapılan görüşmeler olarak belirlenmiştir. Rubin ve Rubin (2005), derinlemesine görüşmelerin öğrenmek istenen şeyin basit ve açık bir şekilde cevaplanmadığı, bireylerin deneyimlerine, bireylere sorulan sorulara verilen cevaplara ihtiyaç duyulan durumlarda kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Araştırma sürecinde katılımcılarla yapılan görüşmelerde araştırmacı tarafından ilgili literatür taranarak geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Soruların belirlenmesi sürecinde hazırlanan sorular alan uzmanlarına gönderilmiştir. Geri bildirimler sonucunda bazı sorular silinmiş, bazı sorular da birleştirilmiştir.

Görüşme öncesinde katılımcılar araştırmanın amacından haberdar edilmiş ve kişisel bilgilerinin üçüncü kişilerle paylaşılmayacağı bildirilmiştir. Görüşme sürecinde görüşme formu yaklaşımı benimsenmesi amacıyla sorular karışık şekilde sorulmuştur. Her bir görüşme ortalama 15-20 dakika arasında sürmüştür.

Verilerin Analizi

Araştırmada kullanılan görüşme formundan elde edilen veriler içerik analizi tekniğiyle analiz edilmiştir. Verilerin analizi sürecinde öncelikle görüşme formunda yer alan soruya verilen yanıtlar araştırmacılar tarafından ayrı ayrı okunarak kodlanmış ve kategoriler belirlenmeye çalışılmıştır (Miles ve Huberman, 1994). Bu sürecin ardından elde edilen veriler neticesinde ulaşılan kodlar birbiriyle sürekli olarak karşılaştırılmış, araştırmanın problemine ve amacına bağlı kalınarak, tekrarlı ya da gereksiz kodlamalar çıkarılmış ve gerekli görülen durumlarda yeni kodlamalar eklenmiştir. Bu doğrultuda derin odaklı veriler elde etmenin araştırmanın tutarlılığına katkı sağladığı düşünülmektedir. Araştırma bulgularının güvenilirliğini ve geçerliğini artırmak amacıyla çalışma grubunun seçimi, veri

toplama aracının geliştirilmesi ile ayrıntılı bilgiler verilmiş ve öğretmenlerin görüşlerine sıkça yer verilmiştir. Verilerin analiz ve yorumlanmasında «araştırmacı çeşitlemesi» ile araştırmanın inandırıcılığı artırılmaya çalışılmış ve kodlayıcılar arası uyum yüzdesi .97 olarak belirlenmiştir. Araştırmada öğretmen görüşleri Öğretmen 1: Ö1 olarak kodlanmıştır.

Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde öğretmenlerin görüşme formunda yer alan sorulara verdikleri yanıtlar, araştırmanın amaçları doğrultusunda analiz edilerek sunulmuştur.

Araştırmada ilk olarak öğretmenlerin “Öğrencilerin tercih ettikleri ve tercih etmedikleri oyunlar nelerdir?” sorusuna yönelik verdiği yanıtlara ait bulgular Tablo 1 ve Tablo 2’ de sunulmuştur.

Tablo 1. Öğrencilerin sınıfta oynamayı tercih ettikleri oyunlar ve tercih sebepleri

Sınıf	Tercih edilen oyunlar	Tercih edilme sebepleri	f
1. Sınıf	Becerikli Yapılar, Pratik Bardaklar, Qbitz, Look Look, Double	Sonuca çabuk ulaşılan oyunlar	3
		Grupça oynanması	2
		Sürekli hareket hâlinde olunan oyunlar	1
		Kısa süreli oyunlar	1
		Çabuk kavranan oyunları	1
2. Sınıf	Becerikli Yapılar, Qbitz, Look Look, Double	Kazanan ve kaybedenin olduğu oyunlar	2
		Grupça oynanması	1
		Eğlenceli oyunlar	1
3. Sınıf	Double, Hafıza Oyunları, İşlem Oyunları, Qbitz, 3 taş, 9 taş	Rekabete dayalı stratejik oyunlar	2
		Başarabildikleri her oyun	2
4. Sınıf	Becerikli Yapılar, Dedektif, Hafıza Oyunları, Pratik Bardaklar, Reversi	Rekabete dayalı stratejik oyunlar	4

120

Araştırmada 1. sınıf öğrencilerinin çoğunlukla sonuca çabuk ulaşılan oyunları ve grupça oynanan oyunları oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Becerikli Yapılar, Pratik Bardaklar, Qbitz, Look Look, Double 1. sınıf öğrencilerinin en çok tercih ettikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir. 2. sınıf öğrencilerinin çoğunlukla kazanan ve kaybedenin olduğu oyunları oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Becerikli Yapılar, Qbitz, Look Look, Double 2. sınıf öğrencilerinin en çok tercih ettikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir. 3. sınıf öğrencilerinin rekabete dayalı stratejik oyunları ve başarabildikleri oyunları oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Double, Hafıza oyunları, İşlem oyunları, Qbitz, 3 taş, 9 taş 3. sınıf öğrencilerinin en çok tercih ettikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir. 4. sınıf öğrencilerinin ise rekabete dayalı stratejik oyunları oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Becerikli Yapılar, Dedektif, Hafıza oyunları, Pratik bardaklar, Reversi 4. sınıf öğrencilerinin en çok tercih ettikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin sınıfta oynamayı tercih etmedikleri oyunlar ve tercih edilmeme sebepleri

Sınıf	Tercih edilmeyen oyunlar	Tercih edilmeme sebepleri	f
1. Sınıf	Satranç, Mangala, Go, Kulami, Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	Strateji gerektiren oyunlar	2
		Tek kişilik oyunlar	1
		Uzun süreli oyunlar	1
2. Sınıf	Equilibrio, Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları, Strateji Oyunları	Puanlamalı oyunlar	2
		Hızlı olmayı gerektiren oyunlar	2
3. Sınıf	Abalone, Hikâye küpleri	Uzun süreli oyunlar	2
		Sözel beceri gerektiren oyunlar	2
4. Sınıf	Mangala, Numbers, Hikâye küpleri	Strateji gerektiren oyunlar	2
		Tek kişilik oyunlar	1
		Sözel beceri gerektiren oyunlar	1

Araştırmada 1. sınıf öğrencilerinin strateji gerektiren oyunlar, tek kişilik oyunlar ve uzun süreli oyunlar oynamayı tercih etmedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Satranç, Mangala, Go, Kulami, Akıl yürütme ve işlem oyunları 1. sınıf öğrencilerinin tercih etmedikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir. 2. sınıf öğrencilerinin puanlamalı oyunları ve hızlı olmayı gerektiren oyunları oynamayı tercih etmedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Equilibrio, akıl yürütme ve işlem oyunları, Strateji oyunları 2. sınıf öğrencilerinin tercih etmedikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir. 3. sınıf öğrencilerinin çabuk sonuç alınamayan oyunları ve sözel beceri gerektiren oyunları oynamayı tercih etmedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Abalone ve Hikâye küpleri 3. sınıf öğrencilerinin tercih etmedikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir. 4. sınıf öğrencilerinin strateji gerektiren oyunlar, tek kişilik oyunlar ve sözel beceri gerektiren oyunları oynamayı tercih etmedikleri sonucuna ulaşılmıştır. Mangala, Numbers, Hikâye küpleri 4. sınıf öğrencilerinin tercih etmedikleri oyunlar olduğu belirtilmiştir.

Araştırmada bir sonraki aşamasında “Öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin görüşleri nelerdir?” sorusuna yönelik verdiği yanıtlara ait bulgular sınıf düzeyleri açısından incelenmiş ve sonuçlar Tablo 3, Tablo 4’, Tablo 5 ve Tablo 6 da sunulmuştur.

Tablo 3. Birinci sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Etki	Ortam	Kurallara uyma	2
		Okula yönelik olumlu tutum geliştirme	2
		Derslerde etkinlik olarak yararlanma	1
		Disiplini sağlamaya katkı sunma	1
	Beceri	Derse yönelik ilginin artması	1
		Psikomotor beceri gelişimi	2
		Dikkat becerileri	1
		Akıl yürütme becerisi	1
		Sosyalleşme	4
	Kişisel	Özgüven	1
		Motivasyon	1
		Kazanana tebrik etme	1

Akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin öğretmen görüşleri “Etki” teması içerisinde “ortam”, “beceri” ve “kişisel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Ortam kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının kurallara uymaya katkı sağladığını ve okula yönelik olumlu tutum geliştirdiğini belirtmişlerdir. Beceri kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının psikomotor becerilerinin gelişimine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Kişisel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin sosyalleşmesine katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Bulgulara ilişkin öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir.

- Ö1: ...köyde sürekli dışarıda olan çocukları sınıf içinde disiplini sağlamak zordur. O yüzden bu tür oyalayıcı oyunlar işe yarıyor (Ortam-Disiplini sağlamaya katkı sunma).
- Ö3: ...el göz koordinasyonu, dikkat anlamında çocukların sınıftaki etkinliklere aktif katılımı konusunda çok faydası oldu (Beceri- Psikomotor Beceri Gelişimi-Dikkat becerileri).
- Ö4: ...mesela derslerde çok kötü olan çocuk geliyor arkadaşını pratik bardaklarda yeniyor. Bu çocuğun özgüven açısından sınıfta diğerlerine bakış açısından çok değişiyor (Kişisel-Özgüven).

Tablo 4. İkinci sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Etki	Ortam	Sınıf disiplini sağlaması	2
		Kurallara uyma	2
		Öğrenme sürecine katkı	1
		Derse yönelik ilgi	1
		Sınıf içi etkileşim	1
	Beceri	Problem çözme becerileri	2
		Liderlik becerilerinin gelişimi	1
		Dikkat becerileri	1
		Uzamsal zekâ	1
		Beceri gelişimi	1
	Kişisel	Özdenetim	2
		Centilmenlik	2
		Özgüven	1
		Grup olma bilinci	1

Akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin öğretmen görüşleri “Etki” teması içerisinde “ortam”, “beceri” ve “kişisel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Ortam kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının sınıf disiplini sağlamaya ve kurallara uymaya katkı sağladığını belirtmişlerdir. Beceri kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının problem çözme becerilerinin gelişimine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Kişisel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin özdenetimine ve centilmenliklerine katkı sağladığını belirtmişlerdir.

122

Bulgulara ilişkin öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö5: ...çocuk oyunu oynarken farkında olmadan bir sürü kazanım vermiş oluyoruz (Ortam-Öğrenme sürecine katkı).

Ö8: ...oyun oynarken bilişsel duyuşsal birçok yönden fayda sağlıyoruz. Oyun oynarken birçok şey çocuklara kazandırmış oluyoruz (Beceri-Beceri gelişimi).

Ö6: ...ben kazanabilirim ve kaybedebilirim bunları öğreniyor. Kaybettiğinde ya da kazandığında arkadaşını kutlamayı öğreniyor (Kişisel-Centilmenlik).

Tablo 5. Üçüncü sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Etki	Beceri	Dikkat becerileri	3
		Düşünme becerileri	3
		İletişim becerileri	2
		Planlı olma	1
		Zaman yönetimi	1
	Kişisel	Grup olma bilinci	4
		Özgüven	2
		Sabırlı olma	1
		Motivasyon	1
		Yardımlaşma	1
		Sorumluluk alma	1
		Sıra bekleme	1

Akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin öğretmen görüşleri “Etki” teması içerisinde “beceri” ve “kişisel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Beceri kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının dikkat becerileri, analitik düşünme

becerileri ve iletişim becerilerinin gelişimine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Kişisel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin grup olma bilincine sahip olmalarına ve özgüvenlerine katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Bulgulara ilişkin öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö9: *...bir sonraki hamleyi düşünme stratejik açıdan düşünebilme, kafasında plan yapma gibi birçok faydaları var. Çocuklara kazandırmak istediğimi birçok şeyi zekâ oyunları ile kazandırabiliyoruz (Beceri-Düşünme Becerisi).*

Ö11: *...arkadaşlarının hakkına girmeden sabırla sıralarını beklemeleri gibi katkıları oldu (Kişisel-Sıra bekleme-Sabırlı olma).*

Tablo 6. Dördüncü sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin görüşleri

Tema	Kategori	Kod	f
Etki	Ortam	Kurallara uyma	3
		Sınıf disiplini sağlanması	2
		Derslere ilgi artma	1
		Problem çözme becerisi	3
	Beceri	Dikkat becerileri	3
		Farklı düşünme becerisi	2
		Psikomotor beceri gelişimi	2
		Karar verme bilinci	1
		Zaman yönetimi	1
		Kendini ifade edebilme	1
		Grup olma bilinci	4
		Motivasyon	4
		Özgüven	2
		Sorumluluk alma	2
		Sosyalleşme	1
		Kişisel	Özdenetim
	Adil olma		1
	Yardımlaşma		1
	Paylaşma		1

Akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin öğretmen görüşleri “Etki” teması içerisinde “ortam”, “beceri” ve “kişisel” kategorileri adı altında toplanmıştır. Ortam kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının kurallara uymaya ve sınıf disiplini sağlamaya katkı sağladığını belirtmişlerdir. Beceri kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının problem çözme ve dikkat becerilerinin gelişimine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Kişisel kategorisine yönelik cevaplar incelendiğinde ise öğretmenler çoğunlukla akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin grup olma bilincine sahip olmalarına ve motivasyonlarının artmasına katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Bulgulara ilişkin öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö13: *...kural tanımamak konusunda sınıfta çok büyük sıkıntı vardı. Genelde de dedelerin yanında büyüdükleri için anne baba dışarıda çalıştıkları için çok kural bilmiyorlardı. Ayrıca parçalanmış ailelerin çocukları vardı. Ama akıl ve zekâ oyunları oynamaya başladıktan sonra olumlu yönde ilerlemeye göstermeye başladılar (Ortam-Kurallara uyma).*

Ö15: *...dikkat dağınıklığı olan öğrencim vardı. Onu nasıl derslere adapte edebilirim diye düşünüyordum. Bir sürü psikoloğa gitti ve hiçbir şey yok dediler. RAM’ a yönlendirdik. RAM da bir şey yok dedi. Fakat sonrasında akıl ve zekâ oyunları ile tanıştıktan sonra biraz da aileye yönlendirince çocuk bu sene teşekkür aldı (Beceri-Dikkat).*

Ö16: *...bir bakıyorsunuz kendileri kendi mahkemelerini kuruyorlar. Hakkını teslim ediyorlar, hakemlik yapıyorlar. Kendi aralarında hallediyorlar her şeyi (Kişisel-Adil Olma).*

Araştırmada daha sonra “Öğretmenlerin sınıflarda akıl ve zekâ oyunlarının oynatılması sürecindeki yaşadıkları sorunlar nelerdir?” sorusuna yönelik verdiği yanıtlara ait bulgular Tablo 7’ de sunulmuştur.

Tablo 7. Öğretmenlerin sınıflarda akıl ve zekâ oyunlarının oynatılması sürecinde yaşadıkları sorunlar

Sınıf düzeyi	Kod	f
1.Sınıf	Seviye grubu iyi belirlenmezse başarısızlık hissi	4
	Oyun sayısının yetersizliği	1
	Oyunların dağıtımı ve toplanması	1
2.Sınıf	Seviyeye grubu iyi belirlenmezse başarısızlık hissi	1
	Seviyeye grubu iyi belirlenmezse içe kapanık hale getirme	1
3. Sınıf	Oyun anında kargaşa	2
	Oynanmayan oyunların unutulması	1
	Oyunları muhafaza etmek	1
4.Sınıf	Oyun anında çatışma	1

Araştırmada 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunları seçiminde seviye grubu iyi belirlenmezse öğrencilerin başarısızlık hissi yaşayabileceklerini belirtmişlerdir. Oyun sayısının yetersizliğinin ve oyunların dağıtımı ve toplanmasının da sınıflarda akıl ve zekâ oyunları oynarken yaşanan önemli sorunlar olarak belirtilmiştir. 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunları seçiminde seviye grubu iyi belirlenmezse öğrencilerin başarısızlık hissi yaşayabileceklerini ve öğrencilerin içe kapanık hale gelebileceklerini belirtmişlerdir. 3. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunları oynarken yaşanan kargaşayı en önemli sorun olarak belirtmişlerdir. Öğretmenler ayrıca oynanmayan oyunların unutulduğunu ve oyunları muhafaza etmede sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. 4. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunları oynarken yaşanan kargaşayı önemli sorun olarak belirtilmiştir.

Bulgulara ilişkin öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö2: *...mangala' da diyelim ki biri hızlı kavırıyor, öğreniyor diğer çocuk kavrayamazsa öğrenemez ve yenilmekten hoşlanmıyor. Oyundan uzaklaşıyor, oyun oynamak istemiyor reddediyor* (1. Sınıf-Seviye grubu iyi belirlenmezse başarısızlık hissi).

Ö13: *...yani gruplar oluştururken seviyelere göre oluşturmak önemli, buna dikkat edilmezse kaybeden öğrenciler daha da içine kapanık olabilir* (2. Sınıf-Seviyeye grubu iyi belirlenmezse içe kapanık hale getirme).

Ö6: *...bu oyunlarla oynamazsan unutupyorsun. Bol bol oynamak gerekiyor* (3. Sınıf-Oynanmayan oyunların unutulması).

Ö9: *... İlk zamanlar çocukların aralarında biraz çatışma çıkıyordu. Ama sonra bunun bir oyun olduğunu zamanla öğreniyorlar. Bazen kazandıklarını bazen kaybettiklerini görerek bunun eğlenme amaçlı olduklarını öğreniyorlar* (4. Sınıf-Oyun anında çatışma).

Araştırmada son olarak “Öğretmenlerin görüşlerine göre akıl ve zekâ oyunlarına karşı öğrenci velilerinin bakış açıları nasıldır?” sorusuna yönelik verdiği yanıtlara ait bulgular Tablo 8’ de sunulmuştur.

Tablo 8. Öğretmen görüşlerine göre akıl ve zekâ oyunlarına karşı öğrenci velilerinin bakış açıları

Sınıf düzeyi	Kod	f
1. Sınıf	Teknoloji yerine oyun oynama	4
	Ailece keyifli vakit geçirme	1
	Çocuklarındaki başarılarından mutlu olma	1
	Yarışmalar sebebiyle oyunu önemseme	1
2. Sınıf	Teknoloji yerine oyun oynama	4
	Ailece keyifli vakit geçirme	1
	Evde basit malzemelerle oyun oynama	1
	Hediye olarak oyun alınması	1
3. Sınıf	Teknoloji yerine oyun oynama	4
	Evde basit malzemelerle oyun oynama	1
4. Sınıf	Teknoloji yerine oyun oynama	2
	Evde basit malzemelerle oyun oynama	2
	Hediye olarak oyun alınması	1

Araştırmada tüm sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunları oynatıldığından itibaren bu oyunların teknolojinin yerine tercih edildiklerini belirtilmiştir. Bununla birlikte 1. ve 2. Sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının ailelerin evde çocuklarıyla birlikte keyifli vakitler geçirmelerine olanak sağladıkları belirtmişlerdir. Araştırmada ayrıca 2., 3. ve 4. sınıf öğretmenleri ise akıl ve zekâ oyunları ile ailelerin çocuklarıyla birlikte evlerinde basit malzemelerle oyunlar yapıp oynadıkları belirtilmiştir.

Bulgulara ilişkin öğretmen görüşleri aşağıda verilmiştir.

Ö10: *...çocuklar artık televizyona daha az bakıyor evde daha güzel vakit geçiriyoruz diye velilerden güzel dönütler geliyor (1. Sınıf-Teknoloji yerine oyun oynama).*

Ö5: *...bazı öğrenciler mangalayı çay tabakları ile evde kendileri yapmışlar. İçine fasulyelerle koyup o şekilde yapmışlar. Veliler de bu şekilde evde çocuklara oynattılar (2. Sınıf-Evde basit malzemelerle oyun oynama).*

Ö2: *...veliler artık ödül olarak hediye olarak çocuklar bizden oyun istiyorlar diyor (4. Sınıf-Hediye olarak oyun alınması).*

Tartışma ve Sonuç

Araştırmada ilk olarak öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri akıl ve zekâ oyunları belirlenmeye çalışılmıştır. Elde edilen veriler incelendiğinde, 1. sınıf öğrencilerinin çoğunlukla sonuca çabuk ulaşılan oyunları ve grupça oynanan oyunları oynamayı; 2. sınıf öğrencilerinin çoğunlukla kazanan ve kaybedenin olduğu oyunları; 3. sınıf öğrencilerinin rekabete dayalı stratejik oyunları ve başarabildikleri oyunları oynamayı ve 4. sınıf öğrencilerinin ise rekabete dayalı stratejik oyunları oynamayı tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin 1. ve 2. sınıf düzeylerinde iş birliği şeklinde oynanabilecek oyunları tercih ettikleri ve sınıf seviyesi arttıkça rekabete dayalı oyunlar oynamaya yöneldikleri önemli bir bulgudur. Güneş ve Yünkül (2021) yaptıkları çalışmalarında ilkokullarda strateji oyunlarının en çok oynatılan oyun kategorisi olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Alan yazındaki bu çalışma ile dördüncü sınıfların tercih ettikleri oyunlar paralellik göstermektedir.

Araştırmada öğrencilerin oynamayı tercih etmedikleri akıl ve zekâ oyunları incelendiğinde ise, 1. sınıf öğrencilerinin strateji gerektiren oyunları, tek kişilik oyunları ve uzun süreli oyunlar oynamamayı; 2. sınıf öğrencilerinin puanlamalı oyunları ve hızlı olmayı gerektiren oyunları oynamamayı; 3. sınıf öğrencilerinin çabuk sonuç alınamayan oyunları ve sözel beceri gerektiren oyunları oynamamayı; 4. sınıf öğrencilerinin ise strateji gerektiren oyunları, tek kişilik oyunları ve sözel beceri gerektiren oyunları oynamamayı istemektedirler.

Verilen cevaplar incelendiğinde, ilkokul öğrencilerinin genellikle tek kişilik oyunları ve uzun sürede sonuca ulaşılacak oyunlarla oynamayı tercih etmedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır. 3. ve 4. sınıf öğrencileri arasında sözel beceri gerektiren oyunların tercih edilmemesi araştırmada öne çıkan önemli bir diğer bulgudur. Çalışmada dikkat çeken bir diğer sonuç ise 4. Sınıf öğrencilerinin rekabete dayalı stratejik oyunları oynamayı tercih ettikleri fakat yine bazı stratejik oyunları oynamayı tercih etmedikleri belirtilmiştir. Bu sonuç bir tezatlık olarak görülse de önemli bir ayrıntıya da dikkat çekmektedir. Nitekim öğrenciler oynamayı tercih ettikleri stratejik oyunlarının yaş ve seviye açısından seviyelerine uygun olduğu görülmektedir. Bununla birlikte "Mangala" ve "Numbers" gibi stratejik oyunlar çocukların hem yaşlarına hem de seviyelerinin üzerinde olan üst bilişsel becerileri de kullanmayı gerektiren oyunlardır. Bu açıdan bakıldığında öğrencilerin hangi tür stratejik oyunları tercih ettikleri de araştırma kapsamında örnek olabilecek ya da dikkat edilebilecek önemli bir bulgu olduğu düşünülmektedir.

Sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı katkılara ilişkin görüşleri incelendiğinde; 1. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının kurallara uymaya katkı sağladığını ve okula yönelik olumlu tutum geliştirdiğini; psikomotor becerilerinin gelişimine ve öğrencilerin sosyalleşmelerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. 2. sınıf öğretmenleri ise akıl ve zekâ oyunlarının sınıf disiplini sağlamaya, kurallara uymaya, problem çözme becerilerinin gelişimine, öğrencilerin özdenetimine ve centilmenliklerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. 3. sınıf öğretmenleri de akıl ve zekâ oyunlarının dikkat, düşünme ve iletişim becerilerinin gelişimine, öğrencilerin grup olma bilincine sahip olmalarına ve özgüvenlerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. 4. sınıf öğretmenleri ise akıl ve zekâ oyunlarının

kurallara uymaya, sınıf disiplini sağlamaya, problem çözüme, dikkat becerilerinin gelişimine, öğrencilerin grup olma bilincine sahip olmalarına ve motivasyonlarının artmasına katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Özellikle 1. ve 2. sınıf öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarından derslerde yararlanmaları araştırmada elde edilen önemli bir bulgudur. Öğretmenlerin materyal eksikliği noktasında çeşitli sıkıntılar yaşadığına yönelik araştırmalar mevcuttur (Arı, 2019; Bala, 2022; Caylan ve Şimşek, 2023; Deveci ve Aykaç, 2018; Güler, Demir, Kılıç ve Demir, 2020; Yazlık, 2018). Araştırmadan elde edilen bu bulgu öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını derslerinde materyal olarak kullanmalarını sağlayabilecek önemli bir bulgu olarak düşünülmektedir.

Araştırmada tüm öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin dikkat becerilerinin gelişimine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bu bulgu günümüzde birçok öğrencilerde görülen dikkat eksikliğine (Çakıcı, 2021; Kaymak Özmen, 2010; Kula ve Sürücü, 2020; Özcan, 2018; Üstün, Çifci ve Kinaci, 2014; Terzi ve Erdoğan, 2021) yönelik önemli bir çözüm olarak değerlendirilebilir.

Araştırmada öğretmenlerin çoğu akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin kurallara uymaya yönlendirdiği belirtilmiştir. Birçok öğretmen öğrencilerin hem sınıf kurallarına uyumu hem de herhangi bir duruma yönelik kurallara uyum sağlama açısından çeşitli adımlar atmaktadır. Öğrencilerin kurallara uyum sağlaması açısından çeşitli sorunlar yaşadıkları görülmektedir (Aküzüm ve Nazlı, 2017; Aelterman, Vansteenkiste ve Haerens, 2019; Çetin, 2013; Ertürk, 2022; Kılınç ve Kılınç, 2023; Kırbas ve Atay, 2017; Malone ve Tietjens, 2000; Özer ve Üstün, 2022). Akıl ve zekâ oyunları ile oynayan çocukların bu oyunlar aracılığıyla kurallara uyum sağlaması da bu çalışmadan elde edilen bir diğer önemli bulgudur.

Araştırmadaki tüm öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin özgüvenlerini geliştirdiğini belirtmesi de dikkat çeken önemli bir bulgudur. Özgüven gelişiminin öğrencilerin karşılaştıkları birçok sorunu çözebilmede, sorumluluk alabilmelerinde ya da akademik başarılarında önemli bir etmen olduğu düşünülmektedir. Öğrencilerin özgüvenlerini geliştirecek durum ya da olaylarla karşılaşması elbette ki değerlidir. Bununla birlikte ders sürecinde özgüven gelişimine yönelik etkinliklerin planlanması ve uygulanması zaman alabilir ya da istenilen sonuçlara ulaşılmasını sağlamayabilir. Fakat sistemli ve planlı bir şekilde akıl ve zekâ oyunları ile oynayan çocukların oyunlar aracılığıyla özgüven gelişimi sağlanabilir. Bu durumun tüm öğretmenler tarafından gözlenerek belirtilmesi de bu düşünceye referans olarak değerlendirilebilir. Nitekim oyunla ilgili çalışmalar incelendiğinde oyunun öğrencilerin özgüvenlerini geliştirdiğine çalışmalar da mevcuttur (Devecioğlu ve Karadağ, 2014; Gülle ve Vatanserver Bayraktar, 2023; Kula, 2020).

Araştırmada 1. ve 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunları seçiminde seviye grubu iyi belirlenmezse öğrencilerin başarısızlık hissi yaşayabileceklerini ve öğrencilerin içe kapanık hale gelebileceklerini, 3. sınıf öğretmenleri oyun oynarken yaşanan kargaşayı ve 4. sınıf öğretmenleri de akıl ve zekâ oyunları oynarken yaşanan çatışmaları önemli sorunlar olarak belirtmişlerdir.

Özellikle 1. ve 2. sınıf öğretmenlerini seviyeye uygun olmayan oyunların seçilmesi durumunda öğrencilerin başarısızlık hissedebileceklerini belirtmişlerdir. Bu bulgu dikkat edilmesi ve üzerinde durulması gereken önemli bir bulgudur. Akıl ve zekâ oyunları strateji, sözel, geometrik-mekanik, zekâ soruları, hafıza oyunları gibi kategorilere ayrılabilir. Her kategoriye yönelik birçok oyun bulunmaktadır. Bu oyunların elbette ki her yaşa ve seviyeye uygun oyunlar değildir. Bazı oyunlar temel eğitim düzeyindeki çocuklara yönelikken bazı oyunlar ise yetişkinlere yönelik olabilmektedir. Akıl ve zekâ oyunları ile oynanırken hedef kitlenin yaşı, seviyesi ve ihtiyaçları göz önüne alınmalıdır. Nasıl ki her hastaya aynı ilacın tesir etmeme durumu gibi her kişiye de aynı oyun aynı etkiyi yapamayabilir. Bu açıdan bakıldığında akıl ve zekâ oyunlarının seçiminde öğretmenlerin ifade ettiği bu bilgi oldukça önemli ve dikkat edilmesi gereken bir durumdur. Yapılan çalışmalar incelendiğinde Can (2020), Güneş (2010) ve Usta ve diğerleri, (2017) de araştırmalarında benzer bulgulara ulaşmıştır.

3. ve 4. sınıf öğretmenlerinin ise oyun oynama sürecinde yaşanabilecek kargaşa ve çatışmaları yaşanan önemli sorunlar olarak görmektedirler. Sınıf içerisinde yapılabilecek her etkinlik gibi oyun oynarken de karmaşa ve çatışmalar yaşanabilir. Bu durumları önlemenin en etkili yolu oyunları kurallı, sistemli ve planlı bir şekilde oynatmaktır. Bu süreci uygulayacak öğretmenlerin sınıflarında oyun sürecinde yaşayacakları kargaşanın ya da çatışmaların bitmesi ya da azalması olasıdır. Çünkü oyunun

içinde barındırdığı disiplin hem bireyin hem de grubun tüm üyelerini etkileyebilmektedir. Dolayısıyla devamlılığı sağlanan her etkinlik gibi oyun oynama da belirli bir süre sonunda düzeni, birlikteliği ve etkililiği sağlayacaktır.

Araştırmada son olarak akıl ve zekâ oyunlarına yönelik öğretmenlerden öğrenci velilerinin geri dönüşlerini belirtmeleri istenmiştir. Tüm sınıf düzeyindeki velilerin akıl ve zekâ oyunları oynatıldığından itibaren çocuklarının evde teknoloji yerine akıl ve zekâ oyunları ile oynamayı tercih ettikleri belirtilmiştir. Araştırmada, 1. ve 2. sınıf öğretmenleri akıl ve zekâ oyunlarının ailelerin evde çocuklarıyla birlikte keyifli vakitler geçirmelerine olanak sağladıkları belirtmişlerdir. Ayrıca 2., 3. ve 4. sınıf öğretmenleri ise akıl ve zekâ oyunları ile ailelerin çocuklarıyla birlikte evlerinde basit malzemelerle oyunlar yapıp oynadıkları da araştırmada elde edilen bir diğer önemli sonuçtur. Fiziksel olarak oynanılan akıl ve zekâ oyunları da günümüzde hala tercih edilen oyunlar olarak değerini korumaktadır. Oyun materyalleriyle etkileşimi, oyuncuların yüz yüze oyunları oynaması ve iletişim becerisine olan katkısı fiziksel akıl ve zekâ oyunlarının sağladığı önemli avantajlar olarak gösterilebilir. Özellikle dijitalleşmeyle birlikte çocukların ekran bağımlılıklarını önlemede ve azaltmada akıl ve zekâ oyunlarının önemli bir etkisinin olduğu söylenebilir. Nitekim öğrenci velilerinin de evde akıl ve zekâ oyunları ile oynadıklarını, bu süreçten keyif aldıklarını ve basit malzemelerle akıl ve zekâ oyunları yaptıklarına yönelik ifadeler bu düşüncenin kanıtı olarak gösterilebilir. Araştırmanın sonucuna paralel olarak Terzi ve Erdoğan (2021) ve Alkan ve Mertol (2017) da akıl ve zekâ oyunlarının öğrencileri teknolojik aletlerden uzaklaştırdığını ve aile içerisinde daha eğlenceli zaman geçirdiklerine katkı sağladığı sonuçlarına ulaşmışlardır.

Araştırmanın sonucundan hareketle bazı önerilerde bulunulmuştur.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1. Bu çalışma sadece ilkökul kademesinde ve ilkökul öğretmenleri ile gerçekleştirilmiştir. Yapılacak diğer çalışmalarda sürece hem öğrenciler ve veliler dahil edilebilir hem de başka okul kademeleri dahil edilip karşılaştırmalar yapılabilir.
2. Üçüncü ve dördüncü sınıf öğrencileri arasında sözel beceri gerektiren oyunların tercih edilmemesi araştırmada öne çıkan önemli bir bulgudur. Bu duruma sebep olabilecek etmenlerin araştırılması, öğrencilerin bu tür oyunlarda neden zorlandıklarına ilişkin değerlendirmeler yapılabilir.

Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

1. MEB bünyesinde akıl ve zekâ oyunları eğitmenliğine yönelik hizmet içi eğitimler gerçekleştirilmektedir. Akıl ve zekâ oyunlarının derslerde kullanılması ve oynatılmasına ilişkin çalışmalar ya da seminerler verilebilir.
2. Akıl ve zekâ oyunları dersinin Eğitim fakültelerinin lisans programlarına dahil edilmesi sağlanabilir.

Kaynakça

- Aelterman, N., Vansteenkiste, M., & Haerens, L. (2018). Correlates of students' internalization and defiance of classroom rules: A self-determination theory perspective. *British Journal of Educational Psychology*, 89, 22-40.
- Aküzüm, C. ve Nazlı, K. (2017). Sınıf öğretmenlerinin sınıf yönetiminde karşılaştıkları disiplin sorunları, nedenleri ve bu sorunlarla baş etme yöntemlerinin değerlendirilmesi. *International e-Journal of Educational Studies*, 1(2), 88-102.
- Alkan, A. ve Mertol, H. (2017). Üstün yetenekli öğrenci velilerinin akıl-zekâ oyunları ile ilgili düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-62.
- Arı, M. (2019). *Sınıf öğretmenlerinin öğretim teknolojileri ve materyal kullanma durumları ile öğretim teknolojileri ve materyallerinin etkililiğine ilişkin görüşlerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Bala, A. (2022). Okul öncesi eğitiminde materyal kullanımının öğretim sürecine etkileri. *International Academic Social Resources Journal*, 7(41), 1003-1008.

- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Bottino, R. M., & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum: Hints from a field experiment. *Learning Media and Technology*, 31(4), 359-375.
- British Museum, (2023). 02.11.2023 tarihinde [www. https://blog.britishmuseum.org/top-10-historicalboardgames/#:~:text=The%20Royal%20Game%20of%20Urand text=Wood%20and%20shell%2C%20found%20in,Babylonian%20astronomer%20in%20177%20BC](https://blog.britishmuseum.org/top-10-historicalboardgames/#:~:text=The%20Royal%20Game%20of%20Urand text=Wood%20and%20shell%2C%20found%20in,Babylonian%20astronomer%20in%20177%20BC) adresinden erişilmiştir.
- Caylan, T. ve Şimşek, E. (2023), Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmenlerinin öğretim materyali kullanım süreçlerinde karşılaştıkları sorunlar. *Kilis 7 Aralık Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*, 10(1), 255-287.
- Chou, M. J. (2017). Board games play matters: on children's aesthetic experience and interpersonal understanding. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education* 13(6), 2405-2421.
- Çakıcı, A. (2021). DEHB olan çocukların planlama becerisi ve ahlaki olgunluklarına popüler oyunların etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 10(3), 998-1019.
- Çetin, B. (2013). Sınıfta istenmeyen öğrenci davranışlarıyla ilgili sınıf öğretmenlerinin karşılaştıkları sorunlar ve çözüm önerileri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 255-269.
- 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 Gaming*, 33(2), 157-168.
- Deveci, Ö. ve Aykaç, N. (2018). Temel eğitimde yaşanan sorunları inceleyen çalışmaların değerlendirilmesi: Bir meta-sentez çalışması. *Journal of Qualitative Research Education*, 7(1), 277-301.
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L., & Stenberg, G. (2021). The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62, 355-364.
- Ertürk, R. (2022). Öğretmenlerin sınıf yönetimine yönelik algıları: Nitel bir analiz. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-75.
- Fleer, M. (2013). *Theorising play in the early years*. UK: Cambridge University Press.
- Fung, Y. M., & Min, Y. L. (2016). Effects of board game on speaking ability of low-proficiency esl learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature* 5(3), 261-271.
- Güler, T., Demir, S., Kılıç, L. ve Demir, B. (2020). Sınıf öğretmenlerinin karşılaştığı problemler ve öğretmenlerin bu problemlerin üstesinden gelebilmek için yaptığı uygulamalar. *YILDIZ Journal of Educational Research*, 5(2), 51-83.
- Gülle, T. ve Vatanserver Bayraktar, H. (2023). Eğitimde akıl ve zekâ oyunları kullanımının faydaları. *International Academic Social Resources Journal*, 8(48), 2582- 2594.
- Güneş, G. (2010). *İlköğretim ikinci kademe matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerin kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri (Kars ili örneği)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kafkas Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kars.
- Güneş, A. M. (2023). Öğretmen adaylarının akıl ve zekâ oyunlarına yönelik metaforik algıları. *MANAS Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(2), 424-435.
- Güneş, D. ve Yünkül, E. (2021). Akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 3(5), 804-829.
- Hatch, J. A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. Albany: Suny Press
- Kaymak Özmen, S. (2010). Okulda dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(2), 1-10.
- Keesee, G. (2012). *Educational games*. 08.11.2023 tarihinde <http://teachinglearningresources.pbworks.com/w/page/35130965/Educational%20Games> adresinden erişilmiştir.
- Khan, A., & Pearce, G. (2015). A study into the effects of a board game on flow in undergraduate business students. *The International Journal of Management Education*, 13, 193-201.
- Kılınç, A. ve Kılınç, İ. (2023). Öğretmenlerin sınıfta karşılaştıkları disiplin sorunlarına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *International Academic Social Resources Journal*, 8(52), 3264- 3277.
- Kırbaş, Ş. ve Atay, A. (2017). Sınıf öğretmenlerinin sınıf yönetiminde yaşadığı sorunlar ve çözüm önerileri. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 12(28), 517-538.
- Kirriemuir, J., & McFarlane, C. A. (2004). *Literature review in games and learning. Futurelab series*. Graduate School of Education, University of Bristol

- Kula, S. S. (2020). Zekâ oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerine yansımaları: Bir eylem araştırması. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(225), 253-282.
- Kula, E. ve Sürücü, A. (2020). Dikkat becerisi geliştirmeye dayalı programın dikkat eksikliği olan ilkökul öğrencileri üzerindeki etkisinin incelenmesi. *Kastamonu Education Journal*, 28(1), 389-405.
- Malone, B. G., & Tietjens, C. L. (2000). Re-examination of classroom rules. *Special Services in the Schools*, 16(1-2), 159-170.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: A sourcebook*. Beverly Hills: Sage.
- Özcan, M. (2018). *İlkokul öğrencilerinin dikkat durumlarının incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Lefkoşa.
- Özer, D. Ö. ve Üstün, A. (2022). Okullarda karşılaşılan öğrenci disiplin problemleri ve bunların akademik başarıya etkilerine yönelik öğretmen görüşleri. *Journal Of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 8(53), 745-758.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. (Çev.: Bütün, M. ve Demir, S.B.). Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-5.
- Riggs, A. E., & Young, A. G. (2016). Developmental changes in children's normative reasoning across learning contexts and collaborative roles. *Developmental Psychology*, 52(8), 1236-1246.
- Rubin, H. J., & Rubin, I. S. (2005). *Qualitative interviewing: The art of hearing data*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Savannah African Art Museum (2023). 06.12.2023 tarihinde <https://www.savannahafricanartmuseum.org/2020-workshops/05-2> adresinden erişilmiştir.
- Smith, J. H. (2006). The games economists play-implications of economic game theory for the study of computer games. *Game Studies*, 6(1), 1-15.
- 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.
- Usta, N., Işık, A. D., Şahan, G., Genç, S., Taş, F., Gülay, G., Diril, F., Demir, Ö. ve Küçük, K. (2017). Öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyunların kullanımı ile ilgili görüşleri. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 328-344.
- Üstün, A., Çifci, A. B. ve Kinaci, Z. B. (2014). Ortaokul öğrencilerinin hiperaktivite ve dikkat eksikliğine yönelik durumlarının öğretmen ve aile algılarına göre incelenmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 1-7.
- Van Manen, M. (2016). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. New York: Routledge.
- Yazlık, D. Ö. (2018). Öğretmenlerin matematik öğretiminde somut öğretim materyali kullanımına yönelik görüşleri. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(15), 775-805.
- Yang, Y. T. C. (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation. *Computers and Education* 59(2), 365-377.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara Seçkin Yayıncılık.

Extended Abstract

Mind and intelligence games are a field that has recently attracted attention and various research studies. They improve children's ability to act in a planned manner, attention and focusing skills. Thus, they enable children to be inquisitive rather than rote memorizers. Mind and intelligence games also attract the attention of educators with their rich game content for all levels and ages. One of the important advantages of this rich variety of mind and intelligence games is that they are entertaining and can be used as materials in lessons. The use of games in learning environments will make the process more engaging and ensure that children have fun while learning. Mind and intelligence games are designed to offer experiences that improve children's knowledge, skills, and behaviors.

Many national (Devecioğlu & Karadağ, 2014; Gülle & Vatansever Bayraktar, 2023; Güneş 2023; Güneş & Yünkül 2021; Kula, 2020; Terzi & Erdoğan, 2021) and international studies (Chou, 2017; Eriksson, Kenward, Poom & Stenberg, 2021; Fung & Min, 2016; Khan & Pearce, 2015) have been conducted in the field of mind and intelligence games. When the relevant literature was examined, it was observed that there were no studies that determined which types of mind and intelligence games are preferred or not by primary school students and the positive or negative effects of these games on students. In addition, the study aimed to determine the effects of mind and intelligence games in the home environment in line with the feedback of parents. It is thought that the observations and evaluations of teachers who are involved in the process are the most important factor of this research. In addition, the comparative presentation of the study in terms of grade levels (1st, 2nd, 3rd, and 4th grade) is seen as an important factor that distinguishes it from other studies. Therefore, the aim of this study was to determine the views of primary school teachers on the use of mind and intelligence games in classrooms. In line with this purpose, the following questions were sought to be answered:

- 1) What are the games that students prefer and those they do not prefer?
- 2) What are teachers' views on the contributions of mind and intelligence games?
- 3) What are the issues teachers face during the implementation of mind and intelligence games in the classroom?
- 4) According to teachers' views, what are the perspectives of parents on mind and intelligence games?

130

This study, which aims to determine teachers' views on mind and intelligence games, was tried to be described with a qualitative approach. In the data collection and interpretation stages, the phenomenology design, one of the qualitative research designs, was used. This study was conducted with a total of 16 teachers, including 4 teachers at each grade level (1st, 2nd, 3rd, 4th) working in Balıkesir province and district centers. In the interviews conducted with the participants during the research process, a semi-structured interview form developed by the researcher by reviewing the relevant literature was used. The data obtained from the interview form used in the study were analyzed using content analysis technique.

In the study, first, it was tried to determine the mind and intelligence games that students preferred to play. When the data obtained were analyzed, it was concluded that 1st grade students mostly prefer games with quick results and games played in groups; 2nd grade students mostly prefer games with winners and losers; 3rd grade students prefer competitive strategic games and games they can actively participate in; and 4th grade students prefer competitive strategic games.

When analyzing the mind and intelligence games that students do not prefer, it was concluded that 1st grade students avoid games that require strategy, solo play, and long duration; 2nd grade students dislike games with scoring and those requiring speed; 3rd grade students tend to avoid games without quick results and those demanding verbal skills; and 4th grade students prefer to avoid games that require strategy, solo play, and verbal skills.

When the views of primary school teachers on the contributions of mind and intelligence games were examined; 1st grade teachers stated that mind and intelligence games contribute to obeying the rules and developing positive attitudes towards school; they contribute to the development of psychomotor skills and socialization of students. 2nd grade teachers, on the other hand, stated that mind and intelligence

games contributed to classroom discipline, compliance with rules, development of problem-solving skills, students' self-control and sportsmanship. 3rd grade teachers also stated that mind and intelligence games contribute to the development of attention, thinking and communication skills, students' awareness of being a group and their self-confidence. 4th grade teachers, on the other hand, stated that mind and intelligence games contributed to following the rules, maintaining classroom discipline, problem solving, development of attention skills, students' awareness of being a group and increased motivation.

In the research, 1st grade teachers stated that if the level group is not well determined in the selection of mind and intelligence games, students may experience a sense of failure. 2nd grade teachers also noted that improper level grouping can lead to students feeling a sense of failure and becoming introverted. 3rd grade teachers identified the chaos experienced while playing the games as the most significant issue. 4th grade teachers also mentioned the chaos during game play as an important problem.

Finally, the teachers were asked to provide the feedback on parents' views regarding mind and intelligence games. It was stated that parents at all grade levels preferred their children to play mind and intelligence games at home instead of using technology. In the study, 1st and 2nd grade teachers stated that mind and intelligence games allow families to spend pleasant time with their children at home. In addition, 2nd, 3rd and 4th grade teachers reported that mind and intelligence games enable families to create and play games with simple materials at home with their children.

Recommendations for Researchers

1. The study was conducted only with primary school teachers. In future studies, both students and parents can be included in the process.
2. This study was conducted only at the primary school level. In future studies, other school levels can be included, and comparisons can be made.
3. The lack of preference for games that require verbal skills among 3rd and 4th grade students is an important finding of the study. The factors that may cause this situation can be investigated and evaluations can be made about why students have difficulty in such games.

Recommendations for Practitioners

1. In-service trainings for mind and intelligence games instructors are organized within Ministry of National Education (MoNE). Studies or seminars can be given on the use and play of mind and intelligence games in lessons.
2. Mind and intelligence games course can be included in the undergraduate programs of faculties of education.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

