

## ZEKA OYUNLARI DERSİNE GİREN ÖĞRETMENLERİN DERSTE YAŞADIKLARI PROBLEMLERİN İNCELENMESİ

Mustafa ASLAN\*

### Özet

4+4+4 eğitim sisteminin gelmesi ile birlikte milli eğitim programımızda birçok değişiklik olmuştur. Bu yeniliklerden biri de hiç şüphesiz seçmeli dersler olmuştur. Ders çizelgesine bakıldığında yeni bir ders olan Zeka Oyunları dersi de seçmeli dersler arasında yerini aldığı görülmektedir. Her yeni sistemin kaçınılmaz bir takım problemleri olmaktadır. Çalışmanın amacı Zeka Oyunları dersini veren öğretmenlerimizin ne gibi problemler yaşadığını ortaya çıkarmaktır. Bu araştırmanın verileri nitel veri toplama yöntemlerinden görüşme ve gözlem yöntemleri kullanılarak toplanmıştır. Konunun kapsamlı incelenmesi için önceden belirlenen başlıklara ilişkin bir tane açık uçlu sorunun olduğu bir görüşme ve gözlem formu hazırlanmıştır. Şanlıurfa ili merkez ilçeleri Eyyübiye, Haliliye ve Karaköprü'deki okullarda Zeka Oyunları dersini veren 6 öğretmenle görüşme yapılmıştır. Ayrıca araştırmanın amacına uygun olacak şekilde görüşme yapılan öğretmenler dışında, Zeka Oyunları dersini veren iki öğretmenin 3'er dersinde gözlem yapılmıştır. Araştırma sonucunda, Zeka Oyunları dersinin; fiziki şartların yetersizliği, materyal yetersizliği, ders süresinin yetersizliği ve kaynak yetersizliği problemlerinden dolayı verimli bir şekilde işlenemediği ortaya çıkmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Zeka oyunları, seçmeli ders, oyunla öğretim.

## EXAMINATION OF PROBLEMS EXPERIENCED BY TEACHERS TEACHING MIND GAMES COURSES

### Abstract

There have been several innovations in the Turkish educational environment with the introduction of 4+4+4 educational system. Undoubtedly, elective courses are among such innovations. Mind Games as an elective course is already in the course schedules. There are usually inevitable problems about every new system. The aim of the study is to find out what kind of problems the teachers who teach mind games lessons experience. The data in the study were collected through interviews and observations, which are among the qualitative data collection methods. An interview and observation form which contained open-ended questions about previously determined topics were prepared in order to examine the subject extensively. 6 teachers who taught Mind Games courses at schools in Eyyübiye, Haliliye and Karaköprü, which are the central districts of the province of Şanlıurfa, were interviewed. Moreover, 3 lessons by two different permanent teachers were observed in accordance with the aim of the study. As the result of the study, it has been found out that Mind Games lessons are not taught

\* Öğr. Gör., Harran Üniversitesi, Türkiye, [mustafaaslan63@harran.edu.tr](mailto:mustafaaslan63@harran.edu.tr), Orcid id: 0000-0003-2373-2768

efficiently due to the insufficiency of physical conditions, materials, lesson durations and resources.

**Keywords:** Mind games, elective courses, teaching with games.

## GİRİŞ

Günümüz eğitim sistemi, bilim ve teknolojideki gelişmelere paralel olarak hızla değişmektedir. Bugünün dünyasında değişimin nesnesi olmak yerine öznesi olmak, bireylerin yenilik ve çözüm üretme kapasitelerinin gelişme düzeyine bağlıdır. Değişime uyum sağlamanın ötesinde, içinde yaşadığımız dünyada sürdürülebilir bir rekabet gücü oluşturmak için üretken bir değişimi hayal edecek, tasarlayacak ve yönetecek zihinsel yeterliliklerin ve kapasitenin oluşturulması gerekmektedir. Günlük problemlere ya da amaçlı olarak kurgulanmış problemlere alışılmışın dışında, özgün ve farklı çözümler üretebilmek, bir sorunun birden fazla cevabının olabileceğini görmek ve alternatif cevaplar üretebilmek, günümüzde bireyin hem kendi yaşamı için hem de toplum için artı değer üretmesinin temelini oluşturmaktadır. İnsanlık için yaşamı kolaylaştıran, bir güçlüğün üstesinden gelmeyi sağlayan her türlü gelişme ve buluş, alışılmışın dışındaki zihinlerin ürünüdür. Farklı düşünebilmeyi ve farklı çözümler üretebilmeyi sağlayan zihnin, mantığın, bilişsel kapasitenin ve akıl yürütmenin insan hayatı boyunca geliştirilebilir nitelikler olduğu bilinmektedir. Ancak bu gelişme erken yaşlarda göreceli olarak daha kolay ve daha hızlı gerçekleşmektedir. Zekâ oyunları dersinin ortaokullarda seçmeli bir ders olarak okutulmasının gerekçesi bu temel kabullere dayanmaktadır.

Eğitimde kullanılacak farklı ders ve araçlar sayesinde bireyler ulaşılması hedeflenen özelliklere sahip olacaklardır. Genel anlamda oyun, özelde ise zeka oyunları bu amaca hizmet eden araçlardır (Dempsey, Hasey, Lucassen, Casey, 2002). Kirriemur ve McFarlane (2004) oyunun stratejik düşünme, planlama, iletişim, sayılarla ilgili uygulama yapma, tartışma, grupça karar verme, veri işleme gibi becerilerin geliştirilmesinde; Bottino ve Ott (2007) zeka oyunlarının düşünme becerileri, mantıksal akıl yürütme ve stratejik düşünme gibi özelliklerin geliştirilmesinde son derece önemli olduğuna değinmişlerdir. Oyunun eğitimle ilgili yararlarının yanı sıra motivasyonu artırma (Rosas ve diğerleri, 2003), dikkat ve konsantrasyonu artırma (Garris, Ahlers, Driskell, 2002), öğrenmeye yönelik olumlu tutum geliştirme (Lou, Abrami, D'Apollonia, 2001) gibi davranışa yönelik katkılarından da söz edilebilir.

Zekâ oyunları, eğitsel oyun olarak önemli potansiyele sahip oyun türlerindedir. Zekâ oyunları, problemlerin çözümünde kişinin bazı stratejileri

ve mantıksal problem çözüme becerilerini kullanmasını gerektirir. Bu anlamda, bireylerin düşünme süreçlerini desteklemektedir. Beyin eğitici oyunlar olarak da görülen zekâ oyunları, beyne egzersiz yaptırarak ve bireyleri bu tür beyin jimnastiğiyle meşgul ederek zihinsel işlevleri geliştirebilir. Bu oyunların eğitsel yönlerinin yanında, öğrenmeyi teşvik eden ve insanların oyunlar hakkındaki olumsuz birtakım düşüncelerini değiştirebilen yönleri de bulunmaktadır (Demirel, 2015).

*“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 etkinlikler olarak tanımlanabilir. Bu yönüyle ZO bireylerin sadece matematik alanındaki gelişimlerini değil, işlem ve strateji gücünü geliştirecek oyunlar yoluyla mantık, sözel ve görsel zekâ, problem çözüme, çözüm yolları üretme, üç boyutlu düşünme, kendine özgü yaklaşım geliştirme, tasarım yapma, şekil oluşturma, taktik geliştirme gibi eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini de geliştirecek oyunları kapsamaktadır” (Devecioğlu ve Karadağ, 2014: 43).*

Türkiye milli eğitim sisteminde 2012 yılında 4+4+4 eğitim sisteminin gelmesi ile birlikte eğitim programımızda birçok yenilik gelmiştir. Bu yeniliklerden biri de hiç şüphesiz seçmeli dersler olmuştur. Ortaokullarda okutulan ders çizelgesine baktığımızda seçmeli dersler arasında Zeka Oyunları dersi de yerini almıştır. Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 14/09/2012 tarihli ve 163 sayılı kararı ile 2012-2013 Eğitim-Öğretim Yılından itibaren ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda seçmeli bir ders olarak okutulmak üzere, ortaokul eğitim programına “Zeka Oyunları Dersi” ‘ni eklemiştir.

Millî Eğitim Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar çerçevesinde, Zekâ Oyunları dersinde 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 geliştirmesi amaçlanmaktadır. Zekâ oyunları dersi öğrencilerin problemleri algılama ve değerlendirme kapasitelerinin geliştirilmesini, farklı bakış açıları oluşturabilmelerini, problemle karşılaştıklarında hızlı ve doğru karar verebilmelerini, bir konuya ve çözüme odaklanma alışkanlığı geliştirmelerini, akıl yürütme ve mantığı etkili bir şekilde kullanma kapasitelerini geliştirmelerini sağlayacaktır. Öğrenciler zekâ oyunları ile bireysel çalışmalar ve grup çalışmalarında kendi yeteneklerini ve potansiyellerini daha iyi tanıyacak, geliştirecek ve özgüvenlerini artıracak, başarı için sistemli ve

disiplinli çalışma alışkanlıkları kazanacak ve başarısızlık halinde yılmadan alternatif çözümler ve stratejiler oluşturma tutum ve davranışlarını geliştireceklerdir.

Zeka Oyunları eğitim programı 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).

### **Araştırmanın Önemi**

21. yüzyıl öğrenenlerden problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme gibi üst düzey düşünme becerileriyle birlikte iletişim becerileri, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma gibi beceriler de beklemektedir. Bu nedenle, çağın gereksinimlerine cevap verebilecek nitelikte insan yetiştirmek için, öğrenenlere bilginin yanı sıra, kavrama, uygulama, analiz, sentez, değerlendirme gibi üst düzey düşünme becerilerinin kazandırılması gerekmektedir. Bu bağlamda, eğitim süreçlerinde yaparak yaşayarak ve aktif öğrenmeye dayalı uygulamalara ihtiyaç vardır. Bu uygulamalardan biri oyun temelli öğrenmedir. Oyun temelli öğrenmede oyundaki görevlerin tamamlanması sonucu öğrenme ortaya çıkmakta ve oyun oynarken beceriler gelişmektedir. Üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesinde ve okul başarılarının artırılmasında potansiyel nitelikte olan oyun türlerinden biri de akıl oyunlarıdır. Akıl oyunları bireylerin problemleri çözmek için bazı düşünme becerileri ve stratejileri ortaya çıkarmalarını gerektirmektedir (Demirel ve Yılmaz, 2016).

2012 yılında yeni eğitim sisteminin uygulanmaya başlanması ile birlikte okutulan Zeka Oyunları dersine ait kullanılacak kaynak, kullanılacak materyallerin neler olacağı, dersin hangi şartlarda işlenmesi gerektiği ile ilgili bilgiler Milli Eğitim Bakanlığı tarafından öğretmenlere geniş anlamda sunulmamıştır. Bu durum dersi okutan öğretmenler açısından kaygıya neden olmuştur. Birçok öğretmen dersin uygulanması yönünden farklı yöntem ve teknikler kullanarak belirli bir süre uygun yöntem ve tekniği bulmakla vakit geçirmişlerdir. Aynı zamanda derste hangi kaynakların kullanılacağına da yer

verilmemiştir. Bu durum öğretmenlerin derste bir takım problemler yaşamalarına yol açmıştır. Yapılan bu çalışma, Zeka Oyunları dersine giren öğretmenlerin bu derste ne gibi problemler yaşadıkları ve bu problemlerin nasıl çözülebileceği ile ilgili bilgiler sağlanarak eğitim dünyasına katkı sunacak önemli bir çalışma olacaktır. Ayrıca yapılan alan yazın taramalarında, taşıdığı öneme rağmen Zeka Oyunları dersi ile ilgili çok az sayıda çalışma yapıldığı ve bu alanda yapılacak daha çok çalışmaya gereksinim olduğu görülmüştür. Bu bakımdan çalışmanın alanyazına katkı getireceği umulmaktadır.

### **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı öğretmenlerin Zeka Oyunları dersinde yaşadıkları problemlerin neler olduğunu belirlemektir.

Öğretmenlere problemlerin neler olabileceğinin yanında bu problemleri daha iyi tanımlamak adına aşağıdaki alt amaçlar da incelenmiştir;

1. Zeka Oyunları dersinde materyal bakımından problem yaşamakta mıdırlar?
2. Zeka Oyunları dersinde fiziki şartlar bakımından problem yaşamakta mıdırlar?
3. Zeka Oyunları dersinde ders süresi bakımından problem yaşamakta mıdırlar?
4. Zeka Oyunları dersinde kaynak bakımından problem yaşamakta mıdırlar?

### **YÖNTEM**

#### **Araştırmanın Modeli**

Zeka Oyunları dersini okutan öğretmenlerle yapılan bu çalışma, olgubilim (fenomenoloji) deseninde gerçekleştirilen nitel bir araştırmadır. Yıldırım ve Şimşek (2016, s.69), olgubilim deseninde, farkında olduğumuz ancak derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olmadığımız olgulara odaklanıldığını ve bu desenin, bize tümüyle yabancı olmayan aynı zamanda da tam anlamını kavrayamadığımız olguları araştırmayı amaçlayan çalışmalar için uygun bir araştırma zemini oluşturduğunu belirtmektedir. Bu çalışmalarda temel veri kaynağı, araştırmanın odaklandığı olguyu yaşayan ve bu olguyu dışı vurabilecek veya yansıtabilecek bireyler ya da gruplarken, başlıca veri toplama biçimi de görüşme ve gözlemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.71). Bu çalışmada da Zeka Oyunları dersinin okutan öğretmenlerle görüşme ve gözlem yapılarak, zeka oyunları dersinde yaşadıkları problemlerin neler olduğu ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır.

#### **Çalışma Grubu**

Araştırmanın çalışma grubunu Şanlıurfa ili Eyyübiye, Haliliye ve Karaköprü ilçelerinde Milli Eğitim Bakanlığına bağlı ortaöğretim okullarında görev yapan

ve seçmeli Zeka Oyunları dersini okutan 8 öğretmenden oluşmaktadır. 6 öğretmen ile görüşme yapılmış olup, 2 öğretmenin dersleri de çalışmanın amacına uygun problemler tespit edilene kadar gözlenmiştir. Bu öğretmenler amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile seçilmiştir. Öğretmenlerin seçiminde dikkate alınan ölçütler, okulda Zeka Oyunları dersi okutuyor olmasıdır. Bu öğretmenlerin 4'ü kadın, 4'ü erkektir. Öğretmenlerin 3'ünün mesleki kıdemi 0-5 yıl, 3'ünün 6-10 yıl, 2'sinin 11-15 yıl mesleki kıdemleri bulunmaktadır. Öğretmenlerin tamamı daha önce Zeka Oyunları eğitimine katılmış ve bunu belgelemişlerdir. Ayrıca bu belgeleri ile okullarda Zeka Oyunları dersi okutmaktadırlar.

### **Veri Toplama Aracı**

Araştırmanın verileri, araştırmacılar tarafından geliştirilen ve açık tek sorudan oluşan "Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu" ile toplanmıştır. Bu formun hazırlanmasında öncelikle ilgili alanyazın taranmış, elde edilen bilgiler doğrultusunda görüşme soruları ortaya çıkarılmıştır. Bu soru nitel araştırmalar alanında uzman bir kişiye gönderilerek önerileri doğrultusunda görüşme formuna son şekli verilmiştir. Görüşme formunda öğretmenlerin Zeka Oyunları dersinde yaşadıkları problemin veya problemlerin ne olduğu ile ilgili soru sorulmuştur. Yaklaşık 20 dakika süren görüşmeler, ses kayıt cihazı ve not etme suretiyle kayda alınmıştır. Ayrıca araştırmanın amacına uygun olacak şekilde problemler yeterli seviyede tespit edilene kadar sürekli iki farklı öğretmenin 3'er dersinde gözlem yapılmıştır. Gözlemci problemin tespitinin sağlandığını inandıktan sonra gözlemi sona erdirmiştir. Gözlemci katılımcı rolündeki araştırmacı Zeka Oyunları dersinde sınıfta dersi rahat gözlemleyebileceği bir konumda yer almış, gözlem odağı öğretmen ve konusu düzenli ve kontrollü bir şekilde gözlenmiştir. Gözlem ve görüşmeler kağıda yazılmış sonra araştırmacı tarafından bilgisayara aktarılmıştır.

### **Verilerin Çözümlemesi**

Veriler, içerik analiziyle çözümlenmiştir. Veri analizlerinden önce ses kaydı ve not etme yöntemiyle elde edilen veriler, bilgisayar ortamına aktarılarak yazıya geçirilmiş ve ham veri metinleri elde edilmiştir. Daha sonra bu metinler, görüşme yapılan öğretmenlere gönderilerek onayları (katılımcı teyidi) alınmıştır. Bu katılımcı teyidinin ardından, yazıya geçirilmiş olan ham veriler, bütün katılımcıların her bir soruya verdiği yanıtlar alt alta gelecek şekilde düzenlenerek analize hazır hale getirilmiştir. Daha sonra bu veriler birkaç kez okunarak olası kodlar belirlenmiştir. Bir sonraki aşamada bu kodların ortak noktaları dikkate alınarak aynı çatıda toplanabilecek kodlar bir araya getirilmiş, hepsini kapsayacak ortak bir kavram altında toplanmış ve böylece temalar oluşturulmuştur.



## Geçerlik ve Güvenirlik

Çalışmanın geçerlik ve güvenilirliğini arttırmak için alınan önlemler şunlardır:

1. Görüşmelere başlamadan önce ilgili öğretmenlerle ön görüşmeler yapılmış, onlara bu verilerin isimleri verilmeden sadece bilimsel bir çalışmada kullanılacağı ifade edilmiş, baş başa görüşmeler yaparak görüşlerini rahatça ifade etmelerine ve yapılacak gözlemde rahat bir şekilde davranmalarına olanak sağlanmıştır.
2. Yapılan görüşmeler ve gözlemler yazı ortamına döküldükten sonra katılımcılarla paylaşılmış, kontrol etmeleri sağlanmış ve böylece katılımcı teyidi sağlanmıştır.
3. Araştırmanın iç güvenilirliğini, yani tutarlılığını arttırmak için bulguların tamamı yorumlanmadan doğrudan verilmiş, katılımcılardan yapılan doğrudan alıntılarla desteklenmiştir.
4. Ayrıca görüşmeden elde edilen veriler, araştırmacı ve nitel araştırmalar konusunda deneyimli olan bir akademisyen tarafından ayrı ayrı kodlanmış, sonrasında bu kodlamalar karşılaştırılmıştır. Güvenirlik = Görüş Birliği / Görüş ayrılığı + Görüş birliği  $\times$  100 (Miles ve Huberman, 1994) formülü kullanılarak hesaplanan uyuma oranı % 90 bulunmuştur.
5. Araştırmanın dış geçerliliğini arttırmak için araştırma süreci ve bu süreç içerisinde yapılanlar ayrıntılı bir şekilde açıklanmaya çalışılmıştır. Bu amaçla, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama aracı, veri toplama süreci, çözümlenip yorumlanma aşamaları ayrıntılı bir biçimde açıklanmıştır.
6. Araştırma raporunda katılımcılara ait kimlik bilgilerine yer vermeden isimler yerine kodlar kullanılmıştır: Görüşülen Kadın öğretmenler (K); Erkek öğretmenler için (E), örneğin birinci erkek öğretmen (E1), üçüncü kadın öğretmen için (K3) gibi.

Gözlem yapılan Kadın öğretmene (KG); Erkek öğretmenler için (EG) kodlar verilmiştir.

## BULGULAR

Yaşanılan problemleri; fiziki koşullar, materyal, ders süresi ve kaynak açısından 4 farklı alt temaya ayırmak mümkündür.

Tablo 1. Öğretmenlerin oyunları dersinde yaşadıkları problemler

Tema	Kodlar	F	% (6 katılımcı)
Problemler	Fiziki Şartların Yetersizliği	5	%83
	Materyal Yetersizliği	6	%100
	Ders Süresi	5	%83
	Kaynak Yetersizliği	4	%67

### **Fiziki koşullar bakımından yaşanan problemler ile ilgili bulgular**

Zeka Oyunları dersinde yaşanan problemlerin neler olabileceği ile ilgili yapılan görüşmeler ve gözlemler sonucunda öğretmenlerin fiziki koşullar bakımından yaşadıkları problemler aşağıda sıralanmıştır.

#### **A)Yapılan görüşmeler sonucunda;**

Görüşme yapılan öğretmenler, dersin uygulamasını yaparken, sınıf içindeki fiziki koşulların yetersizliğinden problemler yaşadıklarını aşağıda verilen şekilde ifade etmişlerdir.

E1 *“Fiziki açıdan çok büyük eksiklik var normalde bunlara özel masalar bulunmalı ikiyeşerli veya dörderli böyle kare masalar okul koşullarındaki masalar çok uygun olmuyor.”* dedi.

K2 *“Fiziki şartlardan dolayı sorun yaşadığımız için öğrenci kendini odaklayamıyor alan darlığı ve uygunsuz olma nedeninden ötürü onlara oyuna 1-0 geriden başlıyor ve ilgisizliğinin oluşmasına neden oluyor.”* dedi.

K3 *“Fiziki açıdan öğrenciye uygun olmaması öğrencinin yeterli seviye de eğitim almayacağını da bir belirtisi denilebilir.”* dedi.

Yapılan görüşmelerde öğretmenler, Zeka Oyunları dersini işlerken *fiziki koşulların yetersizliğinin* problem teşkil ettiğini ifade etmişlerdir. Tablo 1. 'e bakıldığında 6 öğretmenden 5 tanesinin yaklaşık olarak %83'ünün bu problemi yaşadığı görülmektedir.

#### **B)Yapılan gözlem sonucunda;**

Yapılan gözlem sonucunda öğretmenlerin derste fiziki koşullar perspektifinden yaşadığı problemler aşağıdaki alıntılarda sıralanmıştır.

KG yerine oturarak *“Şimdi herkes etrafıma toplansın oyunun uygulamasını bu şekilde yapacağım.”* dedi.

Öğrenciler (1) *“Hocam arkadaşın boyu çok uzun göremiyorum.”* dedi.

EG *“Şimdi herkes sıraları çevirerek yüzünü arkadaşına dönecek şekilde uygulama yapacağız.”* dedi.

Öğrenci (2) *“Hocam sıra dönmüyor, sabitlenmiş.”* dedi.

### **Materyal eksikliği bakımından yaşanan problemler ile ilgili bulgular**

Zeka Oyunları dersinde yaşanan problemlerle ilgili yapılan görüşmeler ve gözlemler sonucunda öğretmenlerin materyal eksikliği bakımından yaşadıkları problemler aşağıda sıralanmıştır.

#### **A)Yapılan görüşmeler sonucunda;**



Görüşme yapılan öğretmenler, dersin uygulamasını yaparken, materyal yetersizliğinden ders esnasında problemler yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Görüşmeciler yaşanan problemi aşağıda verilen şekilde ifade etmişlerdir.

E2 *“Hep belli materyaller ile aynı oyunlar üzerinden dönüyor oyunlar herhangi bir harcama bedeli ayrılmadığı için öğrencilerde kendileri yaptıkları araç ve malzemeler ile oyunlara devam ediyor bu da sıkılmalarına neden oluyor. Mesela denge oyunu var mikado oyunu var ben onu çöp şişler var adana şişler olarak ben onu kullanıyorum dayanıklılık olarak çok eksik ve her seferinde yeni oyun için yeni malzemeler hazırlamak durumunda kalıyoruz bu da artı bir zaman kaybına sebep oluyor.” dedi.*

K2 *“Materyal açısından büyük bir eksiklik var ben ve öğrenciler kendi imkanlarımız ile bu eksikliği gidermeye çalıştık bir nebze de olsa. Bizler fasulye nohut vb. nesnelere kullanarak oyunlarımızı daha zevkli ve hareketlendirmeye çalıştık ama yeterli olmadı.” dedi.*

K3 *“Materyal eksikliği bakımından okulumuzda eksiklikler var. Zeka oyunları denildiği zaman çoğunluk olarak herkesin aklına gelen işte mangala, koridor, falto kuyusu gibi oyunlar satranç dama bu oyunlar bulmakta zorluk çekersiniz bulanda dışardan firmalardan sipariş veriyoruz gönderiyorlar ve ciddi anlamda maliyetli şeyler” dedi.*

Yapılan görüşmelerde öğretmenler, Zeka Oyunları dersini işlerken *materyal eksikliğinin* problem teşkil ettiğini ifade etmişlerdir. Tablo 1. 'e bakıldığında 6 öğretmenden tamamının, % 100'ünün bu problemi yaşadığı görülmektedir.

#### **B)Yapılan gözlem sonucunda;**

Yapılan gözlem sonucunda, öğretmenlerin bu derste materyal eksikliği perspektifinden yaşadığı problemler aşağıdaki alıntılarda sıralanmıştır.

EG *“ Çocuklar getirdiğim oyunlar yetmedi, şimdi grupça oynuyorsunuz.” dedi.*  
Öğrenciler (1) *“Hocam arkadaşım oynanamama izin vermiyor.” dedi.*

KG *“ Arkadaşlar 8 mangala eksik kaldı, bitiren grup arkadaşlarına versin.” dedi.*

Öğrenciler (2) *“Hocam tekrar tekrar oynuyorlar sıra bize geçti ama oyunu bize vermiyorlar, bir şey söyleye bilir misiniz?” dedi.*

#### **Ders Süresinin Yetersizliği bakımından yaşanan problemler ile ilgili bulgular**

Zeka Oyunları dersini veren öğretmenlerin derste yaşadıkları problemlerle ilgili yapılan görüşmeler ve gözlemler sonucunda ders süresinin yetersizliğinden yaşadıkları problemler aşağıda sıralanmıştır.

### **A)Yapılan görüşmeler sonucunda;**

Görüşme yapılan öğretmenler, dersin uygulamasını yaparken ders süresinin yetersiz olduğundan ders esnasında problemler yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Problemi, görüşme yapılan görüşmeciler aşağıda verilen şekilde ifade etmişlerdir.

E1 *“Göstermemiz gereken onlarca oyun, uygulama var ama ders süresi çok kısa bitiyor hemen.”* dedi.

K1 *“Uygulamaları ve kuralları tam aktaramadan ders süresi bitiyor. Haftaya tekrar ediyoruz ama bu da ayrıca vakit kaybı.”* dedi.

K3 *“Hocam ben açıkçası vakit yetersizliğinden ötürü tüm oyunları ve uygulamaları göstermeyeceğim.”* dedi.

Yapılan görüşmelerde öğretmenler, Zeka Oyunları dersini işlerken *ders süresinin yetersizliğinin* problem teşkil ettiğini ifade etmişlerdir. Tablo 1. 'e bakıldığında 6 öğretmenden 5 tanesinin yaklaşık olarak %83'ünün bu problemi yaşadığı görülmektedir.

### **B)Yapılan gözlem sonucunda;**

Yapılan gözlem sonucunda, öğretmenlerin derste materyal eksikliği perspektifinden yaşadığı problemler aşağıdaki alıntılarda sıralanmıştır.

EG *“ Çocuklar dersimiz maalesef burada sona erdi, haftaya devam ederiz.”* dedi.  
Öğrenciler (1) *“Hocam ama vakit çok çabuk bitti.”* dedi.

KG *“ Çocuklar geriye kalan yönergeleri haftaya aktaracağım.”* dedi.

Öğrenciler (2) *“Hocam ne çabuk bitti, Türkçe öğretmeni ile konuşsak kaldığımız yerden devam etsek olmaz mı?”* dedi.

### **Kaynak bakımından yaşanan problemler ile ilgili bulgular**

Zeka Oyunları dersinde yaşanan problemlerle ilgili yapılan görüşme ve gözlemler sonucunda öğretmenlerin kaynak bakımından yaşadıkları problemler aşağıda sıralanmıştır.

### **A)Yapılan görüşmeler sonucunda;**

Görüşme yapılan öğretmenler, dersin uygulamasını yaparken, kaynak eksikliği yaşadıklarını ifade etmektedirler. Problemi, görüşme yapılan görüşmeciler aşağıda verilen şekilde ifade etmişlerdir.

E3 *“Ben ailelere kitaplar aldirmaya çalıştım bazı aileler almadılar kimisi gerek görmediğinden kimisi ise maddi açıdan alamadı alan öğrenci sayısı yok denebilecek oranda azdı böyle olunca da dersin aksamasına sebep olunuyor.”* dedi.

K2 "Gelen kaynaklar yetersiz ve eksik kendi imkanlarımız ile aldığımız eğitici kitaplar ile ders işlemeye çalışıyoruz bizler ve öğrenciler bu eksikliklerden dolayı derse verimli olarak kendimizi veremiyoruz başka bir kaynaktan farklı bir bilgi de içerebiliyor tüm öğrencilerin aynı eğitimi almasını güçleştiriyor." dedi.

K3 "Kaynak bakımından şuanda zeka oyunları ile ilgili birkaç kaynak yazılmaya başlandı öncelikle pek yoktu. Yalnız burada şöyle bir sıkıntı var yine dediğim gibi kaynaklarda su doku tarzı bulmacalara yöneliyorlar ya da bildiğimiz üzere çengel bulmaca tarzı benzer bulmaca tarzı öğrenci de hareketlerini sağlayacak etkinlikler. Ben bunların faydalı olduğunu düşünmüyorum. Bence daha üst düzey kakuro, amiral battı, apartmanlar gibi oyunların temin edilip çözülmesinin daha faydalı olduğunu düşünüyorum." dedi.

Yapılan görüşmelerde öğretmenler, Zeka Oyunları dersini işlerken kaynak eksikliğinin problem teşkil ettiğini ifade etmişlerdir. Tablo 1. 'e bakıldığında 6 öğretmenden 4 tanesinin yaklaşık olarak% 67'sinin bu problemi yaşadığı görülmektedir.

#### **B)Yapılan gözlem sonucunda;**

Yapılan gözlem sonucunda, öğretmenlerin bu derste kaynak perspektifinden yaşadığı problemler aşağıdaki alıntılarda sıralanmıştır.

Öğrenciler (1) " Öğretmenim bize ev ödevi verebilir misiniz bu konuyla ilgili." dedi.

EG " Konuyla ilgili elimde şu anda kaynak yok ama ilerleyen zamanlarda size vereceğim." dedi.

Öğrenciler (2) " Öğretmenim sinevizyona yansıtıyor bilir misiniz bu Mangalanın resmini ?" dedi.

KG " Onu önümüzdeki ders ayarlayayım, getiririm haftaya." dedi.

#### **TARTIŞMA VE SONUÇ**

Araştırmaya katılan öğretmenlere Zeka Oyunları dersinde yaşadığınız problemler nelerdir sorusuna ait bulgulara bakıldığında ilk sırada "materyal eksikliği" problemi tespit edilmiştir. Altun (2018)'un yapmış olduğu araştırma sonucunda ise, oyun ve fiziki etkinlikler dersini amacına yönelik uygulanabilmesi için araç ve gereçlerin sağlanması gerektiği ve bu materyallerin sağlanması halinde öğrencilerin zihinsel gelişimlerinin daha da artacağı vurgulanmıştır. Yukarıda yapılan araştırma sonucu ile araştırmamız bulguları arasında benzerlik göstermektedir.

Yapmış olduğumuz araştırmada Zeka Oyunları dersi ile ilgili yaşanan bir diğer problem ise “kaynak eksikliği” olarak bulgulanmıştır. Marangoz (2016) ‘a göre, öğretim programı ile bilgileri bakanlığın gönderdiği kılavuz ve oyun kartlarından elde etmişler ve bu kartların yetersiz olduğunu görsel olarak da bir CD'sinin bulunması gerektiğini belirtmiştir. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından kaynak olması öğretmenlere rehber ve model olacaktır. Bu durum uygulama farklılıklarını da ortadan kaldıracaktır. Ayrıca okullarda, zekâ oyunları odaları/köşeleri açılmasında ve öğrencilerin boş zamanlarında/teneffüslerde burada zekâ oyunları oynamaları noktasında bir kültür oluşturacağı da vurgulanmıştır. Kaynak probleminin ortadan kalkması ile Zeka Oyunları dersinin daha verimli işlenebileceği yukarıda verilmiş olan çalışma sonucu ile ifade edilmiştir.

Son olarak araştırmamızda tespit edilen bir diğer problem ise “fiziki ortamın yetersizliği” olarak tespit edilmiştir. Senemoğlu (2013) ‘na göre, çocukların diğer çocuklarla etkileşime geçmesinin, bilişsel gelişimi beslediğinden yola çıkarak eğitim ortamlarının öğrencilerin birbirlerinin sırtını görecek şekilde düzenlenmesinden vazgeçilmesini önerir. Sınıf ortamının, çocukların kolaylıkla hareket edebilecekleri, birbirleriyle, öğretmenleriyle ve diğer yetişkinlerle ve materyallerle etkileşimde bulunacakları biçimde çok boyutlu olarak düzenlenmesi gerektiğini söyler. Alkaş, Saygı ve Umay (2017), yaptıkları çalışmada ise “Öğretmenler dersin işlenişi açısından sınıf ortamında karşılaştıkları materyal yetersizliği, sınıf donanımındaki eksiklikler, zaman sorunu, kalabalık ve heterojen gruplar gibi sıkıntılardan söz etmişlerdir. Dersin etkili bir biçimde işlenmesi için öncelikle sınıf ortamının derse uygun biçimde düzenlenmesi gereklidir. Sınıf ortamında kullanılacak materyallerin de öğretmen ve öğrencilerin kullanımına sunulması son derece önemlidir. Bu dersin adıyla piyasada satılan kitap, dergi vs gibi kaynaklar dersin içeriğini karşılamamaktadır. Bu dersle ilgili çok sayıda yabancı kaynak bulunmasına karşılık Türkçe kaynaklar oldukça sınırlı ve yetersizdir. Bu ders kapsamında hem oyun materyalleri (mangala takımı, go takımı, vs.. gibi) hem de derse kaynak teşkil edecek güvenilir ve yeterli içeriğe sahip kitap, dergi, web sitesi gibi ders materyallerine ihtiyaç duyulmaktadır.” şeklinde sonuçlar elde etmişlerdir. Her iki problem sonucu ile araştırmamız sonuçları arasında benzer nitelikte sonuçlar elde edilmiştir. Yukarıda verilen çalışmaların sonuçları, yaptığımız çalışmanın bulgularını destekleyen çalışmalar olduğunu göstermektedir.

Yeni eğitim sistemine geçilmesi modern eğitim modelini yakaladığımız anlamına gelmemektedir. Uygulamaya konulan sistemin gerekliliğini de yerine getirmek gerekmektedir. Zeka Oyunları dersinin müfredata ve ders çizelgesine

konulması ile bu dersin verimli işlendiği algılansa da yaptığımız gözlem ve görüşmelerde öğretmenler bu derslerde ciddi problemlerin yaşadığı tespit edilmiştir. Dersin gerektiği gibi işlenmesi için fiziki şartların, materyallerin, yeterli sürenin ve kaynak kitapların temin edilmesi gerekmektedir. Yukarıda tespit edilen problemler ve eksiklikler tamamen ortadan kalktığı zaman dersin daha verimli işlenebileceği düşünülmektedir.

Araştırmada ulaşılan bulgulara dayalı olarak geliştirilebilecek öneriler aşağıda belirtilmiştir:

1. Her okulda uygun koşullarda hazırlanmış ve gerekli materyallerle donatılmış bir Zeka Oyunları atölyesi kurulmalıdır.
2. Zeka Oyunları dersinin ders saatinde artışa gidilmelidir.
3. Uygulamada farklı uygulamanın kaldırılması ve öğretmenin rehber olarak kullanabileceği bir kaynak kitap ve yönerge hazırlanmalıdır.

## KAYNAKÇA

- Alkaş, Ç., Saygı, E. ve Umay, A. (2016). "İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersi İle İlgili Görüşleri", Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.
- Altun, M., Hazar, M. ve Hazar, Z. (2016). Investigation of the Effects of Brain Teasers on Attention Spans of Pre-School Children. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(15), p. 8112-8119.
- Bottino, R.M., ve Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum: hints from a field experiment. *Learning Media & Technology*, 31(4), 359-375. doi: 10.1080/17439880601022981.
- Demirel, T. (2015). *Zekâ Oyunlarının Türkçe ve Matematik Derslerinde Kullanılmasının Ortaokul Öğrencileri Üzerindeki Bilişsel ve Duyuşsal Etkilerinin Değerlendirilmesi*. Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Demirel, T. ve Karakuş Y.T. (2016). Zekâ Oyunlarının Türkçe ve Matematik Derslerinde Kullanılmasının Ortaokul Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerine, Akademik Başarılarına ve Derse Katılımlarına Etkisi. 10. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu (ICITS), Rize, Türkiye.
- Devocioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). *Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi*. Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9 (1), s.41-61.
- Dempsey J. V., Haynes L. L., Lucassen B. A., ve Casey M. S. (2002). *Forty simple computer games and what they could mean to educators*. *Simulation and Gaming*, 33(2), 157-168.
- Garris, R., Ahlers, R., ve Driskell, J.E. (2002). *Games, motivation, and learning: A research and practice model*. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Lou, Y., Abrami, P., ve D'Apollonia, S. (2001). *Small group and individual learning with technology: a meta-analysis*. *Review of Educational Research*, 71(3), 449-521.
- MEB.(2013). *Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı (5-8. Sınıflar)* <http://ttkb.meb.gov.tr/dosyalar/programlar/ilkogretim/zekâoyunlari.pdf> sitesinden 25.11.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Marangoz, D. (2016). *Mekanik zekâ oyunlarının ilkokul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri.
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V. n., Rodriguez, P., & Salinas, M. (2003). *Beyond nintendo: Design and assessment of educational video games for first and second grade students*. *Computers & Education*, 40(1), 71-94.



- Senemođlu, N. (2013). *Geliřim, öğrenme ve öğretim - kuramdan uygulamaya*. Yargı Yayınevi, 23. Baskı.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (10. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.

## Extended Abstract

The present system of education has been changing rapidly along with scientific and technological developments. Becoming the subject, rather than the object, of change in today's world is dependent on the level of improving one's capacity to create innovations and produce solutions. Beyond adapting to change, it is necessary to develop the mental capacity and capability to imagine, design and manage a productive change to create a sustainable competitive power in our world.

Any kind of development and invention which makes life easier for human beings and enable them to overcome a difficulty is the product of an extraordinary mind. It is known that mind, logic and cognitive capacities which enable human beings to think differently and produce different solutions are qualities which can be improved throughout human life. However, these improvements occur relatively more easily and faster at early ages. The reason for mind games to be taught as an elective course at middle schools is based on these basic assumptions.

Mind games are among the kinds of games which have a pedagogic potency. Mind games require individuals to utilize some strategies and logical problem solving abilities in solving problems. In this sense, it supports individuals' mental processes. Mind games, which are also considered as brain educating games, improve mental processes by exercising the brain and occupying individuals with these mind exercises. Moreover, mind games courses will enable students to improve their capacity to perceive and evaluate problems, to establish different points of view, to make fast and accurate decisions when they are faced with a problem, to develop the habit of focusing on specific topics and solutions, and to improve their capacity to utilize logic and reasoning efficiently. Students will identify and improve their abilities and potencies better and improve their self-confidence by working individually and as a group, gain the habit of working in a systematical and disciplined way in order to succeed, and develop the behaviours and attitudes to produce alternative solutions and strategies tirelessly in case of failure.

When Mind Games courses started to be taught with the introduction of the new educational system in 2012, the Ministry of Education didn't provide a comprehensive guideline to teachers about what resources to use, what kind of materials to utilize and what conditions they should be taught in. This situation worried the teachers who taught the course. Numerous teachers spent time trying to find an appropriate method and technique to apply in the lessons by experimenting with various methods and techniques for a while. Moreover, there were no references about what resources to use in the courses. Due to these conditions, the teachers experienced several problems in their lessons.

This study will be an important contribution to the educational world by providing information about what kinds of problems the teachers who teach Mind Games courses face and how they can be overcome. Moreover, it was noticed during literature review that, despite its importance, there were too few studies about Mind Games courses and there was an apparent need to conduct more studies in this field. In this regard, it is expected that the current study will contribute to the literature.

The aim of this study is to determine the problems which teachers face in Mind Games courses.

Beside the problems faced by teachers, in order to define these problems better, the following sub-goals were examined;

1. Is there a problem in terms of materials in Mind Games courses?
2. Is there a problem in terms of physical conditions in Mind Games courses?
3. Is there a problem in terms of lesson duration in Mind Games courses?
4. Is there a problem in terms of resources in Mind Games courses?

The current study with the teachers who taught Mind Games courses is a qualitative research in a phenomenological design. In this study, the teachers who taught Mind Games courses were interviewed and observed in an attempt to reveal the problems they experienced in Mind Games lessons.

The population of the study consisted of 8 teachers who taught elective Mind Games courses at middle schools connected to the Ministry of Education in Eyyübiye, Haliliye and Karaköprü, which are the central districts of the province of Şanlıurfa. 6 of the teachers were interviewed and the lessons of the other 2 teachers were observed until the problems in line with the aim of the study emerged. These teachers were selected with criterion sampling, which is a type of purposeful sampling methods. The criteria which was considered while selecting the teachers was teaching Mind Games courses at school.

4 of the teachers were female and the other 4 were male. 3 of the teachers had 0 - 5 years, 3 had 6 - 10 years and 2 had 11 - 15 years in terms of professional seniority. All of the teachers had participated in a Mind Games training and received certificates. Moreover, they taught Mind Games courses at schools with their certificates.

The data in the study were collected with 'Semi-Structured Interview Form' which was developed by the researchers and consisted of a single open-ended question. The interview questions were prepared as a result of the information obtained through reviewing the related literature. Moreover, 3 lessons by two different permanent teachers were observed until enough problems emerged in accordance with the aim of the study.

The data were analyzed with content analysis. Before data analysis, the data obtained through voice recording and note taking were written on a computer as raw data texts.

Considering the findings obtained from asking the participant teachers about the problems they faced in their Mind Games lessons, it was determined that 'lack of materials' was the main problem. The other problems about Mind Games courses found out in the study were 'lack of resources' and 'inadequacy of physical conditions'.

The recommendations which can be formulated based on the findings of the study are as follows:

1. A Mind Games workshop should be set up with proper conditions and necessary materials in each school.
2. Lesson durations of Mind Games courses should be increased.
3. A reference book and a directive should be prepared as a guideline for teachers and different practices should be removed.