

**ORTAOKUL ZEKÂ OYUNLARI
DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINI UYGULAMA
SÜRECİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE
ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Aleyna RZAEV

Eskişehir, 2023

**ORTAOKUL ZEKÂ OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINI
UYGULAMA SÜRECİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ**

Aleyna RZAEV

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eğitim Programları ve Öğretim Programı/Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem Suzan ÇARDAK

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Ekim, 2023

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Aleyna RZAEV'in "Ortaokul Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programını Uygulama Sürecine İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri" başlıklı tezi .../.../2023 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği"nin ilgili maddeleri uyarınca, Eğitim Bilimleri Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Unvanı Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Tez Danışmanı)	:
Üye	:
Üye	:
Üye	:
Üye	:
Üye	:

ÖZET

ORTAOKUL ZEKÂ OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINI UYGULAMA SÜRECİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Aleyna RZAEV

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Eğitim Programları ve Öğretim Programı

Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ekim 2023

Danışman: Doç. Dr. Çiğdem Suzan ÇARDAK

Bu nitel araştırma çalışmasının amacı, ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programının incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda programın dört amaçlar, içerik, öğretme-öğrenme süreci, ölçme ve değerlendirme öğelerine yönelik olarak uygulamada neler olduğunun belirlenmesi amacıyla ilgili araştırma bulguları ve İzmir ilindeki dokuz ortaokulda seçmeli zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programı öğretmen ve öğrenci görüşlerine göre incelenmiştir. Sonuç olarak, ilgili alanyazın ve İzmir ilinde dokuz farklı okulda uygulanan zekâ oyunları dersi öğretmenleri, öğretmenlerin araştırmacı ile paylaştıkları ders plan ve materyalleri ile derse katılan öğrencilerden gönüllü temsilci öğrencilerin görüşlerine göre, uygulamadaki programın dersin resmi öğretim programına yönelik olması yönünde çaba olduğu, derste üst düzey kazanımların gerçekleştirilme gayreti sergilendiği, çeşitli oyun türlerine yer verildiği, öğrencilerin genel olarak dersi sevdikleri, ancak uygulama sürecinde çeşitli sorunların yaşandığı ve öğrenenlerin beklentilerinin karşılanması konusunda yetersizliklerin olduğu, dersin öğretim programının geliştirilmesi gerektiği ortaya çıkmıştır.

Anahtar Sözcükler: Zekâ oyunları, Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi, Uygulamadaki program

ABSTRACT

TEACHERS' AND STUDENTS' VIEWS REGARDING THE IMPLEMENTATION OF THE MIDDLE SCHOOL MIND GAMES ELECTIVE COURSE PROGRAM

Aleyna RZAEV

Department of Educational Sciences

Curriculum Development and Instruction Program

Anadolu University, Institution of Graduate Schools, Oct. 2023

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. ıgdem Suzan ARDAK

The purpose of this qualitative research study is to examine the implementation of the program of the middle school elective mind games course. In line with this purpose, the research findings related to the objectives, content, teaching-learning process, measurement, and evaluation elements of the program were investigated according to the views of teachers and students in nine middle schools in the İzmir province where the elective mind games courses are implemented.

As a result, according to the related research in the Turkish literature and the views of teachers who teach mind games courses in nine schools in İzmir and the volunteer representative students who participate in these courses, it was revealed that there is an effort to align the program with the official curriculum of the course, an attempt to achieve higher-level objectives in the course, various types of games are included, students generally enjoy the course, but there are various issues in the implementation process and shortcomings in meeting the expectations of learners, indicating a need for curriculum development studies on the curriculum of the elective mind games course.

Keywords: Mind games, Middle school elective mind games course, Program implementation.

TEŞEKKÜR

Tez konumun seçilmesinden yazımına kadar zorlu ve keyifli her süreçte akademik, psikolojik, manevi her türlü desteğini veren, bilgisi ile yoluma ışık olan, çok değerli öğretmenim ve danışmanım Doç. Dr. Çiğdem Suzan ÇARDAK' a gösterdiği sabır ve hoşgörüden dolayı tüm kalbimle teşekkür ederim. Ayrıca Dr. Öğrt. Üye. İnci Zeynep Özonay Böcük ve Dr. Öğrt. Üye. İbrahim Karagöl'e değerli önerileri için çok teşekkür ederim. Hayatta bana hep destek olan, beni bu günlere getiren, eğitimimi önemseyip bana inanan ve her zaman arkamda duran fedakâr ailem; annem Nazan RZAYEV' e, babam Anar RZAYEV' e çok teşekkür ederim. İyi kötü her anımda yanımda olan, bu süreçte bana güvenip, yanımda duran, en yakın arkadaşım, canım sevgilim, eşim Talat Selçuk OKUMUŞ 'çok teşekkür ederim. Tez sürecimde de beni motive eden değerli arkadaşlarım Ayşenur GÜZEL'e, Merve KAZAK'a, Elif DERİN'e teşekkürlerimi sunarım. Hepinizi çok seviyorum, hayatım boyunca hep yanımda olmanızı diliyorum. Son olarak ise bu tezin katılımcısı olan öğretmenlere ve öğrencilere veri toplama süreci boyunca ayırdıkları zaman ve sabırları için teşekkür ederim.

Aleyna RZAEV

Ekim, 2023

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Aleyna RZAEV

İÇİNDEKİLER

Sayfa

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	i
FINAL APPROVAL FOR THESIS.....	ii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
TEŞEKKÜR.....	vi
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	viii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xi
1.GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	2
1.2. İlgili Alanyazın.....	4
1.2.1. Zekânın tanımı, zekâ kuramları ve yaklaşımlar.....	4
1.2.2. Zekâ oyunları.....	7
1.2.3. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi.....	9
1.2.4. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları ile ilgili araştırmalar.....	9
1.2.5. Eğitimde program türleri ve uygulamadaki program.....	11
1.2.6.Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi resmi öğretim.....	11
programı (MEB).....	16
1.3. Amaç ve Araştırma Soruları.....	19
1.4. Önem.....	20
1.5. Sınırlılıklar.....	21
1.6. Tanımlar.....	21
2. YÖNTEM	
2.1.Araştırma Modeli.....	31
2.2.Katılımcılar.....	24
2.3. Araştırmacının Rolü.....	26
2.4. Veri Toplama ve Analiz.....	27
2.4.1.Doküman inceleme.....	27
2.4.1.1. İlgili alanyazının incelenmesi.....	27
2.4.1.2. Öğretmenlerin ders materyal ve planlarının incelenmesi.....	28
2.4.2. Yarı-yapılandırılmış görüşmeler.....	29
2.5. Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları.....	31
2.6. Etik Konular.....	32

3.BULGULAR VE YORUM

3.1. Alanyazından Elde Edilen Bulgular.....	33
3.1.1. Alanyazından elde edilen programın amacına yönelik bulgular	33
3.1.2. Alanyazından elde edilen programın içerik ögesine yönelik bulgular....	34
3.1.3. Alanyazından elde edilen programın öğrenme öğretme sürecine yönelik bulgular	35
3.1.4. Alanyazından elde edilen programın ölçme değerlendirme ögesine yönelik bulgular.....	36
3.1.5. Alanyazından elde edilen sorunlara yönelik bulgular.....	36
3.1.6. Alanyazından elde edilen yaşanan sorunlara yönelik öğretmenlerin çözüm önerilerine ilişkin bulgular.....	39
3.2. Öğretmen Görüşmelerine İlişkin Bulgular.....	39
3.2.1.Öğretmenlerin derste öğrencilere kazandırmak istedikleri bilgi, beceri, tutum ve değerlere ilişkin bulgular.....	43
3.2.2.Öğretmenlerin derste yer verdikleri konu- oyunlara yer verdikleri konu- oyunlara ilişkin bulgular.....	45
3.2.3.Dersin işlenişine ilişkin bulgular.....	48
3.2.4. Öğretmenlerin ders kapsamındaki ölçme ve değerlendirme süreçlerine ilişkin bulgular.....	52
3.2.5. Öğretmenlerin dersin işlenmesi sırasında yaşadıkları sorunlar ve çözümlerine ilişkin bulgular.....	54
3.2.6. Öğretmenlerin dersin daha etkili yürütülmesine ilişkin önerileri.....	56
3.2.7. Öğretmenlerin dersin resmi programına ve uygulanışına ilişkin görüşleri.....	59
3.3. Ortaokul Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine İlişkin Öğretmenlerin Kullandıkları Ve Ürettikleri Materyaller, Belgelere İlişkin Bulgular.....	59
3.3.1. Derste kullanılan öğretim materyallerine ilişkin bulgular.....	64
3.3.2. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarının ve ders planlarının dersin resmi öğretim programına uygunluğuna ilişkin bulgular.....	66
3.3.3. Öğretmenlerin ders planlarına ilişkin bulgular.....	69
3.4. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin Bulgular.....	69
3.4.1. Öğrencilerin dersten beklentilerine ilişkin bulgular.....	71
3.4.2. Öğrencilerin dersteki kazanımlarına ilişkin bulgular.....	74
3.4.3. Öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri.....	75
3.4.4. Öğrencilerin derse ilişkin önerileri.....	79

4.SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç.....	84
4.2. Tartışma.....	87
4.3. Öneriler.....	87
KAYNAKÇA	90
EKLER.....	97
ÖZGEÇMİŞ	100

TABLO DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 2.1. Katılımcıların demografik bilgileri	23
Tablo 2.2. Öğrencilerin demografik bilgileri	24
Tablo 3.1. Alanyazın taramasında programın amacına yönelik kodlar	30
Tablo 3.2. Alanyazın taramasında programın içerik ögesine yönelik kodlar	32
Tablo 3.3. Alanyazın taramasında programın öğrenme öğretme sürecine yönelik kodlar	32
Tablo 3.4. Alanyazın taramasında programın ölçme değerlendirme ögesine yönelik kodlar	33
Tablo 3.5. Alanyazın taramasında elde edilen bulgulara göre yaşanan sorunlar	33
Tablo 3.6. Alanyazın taramasında elde edilen bulgulara göre öğretmenlerin yaşanan sorunlara karşı çözüm önerileri.....	34
Tablo 3.7. Öğretmenlerin derste öğrencilere kazandırmak istedikleri bilgi, beceri, tutum ve değerler	36
Tablo 3.8. Öğretmenlerin derste yer verdikleri konular ve oyunlar.....	38
Tablo 3.9. Öğretmenlerin derste yer verdikleri konular ve oyunlar.....	39
Tablo 3.10. Derslerin İşlenişi	40
Tablo 3.11. Öğretmenlerin Ders İşleyişleri.....	41
Tablo 3.12. Öğretmenlerin ders kapsamındaki ölçme ve değerlendirme süreçleri.....	44
Tablo 3.13. Öğretmenlerin ders sırasında yaşadığı sorunlar.....	47
Tablo 3.14. Öğretmenlerin ders sırasında yaşadığı sorunlara yönelik önerileri.....	48
Tablo 3.15. Öğretmenlerin dersin daha etkili yürütülmesine ilişkin önerileri	49
Tablo 3.16. öğretmenlerin dersin resmi programına ve uygulanaşına ilişkin görüşleri .	51
Tablo 3.17. öğretmenlerin derste kullandıkları öğretim materyalleri	54
Tablo 3.18. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarının ve ders planlarının dersin resmi öğretim programına uygunluęu	60
Tablo 3.19. Öğretmenlerin paylaştıkları planlar	61
Tablo 3.20. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarında kazanımlar.....	61
Tablo 3.21. Öğretmenlerin ders planlarında yer alan yöntem teknikler	63
Tablo 3.22. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarında ölçme değerlendirme ...	63
Tablo 3.23. Öğrencilerin dersten beklentileri	64
Tablo 3.24. Öğrencilerin dersteki kazanımları nelerdir	67
Tablo 3.25. öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri.....	69

Tablo 3.26. Öğrencilerin derse ilişkin önerileri	71
---	----

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.1. Öğretmen 3'ün ders işlediği sınıf ortamı.....	55
Görsel 3.2. Öğretmen 9'un satranç tahtası ve ders işlediği sınıf ortamı	55
Görsel 3.3. Öğretmen 8'in Materyalleri	56
Görsel 3.4. Öğretmen 6'nın Zekâ oyunları sınıfı	56
Görsel 3.5. Öğretmen 6'nın Materyalleri	57
Görsel 3.6. Öğretmen 4'ün Materyalleri	57
Görsel 3.7. Öğretmen 2'nin Materyalleri	58
Görsel 3.8. Öğretmen 7'nin Okulunda, Sosyal Bilgiler öğretmenin tasarladığı oyun konsolu	59
Görsel 3.9. Öğretmen 7'nin Okulunda, Sosyal Bilgiler öğretmenin yaptığı birkaç oyun.....	59

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 2.1. İncelenen Çalışmaların Oranı	25
Şekil 2.2. İncelenen Çalışmaların Sayısı	26

1. GİRİŞ

Öğrencilerin kendi öğrenme deneyimlerini planlama, sunma ve değerlendirme süreçlerine tam olarak katılmaları beklenir (Ellis, 2015). Bu beklentinin gerçekleşmesine yardım olacak bir uygulamanın, öğrencilere çok sayıda seçmeli ders sunulmasıdır denilebilir. 2012-2013 eğitim öğretim yılında yürürlüğe giren kademeli eğitim sistemimizle seçmeli derslerin sayı ve saatinde artış gerçekleşmiştir. Okul programlarının ayrılmaz bir parçası olan seçmeli derslerin, öğrenenleri hayata hazırlaması, ilgi ve becerilerini fark etmelerinde yardımcı olması, gelişimlerine katkı sağlaması, aynı zamanda bilişsel, duyuşsal ve toplumsal gelişimlerine fayda sağlaması beklenmektedir (Örs Özdiil ve Kınay, 2016). Öğrencilerin kendi hür iradeleriyle, zorunlu derslerinin yanında ilgi, istek ve yeteneklerine göre bir dersi (seçmeli) seçebilmeleri beklenmektedir. Seçmeli dersler kullanılarak öğrencilerin kendi ilgi ve yeteneklerini keşfetmeleri, dahada geliştirmeleri ve öğrenme başarısı elde etmeleri hedeflenmiştir (Karagöz oğlu, 2015). Seçmeli derslerin oluşmasında bireysel, toplumsal ve kültürel gereksinimlerin dikkate alındığı söylenebilir (Durmuş çelebi ve Mertoğlu, 2018). Bu seçmeli derslerden biri de ilköğretim ikinci kademedede yer alan “Ortaokul Seçmeli Zekâ Oyunları Dersidir.

Bu çalışmada, Türkiye’de pek çok ortaokulda yer alan Seçmeli Zekâ Oyunları Dersinin resmi öğretim programının nasıl işlendiğine ve uygulamadaki sorunlara ışık tutmak hedeflenmiştir. Bu bağlamda ilgili alan yazının, öğretmenlerin materyalleri ve planları ile öğretmen ve öğrenci görüşlerinin incelenmesi çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

1.1. Problem

Seçmeli dersler öğrencileri hayata hazırlar. Bu durumun öğrencilerin ilgi alanlarını ve yeteneklerini keşfetmede yardımcı olduğuna inanılmaktadır (Akay, Çırakoğlu ve Hancı Yanar, 2014). Öğrencilerin her birinin farklı ilgi ve yeteneklerinin olduğu gerçeği, eğitim programında çeşitli seçmeli derslerin açılmasını gerektirmiştir. Bu çeşitli dersler için hazırlanan öğretim programlarının etkili bir şekilde uygulanabilmesi için öğretmenlerin program okuryazarı olmaları ve sınıflarında programı uygulamaları beklenmektedir. Bununla birlikte programlarda yapılacak geliştirme çalışmalarında öğretmenlerin görüş, tecrübe ve deneyimlerini araştıran çalışmalar, program geliştirmeciler için önemli bir veri kaynağı oluşturmaktadır.

2012 yılında eğitim sistemimizde yapılan deęişiklik ile seçmeli dersler yeni bir yer edinmiştir. 2012/2013 eğitim öğretim yılında yürürlüğe giren kademeli eğitim sistemimizle seçmeli derslerin sayı ve saatinde artış gerçekleşmiştir. Seçmeli derslerin uygulanması ile öğrenciler ilgi ve yeteneklerini keşfedip gelişerek, çalışmalarında başarılı olmaları hedeflenmiştir (Karagözođlu, 2015).

Seçmeli ders olarak 2013-2014 eğitim öğretim yılında ortaokul düzeyine dâhil edilen, Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu'nun seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim programı incelendiğinde belirli eksikliklerin olduđu, günümüz için yenilenmesinin gerektiđi araştırmalar doğrultusunda da desteklenmiştir. Örneđin; Ulusoy Saygı ve Umay, 2017; okulda matematik dersi öğreticilerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşlerini araştırmışlardır. Bu araştırmanın sonucunda farklı sınıf seviyelerinde öğrencilerin olduđu bir sınıfta programın uygulanmasının zor olduğuna, materyal yetersizliğine, sınıf donanımındaki eksikliklere, zamanın yetersizliğine, kalabalık ve heterojen gruplar gibi sorunların olduğuna ulaşmışlardır.

Özdeveciođlu ve Hark Söylemez, 2021; akıl ve zekâ oyunları ile alakalı olarak çalışılan lisansüstü çalışmaların değerlendirilmesini yapmışlardır. Bunun sonucunda bu dersin programın içerik yönünden yeterli olmadığı, materyal eksikliğinin olduđu, ders için öğretmen kılavuz kitabı-öğrenci ders kitabı hazırlanması gerektiđi bulgularını saptamışlardır.

Resmi program uygulandıđı sürece anlam kazanmakla birlikte öğretmenlerin, öğrencilerin ve bağlamın özellikleri programın uygulanışında okuldan okula, sınıftan sınıfa farklılıklar doğurur. Resmi programın öğretmenler tarafından uygulanması ile oluşan eğitsel yaşantılar uygulamadaki programı akla getirmektedir. Uygulamadaki program, resmî programın; yer, zaman, öğrenci, öğretmen gibi birçok farklı faktörden etkilenerek uygulanması sonucunda ortaya çıkan program olarak tanımlanmaktadır (Sünbül, 2011). Bu açıdan uygulamadaki programların incelenmesi çalışmaları, resmi programların ne ölçüde uygulandıđı ve aradaki farkı görmek açısından gereklidir. Eğitimde fırsat eşitliği ilkesi geređi zekâ oyunları dersini seçen öğrencilerin dersin kazanımlarına erişebilmeleri beklenmektedir. Ortaokul zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programının nasıl olduğunun incelenmesi, zekâ oyunları dersi açısından fırsat eşitliğinin sağlanıp sağlanmadığının değerlendirilmesi, gerekse resmi programla

uygulamadaki programın farkının ortaya konulup öğretmenlerin ve öğrencilerin derse ilişkin varsa sorunların belirlenebilmesi açısından gerekli görülmüştür.

Zekâ oyunları dersine ilişkin Türkiye’de yapılan araştırmalarda dersin resmi programına ilişkin çeşitli bulgular rapor edilmektedir. Fakat uygulamadaki programa yönelik bir araştırmaya rastlanmamıştır. Zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programının incelenmesinde öğretmenlerin görüşlerinin belirlenmesi oldukça gerekli görülmekle birlikte öğrencilerden de derinlemesine görüşmelerle görüş alınması uygulamadaki programın öğrenci açısından incelenmesine katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte Zekâ oyunları dersine ilişkin alanyazında yer alan çalışmaların bulgularının incelenmesi ve uygulamadaki programın amaçlarına, içeriğine, öğrenme-öğretme süreçlerine ve ölçme ve değerlendirme süreçlerine ilişkin bulguların derlenmesi de, uygulamadaki programın anlaşılması için gerekli görülmektedir. Zekâ oyunları dersi doğası gereği oyun materyalleri gerektirmektedir. Bu nedenle dersin uygulamadaki programının incelenmesi sürecinde derslerde kullanılan materyallerin de incelenmesi gerekmektedir. Öğretmenlerin ders planları da bir dersin uygulamadaki programına ilişkin olarak, plan yaşantıya geçtiği koşulda bilgi vericidir. Bu nedenle zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programının incelenmesinde öğretmenlerin araştırmacı ile paylaştıkları planlarının incelenmesi de gerekli görülmüştür.

1.2. İlgili Alanyazın

Bu bölümde zekâ teriminin tanımı ve zekâyâ ilişkin kuram ve yaklaşımlara yer verilmiş, ardında zekâ oyunları ve eğitimde kullanımı açıklanmış bu konudaki ilgili araştırmalar sunulmuş, sonrasında bu tez çalışmasında ele alınan ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi resmi öğretim programına ve bu derse ilişkin alanyazında yer alan araştırmalara yer verilmiştir. Dersin programının resmi program olması ve uygulamaya yansımalarının uygulamadaki programı oluşturduğundan yola çıkarak eğitimde program türleri kısaca açıklanmış ve uygulamadaki program ve bu konudaki araştırmalardan örneklere yer verilmiştir.

1.2.1. Zekânın tanımı, zekâ kuramları ve yaklaşımlar

Zekâ, hakkında günümüze kadar pek çok araştırma yapılmış ve bilim insanlarının savdukları psikoloji akımlarıyla birlikte günün şartlarına uygun tanımlamalar yapılmış

bir kavram ve çalışma alanıdır. Zekâ, pek çok farklı tanıma sahip, karmaşık ve soyut bir kavramdır. Zekâyı tanımlama konusunda psikologlar arasında farklı görüşler bulunmaktadır (Yılmaz, 2019). Bu sebeple, psikoloji, sosyoloji, felsefe, matematik, fizik ve diğer birçok alanda çalışan araştırmacılar tarafından çeşitli açıklamalar yapılmıştır (Lhasarunova, 2014).

Amerikalı psikolog Howard Gardner, zekâyı, bireyin bir veya birden fazla kültürel ortamda değerli ürünler yaratma veya problemleri çözme kapasitesi olarak tanımlar. "Çoklu zekâ" kavramını ortaya atarak, birbirinden bağımsız ve bilinmeyen sayıda zekâ türünü vurgular. Gardner (1993) tarafından geliştirilen çoklu zekâ kuramına göre, insan zekâsı 8 farklı alt kategoriye ayrılır. Bu 8 alt kategori, insanların zekâlarını hangi alanlarda sınıflandırdığını belirleyen zekâ türlerinden oluşur. Gardner'a göre, her kişinin kendine özgü yetenek alanları ve zekâyı kullanma biçimi vardır. Söz konusu 8 alt kategori Uzamsal Zekâ, Kinestetik Zekâ, Müziksel Zekâ, Sözel Zekâ, İçsel Zekâ, Sosyal Zekâ, Matematiksel Zekâ, Doğasal Zekâ olarak sınıflandırılmıştır (Gardner, 1993).

Sternberg (2003), zekânın tanımlarını, soyut düşünmeyi sürdürme becerisi, öğrenme veya deneyimden yararlanma kapasitesi ve bilgi, deneyim, anlayışa dayalı olarak doğru yargılama ve en doğru yolu izleme gücü olarak derlemiştir. Ancak ortak zekânın tanımı araştırmadan araştırmaya çeşitlenmekte ve tek bir tanımda fikir birliğine varılamamaktadır.

Sternberg (1985)'in "Üçlü Saç Ayağı Kuramı", zekâyı üçe ayırmaktadır. Bunlar analitik zekâ, yaratıcı zekâ, pratik zekâ olarak sınıflandırılmıştır. Analitik zekâ, seçenekler arasında kıyaslama ve bilgi edinim sürecinde hâlihazırdaki verilerin değerlendirilebilmesidir. Yaratıcı zekâ, mevcudiyette veri kıtlığı ve durumsal farkındalığın az olmasına rağmen, yeni beceriler ile yaratma, sezgi ve icat etme yönetimi ile karar alma mekanizmasıdır. Pratik zekâ, hâlihazırda sahip olunan becerilerin kullanımı ile düşüncelerin uygulamaya hızlı ve etkin dönüştürülebilmesi yeteneğidir.

Snyderman and Rothman (1987)'in, 1020 sosyal bilimci ve eğitimci üstünde yaptığı anket sonucunda ulaştığı genel sonuç zekânın, kavramsal düşünme veya mantıksal akıl yürütme, bilgi kazanma yeteneği ve sorun çözme kapasitesi olduğudur.

Spearman Çift Faktör Kuramına göre, zekânın iki bileşeni vardır. Bunlar genel ve özel yetenektir. Genel yetenek, bütünsel zihinsel yetkinliklerde etki sağlayan faktörlerdir.

Özel yetenek ise özel yetenek bileşeninin zekânın belirli bir yönüne özgü olduğunu ileri sürmektedir (İnci, 2021).

Zekâ kavramına büyük önem veren Alfred Binet'e göre, zekâ, belirli bir hedefe yönelme, hedefe ulaşmak için direnme, uyum sağlama ve eleştirel düşünebilme eğilimidir (Kulaksızoğlu, 2004). Psikolog Willian Lois Stern'e göre zekâ, düşünceyi bilinçli bir şekilde yeni bir işe yönlendirebilme yeteneği, hayatın gerektirdiği yeni sorumluluk ve taleplere zihinsel olarak uyum sağlama becerisidir (Konrad, Hendl ve Claudia, 2001; Akt. Ersöz, 2011). Gardner ise zekâyı, bir veya daha fazla kültürel yapıda değerli olan bir ürünü şekillendirme veya sorunları çözme yeteneği olarak tanımlar (İlgar ve Babacan, 2012).

Zekâ genel tanımı ile soyut veya somut nesnelere arasındaki ilişkiyi kavramlar ve algıları kullanarak anlama, soyut düşünebilme, akıl yürütme ve bu zihinsel işlemleri bir hedefe ulaşmak için kullanabilme yeteneklerine zekâ denilmektedir (MEB, 2013).

Yıllardır, insanların doğuştan belirli bir zekâyâ sahip oldukları ve yaşamlarını bu doğal zekâlarıyla sürdürdüklerine dair bir inanış yaygındır (Durmuş ve Özdemir, 2013). Ancak bu durum, çeşitli araştırmacılar ve bilim insanları tarafından sürekli olarak sorgulanmıştır. Zekâ konusundaki bu tartışmalardan biri de zekânın doğuştan mı geldiği, yoksa sonradan mı geliştiği üzerinedir. Genetik ve biyolojik faktörler zekanın temelini oluştursa da çevresel etmenlerin ve bireysel deneyimlerin zekanın gelişiminde önemli bir rol oynadığına dair birçok araştırma bulgusu vardır. Bunun yanı sıra, zekanın bir özellik mi yoksa bir yetenek mi olduğu da sıkça tartışılan konulardan biridir. Zekâ genellikle bireyin problem çözme, soyut düşünme ve hızlı öğrenme yeteneklerini ifade eder. Bu tanım, zekanın doğuştan gelen bir yetenek olduğu görüşünü destekler gibi görünse de çeşitli eğitim ve öğrenme deneyimleriyle zekanın geliştirilebileceği yönünde de bulgular bulunmaktadır. Özetle, zekâ konusu, genetik ve çevresel etmenlerin etkileşimini içeren karmaşık bir yapıya sahiptir. Hem doğuştan gelen genetik kodlarla şekillenir hem de bireyin yaşamı boyunca edindiği deneyimlerle gelişir. Bu nedenle, zekanın tam olarak nasıl geliştiğini ve ne olduğunu anlamak için çok yönlü bir yaklaşımın benimsenmesi gerekmektedir.

IQ testlerinin bireyin zekâsını tam olarak ölçemeyeceği görüşünü benimseyerek, bu kuramda bireylerin zekâ çeşitliliği vurgulanır. Öğrenci merkezli yaklaşım, her kişinin

farklı zekâ profillerine ve buna bađlı olarak farklı zihinsel yapılarına sahip olduđunu kabul eder ve eđitim sisteminin bu farklılıklara uygun řekilde dzenlenmesini gerektirir (řahin, 2015). Çoklu zekâ kuramına dayanan ođrenci merkezli eđitim, ođrenme ortamlarının, ođrencilerin farklı zekâ turlerine ynelik eřitli etkinlikleri etkin ve verimli bir řekilde geręekleřtirebilecekleri řekilde dzenlenmesini gerektirir (Gzel, 2009). Çoklu zekâ kuramına gbre her ođrencinin kullandıđı zekâ alanları farklıdır (Balım ve Ozaçıkerdem, 2006). Ođrenme alanlarında ođretim materyallerinin eřitlendirilmesi, farklı zekâ alanlarına sahip ođrenciler ięin eřitli ođretme yntem ve stratejilerinin kullanılması ođrencilerin ođrenme srecini keyifli ve zevkli hale getirirken, ođretimin etkinliđini de artırmaktadır (Kıray ve Goktaylar, 2004)

Gardner'ın sekiz zekâ turlnden biri olan mantıksal- matematiksel zekânın gbrlen ozelliklerine gbre, ođrencinin soyut ve kavramsal dřenme becerileri geliřmiřtir. Planlama, strateji geliřtirme ve sorun cözmede etkindir. Fazlaca soru sormakta ve eleřtirel dřenmektedir. İlgi alanları; satranę, dama gibi strateji oyunları, bulmaca ve bilmeceler, oyun kartları, zekâ oyunları ve legolardır (Abacı, 2018). Mantıksal-matematiksel zekânın geliřtirilmesi ięin bu zekâ alanıyla dođrudan iliřkili olan matematik, mantık, zekâ oyunları gibi derslerin eđlenceli bir řekilde iřlenmesi, ođrencilerin gbdlenmelerinin ve derse ilgilerinin artırılması beklenmektedir. Bařta mantıksal matematiksel zekâ alanı olmak üzere Gardner'ın tanımladıđı diđer tm zekâ alanlarının geliřmesinde zekâ oyunlarından yararlanmak iřlevsel olabilir

1.2.2. Zekâ oyunları

Oyun, çocuđun dıř dnyayı keřfetmesine ve kendi ođrenme deneyimlerini yařamasına olanak sađlayan, keyif almak ięin ięsel bir motivasyonla yapılan, bazen belirlenmiř ve bilinen kurallara sahip olan, bazen de dođal olarak geliřen ve mutluluk, neře, heyecan, merak gibi duyguları ięinde barındıran bir etkinliktir (Ozdeveciođlu ve Hark Söylemez, 2021). Günümüzde, çocuklara bilgiye ek olarak, kavrayıř, pratik, analitik, sentezleme, deđerlendirme gibi yüksek düzeyde biliřsel yeteneklerin kazandırılması önem tařımaktadır. Bu çeręevde, eđitim sreclerinde somut deneyimler ve aktif ođrenme esasına dayalı pratiklere ihtiyaę duyulmaktadır (Aslan, 2019). Oyun, ozellikle küçük yař gruplarındaki çocuklarda her turlü geliřimlerini etkileyen önemli bir araętır. Çocuklar farklı oyunlarla, toplumsal farkındalıđı, sosyalleřmeyi, paylařmayı,

iletişim becerilerini, kişisel ve duygusal gelişimlerini destekler. Çocuk oyun sayesinde kendini ifade etmeyi öğrenir. Ebeveynler ile oynanan oyunlarla aile bağlarını güçlendirir. Küçük yaşta kazanılan beceriler, günümüz şartlarına uygun bireyler yetiştirilmekte destek sağlar.

Bireylerin sorun çözme sürecinde çeşitli stratejiler ve mantıksal düşünme becerilerini uyguladığı zekâ oyunları, düşünme süreçlerine destek olmakta ve bilişsel işlevlerini geliştirme açısından önem taşımaktadır. Eğitim ortamları, bireyin aktif olarak katılımını sağlayarak birden çok zekâ alanı ile etkileşen ve eğlenceli bir öğrenme deneyimi sunan zekâ ve akıl oyunları gibi eğitici oyunlarla gerçekleştirilebilir.

Bu sayede, farklı zekâ alanlarına odaklanan oyunlar bireyleri aktif hale getirir ve zihinsel gelişimlerine katkıda bulunur (Çağır, 2020). Oyun, çocuğun günlük yaşantısında var olduğu gibi eğitim alanında da oyuna yer verilmiştir. Oyun çocuğun bilişsel, duyuşsal ve devinişsel becerilerini geliştiren, kendi kendine öğrenme stratejilerini destekleyen çocuk için çok kıymetli eğitim araçlarından biridir (Çağır, 2020). Oyunlar arasında zekâ oyunları ise eğitim ve zekâ türlerinin ihtiyacına yönelik program hazırlamada büyük önem arz etmektedir. Eğitsel oyunlar, büyük potansiyele sahip olan oyun türlerinden biridir. Zekâ oyunları, bireylerin problemleri çözerken stratejileri ve mantıksal problem çözme yeteneklerini kullanmalarını gerektirir. Bu şekilde zekâ oyunları düşünme süreçlerini desteklemekte ve bireylere yardımcı olmaktadır (Aslan,2019).

Zekâ oyunları, öğrencilerin eğlenceli bir şekilde zekâ seviyelerini artırması, zihinlerini açması ve yeni bilgiler öğrenmeleri için tasarlanmış oyunlardır (Taş ve Yöndemli, 2018). Zekâ oyunları, genellikle öğrencilerin ve diğer bireylerin zekâ yeteneklerini keşfetmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olan oyunlar olarak bilinir (Batar, 2021). Zekâ oyunları, bireylerin sürekli olarak gelişebilmeleri için sunulan faaliyetler olarak ifade edilebilir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014). Zekâ Oyunları, genel olarak çeşitli oyun türleri ve varyasyonları olarak kabul edilir ve farklı yaklaşımlar, kurallar ve materyaller içerir. Bu çeşitlilik, "Zekâ Oyunları" terimi altında bir araya getirilir (Ekiçi, Öztürk ve Adalar, 2017). Zekâ oyunları, gerçek hayatta karşılaşılabileceğimiz problemleri içeren, problemleri oyun formunda sunan ve öğrencilere problem çözme yeteneklerini geliştirmede etkili olan bir araçtır (MEB, 2013). Günümüzde eğitim kurumlarımızdaki programlarımızda, öğrencide çok boyutlu düşünme, akıl ve mantık yürütme, günlük hayatta karşılaştığımız problemleri çözebilme

gibi beceriler kazandırılmaya çalışılmaktadır. Zekâ Oyunlarının düşünme becerileri gerektirdiği söylenebilir (Ekici, Öztürk ve Adalar, 2017). Zekâ oyunları, beyin egzersizleri olarak da bilinen oyunlar olarak kabul edilir ve düşünce süreçlerini teşvik ederek ve beyinleri bu tür düşünce çalışmalarına maruz bırakarak zihinsel yetenekleri geliştirebilir. Bu oyunların eğitici yönlerinin yanı sıra, insanların oyunlara olan olumsuz bakış açılarını değiştirebilen ve öğrenmeye yönlendiren yönleri de mevcuttur (Demirel, 2015).

Güneş ve Yünkül (2021)'e göre, zekâ ve mantık oyunları, zekâ potansiyelini her alanda kullanma yeteneğini artırdığı gibi işlem yapma ve strateji geliştirme becerisini de geliştirir. Aynı zamanda, sözel, matematiksel ve mantıksal alanlara hitap ettiği gibi yaratıcı ve eleştirel düşünceyi de desteklemektedir (Güneş ve Yünkül, 2021). Bu açıyla zekâ oyunları kişilerin yalnızca matematik alanında değil (Devecioğlu ve Karadağ, 2014), birçok alanda gelişimlerini etkilemektedir. Öğrencilerin Zekâ Oyunları ile gerçek yaşamı ilişkilendirmeleri beklenmelidir. Öğrenciler, çözüm yolunda çeşitli farklı stratejileri kullanma becerilerini geliştireceklerdir. Bu sebeple, öğrencilerin uzun vadede başarılı bir şekilde problem çözebilmelerini sağlamak için, problem çözmenin temel adımları öğrencilere öğretilmelidir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014). Zekâ oyunları ile ilgili derslerin eğitim programlarında yer alması, öğrencilerin bu becerileri daha eğlenceli bir yolla kazanmalarına hizmet edebilir.

1.2.3. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi ile ilgili araştırmalar

Gençay, Gür, Gençay, Gür, Tan ve Gençay, (2019) Zekâ oyunları dersinin ortaokul öğrencileri düzeyinde dersin saldırganlık davranışına etkisi hakkında incelemeler yapmışlardır. İnceleme sonucunda zekâ oyunları dersinde oyun oynayan öğrencilerde saldırganlık davranışının büyük ölçüde düşüş olduğu gözlemlenmiştir. Dersin hedef ve davranışları öğrencilerin olumsuz davranışlarını iyileştirebilir, iyi yönlerini ortaya çıkartabilir. Bu nedenle zekâ oyunları dersi seçmeli bir ders olarak değil zorunlu bir ders olarak her eğitim kurumunda olmalıdır.

1.2.4. Eğitimde program türleri ve uygulamadaki program

Eğitim programları, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini şekillendiren temel unsurlardır ve çeşitli şekillerde sınıflandırılmışlardır. Farklı araştırmacılar, eğitim

programlarını anlamak ve sınıflandırmak için çeşitli kavramlar ve kategoriler önermişlerdir.

Eisner (1985) tarafından önerilen sınıflandırmaya göre, eğitim programları dört kategoride incelenebilir. Birincisi, "açık program" olarak adlandırılan kategori, öğretmenlere belirli alanlarda rehberlik eden yazılı dokümanlardan oluşur.

İkincisi, "dolaylı program" olarak adlandırılan kategori, gerçek uygulamada öğrenilen programı ifade eder. Üçüncüsü, "örtük program" olarak adlandırılan kategori, örtük olarak öğretilen davranış normları ve değerleri içerir. Son olarak, "ihmal edilen program" olarak adlandırılan kategori, resmi programa dahil edilmeyen veya yetersiz ele alınan konuları içerir. Posner (2004) ise bu sınıflandırmaya "ekstra program"ı ekler, bu da okul dışında planlanan deneyimleri içerir. Gene Posner'a göre; Resmi program, dersin verileceği öğrencilere yönelik hedeflerin ilgili otorite tarafından teşkil edilmiş ve yazılı bir şekilde okullara gönderilmiş kuramsal programdır. Uygulanan program ise bir öğretmen tarafından resmi programın pratikte yürütülmesi ve somut çıktılar oluşturan programdır (Posner, 2004).

Demirel (2013), "resmi eğitim programı" olarak adlandırdığı ve yazılı programın temelini oluşturduğu önerilen programı açıklar. Benzer şekilde, Crawford (2011) ve Glatthorn, Boschee ve Whitehead (2009), "yazılı program" terimini kullanarak resmi programı tanımlarlar. "Öğretilen program", öğrencilere aktarılan gerçek programı ifade ederken, "test edilen program", devlet veya yerel sınavlarla ölçülen programı temsil eder.

English (1992), programı "resmi olmayan program" ve "yazılı program" olarak adlandırarak, öğretmenlerin farklı bakış açıları ve uygulama süreçlerindeki değişiklikler nedeniyle farklı programların ortaya çıkabileceğini belirtir. Bu bağlamda, öğretmenlerin uyguladıkları programlar; "uygulamadaki program", "işevuruk eğitim programı", "öğretilen program" veya "uygulamadaki yetişek" gibi farklı şekillerde adlandırılabilir.

Sönmez (2015), "yetişek" kavramını kullanarak program türlerini açıklar. Bu bağlamda, "resmi yetişek", yazılı programa dair olanı; "örtük yetişek", örtük olarak öğretilen değerleri ve davranışları; "karşıt yetişek", resmi programla çelişen unsurları ve "ek yetişek", okul dışı deneyimleri ifade eder. Ayrıca, Sönmez ve Alacapınar (2015) ise resmi yetişek, örtük yetişek, uygulamadaki yetişek, ihmal edilen yetişek, ekstra yetişek ve karşıt yetişek program türlerini tanımlar (Aktrn. Karabacak,2020).

Resmi program, bir eğitim kurumunun veya devletin belirlediği, öğrencilere sunulması gereken içerik, hedefler, ders planları ve programı içeren resmi dokümanlardır.

Örneğin, bir ülkenin milli eğitim bakanlığı tarafından belirlenen program, resmi programın bir örneğidir. Sönmez ve Alacapınar (2015)'e göre bu program türünün en geçerli olanı devletin hazırlayıp eğitim bakanlığının yürüttüğüdür. Resmi programlar, genellikle belirli bir eğitim seviyesine (ilkokul, ortaokul, lise vs.) veya bir ders konusuna (matematik, fen, tarih vs.) yönelik hedefleri ve içerikleri belirtir. Uygulamadaki program, resmi programın gerçek eğitim ortamında nasıl uygulandığını yansıtan hali anlamına gelir. Bu, öğretmenlerin, öğrencilerin ve okul yönetiminin resmi programı nasıl yorumladıkları, uyguladıkları ve adapte ettikleri süreci ifade eder. Uygulamadaki program, öğretim materyalleri, öğrenme aktiviteleri, ders planları ve öğrenci değerlendirme yöntemleri gibi unsurları içerebilir. Bu, eğitim sürecinin gerçek dünyadaki yansımasıdır.

Kısaca resmi programlar eğitim kurumları veya yetkili kurumlar tarafından belirlenen genel hedefleri ve içerikleri yansıtırken, uygulamadaki programlar bu resmi programların gerçek sınıf içi uygulamasını yansıtır. Uygulamadaki program, öğretmenlerin ve okul yönetiminin resmi programı nasıl anladıkları, uyguladıkları ve kişiselleştirdikleri süreci ifade eder.

1.2.5. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi ve öğretim programı

Zekâ oyunları dersi, seçmeli ders olarak 2013/2014 yılında MEB programına eklenmiştir. Türk Beyin Takımı (TBT), Türkiye’de zekâ oyunları kültürünün ilerlemesinde mühim boyutta destek verilmiş ve zekâ oyunları dersi öğretim programının tasarlanmasında MEB Talim ve Terbiye Kuruluna danışmanlık hizmeti sunmuştur (Türk Beyin Takımı, 2012).

1. Programın tam adı, yılı: MEB (2013) Zekâ Oyunları eğitim programı.

2. Programın genel amacı ve özel amaçları:

Genel Amaç: Zekâ oyunları dersinde öğrencilerin zekâ potansiyellerini keşfetme ve geliştirme, farklı ve yaratıcı stratejiler geliştirme, hızlı ve doğru kararlar alma, sistematik bir fikir yapısı oluşturma amacını taşımaktadır.

Özel Amaçlar:

- Öğrencilerin zekâ potansiyellerini keşfetmesi
- Üst seviyeye çıkarabilmesi için problem çözümünde farklı ve kendilerine ait stratejiler geliştirmesi
- Çabuk ve doğru karar vermesi
- Tek veya grup halinde yarış becerilerini geliştirmesi
- Sistematik bir düşünce sistemi teşkil edebilmesi.

3. Kazandırılması istenen değerler ve beceriler/yeterlikler:

- Sorun Çözme
- İletişim
- Akıl yürütme

4. Programın yapısı (basamaklı sistem, öğrenme alanı, vb. yapı nasıl):

- Üç aşamadan oluşan basamaklı bir yapı (Başlangıç Düzeyi, Orta Düzey, İleri Düzey)

- Altı temel bölüme ayrılmıştır: Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları, Sözcük Oyunları, Geometri ve Mekanik Oyunları, Strateji Oyunları, Bellek Oyunları ve Zekâ Soruları.

5. Temel alınan öğrenme yaklaşımları:

Basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenlerden bilinmezlere, yakından uzağa doğru ilerleyebilecekleri imkânlar sunulmuştur.

6. Kazanımlardan örnekler:

ÜNİTE ADI: 1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları

D1

2 Zihinden dört işlem yapar.

3 Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.

D2

4 Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder.

5 Kısa deneme yanıtlar sonucunda, yanlış seçenekleri eler.

D3

8 Derin deneme yanıtlar sonucunda yanlış seçenekleri eler.

9 Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.

7. İÇERİK ÖRGÜTLENİŞİ:

Eğitim İçeriği ve Öğrenme-Öğretme Süreci, altı farklı alana ayrılmıştır.

8. Öğrenme-öğretme sürecinde öneriler:

Öğrencilerin sorun çözme, iletişim ve mantıksal düşünme, öz yönetim ve bilişsel yeteneklerini artırmayı ve duygusal özelliklerini geliştirmeyi amaçlar.

9. Ölçme ve değerlendirme sürecinde öneriler:

Sürece bağlı olarak değerlendirme yapılması beklenmektedir.

Ölçme ve değerlendirme araçları olarak kontrol listeleri, sıralı puanlama kriterleri, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme kullanılabilir.

10. İlave diğer açıklamalar:

Ortaokul 5, 6, 7 veya 8. sınıflar düzeyinde bu dersin alınabileceği belirtilmiştir. Bu dersin öğretim programının uygulama kısmında basamaklı öğretim yaklaşımının kullanılması önerilmiştir.

Öğrencilerin seçmeli zekâ oyunları dersinde, geleceği öngörerek hızlı ve doğru stratejiler geliştirme, zekâ potansiyellerini keşfetme ve geliştirme, bireysel, takım ve rekabet ortamlarında çalışma becerilerini geliştirme ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum edinme hedeflenmektedir (Sargın ve Taşdemir, 2020).

MEB (2013)' e göre; Seçmeli zekâ oyunları dersi 6 temel bölüme ayrılmaktadır;

- Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları
- Sözel Oyunlar
- Geometrik-Mekanik Oyunlar
- Zekâ Soruları
- Strateji Oyunları
- Hafıza Oyunları

MEB (2013) Zekâ Oyunları eğitim programı üç aşamadan oluşmaktadır;

1. Basamak (Başlangıç Düzeyi): Oyunların kurallarını öğrenme, temel bilgi ve yetileri edinme, başlangıç seviyesindeki oyunları oynama ve bulmaca çözme gibi unsurları içerir. Bu düzeyde temel kurallar ve bilgilerin kazanılması beklenmektedir.

2. Basamak (Orta Düzey): Mantıksal sonuçlara varmayı, bulmacaları doğru noktadan çözemeye başlamayı, strateji oyunlarında esas stratejileri kurmayı, orta seviye oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içeren becerileri içerir. Bu basamakta temel kuralları ve bilgileri öğrenen öğrencilerin mantıksal çıkarımlar doğrultusunda oyuna doğru yerden başlayabilmeleri ve öğrendiklerini uygulayabilmelerini beklemektedir.

3. Basamak (İleri Düzey): Yaratıcı düşünce, analitik becerileri kullanma, orijinal stratejiler geliştirme, değerlendirme yapma, genellemelerde bulunma gibi ileri düzeydeki bilgi ve becerileri içermektedir.

İleri seviye oyunlar oynama, bulmacaları çözmeye ve diğerlerinin deneyimlerinden faydalanma da bu aşamada yer almaktadır. Bu düzeyde öğrencilerin oyuna göre kendi stratejilerini geliştirmesini, analiz etmesini, değerlendirmesini ve diğer oyunlara da genelleme yapabilmesini beklemektedir.

Program, öğrencilerin sorun çözmeye, iletişim ve mantıksal düşünme, öz yönetim ve bilişsel yeteneklerini artırmayı ve duygusal özelliklerini geliştirmeyi amaçlar. Programdaki açıklamalara aşağıda yer verilmiştir. Bu programın özelliklerini ve amaçlarını belirtmek için kullanılan kaynağa yönlendirme olarak eklenmiştir (MEB, 2013).

Programın Genel Amaçları:

1. Öğrencilerin sorun çözmeye, iletişim, mantıksal düşünme, öz yönetim, bilişsel ve duygusal yeteneklerini geliştirmek.

2. Öğrencilere gerçek hayatla ilişkilendirilmiş problem çözmeye becerileri kazandırmak.

3. Öğrencilerin grup içinde ve uluslararası düzeyde iletişim kurma yeteneklerini artırmak.

4. Öğrencilere hızlı ve doğru düşünme, sistematik problem çözmeye yetenekleri kazandırmak.

Öğrencilerin zekâ potansiyellerini keşfetmelerini ve üst seviyelere taşımalarını sağlamak.

Programın Özel Amaçları:

1. Öğrencilere birden fazla ve çeşitli yöntemlerle problem çözme yeteneği kazandırmak.
2. Öğrencileri, dünyanın dört bir yanından bireylerle zekâ oyunları bağlamında iletişim kurma konusunda teşvik etmek.
3. Zekâ oyunları vasıtasıyla öğrencilere önceden öğrenilen bilgi ve teknikleri nasıl uygulayabilecekleri konusunda eğitim vermek.
4. Öğrencilere, bireysel ve grup halinde rekabetçi ortamlarda nasıl başarılı olabilecekleri konusunda rehberlik etmek.
5. Öğrencilere, oyunlarda ve etkinliklerde kurallara nasıl dikkat edecekleri, strateji geliştirecekleri ve mantıklı düşünecekleri konusunda eğitim vermek.

Bu programın amacı, zekâ oyunlarının ve etkinliklerinin temel prensipleri doğrultusunda öğrencilere özgün ve sistematik düşünme yetenekleri kazandırmaktır. Eğitim içeriği, belirtilen amaçlara ulaşmak için altı temel alana ayrılmıştır. Ölçme ve değerlendirme süreci, öğrencinin bireysel gelişimini gözlemlemeye odaklıdır, böylece her bir öğrenci kendi potansiyelini en üst seviyede kullanabilir.

- **1. Sorun Çözme:** Zekâ oyunları dersi ve etkinlikleri, sorun çözenin temelini oluşturur. Öğrencilerin, problem çözmeyi yalnızca sayılar, harfler ve sembollerle değil, aynı zamanda günlük yaşam araçlarıyla ilişkilendirerek gerçek hayat problemleriyle bağlantı kurmaları teşvik edilir. Zekâ oyunlarında, hedefe ulaşmak için birden fazla ve çeşitli yöntemler kullanma gereği ortaya çıkabilir.
- **2. İletişim:** Günümüzde her birey, bir grubun parçası olarak yaşamını devam ettirmektedir. Bu yüzden öğrenciler eğitimleri sürecinde bir grubun üyesi olmanın kurallarını öğrenmelidir. Zekâ oyunları entelektüel bilgi ve birikimin evrensel bir göstergesi olarak görülür. Bu sayede zekâ oyunları bağlamında dünyanın her yerinden bireylerle iletişim kurma fırsatı olacaktır.
- **3. Akıl yürütme:** Zekâ oyunları, başarıyı hızlı ve doğru düşünme becerisine dayandırır. Önceden öğrenilen problem çözme yöntemleri, zekâ oyunlarını çözmeye bazen yardımcı olabilirken, zekâ oyunları sadece ezberlemeye dayalı bir

ders değildir. Düşünme becerisi, sistematik problem çözme yeteneğiyle birlikte öğrencilerin hayat boyu kullanacakları son derece değerli bir zihinsel beceri haline gelecektir.

Eğitim İçeriği ve Öğrenme-Öğretme Süreci, altı farklı alana ayrılmıştır. Bu birimler şunlardır: Akıl yürütme ve İşlem Oyunları, Sözcük Oyunları, Geometri ve Mekanik Oyunları, Strateji Oyunları, Bellek Oyunları ve Zekâ Soruları.

Bu dersi ortaokul düzeyindeki sınıflar birlikte alabileceği gibi her sınıf düzeyindeki farklı gelişmişlik düzeyindeki öğrencilerde aynı zaman diliminde (örneğin 5/a sınıfında bulunan bu dersi seçmiş tüm öğrenciler) alabilir. Bu bağlamda, öğrencilerin ilerlemesi basamaklı bir öğretim programıyla sağlanırken, ders programı çerçevesinde öğrencilere çeşitli seçenekler sunularak, basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenlerden bilinmezlere, yakından uzağa doğru ilerleyebilecekleri imkânlar sunulmuştur.

Ölçme ve değerlendirme bileşeninin hedefi, programdaki kazanımların ve becerilerin öğrencilere kazandırılmasıyla ilişkilendirilerek ölçülmesidir. Sürece bağlı olarak değerlendirme yapılması beklenmektedir. Amaç öğrenciye puan vermek değil, gelişim düzeylerinin gözlemlenmesidir. Bu amaçla, ölçme ve değerlendirme sürecinde kontrol listeleri, sıralı puanlama kriterleri, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme gibi araçlardan yararlanılabilir (MEB, 2013).

Programa göre, öğrencilerin zekâ potansiyellerini keşfetmesi ve üst seviyeye çıkarabilmesi için problem çözümünde farklı ve kendilerine ait stratejiler geliştirmesi, çabuk ve doğru karar vermesi, tek veya grup halinde yarış becerilerini geliştirmesi ve sistematik bir düşünce sistemi teşkil edebilmesi amaçlanmaktadır. Bu öğretim programının odağında öğrencilerin problem çözme, iletişim ve akıl yürütme, öz düzenleme ve devinişsel becerilerinin ve duyuşsal niteliklerinin ilerletilmesi vardır.

Bu dersi ortaokul 5, 6, 7 veya 8. Sınıflar düzeyinde, ‘zekâ oyunlarında olgunlukları farklı düzeye erişmiş öğrencilerin seçebileceği gibi aynı sınıf düzeyinde farklı olgunluk düzeyinde olan öğrenciler de bu dersi alabilirler’ bakış açısıyla bu dersin öğretim programının uygulama kısmında, basamaklı öğretim yaklaşımının kullanılması uygun bulunmuştur.

1.3. İlgili Araştırmalar

Sargın ve Taşdemir (2020) tarafından yapılan araştırmanın bulguları, öğretmenlere göre Zekâ Oyunları dersinin okul öncesi ve ilkokul programına dahil edilmesinin gerekliliğini ortaya koymaktadır. Ayrıca araştırma, 2012/2013 döneminde geliştirilen programın artık mevcut eğitim ihtiyaçlarını yeterince karşılayamayabileceğini vurgulamaktadır.

Ulusoy Saygı ve Umay (2017), okullardaki matematik eğitimcilerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşlerini araştırmışlardır. Bu araştırmanın sonucunda ayrı sınıf seviyelerinden öğrencilerin olduğu bir sınıfta programın uygulanmasının zorlu olduğuna, materyal yetersizliğine, sınıf donanımındaki eksikliklere, zamanın yetersizliğine, kalabalık ve heterojen gruplar gibi sorunların olduğuna ulaşılmıştır.

Çetin ve Özbuğutu (2020), Fen bilgisi öğretmen adaylarının zekâ oyunları ile ilgili görüşlerini incelediği çalışmada, dersin adının uygunluğunu, fen ve matematik eğitimi için katkısının olup olmadığı gibi sorulara yanıt aramışlardır. Çalışma sonucuna göre zekâ oyunlarının matematik ve fen bilgisi eğitimlerine katkı sağladığı ve dersin adının akıl oyunları olmasının daha doğru olacağı sonucuna varılmıştır.

Devecioğlu ve Karadağ (2014), zekâ oyunları dersi hakkında öğrenci, öğretmen ve idarecilerin görüşlerini araştırmıştır. Diğer çalışmalardan farklı olarak idarecilerin de görüşlerinin alınma nedeni, yapılan araştırmalarda sadece öğrenci ve öğretmenin değil, bu kadar önemli bir ders hakkında velilerin ve idarecilerin de görüşlerinin alınmasının, bilinçlendirilmesinin elzem olduğudur. Araştırma sonucunda dersi uzman kişilerin vermemesi, materyal eksikliği sorunlarının olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Can (2020), Zekâ oyunlarını, ilkokul düzeyinde öğretimi yapılan konu veya edinimlerle ilişkilendirme ve bu oyunları sınıf atmosferinde kullanma safhası için sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerini inceleyen bir çalışma yapılmıştır ve zekâ oyunlarını öğretim süreci ile bütünleştirme konusunda pozitif ve negatif algılarının bulunduğu anlaşılmıştır. Kaynakların yeterlilik durumuna göre öğretmen adaylarının da kendilerini yeterli hissetme durumları değişkenlik göstermiştir. Ayrıca farklı çalışmalarda da sunulduğu gibi bu araştırmada da yüksek maliyetler, zaman sınırlılığı, sınıf kalabalığının zekâ oyunları dersi için olumsuz durumlar olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bayramın (2020), altıncı sınıf öğrencilerinin zekâ oyunları oynadıkları zaman, Polya'nın problem çözme stratejilerinden neleri uyguladıklarını belirlemek için öğrencilerin zihinsel adımlarını araştırmıştır. Öğrencilerin oyunlara göre farklı stratejiler kullandıkları fakat en çok muhakeme etme stratejisini kullandıkları, en az ise benzer basit problemlerin çözümünden yararlanma olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Aslan (2019), zekâ oyunları dersini isleyen öğretmenlerin ders esnasında yaşadığı sorunları belirlemek amacıyla yaptığı çalışmada, verimli bir şekilde dersin işlenmesini engelleyen faktörler arasında fiziksel şartların yetersizliği, materyal eksikliği, sınırlı ders süresi ve kısıtlı kaynaklardan dolayı yaşanan yetersizlikler bulunmaktadır. Bu nedenlerden ötürü dersin etkili bir şekilde gerçekleştirilemediği sonucuna varılmıştır.

Yılmaz ve Yıldız İki kardeş (2020), zekâ oyunları dersine dair ortaokul öğretmen görüşlerini inceledikleri araştırmalarında okullardaki malzeme-araç gereç eksikliği, sınıfların kalabalık olması, zekâ oyunları öğretim programında ifade edilen oyunların okullarda yer almaması, sınıfların kalabalık olmasının dersin işlenişini olumsuz etkilediği sorunlarının olduğunu belirtilmişlerdir.

Özdevecioğlu ve Hark Söylemez (2021), akıl ve zekâ oyunları ile ilgili yapılan lisansüstü araştırmaların değerlendirmesini yapılmıştır. Bu konuda piyasada satılan kitaplar, dergiler ve benzeri kaynaklar, dersin içeriğini tam olarak vermediği vurgulanmıştır. Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili yabancı kaynaklar oldukça fazla olsa da Türkçe kaynaklar kıt ve yetersiz olduğu belirtilmiştir. Bunun sonucunda programın içerik yönünden yeterli olmadığı, materyal eksikliğinin olduğu, ders için öğretmen kılavuz kitabı-öğrenci ders kitabı hazırlanması gerektiği bulgularını saptamışlardır.

Dokumacı Sütçü (2021); zekâ oyunları ile ilgili tüm çalışılan bilimsel çalışmaları tematik ve metodik alanlar açısından araştırmıştır. Zekâ oyunları ile ilgili yapılan çalışmaların hangi yöntemle, hangi desenle en fazla veya en az çalışıldığı, örneklemin nasıl seçildiği, örneklem sayısı ve veri analizinde en çok tercih edilen tekniğin belirlenmesi gibi alt dallardaki sorulara yanıt aramıştır. Yapılan çalışma sonucunda kaynaklar tarandığında en çok araştırma konusunun zekâ oyunlarının belirli değişkenlere etkisinin neler olduğudur. Ayrıca zekâ oyunları öğretim programı ile ilgili sorunların neler olduğu konusunda ulaşılan birçok çalışma yapılmıştır.

1.3.1. Amaç ve Araştırma Soruları

Bu araştırmada ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programının incelenmesi amaçlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda programın dört temel ögesine (amaçlar, içerik, öğretme-öğrenme süreci, ölçme ve değerlendirme) yönelik olarak uygulamada neler olduğunun belirlenmesi amacıyla aşağıda yer alan temel sorulara ve alt sorulara cevap aranmıştır:

1. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin alanyazında yer alan bilimsel çalışmalar incelendiğinde;
 - 1.1.Dersin uygulamadaki programına (kazanımlar, süreçler, ölçme ve değerlendirme) ilişkin bulgular nelerdir?
 - 1.2.Dersin uygulamadaki programına ilişkin öneriler nelerdir?
2. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi öğretmenlerinin görüşlerine göre;
 - 2.1.Öğretmenlerin derste öğrencilere kazandırmak istedikleri bilgi, beceri, tutum ve değerler nelerdir?
 - 2.2.Öğretmenler derste hangi konulara ve oyunlara yer vermektedirler?
 - 2.3.Öğretmenler dersi nasıl işlemektedirler?
 - 2.4.Öğretmenlerin ders kapsamındaki ölçme ve değerlendirme süreçleri nasıldır?
 - 2.5.Öğretmenlerin dersin işlenmesi sırasında yaşadıkları sorunlar ve çözümleri nelerdir?
 - 2.6.Öğretmenlerin dersin daha etkili yürütülmesine ilişkin önerileri nelerdir?
 - 2.7.Öğretmenlerin dersin resmi programına ve uygulanaşına ilişkin görüşleri nelerdir?
3. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmenlerin kullandıkları ve ürettikleri materyaller, belgeler nasıldır?
 - 3.1.Derste kullanılan öğretim materyalleri nasıldır?
 - 3.2.Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarının ve ders planlarının dersin resmi öğretim programına uygunluğu nasıldır?
 - 3.3.Öğretmenlerin ders planları nasıldır?
4. Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersine katılan öğrencilerin görüşlerine göre;
 - 4.1.Öğrencilerin dersten beklentileri nelerdir?
 - 4.2.Öğrencilerin dersteki kazanımları nelerdir?
 - 4.3.Öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri nelerdir?

4.4.Öğrencilerin derse ilişkin önerileri nelerdir?

Bu sorulara verilecek cevaplar doğrultusunda uygulamadaki programın resmi programla uyumu tartışılmış ve programa yönelik öneriler sunulmuştur.

1.3.2. Önem

Resmi programlar, öğretmenlere eğitim-öğretim süreçlerinde nasıl hareket etmeleri gerektiği konusunda yol gösterici niteliktedirler. Ancak her eğitim kurumu, öğretmen ve öğrenci, kendine özgü bir bağlam, deneyim ve özellik taşır. Bu da resmi programların pratikte nasıl uygulandığına dair farklılıkların doğmasına neden olmaktadır.

2012-2013 eğitim öğretim yılında eğitim sistemimize entegre olan "Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi", bu bağlamda değerlendirildiğinde, farklı disiplinlerden araştırmacılar tarafından çeşitli yönleriyle incelenmiştir ancak mevcut alanyazın incelemesi, bu dersin öğretim programında öğretmenlerin karşılaştığı bazı eksikliklere işaret etmektedir. Bu eksikliklerin ışığında, öğretmenlerin bu dersi nasıl uyguladıkları, öğrencilerin bu dersin içeriği ve işlenişi hakkındaki görüşleri ve 9 farklı okuldan elde edilen verilerle nasıl bir genel değerlendirme yapılacağı soruları oldukça kritiktir. Bu soruların yanıtlarını bulmak, alanyazına katkıda bulunmanın yanı sıra program geliştirmecilere değerli bir perspektif sunabilir ve öğretmenlerin karşılaştığı sorunlara çözüm bulmalarına yardımcı olabilir. Bu çalışmanın asıl önemi, resmi programın kağıt üzerindeki hali ile sahadaki uygulaması arasındaki potansiyel uyumsuzlukları, farkları ve zorlukları ortaya koymaktır. Böylece, araştırmacılar için bu alandaki boşlukları belirleyip, eğitim-öğretim pratiğine daha uygun, etkili ve anlamlı yöntemlerin geliştirilmesi için yeni bir kapı açılmış olacaktır. Ayrıca, "Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi" gibi yenilikçi ve özgün bir dersin nasıl uygulandığına dair elde edilecek bulgular, eğitim politikası oluşturucuları ve karar vericiler için de oldukça değerlidir. Çünkü bu tür bulgular, benzer yeniliklerin veya derslerin başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için hangi koşulların oluşturulması gerektiğine dair önemli ipuçları sunabilir. Özellikle, öğretmenlerin karşılaştığı zorlukları ve bu zorlukların nasıl aşıldığını anlamak, eğitimde kalitenin artırılmasına katkıda bulunabilir. Aynı şekilde, öğrenci geri bildirimleri, dersin nasıl daha etkili ve anlamlı hale getirilebileceği konusunda derinlemesine bilgi sağlayabilir. Bununla birlikte 9 farklı okuldan elde edilen verilerin analizi, farklı bağlamlarda, öğrenci demografilerinde ve öğretim yöntemlerinde ortaya çıkan benzerlikleri ve farklılıkları belirlemeye yardımcı olacaktır. Sonuç olarak, bu

çalışma, “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersi”nin gerçek dünyada nasıl uygulandığına dair bir anlayış kazandırma potansiyeline sahiptir. Bu anlayış, eğitimin kalitesini artırmak, öğretmenleri desteklemek ve öğrencilere daha anlamlı öğrenme deneyimleri sunmak için kullanılabilir.

1.4. Sınırlılıklar

- Bu çalışmadaki öğrenci ve öğretmen görüşleri 2022-2023 eğitim öğretim yılı, İzmir ilinde bulunan Bornova, Buca, Kemalpaşa ve Bayraklı ilçelerinde toplamda 5 devlet, 4 özel ortaokulda ve bu 9 okulun tümünde açılan Seçmeli Zekâ Oyunları Dersini veren 9 öğretmen ve bu dersi seçen 10 öğrenci ile sınırlıdır.
- Bu çalışmadaki doküman incelemesi, Türkiye’de yapılan ve erişilebilen tam metin araştırmalarla sınırlıdır.
- Bu çalışmada incelenen ders materyal ve planları, öğretmenlerin araştırmacı ile gönüllü olarak paylaştıkları ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Zekâ: İnsanın muhakeme etme, tahminde bulunma, nesnel gerçekleri algılama, hüküm verme ve sonuç çıkartma yeteneklerinin tümü (Bayık,2019). Önceden denk gelmeyen somut ve soyut tüm problemleri çözebilme becerisi (Arı, 2008).

Oyun: Bir çocuğun kendini ifade etmesi, yeteneklerini ve yaratıcı potansiyelini fark etmesi, dil, entelektüel, sosyal, duygusal ve fiziksel becerilerini geliştirmesi için önemli bir fırsat (Dinç,1993).

Zekâ Oyunları: Gerçek problemleri de içine alan her türlü problemin oyunlaştırılmış hali. Öğrencilere bireysel veya grup olarak problem çözme yetisi kazandırmada yönelik kuvvetli bir araç (MEB, 2013).

Öğretim programı: Öğrenci davranışında istenen değişiklikleri sağlamak amacıyla yapılan ayrıntılı planlama. Ayrıca, öğrenciden beklenen öğrenme çıktısına götürmeyi amaçlayan bir dizi planlı etkinlik olarak da tanımlanabilir (Özgüç,2019).

Uygulamadaki Program: Öğreticinin sınıf içinde öğrettiği içerik, bu içeriğin öğretiliş şekli ve öğrenenlerin neler öğrendiği (Orhan ve Acar, 2018)

2. YÖNTEM

2.1. Araştırma Modeli

Nitel araştırma bağlamında eğitim, sağlık, işletme ve yönetim gibi uygulamalı sektörlerde öne çıkan yöntem temel niteliksel araştırmadır. Bu metodoloji fenomenoloji, temellendirilmiş teori, anlatı analizi ve etnografya gibi uzmanlaşmış nitel yaklaşımlardan farklıdır (Crotty, 1998). Bu kavram, özünde bireylerin sosyal dünyalarındaki deneyimlerini nasıl yorumladıklarını ve yönlendirdiklerini çözmeye odaklanmaktadır. Temel felsefesi, bireylerin anlamı, ondan içsel anlamlar çıkarmak yerine, dünyayla etkileşimler yoluyla şekillendirdiklerini öne süren yapılandırmacı paradigmaya dayanmaktadır (Crotty, 1998). Böylece araştırmacılar, bireylerin yaşam olaylarını anlamlandırma süreçlerini aydınlatmak gibi daha geniş bir hedefle, katılımcıların deneyimlerini nasıl yorumladıklarını ve anlam yüklediklerini anlamaya çalışırlar (Kasworm, 2005).

Bu çalışma kapsamında seçmeli zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programı öğretmen ve öğrenci görüşleri bağlamında inceleneceği ve yarı-yapılandırılmış derinlemesine görüşmeler ve dokümanların incelenmesi ile bu çalışma gerçekleştirileceği için çalışma nitel araştırma yaklaşımını temel almaktadır. Durum çalışması, kültür analizi, kuram oluşturma, fenomenoloji gibi nitel araştırma desenleri ile ilişkilendirilemeyen nitel araştırmalar için Merriam (2009) temel nitel araştırma (basic qualitative research) desenini önermiş, son yıllarda da bu çalışmaya benzer yöntemlerde bu desene atıf yapıldığı görüşmüştür. Bu çalışmanın deseni temel nitel araştırma olarak belirlenmiştir.

Sharan B. Merriam (2009)'ın temel nitel araştırma yaklaşımı, derinlemesine kavrayış sağlamak amacıyla karmaşık fenomenlere odaklanan bir nitel araştırma metodolojisi olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu yaklaşım, öznel deneyimleri ve katılımcıların perspektiflerini anlamaya yönelik bir çerçeve sunarak, bireylerin yaşantılarını zenginleştiren bir analitik yöntem sunar. Araştırmacılar, nitel veri toplama tekniklerini kullanarak kapsamlı ve detaylı veriler toplarlar. Bu veriler, analiz evresinde tematik yapılarla düzenlenir ve bu temalar, katılımcıların deneyimlerini ve görüşlerini anlamamıza olanak tanır. Temel nitel araştırma, araştırmacının önyargılarından kaçınmasını, katılımcıların özgün anlatılarını

yakalamasını ve derinlemesine kavrayışları ortaya koymasını gerektirir. Bu metodoloji, özellikle karmaşık ve öznel fenomenleri anlamak isteyen araştırmacılar için önemli bir araştırma yaklaşımını teşkil etmektedir.

2.2. Katılımcılar

Nitel görüşmelerin katılımcıların belirlenmesinde amaçlı örnekleme tekniği kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme tekniğinde amaç; çalışma sonuçlarının evrene direkt olarak genellemesi değil, çalışmada birey ya da olayları derinlemesine betimlemedir (Ekiz,2009; aktrn. Dinlek, 2018). Amaçlı örneklemede çalışmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından kapsamlı durumların seçilerek derinlemesine araştırılma yapılmasında ve belli özelliklere sahip bir veya birden fazla özel durumlarda çalışılmak istenildiğinde seçilmektedir (Büyüköztürk, Kılıç Ç., Akgün, Karadeniz, & Demirel, 2013). Amaçlı örnekleme araştırmanın derinlemesine yapılabilmesi için bilgi açısından zengin durumlar seçmektir. Araştırmada amaçsal örnekleme yöntemlerinden maksimum çeşitleme tekniği kullanılmıştır. Maksimum çeşit örnekleme çalışılan soruna taraf olabilecek bireylerin çeşitliliğini sağlayarak bu çeşitlilik içerisindeki ortak örüntülerin araştırılmasına olanak sağlar (Glesne, 2014; aktrn. Alçın ve İnanıcı, 2020). Maksimum çeşitlilik örnekleme ile farklı ilçelerdeki ortaokullarda cinsiyeti, kıdemi ve branşı farklı olan katılımcılar araştırmaya seçilmiştir. Farklı cinsiyetten öğrenci ve öğretmenler seçilmesi, öğretmenlerin kıdemlerinde farklılıklar olması ve branşlarının çeşitlilik göstermesi maksimum çeşitliliğe ulaşmak adına yapılmıştır. Özel okul ve devlet okulu öğretmenleri içinde gönüllü olanlarla nitel çalışma gerçekleştirilmiştir. Maksimum çeşitliliğe ulaşabilmek adına İzmir ilinde bulunan 4 farklı ilçeden okullar telefon ile müdür veya müdür yardımcıları aranarak okullarında seçmeli zekâ oyunları dersinin olma durumlarına göre seçilmiştir.

Katılımcı öğretmenlerden 4'ü kadın 5'i erkektir. Bornova ilçesinden 2, Bayraklı ilçesinden 1, Kemalpaşa ilçesinden 4, ve Buca ilçesinden 3 olmak üzere toplam 10 okuldan gerekli izinler alınmıştır. Verilerin toplanması sırasında Buca ilçesinde bulunan bir okuldan dersi veren öğretmenin araştırma izni için başvuru okulda dersi vermemesi ve sonuç olarak okulda dersin bulunmamasından dolayı katılımcı olarak dâhil edilmemiş ve 9 okul ile araştırmaya devam edilmiştir. Bayraklı ilçesinde bulunan okulda ise öğrenci görüşmesi okul tarafından izin verilmediği için yapılamamıştır 6 okuldan birer öğrenci ve 2 okuldan ikişer öğrenci olmak üzere toplam 10 öğrenci ile çalışma yapılmıştır.

Öğrencilerden 4'ü kız 6'sı erkektir. Öğrencilerden 5'i 5. sınıf, 3'ü 6. sınıf ve 2'si 7. sınıfa gitmektedir. Bu kapsamda İzmir il merkezinde ortaokul düzeyindeki özel ve devlet okulları içinde seçmeli zekâ oyunları dersini 2022-2023 öğretim yılında açmış okullarda bu çalışmaya katılmaya gönüllü olan zekâ oyunları dersi öğretmeni ile bu öğretmenlerin derslerini seçmiş ve önerdikleri gönüllü 10 öğrenci velilerinin izinleri dâhilinde çalışmanın katılımcıları olmuştur.

Tablo 2.1. Katılımcıların demografik bilgileri

Öğretmenler	Cinsiyet	Kıdem	Branş	İlçe	Özel Okul	Devlet Okulu
Öğretmen 1	Erkek	15 yıl	Teknoloji tasarım öğretmeni	Bornova		X
Öğretmen 2	Kadın	8 yıl	Satranç ve zekâ oyunları öğretmeni	Bayraklı	X	
Öğretmen 3	Kadın	12 yıl	Satranç ve zekâ oyunları öğretmeni	Bornova	X	
Öğretmen 4	Erkek	13 yıl	Teknoloji tasarım öğretmeni	Kemalpaşa		X
Öğretmen 5	Erkek	24 yıl	Sosyal bilgiler öğretmeni	Kemalpaşa		X
Öğretmen 6	Erkek	10 yıl	Fen bilgisi öğretmeni	Kemalpaşa		X
Öğretmen 7	Kadın	8 yıl	Teknoloji tasarım öğretmeni	Kemalpaşa		X
Öğretmen 8	Kadın	6 yıl	Fen bilgisi öğretmeni	Buca	X	
Öğretmen 9	Erkek	3 yıl	Matematik öğretmeni	Buca	X	

Tablo 2.2. Öğrencilerin demografik bilgileri

Öğrenciler	Cinsiyet	Sınıf	İlçe
Öğrenci 1	Kız	5. sınıf	Kemalpaşa
Öğrenci 2	Kız	5. sınıf	Kemalpaşa
Öğrenci 3	Erkek	6. sınıf	Kemalpaşa
Öğrenci 4	Kız	7. sınıf	Kemalpaşa
Öğrenci 5	Erkek	5. sınıf	Kemalpaşa
Öğrenci 6	Erkek	5. sınıf	Kemalpaşa
Öğrenci 7	Erkek	6. sınıf	Buca
Öğrenci 8	Erkek	5. sınıf	Buca
Öğrenci 9	Erkek	7. sınıf	Bornova
Öğrenci 10	Kız	6. sınıf	Bornova

2.3. Araştırmacının Rolü

Bu çalışmayı yürütmesi planlanan araştırmacı matematik öğretmeni olarak İzmir il merkezinde bir özel eğitim kurumunda görev yapmaktadır. Araştırmacı matematik öğretmeni görevinin yanı sıra 2021/2022 eğitim-öğretim yıllarında seçmeli zekâ oyunları dersinin öğretmeni olarak da görev yapmıştır. Araştırmacı zekâ oyunları konusuna da ilgi duymaktadır. Araştırmacı önyargısını bertaraf etmek için nesnellik adına çalışmada çeşitli önlemler düşünülmüştür. Bunlara geçerlik ve güvenirlik çalışmaları bölümünde yer verilmiştir.

2.4. Veri Toplama ve Analiz

Bu tez çalışmasında birden fazla veri toplama tekniği ve aracı kullanılmıştır.

2.4.1. Doküman inceleme

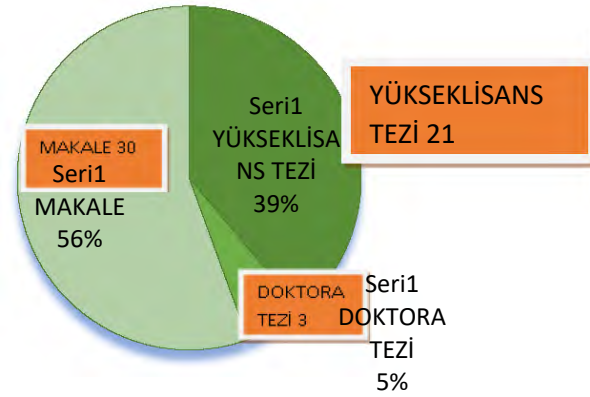
Veri toplama yöntemlerinden olan doküman incelemesi Yıldırım ve Şimşek'e göre (2006), araştırılacak vaka ya da vakaların hakkında bilgi içeren yazılı metinlerin incelenmesidir. Bu çalışmada iki farklı aşamada doküman incelemesi yapılmıştır.

İlk aşamada Ortaokul Seçmeli Zekâ Oyunları dersine ilişkin daha önce yapılan bilimsel araştırmaların sistematik bir şekilde incelenmiştir. İkinci aşamada ise

öğretmenlerin zekâ oyunları ders planları ve materyallerinin incelenmesi gerçekleştirilmiştir.

2.4.2. İlgili alanyazının sistematik incelenmesi

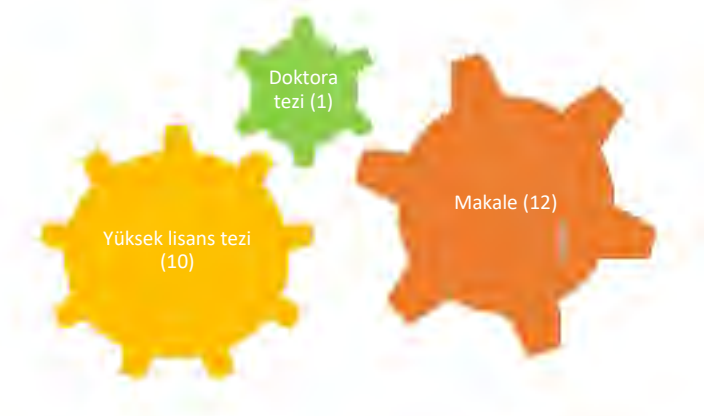
Bu çalışmada iki farklı aşamada doküman incelemesi yapılmıştır. İlk aşamada zekâ oyunları konusuna ilişkin makaleler, yüksek lisans tezleri ve doktora tezleri taranmış ve incelenmiştir. Dokümanlara YÖK'ün Ulusal Tez Merkezi tarama sisteminden, Google arama motorundan ve Google Scholar'ın veri tabanından 'zekâ oyunları, akıl oyunları, seçmeli zekâ, seçmeli akıl, seçmeli zeka oyunları, seçmeli akıl oyunları' anahtar kelimeleri aratılarak ulaşılmıştır. Erişilen çalışmalar tek tek incelenmiş ve incelemeye dahil edileceklerin belirlenmesinde zekâ oyunları dersine yönelik bulguları rapor etme koşulu aranmıştır. İncelenen çalışmaların listesi EK1'de sunulmuştur.



Şekil 2.1. İncelenen Çalışmaların Oranı

Bu araştırmada zekâ oyunları ile ilgili toplam 54 çalışmaya ulaşılmıştır. Bu çalışmalardan sadece 23'ünün Ortaokul Zekâ Oyunları Dersine ilişkin çalışma olup bulgularında bu derse ilişkin bulguları rapor ettiği belirlenmiştir. Bu 23 çalışma ayrıntılı olarak incelenmiştir.

Bu çalışmaların biri doktora tezi, 10'u yüksek lisans tezi, 12'si ise makaledir. Bunlar üzerinde içerik analizi yapılmıştır.



Şekil 2.2. İncelenen Çalışmaların Sayısı

2.4.3. Öğretmenlerin ders materyal ve planlarının incelenmesi

Doküman incelemenin ikinci aşamasında çalışmaya gönüllü olarak katılan öğretmenlerin izin vermeleri ve araştırmacı ile örneklerini paylaşmaları koşulu ile ders için hazırladıkları ünitelendirilmiş yıllık planları, ders planları ve ders materyalleri (kutu oyunları, eğitsel diğer oyunları, sunular, sınavlar, vb.) incelenmiştir. Bazı öğretmenler materyallerini paylaşmak istememiş ve yıllık planlarını sunmamıştır. Okullarında zekâ oyunları sınıfları olan öğretmenlerden bazıları, bu ortamda kullandıkları materyalleri ve planlarını göstermiştir. 7 öğretmen sınıflarının ortamlarını paylaşmıştır. Sınıf ortamlarından yola çıkarak da kutu oyunlarını görmek mümkün olmuştur. Yalnız 3 öğretmen yıllık planlarını araştırmacıyla paylaşmıştır. Bazı öğretmenlerin izni dâhilinde olmadığı için bu bulgular kullanılamamıştır. Öğretmenlerin paylaştığı yıllık planları ve okullarında olan zekâ oyunları dokümanlarının analiz sürecinde betimsel olarak inceleme yapılmıştır. Bu çalışmada doküman incelemesinde izlenen yol ise şöyledir;

İlk öncelikle görüşme formundan yer alan sorular doğrultusunda öğretmenlerin verdikleri cevaplarla, öğretmenlerin sınıf ortamının görsellerinin uyuşup uyuşmadığı kontrol edilmiştir. Burada derste kullanılan materyallerle ulaşılabilmektedir. Sınıf ortamında bulunan kutu oyunları, akıllı tahta, masaların düzenine ulaşılmıştır. İzin doğrultusunda alınan, öğretmenlerin yıllık planlarının, ders planlarının ve sınavlarının analizi yapılırken ortak maddeler oluşturulmaya çalışılmıştır. Farklılıkların ne olduğu dikkate alınmıştır. Ders planlarında yöntem, teknik/süreç, ölçme değerlendirme incelenmiştir. Burada yer alan ortak maddelerin ve farklı maddelerin yorumlaması yapılmıştır. Ders planlarının birbirlerine benzer olup olmadığını ve resmi programa dayalı olup olmadığını üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda araştırmacı tarafından öğretmenlerin sunduğu ders planlarının

birbirine benzer olup olmadığı kontrol edilmiştir. Bu, ortak unsurları veya kalıpları belirlemek için ders planlarını karşılaştırılmıştır. Ayrıca bir başka araştırmacı tarafından bu veriler tekrar karşılaştırılarak kontrolü sağlanmıştır.

2.4.4.Yarı-yapılandırılmış görüşmeler

Standartların dışında kalan cevaplara ulaşabilmek ve daha kapsamlı veriler toplamak için yarı yapılandırılmış görüşme yöntemi kullanılmıştır. Alanyazın incelemesine dayalı olarak hazırlanan görüşme soruları ve görüşme formları, öğretmen ve öğrenciler için ayrı ayrı iki taslak form şeklinde hazırlanmıştır. Formlara son halini verebilmek için uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzmanlardan 3'ü dersi veren ortaokul öğretmeni, 1'i üniversitede görev yapan ölçme değerlendirme uzmanı, 4'ü üniversitede matematik eğitimi dalında görev yapan ve 3'ü eğitim programları ve öğretim bölümünde uzmandır. Uzman görüşü formu toplam 11 kişiye gönderilmiştir fakat 7'si dönüş gerçekleştirilmiştir ve oluşturulan görüşme formlarındaki sorular 7 uzmandan görüş alınarak son halini almıştır. Uzman görüşlerine 26 Şubat 2023-15 Mart 2023 tarihleri arasında yaklaşık 3 hafta süre ayrılmıştır. Görüşmelere 2 Mayıs 2023 tarihinde başlanmış olup 7 Haziran 2023 tarihinde son görüşme yapılmıştır. Öğretmen görüşmelerinde en uzun görüşme 19 dakika 35 saniye sürmüştür.

En kısa görüşme ise 10 dakika 45 saniyedir. Öğrenci görüşmeleri en fazla 7 dakika 44 saniye en kısa görüşme ise 4 dakika 22 saniye sürmüştür. Görüşmeler, her öğrenci ve öğretmenin kendi okulunda gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler katılımcıların izinleri doğrultusunda ses kaydına alınmıştır. Öğretmenlerle görüşmeler tamamlandığında ses kayıtları transkript edilmiştir. Ardından katılımcı teyidi almak için görüşme dökümleri e-posta ile öğretmenlere gönderilmiştir. Öğretmenlerden onay alındıktan sonra analizlere başlanmıştır. Görüşmelerin analizinde tematik analizden yararlanılmıştır. Braun ve Clarke (2006) tarafından açıklanmış olduğu üzere, tematik analiz yaklaşımı, elde edilen veriler içerisindeki desenleri (temaları) ayırt etmek, analiz etmek ve raporlamak için benimsenen bir yöntemdir. Braun ve Clarke (2006) aynı zamanda, tematik analizde tümevarımsal ve tümdengelimsel olmak üzere iki temel yaklaşımın mevcut olduğunu vurgulamışlardır. Tümevarımsal yaklaşımda, önceden tanımlanmış herhangi bir kodlama çerçevesine başvurmadan, veriye dayalı bir analiz yöntemi uygulanır. Tümdengelimsel yaklaşımda ise, araştırmacının alandaki kuramsal veya analitik odak noktasına bağlı

olarak bir kuramsal çerçeve kullanılarak analiz gerçekleştirilir. Bu çalışma kapsamında, araştırma soruları ana temalar olarak ele alınmış ve her bir ana tema altında toplanan görüşler tümevarımsal tematik analiz yaklaşımı ile alt tema ve kodları belirlemek için analiz edilmiştir. Öğretmen ve öğrenci alıntıları kodlamalara yönelik sunulurken gizliliğe özen göstermek adına kod kullanılmıştır. Öğretmenlerin ve öğrencilerin takma isimleri görüşme sırasına göre olacak şekilde öğretmen 1, öğretmen 2,..., öğretmen 9; öğrenci 1, öğrenci 2,..., öğrenci 10 şeklinde araştırmacı tarafından verilmiştir. Bulguların sunumunda öğretmen ve öğrenci görüşlerinden doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

2.5. Geçerlik ve Güvenirlik Çalışmaları

Bu çalışmada uygulanan geçerlik ve güvenirlik önlemleri şunlardır:

- İlgili alanyazın incelemesi sürecinde ilgili araştırmaların belirlenmesinde ve bulgularda, bağımsız bir araştırmacı ile güvenirlik çalışması yapılmıştır. Bu süreçte öncelikle analize alınacak çalışmalar araştırmacı tarafından belirlendikten sonra bağımsız araştırmacı tarafından da konu ile ilgili olup olmadığına göre incelenmiştir.
- İlgili araştırmaların bulgularının ve önerilerinin içerik analizi ile incelenmesinden elde edilen bulgular bağımsız bir araştırmacı tarafından kontrol edilmiş ve görüş ayrılıkları üzerinde görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bulgularda gerekli düzeltmeler yapılmıştır.
- Görüşme formlarının geliştirilmesinde uzman görüşlerine başvurulmuştur.
- Katılımcıların verdiği cevaplara ilişkin olarak cevaplarının ne anlama geldiği ve araştırmacının algıladığı şekilde mi olduğuna ilişkin anında teyit alınması geçerliliği arttırmaktadır (Baltacı,2019). Bu kapsamda görüşmelerin deşifreleri ile ilk bulgular için katılımcılardan teyitler alınmıştır.
- Doğrudan alıntı, yorum ekmeden ve verinin veya cevapların sahte olup olmamasına dikkat ederek toplanan verilerin cevapların okuyucuya iletilmesidir (Başkale, 2016). Bulguların sunumunda görüşme deşifrelerinde yer alan katılımcı ifadelerine sık sık yerilerek doğrudan alıntılar yapılmıştır.
- Söz konusu alanyazın irdelendiğinde veri çeşitlemesinin gerçekleştirilmesi araştırma sonuçlarına ilişkin güvenirliliği arttıracak belirtilmiştir. Ayrıca veri çeşitlemesi çalışmanın niteliğini etkilemekte ve veri analiz sonuçları için dayanak

oluşturmaktadır (Yılmaz ve Yanarateş, 2020). Bu çalışmada öğretmenlerden, öğrencilerden görüş alınmış olup aynı zamanda ilgili alanyazın incelemesi ile plan ve materyal incelemesi de yapılmıştır, böylece veri çeşitlemesi sağlanmıştır.

- Araştırma bulgularının bağımsız bir araştırmacının gözünden de incelenebilmesi için iki aşamalı bir yol izlenmiştir. Bunun için görüşme verisinin ve öğretmenlerin sundukları materyal ve planların yaklaşık %30'u ve araştırma soruları bağımsız bir araştırmacı tarafından analiz edilmiş ve bulgular karşılaştırılmıştır. Bulgular üzerinde görüş birliğine varıldıktan sonra araştırmacının bulguları ve veri seti tez danışmanı tarafından kontrol edilmiştir.

2.6. Etik Konular

Yürürlükteki düzenlemeler ve yükümlülükler dikkate alınarak araştırma protokolünün uygulanabilmesi için etik kurul izni alınmıştır.

Gönüllünün çalışmaya gönüllü olarak katılma kararı gönüllü katılım anlamına gelmektedir. Bu çalışma kapsamında materyal ve planlarını paylaşmaya gönüllü olan öğretmenlerin dokümanlarının incelenmesi ve çalışmada öğretmenin kimliğini açığa çıkaracak ayrıntılara yer verilmemesi, anonimlik ilkesinin faydalarından yararlanılması amacı ile yapılmıştır. Öğretmenlerin görev yaptıkları okulların isimleri de gizli tutulmuştur. Nitel bulguların sunumunda doğrudan alıntılarda gerçek isim yerine kodların kullanılması ve öğretmenlerin okullarını açığa çıkaracak ayrıntılara yer verilmemesi, öğretmenlerin çalıştıkları kuruma ilişkin düşüncelerini daha objektif ifade edebilmeleri için yapılmıştır. Bu bilgi görüşmeler öncesi öğretmenlerle de paylaşılmıştır.

Araştırma verilerinin sağlıklı toplanması için, reşit olmayan bireylerden velisi tarafından izin belgesi alınması gerekmektedir. Araştırmada 18 yaş altında çocukların görüşlerine başvurulacağı için velilerinden onay alınması adına veli onam formu hazırlanmıştır. Veli izinleri alınan öğrenciler için ayrıca öğrenci gönüllü katılım formu hazırlanmıştır. Etik kurul olumlu kararı alındıktan sonra İzmir İl Milli Eğitim Müdürlüğünden araştırma izni alındıktan sonra veri toplama süreci başlatılmıştır.

3. BULGULAR VE YORUM

Bulgular bölümü dörde ayrılmıştır. Bu bölümde araştırma soruları kapsamında öncelikle alanyazın taramasından elde edilen bulgular sunulmuştur. Sonrasında Ortaokul Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine yönelik öğretmen ve öğrencilerle yapılan yarı-yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen bulgulara yerilmiştir. Son olarak ise görüşme yapılan öğretmenlerin araştırmacı ile paylaştıkları ders materyalleri ve planların incelenmesiyle elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

3.1. Alanyazından Elde Edilen Bulgular

Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersine ile ilgili alanyazında daha önce yürütülmüş araştırma çalışmalarının analizi sonucunda; dersin programının amaçlarına, içeriğine, öğrenme-öğretme sürecine ve ölçme ve değerlendirme sürecine ilişkin elde edilen bulgular sunulmuştur. Bunların ardından programın uygulanışı sırasında yaşanan sorunlar ve çözümlere ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

3.1.1. Programın amacına yönelik alanyazından elde edilen bulgular

İncelenen alanyazında; ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersine yönelik yapılan çalışmalarda programla öğrencilere kazandırılmak istenilen özellikler belirlenmiş ve Tablo 3.1’de sunulmuştur.

Tablo 3.1. Alanyazın taramasında programın amacına yönelik kodlar

Öğrencilere Kazandırılmak İstenilen Özellikler	İncelenen Araştırma Numarası
Problem çözme	1,5,9,20,35,42
Matematik becerilerini geliştirme	5,14,35,41,42, 45
Yaratıcı düşünme becerisi	41, 42, 44,48,49
Eleştirel düşünme	1,9,35, 42
İlişki kurma (günlük yaşam gibi)	1,5,36,48
Sosyal becerilerde gelişme	9, 14,20,35
Farklı bakış açısı kazanma	5,20,48,49
Uzamsal becerilerde gelişme	5,11,18,19
Zihinde döndürme becerisini geliştirme	5,11,18,19
Sabırlı olma	1,5,20
Hızlı ve pratik düşünme	1,5,20
Neden sonuç ilişkisi kurabilme	20,48,49
Dikkati geliştirme	1,9
Esnek düşünme	1,35
Kendini geliştirme	1,20
Akıl yürütme	1,5

Analitik düşünme	5,20
Zekâ Gelişimine Katkı	1,35
Eğlenerek öğrenme	20
Bilişsel, duyuşsal, psikomotor becerilerde gelişme	14
Hafızayı güçlendirme	20
Öğrenme yetisini geliştirme	20
Stratejik düşünme, strateji geliştirme	5
Motivasyonu artırma	42
Saldırganlık davranışında azalma	27
Sayı duygusu geliştirme	3

Tablo 3.1 incelendiğinde de öğretmenlerin uyguladıkları dersin programına göre ortak olarak en çok matematik becerilerini geliştirmeyi, problem çözmeyi, yaratıcı düşünme becerisini kazandırmayı ve geliştirmeyi amaçladıkları görülmektedir. Farklı çalışmalar olmak üzere sadece bir çalışmada ise öğretmenlerin programın amaçları doğrultusunda öğrencilere, motivasyonu arttırmayı, saldırganlık davranışlarında azalmayı, stratejik düşüncelerini, strateji geliştirmeyi, öğrenme yetisini geliştirme/hafızayı güçlendirmeyi, eğlenerek öğrenme, bilişsel, duyuşsal, psikomotor becerilerde gelişme ve muhakeme etme stratejisi kazandırmayı amaçladıkları görülmektedir.

Bir çalışmada da sayı duygusu geliştirme amacından bahsedilmektedir. Sayı duygusu, sayılarla ilgili işlemleri pratik olarak düşünmek, sayıları esnek bir şekilde kullanmak, sayılar arasındaki ilişkileri görmek, etkili stratejiler kullanmak ve duruma uygun, standart dışı uygun yolları belirlemek olarak tanımlanmaktadır (Yang ve Huang, 2004).

Öğretmenlerin ortaokul seçmeli zekâ oyunları programında; kendini geliştirme, eğlenerek öğrenme, sabırlı olma, neden sonuç ilişkisi kurabilme, sosyal becerilerde gelişme, yaratıcı düşünme becerisi kazanma, farklı bakış açısı kazanma, uzlamsal becerilerde gelişme, zihinde döndürme becerisini geliştirme, akıl yürütme, eleştirel düşünme, ilişki kurma (günlük yaşam gibi), dikkati geliştirme, zekâ gelişimine katkı, analitik düşünme, hızlı ve pratik düşünme amaçlarının da var olduğu görülmektedir.

3.1.2. Programın içeriğine yönelik alanyazından elde edilen bulgular

Programın dört temel ögesinden olan içerik ögesinde; ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi konusunda yapılan çalışmalar incelendiğinde alanyazında bu konuda çok sınırlı bulgu olduğu görülmüş ve Tablo 3.2 de sunulmuştur.

Tablo 3.2. Alanyazın taramasında programın içerik ögesine yönelik kodlar

Kodlar	Kaynaklar
İçerik yeterli, uygulanabilir, güncel	35,48
Milli/ evrensel değerleri içermekte	36

Tablo 3.2 incelendiğinde öğretmenlerin uyguladıkları dersin programının içeriğinde sadece bir çalışmada öğretmenin uyguladığı programda milli/evrensel değerleri içerdiği bilgisini vermiştir. Sadece iki çalışmada ise resmi program hakkında görüşlerini bildiren öğretmenler, içeriğin yeterli olduğu, uygulanabilir ve güncel olduğu görüşünü vermiştir.

3.1.2. Alanyazından elde edilen programın öğrenme öğretme sürecine yönelik bulgular

Programın dört temel ögesinden olan öğrenme öğretme süreci için; ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi konusunda yapılan çalışmalar incelendiğinde alanyazındaki araştırmaların bulgularında çok sınırlı sayıda bulguya rastlanmıştır. Bunlar Tablo 3.3.'de sunulmuştur.

Tablo 3.3. Alanyazın taramasında programın öğrenme öğretme sürecine yönelik kodlar

Kodlar	Kaynaklar
MEB öğretim programında önerilen etkinliklerin yeterli olması	48
Önerilen öğrenme öğretme süreci yeterli olması	48
Bilgisayar ile dersin işlenmesi	21

Tablo 3.3 incelendiğinde alanyazın taramasından edinilen bulgulara göre sadece bir çalışmada öğretmenlerden biri, sınıfta dersini bilgisayar aracılığıyla işlediği bilgisini vermiştir. Bulgularda resmi programa yönelik, bir kaynaktan önerilen etkinliklerin ve önerilen öğrenme öğretme sürecinin yeterli olduğu görüşü saptanmıştır.

3.1.3. Programın ölçme ve değerlendirme sürecine yönelik alanyazından elde edilen bulgular

Tablo 3.4. Alanyazın taramasında programın ölçme değerlendirme ögesine yönelik kodlar

Kodlar	Kaynaklar
Dersin notla-sınavla değerlendirilmesinin uygun görülmemesi	3,5,14
Turnuvalar düzenleme	5,14
Programdaki ölçme değerlendirmenin yeterli oluşu	48
Yılsonu başarı karnesi uygulaması	36
Kazanma-kaybetme, oyunu oynayıp oynayamama durumlarına göre ölçme değerlendirme yapımları	14

Tablo 3.4. incelendiğinde alanyazından elde edilen bulgulardan, birkaç çalışmada öğretmenlerin ölçme değerlendirmeyi nasıl yaptıklarını, resmi programdaki ölçme değerlendirme hakkındaki görüşleri görülmektedir. Bir öğretmenin ölçme değerlendirmeyi yıl sonu başarı karnesi ile, başka bir öğretmenin kazanma-kaybetme, oyunu oynayıp oynayamama durumlarına göre ölçme değerlendirme yaptığı ve aynı turnuvalar düzenlediği başka bir öğretmenin de ölçme değerlendirme için turnuvalar yaptığı görülmektedir. İncelenen çalışmaların bulgularında; öğretmenlerin ölçme değerlendirme için dersin notla-sınavla değerlendirilmesini uygun görmedikleri ve programdaki ölçme değerlendirmenin yeterli olduğunu ifade ettikleri görülmüştür.

3.1.4. Programın uygulama sürecinde yaşanan sorunlara yönelik alanyazından elde edilen bulgular

Alanyazına bakıldığında, yapılan çalışmalarda seçmeli zekâ oyunları dersinde yaşanan sorunlara yönelik pek çok bulguya erişilmiştir. Bu bulguların incelenmesiyle ortaya konan sorunlar tablo 3.5 de verilmiştir.

Tablo 3.5. Alanyazın taramasında elde edilen bulgulara göre yaşanan sorunlar

Kodlar	Kaynaklar
Materyal eksikliği	1,5,7,14,20,36,37,48,49
Sınıfların kalabalık olması	5,12,14, 35,45,48,49
Zaman sorunu	5,7,12,14,20,45
Sınıf donanımındaki eksiklikler	5,7,9,14,20,45
Programın ölçme değerlendirme ögesinin yetersiz oluşu	14,35,36
Kaynak kitap olmaması	7,9,12,48,49
Önerilen etkinliklerde kullanılacak materyaller ulaşılabilir olmaması	5,9,14,48

Hedef kitlenin seviyesinin dikkate alınmaması	1,5,12,14
Ders kitabı, yönlendirme ve etkinlik örnekleri sunma konusunda yetersiz oluşu	1,5,7
Kazanımların uygun/yeterli olmayışı	5,14
Disiplinler arası etkileşimin zayıf oluşu	14,35

Tablo 3.5 incelendiğinde öğretmenlerin en çok yaşadığı sorunlar arasında materyal eksikliği gelmektedir. Sınıfların kalabalık olması, sınıf donanımındaki eksiklikler, zaman sorunu ve kaynak kitapların olmaması da yaşanan diğer ortak sorunlar arasında olduğu görülmektedir.

Öğretmenlerin yaşanan sorunlar olarak belirttikleri diğer sorunlar ise programın ölçme değerlendirme ögesinin yetersiz oluşu, hedef kitlenin seviyesi dikkate alınmaması, ders kitabının olmaması, yönlendirme ve etkinlik örnekleri sunma konusunda yetersiz oluşu kazanımlar uygun veya yeterli olmayışı, disiplinler arası etkileşimin zayıf oluşu ve önerilen etkinliklerde kullanılacak materyaller ulaşılabilir olmamasıdır.

3.1.5. Programa ilişkin önerilere yönelik alanyazından elde edilen bulgular

Alanyazın incelendiğinde öğretmenlerin ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersinde yaşanan sorunlara yönelik çözüm önerileri Tablo 3.6 da verilmiştir. Çözüm önerilerinde hem dersin resmi öğretim programına yönelik öneriler olduğu hem de ders işlenişinde yaşanan güçlüklerle yönelik çözüm önerilerinin olduğu görülmektedir.

Tablo 3.6. Alanyazın taramasında elde edilen bulgulara göre öğretmenlerin yaşanan sorunlara karşı çözüm önerileri

Kodlar	Kaynaklar
Öğretmenlere-öğrencilere kılavuz kitap dağıtılmalı	37,48,49,45
MEB yönetiminin materyal ihtiyaçlarının karşılaması	1,45,48,49
Bazı oyun kurallarına-kazanımlara netlik kazandırılması	1,5,14,45
Özel sınıf/atölye açılması	1,37,49
Dersin verimliliği açısından sınıf mevcutlarının azaltılması	1,48,49
Seviyelendirme yapılması (sınıf sınıf ayrılmalı, (5. Sınıf-6. Sınıf gibi))	1,37,45
Programda verilen örnek oyunların-etkinliklerin çoğaltılması	1,45
Çalışma kitaplarının hazırlanması	1,45
Öğrenciler için ölçme-değerlendirme formlarının hazırlanması	5,45
Program Yenilenmeli	13, 37

Programa konu eklenmeli, içerik zenginleştirilmeli	5,14
Saat arttırılmalı	5,37
Oyun tanıtım kitapçıklarının geliştirilmesi	1
Uzamsal becerileri geliştirme türünde kazanımlara daha fazla yer verilmeli	19
Okul Öncesi ve İlkokul Programına da eklenmeli	37
Oyunun belirli bir yaş grubu için nasıl planlanması gerektiğine dair daha ayrıntılı bilgi sağlanması	45
Dersin ismi değişmeli (öğrencide olumsuzluk yaratabilir)	45

Tablo 3.6 incelendiğinde, literatürden elde edilen bulgulara göre, daha önce yapılan araştırmalarda da belirtildiği gibi en sık karşılaşılan çözüm önerilerinin, Milli Eğitim Bakanlığı yönetiminin maddi ihtiyaçlarının karşılanması ve bazı oyun kurallarının netleştirilmesi olduğu görülmektedir. Örneklerin çoğaltılması, özel sınıf/atölye açılması, oyun tanıtım kitapçıklarının geliştirilmesi, öğrencilere yönelik ölçme-değerlendirme formlarının hazırlanması, oyunun belirli bir yaş grubuna yönelik nasıl planlanması gerektiği konusunda daha ayrıntılı bilgi verilmesi, ders verimliliği açısından sınıf mevcutlarının azaltılması, çalışma kitapları hazırlanmalı, seviyelendirme yapılmalı, dersin adı değiştirilmeli (öğrenci açısından olumsuzluk yaratabilir), okul öncesi ve ilkokul müfredatına eklenmeli, program yenilenmeli, derslere daha fazla yer verilmelidir. Uzamsal becerilerin geliştirilmesi, programa konuların eklenmesi, içeriğin zenginleştirilmesi, ders saatlerinin artırılması, öğretmen ve öğrencilere kılavuz kitapların dağıtılması gibi kazanımlar da diğer ilgili araştırmalarda öğretmenlerin çözüm önerileridir.

3.2. Öğretmenlerle Gerçekleştirilen Yarı-Yapılandırılmış Görüşmelerden Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın, öğretmenlerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgularına göre ikinci temel problemine ait bulgular, yedi alt sorunun bulguları olarak aşağıda verilmiştir.

3.2.1. Öğretmenlerin derste öğrencilere kazandırmak istedikleri bilgi, beceri, tutum ve değerlere ilişkin bulgular

Araştırmanın ikinci probleminin ilk alt problemi olan ‘Öğretmenlerin derste öğrencilere kazandırmak istedikleri bilgi, beceri, tutum ve değerler nelerdir?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.7. Öğretmenlerin derste öğrencilere kazandırmak istedikleri bilgi, beceri, tutum ve değerler

Kategoriler	Kategoriler	İlgili Öğretmen Kod
Üst Düzey Düşünme Becerilerini Geliştirmek	Planlı, analitik, yaratıcı, stratejik, eleştirel düşünme.	Ö2, Ö3, Ö5, Ö6, Ö9
	Strateji Geliştirme	Ö2, Ö7, Ö9
	Problem Çözme	Ö3, Ö6, Ö7
Rakibe Saygı Duymak	Rakibini tebrik etme, rakibe saygı gösterme	Ö1, Ö5
Sosyalleşmek	Sosyal becerilerin geliştirilmesi, farklı ortamlara giriş	Ö3, Ö4
Gerçek Hayata Hazırlanmak	Öğrencileri yaşama hazırlama, pratik yaşantıya dair bilgi	Ö3, Ö4
Yeni Nesil Sınavlara Hazırlanmak	Yeni nesil soru tipleri, sınav stratejileri	Ö4, Ö9
Yenme ve Yenilme Duygularını Birlikte Tatmak	Rekabetin getirdiği duyguları deneyimleme	Ö4, Ö8
Empati Yapmak	Empati kurma yeteneği	Ö1
Temel Düzeyde Bilgi Kazanmak	En azından temel bilgi sahibi olma	Ö1
Zamanı Yönetmek	Zaman yönetimi becerisinin geliştirilmesi	Ö2, Ö8
Dikkati Toplamak	Konsantrasyon sağlama	Ö3
Hafızayı Kuvvetlendirmek	Görsel, sayısal ve pratik hafızayı güçlendirme	Ö3

Tablo 3.7 incelendiğinde öğretmenlerin öğrencilere zihinsel yeteneklerini geliştirme, düşünme becerileri konusunda odaklandığı görülmektedir.

Bu konuda Öğretmen 2 şunları söylemiştir: “Şimdi zekâ oyunlarının tümünün, bunun içine satrancı da koyuyorum. Şimdi hepsinin sonuçta en temel kazanımı analitik düşünme. Planlı düşünebilme çünkü hayatımızın her alanı plan strateji, benim şu anda buradan çıkıp kantine, sizin yanınıza gelmem bile bir plan doğrultusunda. Hayatımızı daha sağlıklı planlayabilirsek, işte sınavda da daha başarılı oluruz çünkü süreyi iyi kontrol ederiz, hayatımızda evet daha sağlıklı düşünerek hayatımıza vereceğimiz yönleri daha iyi kararlar verebiliriz vs... Genel olarak aslında düşünme becerisi, analitik düşünmeyi desteklediği için diyebiliriz” (Öğretmen 2).

Bu konuda Öğretmen 3 ise şunları söylemiştir: “Öncelikle planlama yapmayı ...düşünmelerini sağlamayı, ... gibi birçok şeyi hedeflemiş oluyorum.”(Öğretmen 3).

Analitik düşünme, strateji oluşturma, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi yetenekler öne çıkmaktadır. Bu konuda öğretmen 6 ise bunları dile getirmiştir; “Eleştirel, mantıksal ve yaratıcı düşünme becerisi... İçinde bulunmuş olduğumuz sınav sisteminde, LGS’ de sorulan soruları daha kolay yapabilmeleri için bu becerileri dikkate almaya çalışıyorum.” (Öğretmen 6).

Bu, öğrencilerin bilişsel gelişimlerini desteklemeyi amaçladıklarını gösterir. Öğretmenlerin öğrencilere empati kurma, sosyalleşme ve farklı bakış açlarına sahip olma gibi sosyal yetenekleri kazandırmak istedikleri anlaşılıyor. Bu konuda öğretmen 1; “benim en çok dikkat ettiğim konulardan bir tanesi karşıdaki rakibiyle empati geliştirmesi. Onun duygularını anlayabilmesi. Yendiği zaman ve yenildiği zamanki hal hareket ve tavırlarının ona göre olması, rakibini tebrik etmesi, yenilse bile. Bu sene en çok onlara dikkat ettik”(Öğretmen 1) demiştir.

Öğretmen 5 ise vermek istediği kazanımlarda şöyle dile getirmiştir; Öncelikle disiplin, rakibe karşı saygı... becerisini kazandırıyoruz.” (Öğretmen 5).

Bu, öğrencilerin duygusal zekâ ve sosyal becerilerini güçlendirmeyi amaçladıklarını gösterir. Öğrencilere zaman yönetimi, planlama ve strateji oluşturma becerilerini kazandırmak, çalışmanın önemli bir parçası gibi görünmektedir. Bu beceriler, öğrencilerin yaşam becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmayı hedefler. Öğrencilere

özgüven kazandırma, rekabetçilik ve hızlı karar verme becerilerini geliştirme de vurgulanan noktalardır.

Öğretmen 4 bu konuda şunları dile getirmiştir; ‘... öğrencilerin hızlı karar verme becerilerini geliştirmek, yenme ve yenilme duygularını birlikte tatmalarını sağlamak bir de gerçek hayata bunu uygulayabilmek...’ (Öğretmen 4).

Bu, öğrencilerin kendilerine güvenmelerini ve gerçek dünyadaki rekabetçi ortamlarda başarılı olmalarını desteklemeyi amaçladıklarını gösterir. Öğretmenlerin öğrencilere problem çözme yeteneklerini ve eleştirel düşünme becerilerini kazandırmayı hedefledikleri görülmektedir. Bu, öğrencilerin karmaşık sorunları analiz etme ve çeşitli çözüm yolları bulma yeteneklerini geliştirmelerini amaçlar. Öğretmenler, öğrencileri gerçek hayata hazırlamak ve öğrenilenleri pratik olarak uygulayabilecekleri beceriler kazandırmayı önemserler. Bu, eğitimin gerçek dünyadaki uygulanabilirliği ve öğrencilerin iş yaşamına entegrasyonunu desteklemeyi amaçlar. Bazı öğretmenler, öğrencilere etik değerler ve rakiplerine saygı gibi değerleri kazandırmayı hedeflemektedir. Bu, öğrencilerin ahlaki değerlerini güçlendirmeyi amaçlar. Öğretmenlerin disiplini sağlama, iletişim kurma ve öğrencilerin kendi sorunlarına çözüm bulabilme yeteneklerini geliştirme konularına odaklandığı görülmektedir. Bu, öğrencilerin iletişim becerilerini güçlendirmeyi ve sorunlarını etkili bir şekilde çözebilmelerini amaçlar. Bunlar, öğretmenlerin öğrencilere kazandırmak istedikleri beceri ve değerleri vurgulayan çok yönlü bir yaklaşımın önemini gösteriyor. Eğitim alanında yapılan bu tür araştırmalar, eğitim sisteminin geliştirilmesine ve öğrencilerin daha iyi hazırlanmasına yardımcı olabilir.

3.2.2. Öğretmenlerin derste yer verdikleri konu- oyunlara ilişkin bulgular

Araştırmanın ikinci probleminin ikinci alt problemi olan ‘Öğretmenler derste hangi konulara ve oyunlara yer vermektedirler?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.8. Öğretmenlerin derste yer verdikleri konular ve oyunlar

KUTU OYUNLARI	Öğretmenler
• Satranç	Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9
• Mangala	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö9
• Reversi	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö6, Ö7, Ö9

• Koridor	Ö3, Ö5, Ö6, Ö9
• Dama	Ö6, Ö7, Ö8
• Kulami	Ö1, Ö3
• Abalone	Ö3, Ö9
• Battlesheep	Ö9
• Hedef 5	Ö9
• Surakarta	Ö9
• Reserve	Ö8
• Pentago	Ö9
• Go	Ö3
• Küre	Ö3
• Qbitz	Ö4
• Katamino	Ö4
• Empati	Ö4
• Sihirli piramitler	Ö2
• Dokuztaş	Ö4
• Skipty	Ö6
• Atlar toplar	Ö6
STRATEJİ OYUNLARI	Ö7
KÂĞIT OYUNLARI	Ö1, Ö3, Ö4
• Sudoku	Ö2, Ö7
• Resvebe	Ö2
• Kelime-işlem oyunları	Ö7
• Sayı bulmacaları	Ö7
ZEKA SORULARI	Ö2

Tablo 3.9. Öğretmenlerin derste yer verdikleri konular ve oyunlar

ÖĞRETMENLER	DERSLERDE YER VERİLEN KONULAR VE OYUNLAR
ÖĞRETMEN 1	Kutu oyunları (mangala,reverse, kulami), kağıt oyunları
ÖĞRETMEN 2	Turnuva oyunları ağırlıklı; Kutu oyunları (satranç, mangala, reversi, sihirli piramitler), zeka soruları(hazine oyunu gibi), kağıt oyunları(resvebe, sudoku)
ÖĞRETMEN 3	Kutu oyunları (Satranç, mangala, koridor, abolon, reversi, kulami, go, küre), kağıt oyunları
ÖĞRETMEN 4	Daha çok turnuvalara yönelik; kutu oyunları (mangala, satranç, qbitz, empati, katamino, Reversi, dokuztaş) , kağıt oyunları
ÖĞRETMEN 5	Satranç, mangala, koridor
ÖĞRETMEN 6	Mangala, reversi, koridor, satranç dama, Skipty, Atlar toplar
ÖĞRETMEN 7	Strateji oyunları, kutu oyunları (Satranç, dama, reversi); kağıt oyunları (kelime, işlem oyunları, sayı bulmacaları, sudoku)
ÖĞRETMEN 8	Kutu oyunları; (Reserve, satranç, dama)
ÖĞRETMEN 9	Kutu oyunları; (satranç, Mangala, koridor, abalone, reversi, battlesheep, hedef 5, surakarta, pentago)

Tablo 8 incelendiğinde Çeşitli öğretmenlerin perspektiflerine göre, eğitim ortamlarında yer alan oyunlar ve konular, öğrencilerin bilişsel, sosyal ve stratejik becerilerini geliştirmeye yönelik bir araç olarak öne çıkmaktadır. Özellikle kutu oyunları, satranç, reversi ve sihirli piramitler gibi zekâ ve strateji odaklı oyunlar, öğrencilere analitik düşünme, problem çözme ve planlama yeteneklerini kazandırmada önemli bir rol oynamaktadır. Bu oyunlar aracılığıyla öğrenciler, farklı senaryolara karşı stratejiler geliştirmeyi öğrenirken aynı zamanda rekabeti deneyimleme ve stratejik düşünme yeteneklerini geliştirme fırsatı bulmaktadırlar. Bununla birlikte, kâğıt oyunları, sayı bulmacaları ve sudoku gibi bilişsel becerileri hedefleyen oyunlar da öğrencilerin eleştirel düşünme kapasitelerini artırma ve matematiksel yeteneklerini geliştirme noktasında etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Tüm bu yaklaşımlar, öğrencilerin farklı düşünme becerilerini ve stratejik yaklaşımları kazanmalarını destekleyerek, bilişsel gelişimlerini şekillendirme amacı taşımaktadır.

Bu öğretmenler, derslerinde öğrencilere çeşitli strateji, zekâ ve mantık oyunları ile birlikte sırayla en çok satranç, mangala, reversi gibi klasik oyunlara da yer vermektedirler. Ayrıca, bazı öğretmenler kâğıt oyunları ve bulmacaları da öğrencilerin eğitimine dâhil etmektedirler.

3.2.3. Dersin işlenişine ilişkin bulgular

Araştırmanın ikinci probleminin üçüncü alt problemi olan ‘Öğretmenler dersi nasıl işlemektedirler?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.10. Derslerin İşlenişi

DERSLERİN İŞLENİŞİ	ÖĞRETMENLER
• Akıllı tahta, sunum, slâyt, video	Ö1, Ö2, Ö5, Ö7
• Kutu oyunları, kâğıt kalem ile dersin işlenmesi	Ö1, Ö2, Ö4, Ö9
• Hazırlanan, olan programa uygun olarak	Ö3, Ö7, Ö8
• Etkinliklerle	Ö2, Ö7
• Atölye ortamında	Ö4
• Video izletilmesi	Ö1
• Rastgele eşleştirmeler ve turnuvalar	Ö1
• Zekâ sorularıyla pekiştirme	Ö2
• Sınıf içi ve atölyede ders	Ö4
• Bulmaca ve gazete etkinlikleri	Ö7
• Kazanım programına uygun	Ö8
• Öğrenci rekabeti	Ö9

Tablo 3.11. Öğretmenlerin Ders İşleyişleri

ÖĞRETMENLER	DERSLERİN İŞLENİŞİ
Öğretmen 1	<ul style="list-style-type: none">• Bilmeyenler için video izletilmesi yapılarak• Kutu oyunlarını rastgele eşleştirmeler yapıp çocukların arasında 2 haftalık 3 haftalık turnuvalar ile
Öğretmen 2	<ul style="list-style-type: none">• Akıllı tahta yardımıyla sunumlar, slâytların kullanılması, kutu oyunu, kâğıt kalem oyunları ile dersin işlenmesi.• Zekâ sorularının olduğu bir oyun tasarlayıp ipuçları yardımıyla kazanan ödül vererek (dedektif amblemi) pekiştirme yaptırma.
Öğretmen 3	<ul style="list-style-type: none">• Müfredata uygun planını uygulayarak (öğrenci seviyeleri göz önüne alınarak).
Öğretmen 4	<ul style="list-style-type: none">• Dersi ilk dönem daha çok sınıf ortamında normal ders işledikleri sınıfta, ikinci dönem atölyede kutu oyunları ile akıllı tahta ve diğer materyaller kullanılarak.
Öğretmen 5	<ul style="list-style-type: none">• Oyunun kendisi tahtada var, akıllı tahtada oradan sunu yapılarak hamle hareketleri göstererek.
Öğretmen 6	-
Öğretmen 7	<ul style="list-style-type: none">• Program var, yıllık plan var. Yıllık plana uygun olarak dersi işlemektedir.• Bulmacaları sınıfta sorarak, bazen gazetelerin üzerindeki çözümleri aktif hale getirip ve akıllı tahtayı da kullanarak oynatmaktadır.
Öğretmen 8	<ul style="list-style-type: none">• Kazanım programı (öğretim programı) var.
Öğretmen 9	<ul style="list-style-type: none">• Her derste bir kutu oyunu oynatarak• Öğrenciler hangi oyunu öğrendilerse o oyunda birbirleriyle rekabet ederek.

Akıllı Tahta ve Sunum Materyalleri:

Öğretmenler arasında bu kategori en popüler yöntem olarak karşımıza çıkıyor. Akıllı tahta, teknolojinin eğitimdeki rolünün artmasıyla birlikte öğretmenlerin en önemli yardımcılarında biri haline geldi.

Ders içeriğini zenginleştirmek adına akıllı tahtayı aktif olarak kullanarak sunumlar ve slaytlar hazırlıyor. Aynı zamanda bu yöntemi, kutu oyunları ile entegre ederek öğrencilere uygulamalı öğrenme fırsatı sunuyor (Öğretmen 2)

Oyunların tanıtımında ve öğretiminde akıllı tahtayı kullanarak öğrencilere hamle hareketlerini gösteriyor. Bu, öğrencilerin görsel hafızalarını kullanarak daha etkili öğrenmelerine olanak tanır (Öğretmen 5)

Kutu Oyunları ve Kâğıt Kalem Oyunları:

Bu yöntem, öğrencilerin aktif katılımını sağlamak adına tercih edilen bir diğer popüler yöntemdir.

Öğretmen 1: Bu konuda öğretmen 1 şunları dile getirmiştir; ‘*...ilk başta internet üzerinden, eba üzerinden ya da çocuklara oyunun nasıl oynandığını, neler yapılması gerektiğini ya da püf noktaların neler olduğunu anlatan videolar izletiyorum daha sonra eğer oyun, kâğıt üstünde oynanıyorsa çıktılar alıp çocuklara dağıtıyorum*’ (Öğretmen 1).

Öğretmen 2: Ders içeriklerini canlandırmak ve öğrencilere uygulamalı öğrenme fırsatı sunmak adına sıkça kutu oyunlarına başvuruyor. Ayrıca, kâğıt kalem oyunları ile öğrencilerin bireysel ve grup çalışmalarını teşvik ediyor. ‘*...eğitim materyalleri çok kullanıyorum. Örnek veriyorum; akıllı tahtayı çok kullanıyorum, sunumlar, slâytlar kullanıyorum, onun dışında tamamen kutu oyunu, kâğıt kalem oyunları çok sıklıkla yapıyoruz bu arada...*’ (Öğretmen 2)

Öğretmen 9’un ifadelerinden yola çıkarak öğretmen 9, her dersi bir kutu oyunu oynayarak işliyor. Bu, öğrencilerin hem sosyal becerilerini geliştirmesine hem de öğrenme sürecini eğlenceli hale getirmesine yardımcı olduğunu düşündüğü anlaşılmıştır.

Videolu Materyaller:

Öğretmen 1, videolu materyallerin öğrencilere kutu oyunları tanıtmada oldukça etkili olduğunu düşünüyor.

Öğretmen 1: Farklı platformlardan aldığı videolarla oyunların nasıl oynandığını ve stratejik noktalarını öğrencilere aktarıyor. Videoların görsel ve işitsel öğrenen öğrencilere hitap ettiğini ve böylelikle daha kalıcı öğrenme sağlandığını ifade ediyor.

Ödül Sistemleri:

Öğretmen 2, dersi daha rekabetçi ve motive edici hale getirmek için ödül sistemlerini kullanıyor.

Öğretmen 2: Öğrencilere zekâ sorularını içeren bir oyun tasarlayarak, doğru cevap verenlere dedektif amblemi gibi ödüller veriyor. Bu yöntemle, öğrencilerin derslere daha aktif katıldığını ve bilgileri pekiştirdiğini belirtiyor.

Müfredata ve Planlara Uygun Ders İşleme:

Bu yöntem, ders içeriklerini daha sistemli bir şekilde işlemeyi amaçlar.

Öğretmen 3: Öğrenci seviyelerini gözетerek, programa uygun bir plan hazırlıyor ve bu plana sadık kalarak ders işliyor.

Öğretmen 7 ve 8: Hem yıllık plana hem de öğretim programına uygun olarak ders içeriklerini işliyorlar. Bu, öğrencilere daha yapılandırılmış ve hedef odaklı bir öğrenme deneyimi sunar. Sonuç olarak, öğretmenlerin farklı yöntem ve materyallerle derslerini zenginleştirdiğini görmekteyiz. Özellikle teknolojinin eğitimdeki yeri ve önemi, akıllı tahtalar ve videolu materyallerle daha belirgin hale gelmekte. Öğrencilere sunulan bu zengin öğrenme deneyimi, onların hem bilişsel hem de sosyal becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır.

3.2.4. Öğretmenlerin ders kapsamındaki ölçme ve değerlendirme süreçlerine ilişkin bulgular

Araştırmanın ikinci probleminin dördüncü alt problemi olan ‘Öğretmenlerin ders kapsamındaki ölçme ve değerlendirme süreçleri nasıldır?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.12. Öğretmenlerin ders kapsamındaki ölçme ve değerlendirme süreçleri

DERS KAPSAMINDA ÖLÇME DEĞERLENDİRME SÜRECİ	ÖĞRETMENLER
• Uygulama, etkinlik, yarışma ile ders (kâğıt üzerinde, kutu oyunları ile)	Ö1, Ö2, Ö7, Ö8, Ö9
• Sınav notları performans görevi ile	Ö1, Ö6, Ö8
• Sınav notları yazılı ile	Ö4, Ö5, Ö7
• Sınav notları sözlü ile	Ö3, Ö4, Ö7
• Öğretmen gözlemiyle, süreç değerlendirmesi	Ö3, Ö6, Ö9
• Sınav notları uygulama ile	Ö2, Ö5

1. Uygulama, etkinlik, yarışma ile ders (kâğıt üzerinde, kutu oyunları ile):

Bu kategori, öğretmenlerin öğrenci değerlendirme sürecinde etkinlikler, uygulamalar veya yarışmalar aracılığıyla kâğıt üzerinde veya kutu oyunları ile yaptığı değerlendirmeleri içeriyor. Öğretmen 1, 2, 7, 8 ve 9'un bu kategoride belirtilen yöntemlerle ölçme ve değerlendirme yaptığı görülüyor.

2. Sınav notları performans görevi ile:

Bu kategori, öğrenci performansının sınav notları ile değerlendirildiği durumları içeriyor. Öğretmen 1, 6 ve 8'in bu kategoride belirtilen yöntemlerle ölçme ve değerlendirme yaptığı görülüyor.

3. Sınav notları yazılı ile:

Öğretmen 4, 5 ve 7'nin yazılı sınavlarla ölçme ve değerlendirme yaptığı görülüyor.

4. Sınav notları sözlü ile:

Öğretmen 3, 4 ve 7'nin sözlü sınavlarla ölçme ve değerlendirme yaptığı görülüyor.

5. Öğretmen gözlemiyle, süreç değerlendirmesi:

Öğretmenlerin sınıf içi gözlemleriyle süreç değerlendirmesi yaptığı bu kategoride Öğretmen 3, 6 ve 9'un bu yöntemle ölçme ve değerlendirme yaptığı görülüyor.

6. Sınav notları uygulama ile:

Öğretmen 2 ve 5'in uygulama bazlı sınav notları ile ölçme ve değerlendirme yaptıklarını vurgulanmışlardır.

1. Uygulama, Etkinlik, Yarışma ile Ders (kâğıt üzerinde, kutu oyunları ile)

Tabloda görüldüğü gibi öğretmenler sınıf değerlendirme sürecinde öğrencilerini ölçmek ve değerlendirmek için çeşitli yöntemler kullanmaktadır. Bu yöntemler bir dizi faaliyeti, uygulamayı ve hatta rekabet unsurlarını kapsar. Örneğin Öğretmen 2, öğrenci değerlendirmesinde tercih ettikleri yaklaşıma ilişkin anlayışlı bir bakış açısı sağlamıştır:

"Geleneksel soru-cevap yöntemleri ve rekabetçi bir formatta sunulan masa oyunlarına ek olarak, her öğrenciyi en az bir oyuna aktif katılım yoluyla değerlendirmeyi tercih ediyorum. Bu yaklaşım, yalnızca öğrencinin derinliğini ölçmek için bir araç olarak hizmet etmez. konuyu anlamının yanı sıra bilgilerini gerçek dünya senaryolarına uygulama becerilerinin pratik bir değerlendirmesini de sağlar. Öğrencileri, anlamalarını ve becerilerini aktif olarak sergilemeye teşvik eden dinamik ve ilgi çekici bir öğrenme ortamını teşvik eder" (Öğretmen 2).

2. Sınav Notları Performans Görevi ile

Genel olarak birçok öğretmen performans görevlerini değerlendirme yöntemlerine dahil ederek öğrencilerin bilgi ve becerilerini belirli bir konuyla ilgili pratik senaryolarda uygulamalarına olanak tanımıştır. Öğretmenler daha sonra öğrencilerin bu görevlerdeki performansını değerlendirir ve buna göre notlar verir. Örneğin Öğretmen 6 bu değerlendirme yöntemine kendi benzersiz yaklaşımını paylaşmıştır:

"Genellikle derste işlenen etkinlikler etrafında dönen oyunları entegre ediyorum. Ayrıca, öğrencinin bu derslere katılımını, oyun bağlamında kazanma ve kaybetme yönlerini içeren bir süreç olarak görüyorum. Bu yaklaşım, oyunun kapsamına dair değerli bilgiler sağlıyor. Bir öğrencinin sadece teorik kavramları değil, aynı zamanda bunları gerçek dünyadaki durumlarda ne kadar etkili bir şekilde uygulayabileceğini de kavradığını göstermektedir." (Öğretmen 6).

Öğretmen 6'nın yaklaşımı, öğrencileri değerlendirmek için pratik, etkileşimli yöntemler kullanmanın önemini vurgulamaktadır ve hem teorik anlayışı hem de pratik uygulamayı öğrenme sürecinin temel bileşenleri olarak vurgulamaktadır.

3. Sınav Notları Yazılı ile

Yazılı sınav notları açısından, Öğretmen 4, 5 ve 7'nin de aralarında bulunduğu bazı öğretmenler, yazılı sınavlar yoluyla öğrenci bilgisini değerlendirmeye yönelik geleneksel yöntemle güvenmektedir. Örneğin Öğretmen 7, değerlendirme yaklaşımlarına ilişkin bilgiler vermiştir:

"Genellikle yazılı sınavları standart bir uygulama olarak uyguluyorum. Buna ek olarak öğrencinin derse katılımını ve sorulara verdiği yanıtları da dikkate alan sınıf içi etkinliklere yer veriyorum. Bu çok yönlü yaklaşım hem bilgiyi hem de bilgiyi değerlendirmemi sağlıyor. Yazılı materyallerden edinilen bilgiler ve sınıf ortamındaki aktif katılım düzeyine ilişkindir." (Öğretmen 7).

Öğretmen 7'nin yaklaşımı, yalnızca yazılı içeriğin değil aynı zamanda aktif katılımın da öğrenci değerlendirme sürecinin ayrılmaz bir parçası olarak değerlendirilmesinin önemini altını çizmektedir.

4. Sınav Notları Sözlü ile

Sözlü sınavlarla ilgili olarak, Öğretmen 3, 4 ve 7'nin de aralarında bulunduğu bazı öğretmenlerin, öğrencilerin bilgilerini sözlü olarak ifade etme kapasitelerini değerlendirmek için bu yöntemi kullanmaları dikkate değerdir. Örneğin Öğretmen 3, öğrencileri değerlendirmeye yönelik yaklaşımları hakkında bilgi vermiştir.

"Öğrencileri etkileşimli etkinlikler ve sözlü sınavlar sırasındaki gözlemlerin bir kombinasyonu yoluyla değerlendiriyorum. Bu yaklaşım, öğrencinin yalnızca anladığını ifade etme yeterliliğini değil, aynı zamanda konuya ilişkin ustalığını da ölçmeme olanak tanıyor. İletişim becerilerinin kapsamlı bir ölçüsü olarak hizmet etmektedir." (Öğretmen 3).

Öğretmen 3'ün yaklaşımı, değerlendirme sürecinin hayati bileşenleri olarak öğrencilerin sözlü ifadelerini ve anlayışlarının derinliğini değerlendirmenin önemini vurgulamaktadır.

5. Öğretmen Gözlemiyle, Süreç Değerlendirmesi

Gözlem yoluyla öğrencilerin performansının, katılımının ve sınıftaki etkileşiminin değerlendirilmesini gerektiren süreç değerlendirmesi, Öğretmen 3, 6 ve 9 da dahil olmak

üzere birden fazla öğretmen tarafından kullanılan bir yöntemdir. Özellikle Öğretmen 9, değerlendirme yaklaşımları hakkında fikir vermiştir. Öğrenciler:

"Öğrenci performansını sınıf içi gözlem ve turnuvaların bir kombinasyonu yoluyla değerlendiriyorum. Bu yaklaşım hem bireysel performansı hem de grup içindeki etkileşim dinamiklerini değerlendirmeye olanak tanıyor. Öğrencilerin konuyla ve birbirleriyle nasıl etkileşime geçtikleri konusunda bütünsel bir bakış açısı sağlamaktadır." (Öğretmen 9).

6. Sınav Notları Uygulama ile

Öğrencilerin bilgilerini gerçek hayattaki durumlarda nasıl uygulayabileceklerini gösteren pratik değerlendirmeler olarak hizmet veren uygulamaya dayalı sınavlar, Öğretmen 2 ve 5'in de aralarında bulunduğu seçilmiş öğretmenler tarafından uygulanmaktadır. Öğretmen 5, bu değerlendirmelere yaklaşımları hakkında bilgi vermiştir:

"Sınavları, öğrencilerin bilgilerini pratiğe dökmelerine olanak tanıyan uygulamalı alıştırmalar şeklinde yapıyoruz. Ayrıca bunu teorik yazılı sınavlarla tamamlıyoruz. Bu yaklaşım, sadece teorik bilgiyi değil pratik uygulamayı da test eden kapsamlı bir değerlendirme sağlıyor" (Öğretmen 5).

3.2.5. Öğretmenlerin dersin işlenmesi sırasında yaşadıkları sorunlar ve çözümlerine ilişkin bulgular

Araştırmanın ikinci probleminin beşinci alt problemi olan 'Öğretmenlerin dersin işlenmesi sırasında yaşadıkları sorunlar ve çözümleri nelerdir?' sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.13. Öğretmenlerin ders sırasında yaşadığı sorunlar

DERS SIRASINDA YAŞANAN SORUNLAR	ÖĞRETMENLER
• Materyal eksikliği	Ö2, Ö4, Ö6
• Çocuğun oyuna ilgi duymaması, ilgisinin az olması	Ö1, Ö5
• Ses, gürültü	Ö4, Ö9
• Zekâ oyunları dersini yalnızca kutu oyunları olarak görmeleri	Ö7

• Sorun olmuyor	Ö8
• Materyalleri hor kullanmaları, kaybetmeleri	Ö9
• Sınıfların kalabalık olması	Ö4
• Öğrencilerin her zaman kazanma odaklı olması	Ö3

Tablo 3.14. Öğretmenlerin ders sırasında yaşadığı sorunlara yönelik önerileri

DERS SIRASINDA YAŞANAN SORUNLARIN ÇÖZÜMLERİ	ÖĞRETMENLER
• Dereceyi ayarlayarak	Ö1
• Kişisel materyaller	Ö2
• İletişim	Ö3, Ö5, Ö9
• Oyun sayısının dağılımını sağlayarak	Ö4, Ö6
• Teşvik ederek	Ö7

Materyal Eksikliği

Materyal eksikliği, öğretmenler arasında en sık karşılaşılan sorunlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Öğretmen 2 bu durumu, "*...buradaki en temel sorun materyal eksikliği, ancak böyle bir sorunla karşılaşabilirsin*" şeklinde ifade ederken; Öğretmen 6 bu sorunu "*Zaten materyal yetersizliğini diyebiliriz direkt*" şeklinde vurgulamıştır. Öğretmen 4 ise, sınıf mevcudunun kalabalık olmasından kaynaklı materyal yetersizliği nedeniyle, "*...sınıf mevcutları kalabalık olduğu için ikili oyunlarda özellikle 30 öğrenci varsa 15 tane aynı oyundan olması gerekiyor. Bunu sağlayamadığımız zaman sınıfta bir ses oluyor, gürültü oluyor. Orada biraz derste kopukluk oluyor*" şeklinde bir açıklamada bulunmuştur.

İletişim

Öğretmenler, karşılaştıkları sorunları çözümlemede en sık iletişime başvurduklarını belirtmişlerdir.

Öğretmen 3 bu konuda, "*Ben de çok fazla öğrenci tanımış oluyorum ve her biriyle iletişim anlamında iletişimi çok iyi kurduğum için onları iyi yönde geliştirdiğimi düşünüyorum*" şeklinde ifade bulunmuştur. Öğretmen 5, iletişimi sorunlarını çözümlemede şu şekilde kullanmıştır; "*Ya birebir veli görüşmeleri, rehber öğretmenden*

destek alma, tek tek öğrenci görüşmeleri yaparak öğrenci derse karşı ilgisini arttırmaya çalıştık.” Öğretmen 9 ise, gürültü problemi için öğrencilere "Gürültü için ben ara ara uyarıyorum. ... Oraya götürmemekle tehdit ediyorum. Bir daha getirmeyeceğim sizi buraya diyorum. Birazcık etkiliyor..." şeklinde yaklaşmıştır.

Öğrenci İlgisinin Az Olması

Öğretmen 1, öğrencinin oyuna olan ilgisizliğini "oyunların zorluk seviyesini veya uygulanabilirliğini ayarlayarak" arttırmaya çalıştığını belirtirken; Öğretmen 5 ise bu konuda "Birebir veli görüşmeleri, rehber öğretmenden destek alma, tek tek öğrenci görüşmeleri yaparak öğrenci derse karşı ilgisini arttırmaya çalıştık" şeklinde bir açıklama yapmıştır.

Gürültü ve Sınıf İçi Disiplin

Öğretmen 4, sınıf içinde yaşanan ses ve gürültüyü "sınıf mevcutlarının kalabalık olması" nedeniyle yaşandığını ifade ederken, Öğretmen 9 gürültü problemine karşı "ara ara uyarılar" yaparak bu sorunu çözmeye çalıştığını belirtmiştir. Bu bulgulardan yola çıkarak, öğretmenlerin ders sırasında karşılaştıkları sorunlara farklı çözüm yaklaşımları ve stratejilerle yanıt verdikleri görülmektedir. Öğrenci ilgisi, materyal eksikliği ve sınıf içi disiplin gibi sorunlara karşı, öğretmenlerin iletişimi kuvvetlendirme, materyal temini ve oyunların zorluk derecesini ayarlama gibi farklı yöntemlere başvurdukları gözlemlenmiştir.

3.2.6. Öğretmenlerin dersin daha etkili yürütülmesine ilişkin önerileri

Araştırmanın ikinci probleminin altıncı alt problemi olan ‘Öğretmenlerin dersin daha etkili yürütülmesine ilişkin önerileri nelerdir?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.15. Öğretmenlerin dersin daha etkili yürütülmesine ilişkin önerileri

DERSİN DAHA ETKİLİ YÜRÜTÜLEBİLMESİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN ÖNERİLERİ	ÖĞRETMENLER
• Ders materyallerinin çoğaltılması	Ö1, Ö6, Ö9
• Öğrenci sayısının azaltılması	Ö1, Ö9
• İletişimin verimli olması, karşı tarafın dilinden konuşabilmek	Ö2, Ö8
• Seviyelerine göre ayırmak	Ö3

• Öğretmen okul veli işbirliği	O4
• Oyun atölyesinin olması	Ö5
• Tüm öğrencilere ve öğretmenlere oyunlarla ilgili bir içeriği açıklaması	Ö6
• Bakanlığın okulları takibi	Ö6
• Bütün ders alanlarına zekâ oyunlarının yayılması	Ö7

Ders Materyallerinin Arttırılması: Etkili öğrenim için kullanılan materyalin kalitesi ve çeşitliliği kritik bir rol oynamaktadır. Öğretmen 1'in ifadelerine göre, öğrencilere sunulan ders materyallerinin çeşitliliği, dersin içeriğinin daha somut ve anlaşılır bir şekilde aktarılmasını kolaylaştırabilir. Yeterli ve çeşitli materyallerle öğrenciler, kavramları farklı açılardan görebilir ve derinlemesine anlayabilirler.

Öğrenci Sayısının Azaltılması: Sınıf mevcudu, öğretmen-öğrenci etkileşimini doğrudan etkileyen bir faktördür. Öğretmen 9'un da belirttiği gibi, az sayıda öğrenciye sahip sınıflar, öğretmenin her bir öğrenciyle bireysel olarak ilgilenmesine ve her öğrencinin ihtiyaçlarına daha duyarlı olmasına olanak tanır.

İletişimin Önemi: İletişim, öğretim sürecinin temel taşlarından biridir. Öğretmen 2'nin vurguladığı gibi, öğrencilerin duygusal ve bilişsel ihtiyaçlarını anlamak için onların dilinden konuşabilmek esastır. Bu, öğrenci katılımını teşvik eder ve öğrenme deneyimini zenginleştirir.

Seviyeye Göre Sınıf Ayırma: Öğrencilerin bireysel öğrenme hızları ve seviyeleri arasında farklılıklar vardır. Öğretmen 3, bu farklılıkları göz önünde bulundurarak öğrencileri seviyelerine göre sınıflara ayırmanın daha özelleştirilmiş ve etkili bir öğrenme deneyimi sağlayabileceğine işaret ediyor.

Öğretmen-Okul-Veli İşbirliği: Öğretmen 4, eğitim sürecinin sadece okulda gerçekleşmediğini belirtiyor. Veli katılımı, öğrenmenin evde de desteklenmesine yardımcı olabilir. Bu işbirliği, öğrencinin akademik ve sosyal gelişimini destekleyebilir.

Oyun Atölyeleri ve İçerik Açıklaması: Oyun tabanlı öğrenme, öğrenci motivasyonunu artırabilir. Öğretmen 5 ve 6'nın vurguladığı gibi, oyun atölyeleri ve içerik açıklamaları, öğrencilere konuları pratik bir şekilde deneyimleme fırsatı sunar.

Bakanlığın Okulları Takibi: Öğretmen 6, bakanlığın zekâ oyunları derslerinin takip ve desteklenmesi gerektiğini vurguluyor. Bu, standartların korunmasını ve öğretim kalitesinin artırılmasını sağlayabilir.

Zekâ Oyunlarının Diğer Derslere Entegrasyonu: Öğretmen 7, oyun tabanlı öğrenme metotlarının diğer derslere de entegre edilmesi gerektiğini belirtiyor. Bu yaklaşım, öğrencilerin farklı konuları daha etkili bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olabilir. Özetle, bu öneriler öğretmenlerin sınıf içi deneyimlerinden doğmuştur ve eğitimde daha etkili öğrenme deneyimleri sağlamak için değerli görülmelidir. Öğretmenlerin bu deneyimleri, eğitim politikalarının ve uygulamalarının daha bütünsel ve öğrenci odaklı bir şekilde şekillendirilmesinde kritik bir rol oynayabilir.

3.2.7. Öğretmenlerin dersin resmi programına ve uygulanaşına ilişkin görüşleri

Araştırmanın ikinci probleminin yedinci alt problemi olan ‘Öğretmenlerin dersin resmi programına ve uygulanaşına ilişkin görüşleri nelerdir?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.16. öğretmenlerin dersin resmi programına ve uygulanaşına ilişkin görüşleri

DERSİN RESMİ PROGRAMINA VE UYGULANAŞINA İLİŞKİN GÖRÜŞLER	ÖĞRETMENLER
• Programın temel öğeleri uygulanabilir nitelikte	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö7, Ö9
• (Ünitelendirilmiş) Yıllık planı resmi programa uygun	Ö1, Ö3, Ö4, Ö5, Ö7, Ö9
• Yıllık plan dersi programa uygun değil	Ö2, Ö6, Ö7, Ö8
• Programın ölçme değerlendirme süreci uygun	Ö2, Ö7
• Dersin resmi öğretim programını inceleme fırsatı olmadı	Ö6, Ö7
• Dersi, düşündükleri ve eğlendikleri bir ders olarak görmelerini istemek	Ö1
• Program monoton	Ö1
• Program günümüze göre iyileştirilebilir.	Ö1
• Programın kazanımları öğrenci seviyelerine uygun değil	Ö4
• Programın ölçme değerlendirme süreci uygun değil.	Ö1
• MEB programı çerçeve içinde belirlemiş açık yazılmamış	Ö6
• Zekâ oyunları dersi, bütün derslere yayılması	Ö7
• Genel bir program	Ö8
• MEB programı her zaman uygulanabilir değil	Ö8
• MEB programı kapsamlı şekildedir.	Ö9

Öğretim programına ilişkin gerçekleştirdiğimiz analiz sonucunda, öğretmenlerin programın çeşitli bileşenleri hakkında farklı görüşlere sahip olduğu gözlemlenmiştir fakat bu görüşlerin genel bir çerçevede toplanması ve belli başlı konularda yoğunlaştığı görülmektedir. Özellikle Ö6 ve Ö7 numaralı öğretmenler, programı inceleme fırsatı bulamadıklarını belirtmişlerdir. Ancak, ilginç bir şekilde, bu iki öğretmenin program hakkında spesifik yorumlarda bulunmuş olmaları dikkat çekicidir. Özellikle Ö7, programın ölçme değerlendirme sürecini hem uygun bulmuş hem de programın diğer derslere yayılmasını talep etmiştir. Ö6 ise programın MEB tarafından belirlenen çerçeve içinde olmadığını ifade etmiştir. Bu durum, bazı öğretmenlerin genel bilgilere dayanarak veya kolektif deneyimlerden etkilenerek program hakkında yorumda bulunabileceğini göstermektedir. Bu tespitler, öğretmenlerin resmi programlar konusunda bilinçlendirilmesi ve eğitilmesi gerektiğini, aynı zamanda programın daha erişilebilir ve anlaşılır olması için çalışmalar yapılması gerektiğini ortaya koymaktadır.

Bunun yanı sıra, tabloda belirtilen diğer öğretmenlerin yorumları da dikkate alındığında, öğretim programının öğrenci seviyelerine uygun olmadığına dair bir algı olduğu, ölçme ve değerlendirme sürecinin öğrenci merkezli olmasına dair bir ihtiyaç bulunduğu, programın içeriğinin ve materyallerinin yetersiz olduğu şeklinde geri bildirimlerin alındığı gözlemlenmektedir. Bu geri bildirimler, programın daha etkili, öğrenci merkezli ve uygulanabilir hale getirilmesi için değerlendirilmelidir. Özellikle programın içeriği, öğrenci seviyelerine uygunluğu ve ölçme değerlendirme süreçlerinin gözden geçirilmesi gerekmektedir.

Programın Öğrenci Seviyelerine Uygunluğu:

Birden fazla öğretmen, programın öğrenci seviyelerine tam olarak uyum sağlamadığı konusunda endişelerini dile getirmiştir. Özellikle, öğretmenler programın genel yapısının ve kazanımlarının belirli yaş grupları veya bireysel öğrenci seviyeleri için uygun olup olmadığı konusunda endişelerini ifade etmişlerdir. "*Programın yapısının ve kazanımlarının öğrenci düzeyine uygun olmadığını düşünüyorum.*" (Öğretmen 1). Bu, öğretim programının daha esnek ve bireyselleştirilebilir olması gerektiğini gösteriyor. Özellikle farklı seviyelerdeki öğrencilere aynı dersi vermek zorunda kalan öğretmenler için bu durum zorlayıcı olabilir.

Ölçme ve Değerlendirme Süreci:

Değerlendirme ve ölçme sürecinin öğrenci merkezli olması gerektiği, öğretmenler tarafından vurgulanan bir diğer önemli kategori. Öğrencilerin ilgi ve alaka düzeyine uygun değerlendirmelerin önemi, programın başarısını etkileyebilir. "*Ölçme değerlendirme sürecinin daha çocukların ilgi ve alaka düzeyine uygun hale getirilmesini istiyorum.*" (Öğretmen 1). Bu tür geribildirimler, öğretim programının değerlendirme kriterlerinin ve yöntemlerinin gözden geçirilmesi gerektiğini gösteriyor.

Programın İçeriği ve Materyaller:

Öğretmenler, programın içeriği konusunda yetersizlikler olduğunu ve daha fazla materyale ihtiyaç duyulduğunu belirtiyorlar. "*Programın içeriğinin yetersiz olduğunu düşünüyorum ve daha fazla materyal gerektiğini ifade ediyorum.*" (Öğretmen 6) Bu, programın genişletilmesi veya destek materyallerinin sağlanması gerektiğini gösteriyor.

Yıllık Plan ve Resmi Program Uyumu:

Birçok öğretmen, kendi hazırladıkları yıllık planlar ile resmi program arasında uyumsuzluk olduğunu belirtiyor. Bu, öğretmenlerin kendi sınıflarının ihtiyaçlarına göre daha özelleştirilmiş planlar hazırlama eğiliminde olduklarını gösteriyor. "*Hazırladığım yıllık planın resmi programa uymadığını belirtiyorum.*" (Öğretmen 2). Bu durum, resmi programın daha esnek olması veya öğretmenlere daha fazla özelleştirme imkânı tanınması gerektiğini gösteriyor. Yalnız öğretmen 7 hem uygun bulmakta hem de uygun bulmamaktadır. Bunu öğretmen 7 şöyle dile getirmiştir; "*Zaten programa, uygun bir plan hazırlıyoruz. Onu uyguluyoruz. Tabii ki çocuklar arasındaki seviyeler, demin belirttiğim işte iki dönem üst üste zekâ oyunları alıyorsa çocuklarda aynı şeyleri veremiyorsunuz farklı şeyler aynı sınıf içinde uygulayabiliyorsunuz... 5. Sınıfa uygulayacağınız program, 6. Sınıfa uygulayacağınız program çok farklı oluyor. Bazen 5. Sınıfta seçmeli zekâ oyunu almış çocuk 6. Sınıfa geldiğinde sınıf içinde farklı gruplar da oluşabiliyor. Ona göre davranıyorsunuz. Çok program dâhilinde olmuyor bazı şeyler''*" (Öğretmen 7).

Oyun ve Aktivitelerin Yapısı:

Oyunların ve aktivitelerin monotonlaşmasından şikâyet eden öğretmenler, çeşitlilik ve yenilik istiyor. Bu, öğrencilerin ilgisini canlı tutmak için sürekli yeniliklere ve

değişikliklere ihtiyaç olduğunu gösteriyor. "*Programdaki oyunların sık monotonlaştığını ve değişikliklerin gerektiğini ifade ediyorum.*" (Öğretmen 1)

Bu tür geribildirimler, oyun ve aktivitelerin düzenli olarak güncellenmesi gerektiğini ve öğrencilere sunulan materyalin çeşitlendirilmesi gerektiğini gösteriyor. Sonuç olarak, bu analiz öğretmenlerin öğretim programı ile ilgili endişelerini ve ihtiyaçlarını ortaya koymaktadır. Bu geribildirimler, programın daha etkili ve öğrenci merkezli hale getirilmesi için değerli kaynaklar olarak kullanılabilir.

3.3. Ortaokul Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine İlişkin Öğretmenlerin Kullandıkları Ve Ürettikleri Materyaller, Belgelere İlişkin Bulgular

Bu başlıkta öğretmenlerin seçmeli zekâ oyunları derslerindeki araç gereçlerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

3.3.1. Derste kullanılan öğretim materyallerine ilişkin bulgular

Araştırmanın üçüncü probleminin ilk alt problemi olan ‘Derste kullanılan öğretim materyalleri nasıldır?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.17. öğretmenlerin derste kullandıkları öğretim materyalleri

DERSTE KULLANILAN ÖĞRETİM MATERYALLERİ	ÖĞRETMENLER
Kutu oyunları	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö8, Ö9
Çıktılar (fotokopiler)	Ö1, Ö2, Ö7
Satranç takımı	Ö3, Ö5, Ö8
Akıllı tahta	Ö3, Ö7
Uygulama tahtası	Ö3
Satranç uygulama tahtası	Ö3
Özel Masa	Ö6

Öğretmen görüşmelerinden elde edilen bulgular yukarıda verilmiştir. İzinler doğrultusunda ulaşılan ve fotoğrafları çekilen materyallere göre bazı öğretmenlerin sınıfında kullandıkları materyallerin hepsini söylemediği gözlemlenmiştir. Bu konuda öğretmen 3 sınıfındaki özel masalardan söz etmemiştir. Fakat sınıf ortamından bu görülmektedir.



Görsel 3.1. Öğretmen 3'ün ders işlediği sınıf ortamı

Öğretmen 9 ilgili soruda sadece kutu oyunlarından söz etse de, bu ders için olan sınıf ortamından satranç takımı ve satranç tahtası da gözlemlenmiştir.



Görsel 3.2. Öğretmen 9'un satranç tahtası ve ders işlediği sınıf ortamı

Öğretmen 8 ders için kullanılan yerin sınıf olduğunu ve kutu oyunlarının bir depo gibi yerde kaldığından söz etmiştir.



Görsel 3.3. Öğretmen 8'in Materyalleri

Öğretmen 6'nın 'Oyunlar için u düzeni şeklinde masa'' olarak bahsettiği masa için özel bir sınıfın var olduğu görülmektedir. Bu sınıf içerisinde materyal yetersizliği de dikkat çekici bir nokta olmuştur.



Görsel 3.4. Öğretmen 6'nın Zekâ oyunları sınıfı



Görsel 3.5. Öğretmen 6'nın Materyalleri

Öğretmen 4 yapılan görüşmede, özellikle yarışmalar için orijinal kutu oyunlarını tercih ettiğini söylemiştir. Kullandığı materyaller incelendiğinde bu kutu oyunları görülmektedir. Ve neredeyse her bir oyundan yalnız bir tane olduğu dikkat çekmektedir.



Görsel 3.6. Öğretmen 4'ün Materyalleri

Öğretmen 2, seçmeli zekâ oyunları dersi için özel bir sınıfının olduğunu söylemiştir. Bu sınıf ortamında öğretim materyalleri olarak birçok oyun çeşitliliğinin varlığı görülmektedir.



Görsel 3.7. Öğretmen 2'nin Materyalleri

Öğretmen 7, okulunda bulunan Sosyal Bilgiler branşından bir öğretmenin zekâ oyunlarına ayrı bir ilgisinin var olduğundan bahsetmiştir. Bu öğretmenin zekâ oyunları dersi için var olan materyalleri kendisinin yaptığını ve bu materyalleri de derste kullandıklarından şöyle söz etmiştir; “ Okul bu konuda bize satranç, dama, reversi ve bir sürü kutu oyunu sağlıyor. Zaten bizim bir tane sosyal bilgiler öğretmenimiz var, o onunla görüşmenizi tavsiye ederim... Kendi oyunlarını bütün olarak tasarlıyor... Onun hazırladığı şeyleri kullanıyoruz... Olan oyunları tek bir tahta üzerinde buluşturuyor ve yeni oyunları da olabilir. Ben sizi tanıştırayım onunla.” (Öğretmen 7). Bahsedilen ‘’ Olan oyunları tek bir tahta üzerinde buluşturuyor’’ kısmında, Sosyal Bilgiler öğretmeni kendisinin patentini aldığı, altı oyunun tek bir masa üzerinde olduğu ve bu oyunların taşlarının masanın gizli kutucuklarında yer aldığı bir oyun konsolu tasarlamıştır.



Görsel 3.8.Öğretmen 7'nin Okulunda, Sosyal Bilgiler öğretmenin tasarladığı oyun konsolu

Ayrıca öğretmen 7'nin okulunda var olan başka tasarlanmış, ya da var olanın üretilmiş olduğu materyaller de vardır. Bu materyallerin hepsi bahsetmiş olduğu Sosyal Bilgiler öğretmeni tarafından yapılmıştır.



Görsel 3.9. Öğretmen 7'nin Okulunda, Sosyal Bilgiler öğretmenin yaptığı birkaç oyun

Bulguların bu kısmında öğretmen 1 ve öğretmen 5'in herhangi bir veri sunmadığı görülmüştür.

3.3.2. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarının ve ders planlarının dersin resmi öğretim programına uygunluğuna ilişkin bulgular

Araştırmanın üçüncü probleminin ikinci alt problemi olan ‘Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarının ve ders planlarının dersin resmi öğretim programına uygunluğu nasıldır?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.18. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarının ve ders planlarının dersin resmi öğretim programına uygunluğu

ÖĞRETMENLERİN UNITELENDİRİLMİŞ YILLIK DERS PLANLARININ VE DERS PLANLARININ DERSİN RESMİ ÖĞRETİM PROGRAMINA UYGUNLUĞU	ÖĞRETMENLER
Uygun	Ö1, Ö4, Ö5, Ö7
Uygun değil	Ö2, Ö6, Ö8
Hem uygun hem değil	Ö3, Ö9

Bulguların bu bölümünde öğretmenlerin neredeyse yarısı hazırlamış oldukları yıllık planlarının resmi öğretim programına uygun olduğunu düşünmektedirler.

Öğretmen 1, yıllık ders planını belirlenen programa uygun olarak hazırladığını ifade etmektedir. Öğretmen 2, resmi programa göre hazırlanan planların detaylı oyun içeriği sağlamadığını belirtirken, kendi hazırladığı planların daha oyun odaklı olduğunu vurgulamaktadır. Öğretmen 3, programa uyma çabası içinde olmakla birlikte, bazı durumlarda çocukların hızlı öğrenme yetenekleri göz önüne alınarak eklemeler yaptığını ifade etmektedir. Öğretmen 4, programın hazırlanış aşamasında talim terbiye kurulunun yıllık planına sadık kaldığını belirtirken, uygulama sırasında programa mümkün olduğunca uygun davrandığını ifade etmektedir. Öğretmen 5, öğretim programlarına paralel bir yıllık plan hazırlanmasını ve bunun uygulanmasını vurgulamaktadır. Öğretmen 6, hazırladığı planın resmi programa tam olarak uymadığını, materyal eksikliği ve zaman sıkıntısı gibi nedenlerle bazı farklılıklar içerdiğini belirtmektedir. Öğretmen 7, programa uygun bir plan hazırladıklarını ancak öğrenciler arasındaki seviye farklılıkları ve özel gereksinimler doğrultusunda planın uygulanmasında bazı değişiklikler yapıldığını açıklamaktadır. Öğretmen 8, resmi programa göre hazırlanan planın sözel ağırlıklı olduğunu ve daha fazla oyun içeriğine ihtiyaç duyulduğunu ifade etmektedir. Öğretmen

9, programa uyumlu olmakla birlikte, ders içeriğine dışarıdan eklediği oyunlarla daha serbest bir yaklaşım benimsediğini vurgulamaktadır.

Bu bulgular, öğretmenlerin resmi öğretim programlarını uygularken programa uyum ve esneklik konularındaki farklı yaklaşımlarını yansıtmaktadır. Özellikle öğretmenlerin program uygulama süreçlerinde öğrenci ihtiyaçlarına ve öğrenme hızlarına duyarlılıklarının olduğu gözlemlenmektedir. Ayrıca, öğretmenler arasında resmi programa sadık kalmayı tercih edenlerin yanı sıra daha özgün içerikler ekleyenlerin bulunduğu görülmektedir. Bu bulgular, öğretmen eğitimi ve program geliştirme süreçlerine yönelik önemli ipuçları sunmaktadır.

3.3.3. Öğretmenlerin ders planlarına ilişkin bulgular

Araştırmanın üçüncü probleminin üçüncü alt problemi olan ‘Öğretmenlerin ders planları nasıldır?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.19. Öğretmenlerin paylaştıkları planlar

ÖĞRETMENLER	ÖĞRETMENLERİN PAYLAŞTIKLARI PLANLAR
ÖĞRETMEN 1	-
ÖĞRETMEN 2	-
ÖĞRETMEN 3	-
ÖĞRETMEN 4	Ünitelendirilmiş yıllık planını sunmuştur.
ÖĞRETMEN 5	-
ÖĞRETMEN 6	Ünitelendirilmiş yıllık planını sunmuştur.
ÖĞRETMEN 7	Ünitelendirilmiş yıllık planını sunmuştur.
ÖĞRETMEN 8	-
ÖĞRETMEN 9	-

Tablo 3.20. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarında kazanımlar

ÖĞRETMENLERİN UNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANLARINDA KAZANIMLAR	
Öğretmen 4, resmi programın aynısını kullanmıştır.	ÖĞRETMEN 4
<ul style="list-style-type: none">Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar.Zihinden dört işlem yapar.Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder.Kısa deneme yanıtlar sonucunda yanlış seçenekleri eler.	ÖĞRETMEN 6

<ul style="list-style-type: none"> • Akıl yürütme ve işlem oyununa özgü temel stratejileri kullanır. • Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. • Derin deneme yanılmalar sonucunda yanlış seçenekleri eler. • Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. • İleri düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar. • Verilen kısıtlar dâhilinde akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur. • Sözel oyunlarda farklı alanlardan kelimeler kullanır • Başlangıç düzeyindeki sözel oyunları oynar. • Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır. • Akıllı tahminler yaparak arama yapılacak listeyi küçültür. • İleri düzey sözel oyunları oynar. • Verilen kısıtlar dâhilinde sözel oyunlarda en iyi çözümleri bulur. • Orta düzeyde geometrik-mekanik oyunlar oynar. • Oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerinden yararlanır. • Geometrik-mekanik oyunlarda kendine özgü stratejiler geliştirir. • İleri düzey geometrik-mekanik oyunlar oynar. • Kısa süreli hafıza sınırlarını bilir ve kullanır. • Anlamlandırma, ilişkilendirebilme ve kümeleştirme işlemleri için hafızayı etkin kullanır. • Orta düzeyde hafıza oyunları oynar. • Akıllı tahminler yardımıyla yalnızca etkili noktalarda hafıza kullanmayı bilir. • Klasik strateji oyunlarının kurallarını kavrar. • Orta düzey strateji oyunları oynar. • Başlangıç ve orta düzey, strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur. • Klasik strateji oyunlarında ünlü/uzman oyuncuların üst düzey oyun hamlelerini öğrenir ve yorumlar. • Klasik strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir. • Klasik strateji oyunlarında ileri düzey hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder. • İleri düzey hafıza oyunları oynar. • Orta düzey zekâ soruları çözer. • Başlangıç düzeyinde zekâ soruları çözer. • Başkalarına zekâ soruları sorar. • İleri düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur. 	
<p>Öğretmen 7, resmi programdaki kazanım sırası ile kazanımlar yerleştirilmiştir.</p>	<p>ÖĞRETMEN 7</p>

Bu bölümde öğretmenlerin büyük çoğunluğunun ders planlarını paylaşmadığı görülmektedir. Yalnız üç öğretmen ünitelendirilmiş yıllık planlarını sunmuştur. Öğretmen 4 ve öğretmen 6 tüm sınıf kademeleri için ortak ünitelendirilmiş yıllık plan hazırladığı görülmüştür. Öğretmen 7 ise 5.-6. Ve 8. Sınıflar olmak üzere sınıf düzeyinde ayrı ayrı ünitelendirilmiş yıllık planlar hazırladığı görülmektedir. Bulgulara göre öğretmenlerin ders planları birbirine benzerdir. Resmi programları olduğu gibi almış olan

öğretmen 4 ve öğretmen 7 uygulamadaki farklılıklarından söz etmiştir. Öğretmen 6 resmi programda var olan kazanımlardan birkaçını çıkartarak kendi planını oluşturmuştur. Onun dışında bir farklılık söz konusu değildir.

Tablo 3.21. Öğretmenlerin ders planlarında yer alan yöntem teknikler

ÖĞRETMENLERİN DERS PLANLARINDA YER ALAN YÖNTEM TEKNİKLER	
Belirtmemiştir	ÖĞRETMEN 4
<ul style="list-style-type: none"> • Oyun oynama • Anlatım • Grup çalışması • Gösterim • Beyin fırtınası • Gösterip yaptırma 	ÖĞRETMEN 6
Belirtmemiştir	ÖĞRETMEN 7

Ünitelendirilmiş yıllık planlarını paylaşan öğretmenlerden yalnız öğretmen 6, planında hangi yöntem tekniği kullandığına yer vermiştir. Öğretmen 6'nın yararlandığı yöntem teknikler; oyun oynama, anlatım, grup çalışması, gösterim, beyin fırtınası ve gösterip yaptırma'dır. Öğretmen 6 görüşme zamanında " *Yani şimdi böyle sorunca hepsi... Anlatım soru cevap ve Uygulama alıştırma etkinlikleri diye söyleyebiliriz*" (Öğretmen 6) demiştir.

Tablo 3.22. Öğretmenlerin ünitelendirilmiş yıllık planlarında ölçme değerlendirme

ÖĞRETMENLERİN ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK PLANLARINDA ÖLÇME DEĞERLENDİRME	
Belirtmemiştir	ÖĞRETMEN 4
Belirtmemiştir	ÖĞRETMEN 6
<ul style="list-style-type: none"> • Öz değerlendirme • Akran değerlendirme • Performans değerlendirme • Rubrik (Dereceli puanlama anahtarı) • Kontrol listesi • E-portfolyo (Elektronik ürün dosyası) 	ÖĞRETMEN 7

Ünitelendirilmiş yıllık planlarını paylaşan üç öğretmenden ikisi planlarında ölçme değerlendirmeden bahsetmemiştir. Öğretmen 6 ve öğretmen 7'nin 5. Sınıflar için hazırladığı planlarında değerlendirme-ölçme değerlendirme bölümünü vermiş olsa da bu bölümlerde özel günlerin ve haftaların zamanları yazmaktadır. Örneğin Kızılay haftası, babalar günü, engelliler haftası gibi. Öğretmen 7, 6. Ve 8. Sınıflar için planlamasında resmi programda önerilen ölçme değerlendirmeleri tüm üniteler için ortak şekilde oluşturmuştur.

3.4. Öğrenci Görüşmelerine İlişkin Bulgular

3.4.1. Öğrencilerin dersten beklentilerine ilişkin bulgular

Araştırmanın dördüncü probleminin ilk alt problemi olan 'Öğrencilerin dersten beklentileri nelerdir?' sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.23. Öğrencilerin dersten beklentileri

ÖĞRENCİLERİN DERSTEN BEKLENTİLERİ	ÖĞRENCİLER
• Eğlenceli, oyunlar oynamak.	Öğrn1, Öğrn12, Öğrn14
• Zekâ oyunlarını ve farklı oyunları oynamak	Öğrn7, Öğrn8, Öğrn10
• Eğlenceli ve değişik bir ders	Öğrn8, Öğrn9, Öğrn10
• Satranç oynamak	Öğrn3, Öğrn6, Öğrn10
• Güzel vakit geçirmek	Öğrn4
• Derece yapmak	Öğrn3
• Genellikle kutu oyunları yerine saklambaç gibi oyunlar oynamak	Öğrn2
• Sınavlara hazırlık (fen, bilişim dersleri gibi)	Öğrn5
• Güzel, seveceği bir ders	Öğrn7
• Tüm oyunların olduğu, istediklerini yapabilecekleri bir ders	Öğrn1
• Resimle ilgili bir yerlere (yarışmalara) gitmek	Öğrn10

Eğlenceli Oyunlar Oynamak: Öğrn1, Öğrn12 ve Öğrn14 öğrencilerinin bu beklentisi, dersin sadece bilgi aktarımı değil, aynı zamanda pratik ve eğlenceli aktivitelerle zenginleştirilmesi gerektiğini gösteriyor. Öğrenciler, bilgileri daha kalıcı hale getirmek için uygulamalı ve interaktif yöntemleri tercih ediyorlar. Oyunlar, öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirirken, aynı zamanda öğrencilerin bilişsel, sosyal ve duygusal becerilerini geliştirir.

Zekâ Oyunları ve Farklı Oyunlar: Öğrn7, Öğrn8 ve Öğrn10, zekâ oyunları ile bilişsel yeteneklerini zorlamak ve geliştirmek istiyor. Bu, öğrencilerin sadece eğlenmek için değil, aynı zamanda zihinsel kapasitelerini artırmak için de oyun oynamak istediklerini gösteriyor. Zekâ oyunları, problem çözme, kritik düşünme ve stratejik planlama gibi becerileri geliştirmede etkilidir. Öğrenci 8'in beklentisini şöyle dile getirmiştir; 'Eğlenceli zekâ oyunları oynayacağımızı... Eğlenceli ve değişik bir ders olmasını bekliyordum...'' (Öğrenci 8). Öğrenci 9 ise bu derste farklı oyunlar oynamayı beklediğini şöyle dile getirmiştir; 'Etkinlik, oyun beklediğimde oldu... Kâğıt üzerinde oyunlar, tabu. Değişik oyunlar oynayacağımızı bekliyordum.' (Öğrenci 9).

Eğlenceli ve Değişik Bir Ders: Bu beklentiye sahip Öğrn8, Öğrn9 ve Öğrn10 öğrencileri, monotonluktan uzak, değişik ve yenilikçi bir ders istemektedir. Bu, dersin içeriğinin sürekli olarak yenilenmesi ve öğrenci ilgisini canlı tutacak farklı aktivitelerle desteklenmesi gerektiğini göstermektedir.

Satranç Oynamak: Satranç, Öğrn3, Öğrn6 ve Öğrn10 için önemli bir beklenti. Satranç, stratejik düşünmeyi ve planlamayı geliştiren bir oyundur. Öğrenciler bu oyun aracılığıyla hem eğlenip hem de zihinsel kapasitelerini geliştirebilirler.

Güzel Vakit Geçirmek: Öğrn4 için ders sadece bilgi ve beceri kazanımı değil, aynı zamanda keyif alınan bir zaman dilimi olmalıdır.

Derece Yapmak: Öğrn3, başarı ve rekabetçilik arzusunu ifade etmektedir. Bu beklenti, bazı öğrenciler için dersin bir başarı alanı olabileceğini göstermektedir.

Genellikle Kutu Oyunları Yerine Saklambaç Gibi Oyunlar Oynamak: Öğrn2, daha hareketli ve fiziksel oyunları tercih etmektedir. Bu, dersin sadece bilişsel değil, aynı zamanda fiziksel aktivitelerle de zenginleştirilmesi gerektiğini göstermektedir.

Sınavlara Hazırlık (fen, bilişim dersleri gibi): Öğrn5 için ders, akademik başarısı için bir hazırlık süreci olmalıdır. Bu öğrenci, dersin diğer akademik konularla entegre bir şekilde işlenmesini arzuluyor.

Güzel, Seveceği Bir Ders: Öğrn7'nin beklentisi, dersin öğrencinin ilgisini çekecek ve motivasyonunu artıracak şekilde işlenmesidir. Öğrenci 7 bu beklentisini şöyle dile getirmiştir; 'Zekâ oyunlarını oynayacağımız sonra daha farklı oyunlarda oynayabiliriz. Yeni zekâ oyunları öğreneceğimizi bekliyordum. Güzel, seveceğim bir ders olmasını bekliyordum.'

Tüm Oyunların Olduğu, İstediklerini Yapabilecekleri Bir Ders: Öğrn1 için ders, özgürce ifade edebileceği ve kendi ilgi alanlarına göre şekillendirebileceği bir alan olmalıdır.

Resimle İlgili Bir Yerlere (yarışmalara) Gitmek: Öğrn10, resim gibi sanatsal faaliyetlere katılmak ve bu alandaki yeteneklerini sergilemek istemektedir.

Öğrencilerin ders beklentileri, araştırmada ortaya çıkan sonuçlara göre oldukça çeşitli ve kapsamlıdır. Bu çeşitlilik, öğrencilerin önceki öğrenme deneyimleri, bireysel ilgi alanları ve öğrenme hedefleriyle şekillenmektedir. Etkileşimli oyunlarla öğrenme sürecinin zenginleştirilmesini arzulayan öğrenciler, oyunların öğrenmeyi daha katılımcı ve motive edici hale getireceğine inanıyorlar. Bunun yanı sıra, bazı öğrenciler dersin oyun-temelli bir yaklaşım ile yürütülmesini beklerken, özellikle stratejik oyunların öğrenme sürecini güçlendireceğine inanmaktadırlar. Yüksek beklentilere sahip olanlar ise, ders içerisinde rekabetçi oyunların ve yarışmalara dayalı öğrenme fırsatlarının sunulmasını istiyor. Diğer yandan, spesifik bir içerik talebi olmaksızın dersin sıkıcı olmamasını ve etkileşimli olmasını vurgulayan öğrenciler de bulunmaktadır. Özellikle sınav hazırlığına yönelik materyal ve içerik bekleyenler, fen ve bilişim derslerine dair konuların öğrenme sürecine entegre edilmesini arzulamaktadırlar. Satranç gibi stratejik oyunlar üzerine yoğunlaşılmasını bekleyenlerin yanı sıra, zekâ oyunlarına dair beklentisi olanlar da dersin keyifli ve etkileşimli olmasını umuyorlar.

3.4.2. Öğrencilerin dersteki kazanımlarına ilişkin bulgular

Araştırmanın dördüncü probleminin ikinci alt problemi olan 'Öğrencilerin dersteki kazanımları nelerdir?' sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.24. Öğrencilerin derste ki kazanımları nelerdir

ÖĞRENCİLERİN DERSTE Kİ KAZANIMLARI	ÖĞRENCİLER
<ul style="list-style-type: none">• Zekâ oyunlarını-satranç oyununu öğrenmek	Öğrn2, Öğrn5, Öğrn6, Öğrn7, Öğrn 10
<ul style="list-style-type: none">• Günlük yaşantıda oyun oynarken kazanma ihtimalinin fazlaşması	Öğrn2, Öğrn3, Öğrn5
<ul style="list-style-type: none">• Günlük yaşantıya katkısı yok	Öğrn1, Öğrn9, Öğrn 10
<ul style="list-style-type: none">• Eğlence	Öğrn1, Öğrn4
Günlük hayatta diğer derslerde gelişmeyi sağlıyor, soruları daha iyi anlamak, başarılı olmak	Öğrn6, Öğrn 8
<ul style="list-style-type: none">• Mantık yürütmeyi öğrenmek, geliştirmek	Öğrn4, Öğrn6
<ul style="list-style-type: none">• Becerileri geliştirme	Öğrn3
<ul style="list-style-type: none">• Hamleleri doğru seçmeyi, hata yapıldığında neler olabileceğini öğrenmek	Öğrn4
<ul style="list-style-type: none">• Arkadaş ortamının olması	Öğrn1
<ul style="list-style-type: none">• Mutluluk	Öğrn2
<ul style="list-style-type: none">• Günlük hayatta daha temkinli adım atmak, düşünmek	Öğrn4
<ul style="list-style-type: none">• Günlük hayatta pratik düşünmeyi geliştirmesi	Öğrn7
<ul style="list-style-type: none">• Zekâyı geliştirmesi	Öğrn8
<ul style="list-style-type: none">• Günlük hayatta bazı oyunlarda daha mantıklı oynamayı sağlıyor	Öğrn8
<ul style="list-style-type: none">• Oyunlarda pratik yapmak	Öğrn9
<ul style="list-style-type: none">• Matematikte işe yarıyor	Öğrn9
<ul style="list-style-type: none">• Zekâyı ölçüyor	Öğrn10

Elde edilen bulgular, öğrencilerin ders sürecinde farklı kazanımlar elde ettiğini göstermektedir. Öğrenci 1, dersin sosyal bir ortam sağladığına dikkat çekerek arkadaşlık ilişkilerinin gelişmesine vurgu yapmış, aynı zamanda dersin eğlenceli bir atmosfer sunmasını değerli bulmuştur. Ancak, günlük yaşantısına dersin doğrudan bir katkıda bulunmadığını belirtmiştir.

Öğrenci 2'nin kazanımları arasında zekâ oyunları ve satranç oyunlarını öğrenmek yer alırken, bu öğrenimin günlük yaşantısında oyun oynarken kazanma ihtimalini artırdığına inanmaktadır. Öğrenci 3, dersin beceri geliştirmede etkili olduğunu ifade ederken, bu becerilerin diğer kişilere karşı oyun oynarken avantaj sağladığına dikkat çekmiştir.

Öğrenci 4 için dersin sağladığı kazanımlar arasında mantık yürütme ve doğru hamle seçimi vardır. Bununla birlikte, bu becerilerin günlük yaşantısında daha temkinli kararlar almasına yardımcı olduğunu belirtmiştir. Öğrenci 5, zekâ oyunlarının inceliklerini öğrendiğini ve bu sayede günlük yaşantısında bazen rakiplerini yenebildiğini ifade etmiştir. Öğrenci 6'nın ders sürecinde elde ettiği kazanımlar arasında mantık ve strateji geliştirmek bulunmaktadır. Bu becerilerin diğer derslerde de olumlu etkiler yarattığına inanmaktadır. Öğrenci 7 için ders, farklı zekâ oyunlarına dair bilgilerle zenginleşmiş ve bu, onun günlük yaşantısında pratik düşünme yeteneğini geliştirmiştir. Öğrenci 8, dersin zekâyı geliştirme noktasında etkili olduğunu düşünmektedir. Bu gelişimin, günlük hayatta bazı oyunları daha mantıklı oynamasına yardımcı olduğuna inanmaktadır. Öğrenci 9 için dersin en önemli katkısı pratik yapma fırsatı olmuştur. Matematik dersinde bu becerinin işe yaradığına inanırken, günlük yaşantısına direkt bir katkıda bulunmadığını belirtmiştir. Son olarak, Öğrenci 10, dersin zekâyı ölçme ve satrançla ilgili taktikleri öğrenme noktasında katkıda bulunduğunu ifade etmiştir. Ancak, bu kazanımların günlük yaşantısına herhangi bir katkı sağlamadığını düşünmektedir.

Araştırmanın dördüncü sorunun ikinci alt sorusuna odaklanıldığında, öğrencilerin derste kazandıları ön plana çıkmaktadır. Öğrencilerin genel değerlendirmelerine bakıldığında, zekâ oyunlarının öğrenilmesi sürecinin birçok fayda sağladığı görülmektedir. Öğrenci 1, dersin sosyal ve eğlenceli bir atmosfer sunmasını vurgulasa da, günlük yaşantısına somut bir katkı sağlamadığını belirtmiştir. Öğrenci 2'nin vurguladığı gibi, zekâ oyunları ve satranç, stratejik düşünme yeteneklerini geliştirmekte ve günlük yaşantıda karşılaşılan zorluklara farklı perspektiflerden yaklaşma fırsatı sunmaktadır. Öğrenci 3, bu kazanımların kişisel gelişim ve rekabetçi yeteneklerde artışa sebep olduğuna dikkat çekmiştir. Öğrenci 4 ve 6, mantık yürütme yeteneğinin ve stratejik düşünme becerisinin derste geliştirildiğini belirtirken, bu becerilerin günlük yaşamda da fayda sağladığını ifade etmişlerdir.

Öğrenci 7'nin ifadesiyle, ders sayesinde daha önce bilmediği zekâ oyunları ile tanışma fırsatı bulmuştur ve bu da yeni beğeniler kazanmasına sebep olmuştur. Öğrenci 8 ve 10, dersin zekâyı geliştiren bir yapısı olduğunu, özellikle satranç gibi oyunlarla stratejik düşünme yeteneklerinin geliştirildiğini belirtmişlerdir. Ancak Öğrenci 9, bu kazanımların günlük yaşantıya doğrudan bir katkı sağlamadığını ifade etmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin ifadeleri, zekâ oyunlarının ve satrancın, stratejik düşünme, rekabetçi ruhun

beslenmesi ve pratik düşünme yeteneklerini teşvik etme gibi farklı boyutlarda katkıda bulunduğunu göstermektedir. Öğrencilerin aktardığı deneyimler, bu dersin genel olarak bilişsel ve sosyal beceri gelişimine önemli katkıları olduğunu ortaya koymaktadır.

3.4.3. Öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri

Araştırmanın dördüncü probleminin üçüncü alt problemi olan ‘Öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri nelerdir?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.25. öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri

ÖĞRENCİLERİN DERS SÜRECİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ	ÖĞRENCİLER
<ul style="list-style-type: none">Dersi seviyorum, hoşuma gidiyor, zevk alıyorum	Öğrn 3, Öğrn 5, Öğrn 6, Öğrn 8, Öğrn 9, Öğrn 10
<ul style="list-style-type: none">Ders iyi, güzel geçiyor	Öğrn 1, Öğrn 2, Öğrn 3, Öğrn 8, Öğrn 9
<ul style="list-style-type: none">Sınıftaki öğrenci konuşmasından dolayı dersin kaynaması	Öğrn 1, Öğrn 2
<ul style="list-style-type: none">Ders eğlenceli	Öğrn 1, Öğrn 5
<ul style="list-style-type: none">Güzel bir ders	Öğrn 6, Öğrn 7
<ul style="list-style-type: none">Kafa dağıtıcı bir ders	Öğrn 4
<ul style="list-style-type: none">Zorlandığımda dersi sevmiyorum	Öğrn 5
<ul style="list-style-type: none">Çok kalabalık, sıkıldım	Öğrn 7

Araştırmanın dördüncü sorununun üçüncü alt sorusu olan "Öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri nelerdir?" sorusu çerçevesinde elde edilen bulgular, öğrencilerin seçmeli zekâ oyunları dersine dair deneyimlerini ve görüşlerini yansıtmaktadır. Katılımcıların ders sürecine ilişkin görüşleri, derste yapılan etkinliklerden ve oyunlardan, derste yaşadıkları deneyimlerden ve derse yönelik duygusal tepkilerinden oluşmaktadır. Öğrenci 1, derste oyunlar oynandığını, bazen de hoca tarafından verilen kâğıtlardaki etkinlikleri çözdüklerini ifade etmektedir. Derslerinin genel olarak güzel geçtiğini ancak bazen sıkıntılı öğrencilerin gürültüye neden olduğunu belirtmektedir.

Öğrenci 2, ders sürecinde öğretmenin kızdığına yazı yazdığını, evde kitap okuma, ders çalışma ve müzik dinleme gibi aktivitelerin dışında da derste yazı yazdırıldığını ifade

etmektedir. Derslerin özellikle öğretmenin yaklaşımına göre sessiz veya gürültülü geçtiğini belirtmektedir. Öğrenci 3, satranç kulübünden bahsederken, ders sürecinin satranç kulübündeki süreçle benzer olduğunu ifade etmektedir. Derste de aynı zekâ oyunları oynandığını ve bu oyunların gelişimlerini desteklediğini belirtmektedir. Öğrenci 4, dersin işleyişinin herkesin bir arkadaş seçip oyun oynaması şeklinde olduğunu ve dersin genellikle güzel geçtiğini ifade etmektedir. Öğrenci 5, derste öğretmenin özellikle çocukları eğlendirmeye odaklandığını ve dersin eğlenceli geçtiğini belirtmektedir. Öğrenci 6, derste bireysel olarak satranç oynandığını ve satrancı sevdiğini ifade ederken, dersin işleminin hoşuna gittiğini belirtmektedir. Öğrenci 7, dersin işleyişinin farklı oyunların getirilmesiyle şekillendiğini ve özellikle satrancı sevdiğini belirtmektedir. Öğrenci 8, dersin genellikle zekâ oyunlarının oynanmasıyla geçtiğini ve derslerin hoşuna gittiğini ifade etmektedir. Öğrenci 9, dersin etkinlikler ve oyunlarla dolu olduğunu ancak özellikle satrancı sevmediğini belirtmektedir. Öğrenci 10, dersin genellikle satranç oyunu ile geçtiğini ve dersi sevdiğini belirtmektedir. Sonuç olarak, öğrencilerin ders sürecine yönelik görüşleri dersin işleyişi, oyunlar, etkinlikler ve öğretmen yaklaşımı gibi faktörlere dayalı olarak şekillenmektedir. Öğrencilerin çoğunluğu ders sürecini eğlenceli ve ilgi çekici olarak değerlendirmektedir. Öğrenci 3 bu konudaki hislerini şöyle dile getirmiştir; ‘‘ Güzel bir ders eğlenceli geçiyor. Dersler arasında iyi bir zamanımız oluyor.’’ (Öğrenci 3). Öğrenci 6 hislerini şöyle ifade etmiştir; ‘Dersi işlemek hoşuma gidiyor. Bence güzel bir ders’’ (Öğrenci 6). Öğrenci 8 dersi sevdiğini şöyle belirtmiştir; ‘‘Dersler hoşuma gidiyor.’’ (Öğrenci 8). Ancak bazı öğrenciler ise ders içeriklerine veya işleyişine dair farklı görüşlerini ifade etmektedir. Öğrenci 5 hislerini şöyle ifade etmiştir; ‘‘...pek zor şeyler geldiğinde artık zorlandığım için yani pek sevmiyorum zorlandığımda...’’ (Öğrenci 5). Öğrenci 7 ise hislerini şöyle ifade etmiştir; ‘İlk başta güzeldi ama ikinci dönem çok fazla yeni kişi geldi gibi o yüzden sıkılmaya başladım. Çok fazla kalabalık var yani.’’ (Öğrenci 7)

3.4.4. Öğrencilerin derse ilişkin önerileri

Araştırmanın dördüncü probleminin dördüncü alt problemi olan ‘Öğrencilerin derse ilişkin önerileri nelerdir?’ sorusuna ait bulgular aşağıda verilmiştir.

Tablo 3.26. Öğrencilerin derse ilişkin önerileri

ÖĞRENCİLERİN DERSE İLİŞKİN ÖNERİLERİ	ÖĞRENCİLER
<ul style="list-style-type: none">• Daha çok oyun olmalı	Öğrn 1, Öğrn 4, Öğrn 5, Öğrn 6, Öğrn 10
<ul style="list-style-type: none">• Zekâ oyunları dersine satranç eklenebilir	Öğrn 5, Öğrn 6
<ul style="list-style-type: none">• Öğrencilerin sessiz olmaları	Öğrn 1
<ul style="list-style-type: none">• Dersin açık havada yapılması	Öğrn 2
<ul style="list-style-type: none">• Soru çözülmemeli, sadece kutu oyunu oynanmalı	Öğrn 3
<ul style="list-style-type: none">• Kontejyan azaltılabilir.	Öğrn 7
<ul style="list-style-type: none">• Serbest oyun oynamak	Öğrn 8
<ul style="list-style-type: none">• Daha çok oyun üzerine olursa daha iyi olur.	Öğrn 9

Araştırmanın dördüncü sorununun dördüncü alt sorusu olan "Öğrencilerin derse ilişkin önerileri nelerdir?" sorusu kapsamında elde edilen bulgular, öğrencilerin dersin içeriği, işleyişi ve etkinlikleri ile ilgili önerilerini yansıtmaktadır. Katılımcıların bu önerileri, dersin daha ilgi çekici ve etkili hale getirilmesi amacıyla geliştirilmiş görünmektedir. Öğrenci 1, daha fazla oyunun derse dâhil edilmesi ve sıkıntılı öğrencilerin ders içinde sessiz ve sakin olmalarına dikkat edilmesi gerektiği yönünde önerilerde bulunmaktadır. Öğrenci 2, zekâ oyunlarının dışarıda, açık havada yapılmasının daha keyifli olabileceğini ifade etmektedir. Öğrenci 3, derslerin daha fazla zekâ oyunu içermesi ve sadece soru çözmek yerine aktif oyun oynamaya odaklanılması gerektiği önerisini sunmaktadır. Öğrenci 4, daha fazla oyunun ders sürecine dâhil edilmesi gerektiğini düşünmektedir.

Öğrenci 5, derste daha fazla oyun ve zekâ oyunlarının yanı sıra ayrıca seçmeli satranç gibi farklı aktivitelerin de yer alabileceğini önermektedir. Öğrenci 6, farklı oyunların ders içinde bir arada bulunmasının daha çeşitli ve eğlenceli bir deneyim sunabileceğini ifade etmektedir. Öğrenci 7, dersin kontenjanının azaltılmasının daha iyi olabileceğini ve bu şekilde daha verimli bir öğrenme deneyimi sağlanabileceğini belirtmektedir. Öğrenci 8, her öğrencinin istediği oyunu oynama fırsatının sağlanmasının yanı sıra, farklı etkinliklerle dersin zenginleştirilmesinin önerisini sunmaktadır. Öğrenci 9, dersin daha fazla oyun odaklı hale getirilmesinin daha iyi olabileceğini düşünmektedir. Öğrenci 10, dersin içeriğine daha fazla çeşitlilik eklenmesinin ve farklı etkinliklerin dâhil edilmesinin daha eğlenceli bir ders deneyimi sunabileceğini ifade etmektedir. Sonuç olarak,

öğrencilerin derse ilişkin önerileri dersin içeriğinin daha zenginleştirilmesi, farklı oyunların ve etkinliklerin dâhil edilmesi, öğrenci isteklerine daha fazla önem verilmesi ve dersin daha interaktif hale getirilmesi yönünde odaklanmaktadır. Bu isteğini öğrenci 1 şöyle ifade etmiştir; ‘*Daha çok oyun olması daha çok eğlenmemiz.*’ (Öğrenci 1). Bu isteğini öğrenci 4 ise şöyle ifade etmiştir; ‘*Daha çok oyun oynatılabilir az gibi geliyor bana.*’ (Öğrenci 4). Öğrenci 5 ise; ‘*Yani, daha fazla oyun olması. Bir de belki zekâ oyunlarında da satranç eklenebilir.*’ (Öğrenci 5) demiştir. Bu öneriler, derse daha fazla katılım ve ilgi sağlayacak şekilde dersin tasarımının geliştirilmesine yönelik fikirler sunmaktadır.

4. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

4.1. Sonuç

Sınırlı sayıdaki araştırma bulgusuna göre öğretmenlerin seçmeli zekâ oyunları dersinde özellikle üst düzey düşünme becerilerini geliştirmeyi amaçladıkları, öğretim materyali eksikliği, sınıfların kalabalık oluşu ve kılavuz kitap eksikliği nedenleriyle süreçte sorunlar yaşadıkları ve resmi programa ilişkin çeşitli önerilerinin olduğu görülmüştür.

Ayrıca yapılan araştırmalarda, ders kapsamında hangi terim ve konulara yer verildiği ve dersin işlenişinde yer verilen öğrenme ve öğretme etkinlikleri, stratejileri, yöntem ve teknikleri, öğretim araç gereçleri ve ölçme ve değerlendirme ile ilgili yeterli bulgu olmadığı görülmüştür.

Bu çalışma, ortaokul seçmeli zekâ oyunları programlarının öğretmenler tarafından nasıl uygulandığına ve programın amaçlarına nasıl yaklaşıldığına dair önemli bulgular sunmaktadır. Bulgular, öğretmenlerin bu programları öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimlerini desteklemek için kullanmayı amaçladıklarını göstermektedir.

Öğretmenlerin en çok matematik becerilerini geliştirme, problem çözme yeteneklerini kazandırma, yaratıcı düşünme becerilerini artırma ve öğrencilerin zihinsel yeteneklerini geliştirme amacı taşıdıkları görülmektedir. Bu, öğretmenlerin öğrencilerin bilişsel kapasitelerini geliştirme ve onları analitik düşünme, strateji oluşturma ve problem çözme konularında yetenekli bireyler haline getirme amacıyla olduklarını göstermektedir.

Ayrıca, öğretmenlerin duyuşsal ve sosyal becerileri geliştirme hedefleri olduğu görülmektedir. Öğrencilere empati kurma, sosyalleşme, farklı bakış açılarına sahip olma gibi yetenekleri kazandırmayı amaçlayan bu yaklaşım, öğrencilerin duygusal zekâlarını güçlendirmeyi hedefler. Öğrencilere ayrıca zaman yönetimi, planlama, strateji oluşturma becerilerini kazandırmak, onları yaşam becerilerini geliştirmeye yönlendirir.

Öğretmenler, öğrencilere etik değerler ve rakiplerine saygı gibi değerleri kazandırmayı da hedefler. Bu, öğrencilerin ahlaki değerlerini güçlendirmeyi amaçlar ve toplum içinde sorumluluk sahibi bireyler olmalarına katkı sağlar.

Bulgular ayrıca öğretmenlerin programın içeriği ve ölçme değerlendirme süreçleri hakkında bazı görüşleri paylaştıklarını göstermektedir. Özellikle, öğretmenlerin materyal eksikliği, sınıf kalabalığı, sınıf donanımındaki eksiklikler gibi sorunları yaşadığı ve bu

sorunların çözülmesi gerektiğini vurguladıkları görülmektedir. Bu, programların etkili bir şekilde uygulanabilmesi için altyapı ve kaynakların sağlanması gerektiğini göstermektedir.

Öğretmenlerin zekâ oyunları programlarını öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimlerini desteklemek için kullanma yaklaşımlarını incelemiştir. Bulgular, bu programların öğrencilerin geniş bir yelpazedeki becerilerini geliştirmeye yönelik potansiyele sahip olduğunu ve bu programların etkili bir şekilde uygulanabilmesi için öğretmenlere destek sağlanması gerektiğini göstermektedir. Bu çalışma, eğitim sistemine programların tasarımı ve uygulanmasına yönelik önemli bir katkı sağlamıştır. Gelecekteki araştırmalar, bu programların öğrencilerin eğitim ve yaşam becerilerini nasıl daha etkili bir şekilde geliştirebileceğini daha ayrıntılı bir şekilde inceleyebilir.

Öğretmenlerin zekâ oyunları programlarını öğrencilerin geniş bir yelpazedeki becerilerini geliştirmek için etkili bir araç olarak gördüklerini göstermektedir. Programların başarılı bir şekilde uygulanabilmesi için altyapı ve kaynakların sağlanması, öğretmenlere destek sunulması ve programların içeriğinin geliştirilmesi önemlidir. Bu çalışma, eğitim sistemine bu programların tasarımı ve uygulanması konusunda önemli bir katkı sağlamıştır. Gelecekteki araştırmalar, bu programların öğrencilerin eğitim ve yaşam becerilerini nasıl daha etkili bir şekilde geliştirebileceğini daha ayrıntılı bir şekilde inceleyebilir.

Öğretmenlerin zekâ oyunları programlarını öğrencilerin bilişsel, sosyal ve stratejik becerilerini geliştirmek için nasıl kullandıklarını ve bu programların ölçme ve değerlendirme süreçlerini nasıl şekillendirdiklerini incelemiştir. Bulgular, öğretmenlerin bu programları etkili bir şekilde kullanarak öğrencilerin farklı düşünme becerilerini ve stratejik yaklaşımları kazanmalarını amaçladıklarını göstermektedir.

Öğretmenlerin perspektiflerine göre, zekâ oyunları ve konular, öğrencilerin bilişsel, sosyal ve stratejik becerilerini geliştirmek için güçlü bir araç olarak öne çıkmaktadır. Özellikle kutu oyunları, satranç, reversi ve sihirli piramitler gibi oyunlar, öğrencilere analitik düşünme, problem çözme ve planlama yeteneklerini kazandırmada etkili bir rol oynamaktadır. Bu oyunlar, öğrencilere farklı senaryolara karşı stratejiler geliştirmeyi öğrenirken aynı zamanda rekabeti deneyimleme ve stratejik düşünme yeteneklerini geliştirme fırsatı sunmaktadır. Ayrıca, kâğıt oyunları, sayı bulmacaları ve sudoku gibi bilişsel becerileri hedefleyen oyunlar da öğrencilerin eleştirel düşünme kapasitelerini artırma ve matematiksel yeteneklerini geliştirme noktasında etkili bir araç olarak öne

çıkılmaktadır.

Öğretmenler, derslerini işlerken farklı yöntemler kullanmaktadır. Bazıları, videolu materyaller ve turnuvalar aracılığıyla öğrencilere kutu oyunlarını tanıtmayı tercih ederken, diğerleri akıllı tahta, slaytlar ve ödül sistemleri gibi araçları kullanarak derslerini zenginleştirmektedir. Öğretmenler, öğrenci seviyelerini dikkate alarak resmi öğretim programına uygun planlar oluştururken, bazıları da atölye ortamında derslerini gerçekleştirmeyi tercih etmektedir. Bu çeşitlilik, öğretmenlerin öğrencilere farklı öğrenme deneyimleri sunma ve öğrencilere özgü ihtiyaçlarına yanıt verme çabalarını yansıtmaktadır.

Öğretmenler, ders kapsamındaki ölçme ve değerlendirme süreçlerinde çeşitlilik göstermektedir. Öğrenci performansını sınav notları, performans görevleri, yazılı sınavlar ve sözlü sınavlar gibi çeşitli ölçme araçlarıyla değerlendirmektedirler. Ayrıca, öğretmenler, oyunlar sırasında öğrencilerin stratejilerini ve taktiklerini izlemekte ve bu gözlemleri değerlendirmelerinde kullanılmaktadırlar. Bu çeşitli değerlendirme yöntemleri, öğrencilerin farklı beceri alanlarını ve öğrenme stillerini dikkate alarak adil bir değerlendirme sağlamayı amaçlamaktadır.

Bu çalışma, gelecekteki araştırmalar için temel oluşturan ve eğitim sistemine zekâ oyunlarının daha fazla entegre edilmesine katkı sağlayan bir adım olarak görülmelidir. Zekâ oyunlarının öğrenci gelişimine nasıl daha etkili bir şekilde katkı sağlayabileceğini daha ayrıntılı bir şekilde inceleyen gelecekteki çalışmalar, eğitim pratiğini zenginleştirmek ve öğrencilerin bilişsel ve sosyal becerilerini geliştirmek için önemli katkılarda bulunabilir.

Öğretmenlerin zekâ oyunları dersinin işlenmesi sırasında karşılaştıkları sorunlar ve programın yapısı ile ilgili önerilerini incelemeyi amaçlamıştır. Bulgular, bu iki önemli konunun, zekâ oyunları dersinin etkili bir şekilde tasarlanması ve uygulanması açısından kritik öneme sahip olduğunu göstermektedir.

Öğretmenler, dersin işlenmesi sırasında çeşitli sorunlarla karşılaşmaktadır. Öğrencilerin oyunlara ilgi göstermeme sorunu, materyal eksikliği, öğrencilerin sürekli kazanma odaklı olmaları gibi sorunlarla başa çıkmaya çalışılmaktadırlar. Bu sorunlara karşı geliştirdikleri çözüm stratejileri, öğrenci ilgisini artırmak, alternatif materyal kaynakları kullanmak, iletişimi güçlendirmek ve materyal paylaşımını teşvik etmek gibi farklı yaklaşımları içermektedir. Bu stratejiler, öğretmenlerin esneklik ve yaratıcılıkla sorunların üstesinden gelmeye çalıştığını göstermektedir.

Çalışmada zekâ oyunları dersinin program yapısını ve kazanımlarını değerlendirmişlerdir. Programın genel yapısını olumlu bulan öğretmenler, öğrenci seviyelerine göre düzenlenmesi ve daha öğrenci dostu hale getirilmesi gerektiğini önermektedirler. Programın içeriğinin yetersiz olduğunu düşünenler, daha fazla materyal ve zenginleştirilmiş içeriklerin eklenmesini önermektedirler. Programın uygulanabilirliği konusunda sıkıntılar yaşayan öğretmenler, daha fazla destek ve turnuva odaklı oyunlarla ilgilenmektedirler.

Bulgular, zekâ oyunları dersinin geleceğini şekillendiren önemli faktörleri ortaya koymaktadır. Programın daha öğrenci merkezli, esnek ve zenginleştirilmiş bir yapıya sahip olması gerektiği vurgulanmaktadır. Ayrıca, öğretmenlerin bu programın tasarımında daha etkin bir rol oynamaları ve öğrencilerin ihtiyaçlarına daha iyi yanıt vermeleri beklenmektedir.

Zekâ oyunları dersinin işlenmesi sırasında karşılaşılan sorunları ve programın yapısına ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya koymaktadır. Bu görüşler, programın geleceğini şekillendirmek ve daha etkili bir eğitim deneyimi sunmak için önemli ipuçları sunmaktadır. Programın daha iyi bir şekilde tasarlanması ve uygulanması, öğrencilerin bilişsel, sosyal ve stratejik becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayabilir. Bu nedenle, zekâ oyunları dersinin daha da geliştirilmesi için bu bulguların dikkate alınması önemlidir.

Zekâ oyunları dersine katılan öğrencilerin dersten beklentilerini ve derste elde ettikleri kazanımları incelemeyi amaçlamıştır. Bulgular, öğrencilerin ders deneyimine yönelik çeşitlilik arz eden beklentilerini ve bu dersten elde ettikleri faydaları yansıtmaktadır. Bu sonuçlar, zekâ oyunları dersinin öğrenciler üzerindeki etkisini daha iyi anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Zekâ oyunlarının öğrencilerin bilişsel, sosyal ve stratejik becerilerini geliştirmeye yönelik etkili bir araç olarak kullanıldığını ve öğretmenlerin bu programları çeşitli yöntemlerle uyguladığını göstermektedir. Ayrıca, öğretmenlerin ölçme ve değerlendirme süreçlerinde çeşitli araçlar ve yöntemler kullanarak öğrencilerin performanslarını adil bir şekilde değerlendirdikleri görülmektedir. Bu bulgular, zekâ oyunlarının eğitimdeki potansiyelini vurgulamakta ve öğretmenlerin bu oyunları etkili bir şekilde kullanma yöntemlerine dair önemli bilgiler sunmaktadır.

Öğrencilerin dersten elde ettikleri kazanımlar, zekâ oyunlarının öğrenme sürecine kattığı çeşitli boyutları yansıtmaktadır. Öğrenciler, dersin stratejik düşünme yeteneklerini

geliştirdiğini, rekabetçi ruhu beslediğini ve günlük yaşamda pratik düşünmeye teşvik ettiğini ifade etmektedirler. Ayrıca, öğrenciler derste zekâ oyunlarının kurallarını öğrendiklerini ve bu oyunların günlük yaşamda karşılaşılan zorlukları çözme becerisini geliştirdiğini belirtmektedirler.

Kazanımlar arasında, mantık yürütme yeteneğinin artırılması, daha dikkatli ve temkinli adımlar atma becerisinin geliştirilmesi, stratejik düşünme ve taktiklerin öğrenilmesi gibi unsurlar da bulunmaktadır. Öğrenciler, zekâ oyunlarının genel olarak gelişimi desteklediğini ve bu oyunların matematik gibi farklı alanlarda da etkili olduğunu ifade etmektedirler.

Zekâ oyunları dersinin öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir. Öğrencilerin ders beklentilerinin ve kazanımlarının çeşitlilik arz etmesi, bu dersin daha esnek bir yaklaşımla tasarlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Ders içeriğinin eğlenceli, etkileşimli ve stratejik unsurları içermesi, öğrencilerin motivasyonunu artırabilir. Aynı zamanda, dersin günlük yaşamda uygulanabilir beceriler kazandırmasına da odaklanılmalıdır. Öğretmenler, öğrenci beklentilerini dikkate alarak ders planlarını daha iyi şekillendirebilirler. Zekâ oyunları dersinin öğrencilerin bilişsel, sosyal ve stratejik becerilerini geliştirmesine katkı sağlaması, bu dersin önemini ve etkisini artırmaktadır. Bu nedenle, bu bulguların zekâ oyunları dersinin daha da geliştirilmesi için dikkate alınması önemlidir.

Araştırmanın dördüncü sorusu doğrultusunda, öğrencilerin dersten beklentileri, kazanımları ve önerileri incelenmiştir. Bulgular, zekâ oyunlarının eğitim bağlamında önemli bir rol oynayabileceğini ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirebileceğini göstermektedir.

Öğrencilerin dersten beklentileri çeşitlilik göstermektedir. Bazı öğrenciler, dersin daha eğlenceli ve etkileşimli olmasını beklerken, diğerleri öğrenme süreçlerini destekleyecek stratejik oyunlara odaklanmayı tercih etmektedirler. Bu beklentiler, öğrenci çeşitliliği ve önceki öğrenme deneyimlerinden kaynaklanmaktadır.

Araştırma sonuçları, öğrencilerin zekâ oyunları dersinden kazanımlar elde ettiklerini göstermektedir. Bu kazanımlar arasında stratejik düşünme becerilerinin gelişimi, rekabetçi ruhun beslenmesi ve mantık yürütme yeteneklerinin artırılması gibi önemli boyutlar bulunmaktadır. Özellikle öğrenciler, bu oyunların günlük yaşamlarında da faydalı olabilecek beceriler kazanmalarından memnuniyet duymaktadırlar.

Araştırmanın bir diğer önemli sonucu, öğrencilerin derse ilişkin önerileridir. Öğrenciler, dersin içeriğinin daha çeşitlendirilmesini, öğrenci isteklerinin dikkate alınmasını, ders işleyişinin iyileştirilmesini ve derse daha fazla eğlence unsuru katılmasını önermektedirler.

Ayrıca, dersin dış mekânda veya farklı aktivitelerle zenginleştirilmesi fikri de öne çıkmaktadır. Bu öneriler, dersin daha öğrenci odaklı ve etkili bir şekilde tasarlanması için önemli ipuçları sunmaktadır.

Sonuç olarak, zekâ oyunları dersinin öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yaratabileceğini ve ders tasarımının bu sonuçları destekleyecek şekilde güncellenmesinin gerekliliğini vurgulanabilir. Öğrencilerin beklentileri ve önerileri, dersin daha etkili ve öğrenci dostu hale getirilmesi için önemli rehberlik sunmaktadır. Bu çalışma, zekâ oyunlarının eğitimde daha geniş bir şekilde benimsenmesi ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerinin geliştirilmesi için bir temel oluşturabilir.

4.2. Tartışma

Ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersi resmi öğretim programına bakıldığında kazanımlar ünite ünite ayrılarak ve bu üniteler 3'lü seviye gruplarına ayrılarak aşamalı olarak verilmiştir. Öğretmenlerden ünitelendirilmiş yıllık planlarını paylaşan üç öğretmeninde aslında resmi programla ya aynı ya da birkaç kazanımı çıkartarak kendi yıllık planlarını oluşturduğu gözlemlenmiştir. Bu bağlamda araştırmacı ile paylaşılan planlarda resmi programa uygunluk gözlemlenmiştir.

Resmi programın değerlendirme bölümü süreç değerlendirmesini vurgulasa da öğretmenlerden bazılarının sınav notu ve/ veya sözlü notu ile değerlendirme yaptıkları görülmüştür. Öğrencinin biçimlendirici değerlendirmeler yoluyla öğrenme sürecinde gözlemlenmesi ve değerlendirilmesi çok kalabalık sınıflarda oldukça zor olabilir. Ancak seçmeli bir derse katılan öğrenci sayısının nispeten az olması, süreç değerlendirmesinin gereken özen ve biçimlendirici değerlendirme araç ve yöntemleri ile gerçekleştirilebileceği açıktır. Bunun için dersin öğretim programında öğretmenlere çok sayıda değerlendirme araç ve örneklerinin sunulması önemlidir.

Bulgular, öğretmenlerin zekâ oyunları derslerini işlerken çeşitli amaçlar güttüğünü, öğrencilere farklı beceriler kazandırmayı hedeflediğini ve bu dersleri zenginleştirmek için farklı öğretme yöntemlerini kullandığını göstermektedir. Ayrıca, öğretmenlerin

karşılaştıkları sorunlara karşı çeşitli çözümler üretmeye çalıştıkları görülmüştür. Devlet okulları ve özel okulların kendi aralarında bile materyallere, sınıf ortamlarına göre farklılaştığı gözlemlenmektedir. Örneğin iki devlet okulu da Kemalpaşa ilçesinde yer almaktadır. Fakat iki okulun bu ders için ayırdıkları sınıf ortamları çok farklıdır. Biri diğerinden çok daha fazla ve iyi materyallere, kutu oyunlarına sahiptir. Buradan her öğretmenin sorununun ve çözüm yollarının farklı olabileceği fikri hâkim olmakla birlikte bulgular da kanıtlar niteliğindedir. Yılmaz ve İkizkardeşler (2020), ortaokul öğretmenlerinin bu ders için görüşlerini aldıkları çalışmada benzer bulgulara ulaşmışlardır. Çalışmada öğretmenlerin bu dersin işlenişiyle ilgili yaşadıkları zorluklar olarak, okullardaki malzeme-materyal eksikliği, sınıfların kalabalık oluşu saptanmıştır. Programda bahsedilen materyallerin okullarda bulunmayışı tüm öğretmenler için zorluk oluşturmaktadır.

Bulgular, öğretmenlerin zekâ oyunları derslerini işlerken çeşitli üst düzey amaçlara sahip olduklarını ortaya koymaktadır. Özellikle, öğretmenlerin matematik becerilerini geliştirmeyi, problem çözmeyi, yaratıcı düşünme yeteneklerini kazandırmayı ve geliştirmeyi amaçladığı görülmüştür. Ayrıca, öğrencilerin stratejik düşünmeyi, strateji geliştirmeyi, öğrenme yetisini geliştirmeyi, hafızayı güçlendirmeyi ve sayı duygusunu geliştirmeyi hedefledikleri belirlenmiştir. Bunun yanı sıra, öğretmenlerin öğrencilere motivasyonu arttırmayı, saldırganlık davranışlarını azaltmayı, farklı bakış açıları kazandırmayı, uzamsal becerileri geliştirmeyi ve muhakeme etme stratejilerini kazandırmayı amaçladıkları da görülmüştür. Bu, öğrencilerin sosyal ve duyuşsal becerilerini güçlendirmeyi hedeflediklerini gösterir. Etkileşimli ve ilgi çekici yöntemlerle bilişsel yetenekleri geliştirme arayışı, araştırmacıları akıl oyunlarının öğrencilerin öğrenme deneyimleri üzerindeki etkisini keşfetmeye yöneltmiştir. Adalar ve Yüksel (2017) tarafından yapılan çalışma, sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin zekâ oyunları öğretim programına ilişkin görüşlerini araştırılmıştır. Bu araştırmayı destekler biçimde, ilgili araştırmada ‘...programın öğrencilerinin gerek beceri gelişimlerine gerekse zekâ gelişimlerine katkı sağladığını ifade etmeleri oldukça dikkat çekicidir’(Adalar ve Yüksel, 2017) diye söz edilmiştir. Özdevecioğlu ve Söylemez, (2021)’ de bu ders ile ilgili yapılan lisansüstü çalışmaları değerlendirmiştir. Buradan da destekleyici bir sonuca ulaşılmıştır. Çalışma bulgularında öğrencilerin hem duyuşsal hem bilişsel gelişimlerine zekâ oyunlarının katkısı olduğu açık şekilde görüldüğü dile getirilmektedir.

Çalışma sonuçları, öğretmenlerin ders programlarını farklı şekillerde uyguladıklarını göstermektedir. Bunun nedeninin öğretmenlerin dersi işleyişindeki farklılıktan kaynaklanmasının yanı sıra okulların imkanlarından kaynaklandığı da düşünülmektedir. Resmi programa yönelik görüşler farklılık göstermektedir. Bazı öğretmenler, resmi programın yeterli olduğunu düşünürken, diğerleri programın ölçme değerlendirme ögesinin yetersiz olduğunu ifade etmiştir. Bu sonuçlar, ders programlarının ve ölçme değerlendirme süreçlerinin geliştirilmesi gerektiğini göstermektedir.

Bulgular, öğretmenlerin zekâ oyunları derslerini işlerken karşılaştığı ortak sorunları da ortaya koymaktadır. Öğretmenlerin en çok materyal eksikliği, kalabalık sınıflar, sınıf donanımındaki eksiklikler, zaman sorunu ve kaynak kitapların olmaması gibi sorunlarla karşılaştığı görülmüştür. Ayrıca, öğretmenler programın ölçme değerlendirme ögesini yetersiz bulmuşlardır. Ancak, bu sorunlara çeşitli çözüm önerileri sunulmuştur. Öğretmenler, materyal ihtiyaçlarının karşılanması, oyun kurallarının ve kazanımların netleştirilmesi gibi çözüm önerilerinde bulunmuşlardır. Ayrıca, öğrencilere ölçme-değerlendirme formları hazırlanması, seviyelendirme yapılması, ders saatinin arttırılması gibi önerilerde bulunulmuştur. Bu çözüm önerileri, zekâ oyunları derslerinin daha etkili bir şekilde uygulanabilmesi için önemli ipuçları sunmaktadır. Fakat bu önerilerden yola çıkarak öğretmenlerin önerilerinin aslında imkanları dahilinde kendilerinin de yapabilecekleri, resmi programda bu önerileri engeller şekilde çerçevelerin bulunmadığı da gözlenmektedir.

Öğrencilerin dersten beklentileri ve kazanımları çeşitli boyutları içermektedir. Öğrenciler, dersten eğlenceli oyunlar, stratejik düşünme yeteneklerinin geliştirilmesi, rekabetçi deneyimler ve günlük yaşamlarına pratik beceriler kazandırma beklentileri taşımaktadır. Zekâ oyunları dersleri, özellikle stratejik düşünme, problem çözme ve mantık yürütme yeteneklerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Aslında birçok öğretmenin oynattıkları oyunlarla öğrencilerin bu becerileri kazanmasını mümkündür. Öğrencilerin derse ilişkin görüşleri, ders içeriği, işleyişi ve etkinliklerine yönelik farklı deneyimleri yansıtmaktadır. Öğrenciler, derste oyunların daha fazla dâhil edilmesini, etkinliklerin daha çeşitlenmesini ve dersin daha interaktif hale getirilmesini önermektedirler. Ayrıca, öğrencilerin ders sürecine ilişkin görüşleri, öğrenci merkezli öğrenme deneyimini vurgulamaktadır. Öğrenci düşünceleri, önerileri belki de en dikkate alınması gereken husustur. Çünkü öğrenci merkezli olması gereken bu programın temelinde çocuklar yer almaktadır. Onların önerileri doğrultusunda öğretmenler dersini

şekillendirmelidir.

Sonuç olarak, bu çalışma öğretmenlerin zekâ oyunları derslerini nasıl işlediklerini, amaçlarını, ders programlarını ve öğrenci değerlendirme süreçlerini nasıl şekillendirdiklerini incelemiş ve öğretmenlerin karşılaştığı sorunlara çözüm önerileri sunmuştur. Bu bulgular, zekâ oyunları derslerinin daha etkili bir şekilde tasarlanması ve uygulanması için eğitimciler, okul yöneticileri ve politika yapıcıları için önemli bilgiler sunmaktadır.

4.3. Öneriler

Sosyal ve Duygusal Öğrenmeyi Vurgulamak:

Akademik zekâ, kişisel veya mesleki başarı için tek başına yeterli değildir. Duygusal zekâ ve sosyal beceriler de aynı derecede önemlidir. Bu nedenle okullar öğrencilere empatiyi yapmayı, çatışma çözümünü ve duygusal öz düzenlemeyi öğreten programı benimsemelidir. Okullar bu alanları ele alarak öğrencileri yalnızca akademik zorluklara hazırlamakla kalmaz, aynı zamanda yetişkinliğin kişilerarası zorluklarına da hazırlar.

Öğrenci Katılımını Teşvik Etmek:

Pasif bir öğrenme ortamı merakı ve katılımı bastırabilir. Bunun yerine eğitimciler öğrencileri öğrenme süreçlerine aktif olarak dahil etmelidir. Bu, öğrencileri eğitim yolculuklarında merkezi oyuncular haline getiren etkileşimli öğrenme teknikleri, grup etkinlikleri ve projeler yoluyla başarılabılır.

Öğretmenler için Sürekli Mesleki Gelişim:

Dersi verebilmek için öğretmen donanımlı ve bu derse ilgi duyan bir öğretmen olması düşünülmektedir. Eğitim alanı, düzenli olarak ortaya çıkan yeni yöntemler, teknolojiler ve teorilerle sürekli gelişmektedir. Öğretmenler güncel kalmalı. Periyodik eğitim, öğrenmeyi kolaylaştıracak en etkili stratejilerle donatılmalarını sağlar. Akıl oyunları gibi alanlarda uzmanlaşanlar için özel atölye çalışmaları en yeni, en iyi uygulamalara ilişkin bilgiler sunabilir. Böylece programın kazanımları ile öğrenci istenilen düzeye erişmiş olur.

Eğitimde Disiplinler arası Yaklaşım:

Konular tek başına var olmaz. Örneğin matematik sıklıkla fizikle, sanat tarihle, edebiyat ise sosyolojiyle kesişir. Farklı disiplinlerin eğitim programlarına entegre edilmesiyle öğrenciler daha geniş bir bakış açısı kazanır, eleştirel düşünme ve problem çözme yetenekleri gelişir. Zekâ oyunları dersinde de başka dersler programa entegre edilebilir,

bununla birlikte başka disiplinlerde de zekâ oyunlarından yararlanılarak ders, daha etkin öğrenim haline getirilebilir.

Ahlak Eğitime Öncelik Vermek:

Yanlış bilginin ve etik ikilemlerin yaygın olduğu bir çağda, ahlak eğitiminin rolü çok önemli hale geliyor. Okullar dürüstlük, saygı, merhamet gibi değerlerin ön plana çıktığı, öğrencilerin dünyayla dürüstlikle yüzleşmeye hazırlandığı yerler olmalıdır. Seçmeli zekâ oyunları dersinde öğretmenlerin karşılaştıkları sorunlardan biri olan, öğrencilerin kazanma duygusu ile hırslı olmalarının yanı sıra rakibine karşı da saygılı olarak onu tebrik etmesi gerekmektedir. Yenme ve yenilme duyguları karşısında öğrenci davranışlarının daha etik hala getirebilmek için öğrencilere ahlak eğitiminin de verilmesi gerektiği önerilebilir.

Yeterli Kaynakların Sağlanması:

Etkili öğretim çoğu zaman bir ders kitabından daha fazlasını gerektirir. Etkileşimli araçlar, dijital platformlar ve uygulamalı materyaller öğrenme deneyimini büyük ölçüde geliştirebilir. Seçmeli zekâ oyunları dersi özellikle çeşitli materyallerin bulunması gereken ve maddi açıdan pahalı oyunlara sahip olan bir derstir. Okulların öğretmenlerin zengin kaynaklara erişimini sağlaması gerekir ve sınıf dışında gerekli materyallere erişimi olmayan öğrencilere özel önem verilmelidir. Bu noktada okullara Milli Eğitim Bakanlığı destek çıkmalı ve öğretmenlerin ihtiyaçlarını karşılamalıdır.

Ebeveyn Katılımının Artırılması:

Ebeveynler, bir çocuğun eğitiminde çok önemli bir rol oynar. Okullar ebeveynleri eğitim sürecine aktif olarak dahil etmeli, onları çocuklarının gelişimi hakkında bilgilendirmeli ve evde öğrenmeyi nasıl destekleyecekleri konusunda onlara rehberlik etmelidir. Bu işbirlikçi yaklaşım, öğrenciye hem okulda hem de evde tutarlı destek sağlar. Zekâ oyunları ile evde öğrencilerin ebeveynleriyle zaman geçirmesi aile içi aktivitenin olacağı gibi öğrenciyi de pekiştirmesi açısından etkili olacağı düşünülmektedir.

Zekâ Oyunlarını Teşvik Etmek:

Bilişsel becerileri geliştirdiği bilinen zekâ oyunlarının programlara daha yaygın şekilde entegre edilmesi gerekmektedir. Öğrencileri eleştirel düşünmeye, problem çözmeye ve sıklıkla işbirliği içinde çalışmaya teşvik ederler. Eğitimciler, maksimum faydayı sağlamak için bu oyunları derslere etkili bir şekilde nasıl dahil edecekleri konusunda eğitilmelidir.

KAYNAKÇA

- Abacı, O. (2018). 10. Sınıf Dil Ve Anlatım Dersindeki Dilbilgisi Konularına Yönelik Çoklu Zekâ Uygulamaları (Yükseklisans tezi), Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Adalar, H., Yüksel, İ. (2017). Sosyal Bilgiler, Fen Bilimleri Ve Diğer Branş Öğretmenlerinin Görüşleri Açısından Zeka Oyunları Öğretim Programı. *TurkishStudies*, 12(28), 1-24.
- Akay, Y. , Çırakoğlu, M. & Hancı Yanar, B. (2014). Ortaokul 5. ve 6. Sınıf Öğrenci ve Öğretmenlerinin Seçmeli Derslere İlişkin Görüşleri . *İlköğretim Online* , . DOI: 10.17051/io.2016.59830
- Alçın, Ö., & İnanıcı, M. K. (2020). Müzik öğretmenlerinin ölçme ve değerlendirme sürecine ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(2), 727-757.
- Alkaş Ulusoy, Ç., Saygı, E., & Umay, A. (2017). İlköğretim matematik öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 280-294.
- Ankara: Seçkin Yayıncılık. Arı, R. (2008). *Eğitim Psikolojisi*. (4. Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Aslan, M. (2019). Zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin derste yaşadıkları problemlerin incelenmesi. *Scientific Educational Studies*, 3(1), 56-73. Ankara: Pegem Akademi
- Balım, A. G. & Özaçık erdem, M. (2006). Çoklu Zekâ Kuramı Tabanlı Fen öğretiminde Asit Baz Konusu Etkinlik Örnekleri . *Milli Eğitim Dergisi* , 34 (170) , 1-17 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/milliegitim/issue/36942/422506>
- Baltacı, A. (2019). *Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır?*. Ahi Evran Üniversitesi *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Başkale, H. (2016). Nitel araştırmalarda geçerlik, güvenilirlik ve örneklem büyüklüğünün belirlenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 23-28.

- Bayık, F. (2019). Aristoteles ve Descartes Bağlamında Akıl ve Zekâ Kavramlarının Farkları . Kaygı. *Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 18 (1) , 172-187 . DOI: 10.20981/kaygi.529827
- Bayramın, T. (2020). 6.sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarında kullandığı problem çözme stratejilerinin belirlenmesi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Bahçe şehir Üniversitesi, İstanbul.
- Braun, V., &Clarke, V. (2006). *Using the matic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2013). Bilimsel araştırma.
- Can, D. (2020). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Zeka Oyunlarını Öğretim Süreciyle Bütünleştirmeye Yönelik Görüşleri . *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi* , (50) , 172-190 .Retrievedfrom<https://dergipark.org.tr/tr/pub/deubefd/issue/58469/770557>
- Crawford, J. (2011). Using power standards to build an aligned curriculum: a
- Crotty, M. J. (1998). *The foundations of social research: Meaning and perspective in the research process. The foundations of social research*, 1-256.
- Çağır, S. (2020). Sosyal bilgiler kavramlarının öğretiminde zekâ ve akıl oyunları (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Çetin, A., & Özbuğutu, E. (2020). Fen bilgisi öğretmen adaylarının akıl-zekâ oyunları ile ilgili görüşleri. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(37), 93-99.
- Demirel, Ö. (2013). *Eğitimde program geliştirme: kuramdan uygulamaya* (20. Baskı).
- Demirel, Ö. (2015). *Eğitimde program geliştirme: kuramdan uygulamaya*. Ankara: Pegem Akademi.
- Devecioğlu, Y.,& Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.

- Dinç, H. (1993). Çocuk oyun işlevi ve öğeleri (İstanbul örneği).(Yüksek Lisans Tezi) - Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Dokumacı Sütçü, N. (2021). Zekâ oyunlarının ortaokul 7. Sınıf öğrencilerinin uzamsal yeteneklerine ve uzamsal yetenek öz-değerlendirmelerine etkisi (Yayınlanmamış doktora tezi). Dicle Üniversitesi, Diyarbakır.
- Durmuş F., Özdemir A. Ş.(2013).Çoklu Zekâya Dayalı Öğretimin Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersindeki Başarılarına ve Üstbilişlerine Etkileri. *Turkish Studies*, 8(12), 443-452.
- Durmuş çelebi, M. ve Mertoğlu, B. (2018). Ortaokul öğrencilerinin eğitiminde seçmeli derslerin yeri. *OPUS – Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8 (Gençlik Araştırmaları Özel Sayısı), 170-211.
- Ekiçi M., Öztürk F. ve Adalar H., "Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Zekâ Oyunlarına İlişkin Görüşleri", *Researcher*, 5, sayı. (4), ss. 489-502, Oca. 2017
- Ellis, A. K., çeviri editörü : Asım Arı, çevirenler : Burak Yasin Yılmaz .. [ve diğerleri], & redaksiyon : Mehmet Fatih Kaya. (2015). Eğitim programı modelleri. Eğitim Akademi Yayınevi.
- English, F. W. (1992). Deciding what to teach and test. Newbury Park, California:
- Ersöz, S. S. (2011). Duygusal zeka ve iletişim arasındaki ilişki: Bir uygulama. Yayınlanmamış doktora tezi. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gençay, Ö. A., Gür, E., Gençay, S., Gür, Y., Tan, M., &Gençay, E. (2019). Zekâ oyunlarının12-15 yaş aralığındaki çocukların saldırganlık davranışlarına etkisi. *Spor Eğitim Dergisi*, 3(1), 36-43.
- Glatthorn, A. A., Boschee, F. ve Whitehead, B. M. (2009). Curriculum leadership:
- Güneş, D. &Yünkül, E. (2021). Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 3(5), 804-829.
- Güzel, A. Y. (2009). İlköğretim okullarında uygulanan öğrenci merkezli eğitim modeliyle ilgili yönetici ve öğretmen görüşleri: Ankara ili örneği (Doctoral dissertation, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Yönetimi Ve Politikası

Anabilim Dalı Eğitim Yönetimi Bilim Dalı Eğitim Yönetimi ve Teftişi Yüksek Lisans Programı).

Howard Gardner, *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, NY: Basic Books, New York 1993. ,chapter six, page 140

Ilgar, R. & Babacan, Ş. (2012). İş birlikli Öğretim Yöntemi Destekli Çoklu Zekâ Kuramının Coğrafya Konularının Öğretiminde Başarıya Etkisi . *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 42 (42) , 212-224 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/hunefd/issue/7794/101985>

İnci, G. (2021). Galton'dan Günümüze Zekâ ve Zekâ Kuramları . *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi* , 11 (3) , 1053-1068 . DOI: 10.48146/odusobiad.996062

Karabacak, E. (2020). İlkokul resmi İngilizce öğretim programı ile uygulamadaki program arasındaki uyumun incelenmesi (Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi (Türkiye)).

Karagözoğlu, N. (2015). Ortaokul 5. sınıflarda tercih edilen seçmeli dersler ve tercih nedenlerinin öğrenci ve veli görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5(1), 69-94, <http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2015.004>.

Kasworm, C. (2005). Adult student identity in an intergenerational community college classroom. *Adult Education Quarterly*, 56(1), 3-20.

Kıray, G. ve Göktaylar, A. (2004). Çoklu Zekâ Kuramının 4.Sınıf Fen Bilgisi Dersinde Öğrenme

Kulaksızoğlu, A. (2004). Ergenlik Psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Lhasarunova, E. (2014). İşletmelerde takım ruhu yaratılmasında duygusal zekanın önemi ve bu süreçte kurum içi halkla ilişkiler çalışmalarının rolü. Yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

MEB (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı (5., 6., 7., 8. Sınıflar) <http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/202152512057724-zeka_oyunlari.pdf> (2022, Ekim 29 da alınmıştır)

Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to designan dimplementation*. Jossey-Bass.

Opinions of Primary Teacher Education Students on Extra-Curricular Activities in Education

Orhan, A., & Acar, F. E. (2018). Göz Ardı Edilen Program Ve Türkiye'deki Yansımaları. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 14(3), 292-305.

Örs Özdil, S. & Kınay, E. (2016). 5. Sınıf Seçmeli Ders Tercihlerinin Sıralama Yargıları Kanunıyla Ölçeklenmesi .*Journal of Measurement and Evaluation in Education and Psychology* , 6 (2) , 0-0 . DOI: 10.21031/epod.30416

Öz devocioğlu, Beyza; Hark Söylemez (2021). “Akıl ve Zekâ Oyunları ile İlgili Olarak Yapılan Lisansüstü Çalışmaların Değerlendirilmesi”, *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, S. 28, s. 17-53.

Özgüç, C. (2019). İlkokul 2. sınıf hayat bilgisi dersi öğretim programının öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Posner, G. J. (1995). *Analyzing the curriculum*. New York, Ny: Mcgraw-Hil processmanual. Thousand Oaks, California: Corwin.

Sargın, M.,& Taşdemir, M. (2020). Seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim programının öğretmenler tarafından değerlendirilmesi (Bir durum çalışması). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(75), 1444-1460.

Sönmez, V. & Alacapınar, F. G. (2015). Örnekleriyle eğitimde program değerlendirme.

Sönmez, V. (2015). *Program geliştirmede öğretmen el kitabı* (18. Baskı). Ankara: Anı.

Sünbül, A.M. (2011). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. (5. Baskı). Konya: Eğitim Kitabevi.

Sürecine Etkisi, XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi,

Şahin, Ş. (2015). Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretim uygulamalarının öğrenci merkezli anlayışa göre geliştirilmesi (Yükseklisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Taş, İ. D., &Yöndemli, E. N. (2018). Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine olan etkisi. *Turkish Journal of PrimaryEducation*, 3(2), 46-62.

- Ulusoy Ç. A., Saygı, E. Umay A. (2017). İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zekâ Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 32(2), 280 - 294.
- Yakar, A. (2016). Geleceğin Eğitimi Üzerine Program ve Tasarım Modeli Önerileri: “Yaşamsal Eğitim Programları” ve “Yaşamsal Öğretim Tasarımları” . *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* , 3 (2) , 0-0 . Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/muefd/issue/40190/478484>
- Yanarateş, E., & Yılmaz, A. (2020). Öğretmen adaylarının “çevre duyarlılığı” kavramına yönelik metaforik algıları. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(3), 1019-1050.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (5. baskı.).
- Yılmaz, A., & Yanarateş, E. (2020). Öğretmen adaylarının “su kirliliği” kavramına yönelik metaforik algılarının veri çeşitlemesi yoluyla belirlenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(3), 1500-1528.
- Yılmaz, Ş. (2019). Seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmen görüşleri (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Yılmaz, Ş., & İkikardeş, N. Y. (2020). Ortaokul öğretmenlerinin zeka oyunları dersine dair görüşleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 14(1), 528-576.

EKLER

Ek: İncelenen kaynaklar listesi

Numara	Kaynakça
1	Adalar, H., & Yüksel, İ. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer brans öğretmenlerinin görüşleri açısından zeka oyunları öğretim programı. <i>Turkish Studies</i> , 12(28), 1-24.
3	Aksakal, K. (2020). 7. sınıf öğrencilerinin zekâ oyunları dersinde sayı duyusu stratejilerinin incelenmesi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). <i>Hacettepe Üniversitesi, Ankara</i> .
5	Alkas Ulusoy, Ç., Saygı, E., & Umay, A. (2017). İlköğretim matematik öğretmenlerinin zekâ oyunları dersi ile ilgili görüşleri. <i>Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , 32(2), 280-294.
7	Aslan, M. (2019). Zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin derste yaşadıkları problemlerin incelenmesi. <i>Scientific Educational Studies</i> , 3(1), 56-73.
9	Baki, N. (2018). Zekâ oyunları dersinde uygulanan geometrik-mekanik oyunların öğrencilerin akademik öz yeterlik ve problem çözme becerilerine etkisi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). <i>Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale</i> .
11	Bayramın, T. (2020). 6 sınıf öğrencilerinin zekâ oyunlarında kullandığı problem çözme stratejilerinin belirlenmesi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). <i>Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul</i> .
12	Demirel, T. ve Yılmaz, T. K. (2016). Akıl Oyunlarının Matematik ve Türkçe Derslerinde Kullanılması: Geliştirme Süreci ve Öğretmen-Öğrenci Görüşleri. <i>Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi</i> .
13	Çağır, S. (2020). Sosyal bilgiler kavramlarının öğretiminde zekâ ve akıl oyunları (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). <i>Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul</i> .
14	Çalışkan, S. H. (2019). Ortaokul zekâ oyunları dersi öğretim programına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). <i>Hacettepe Üniversitesi, Ankara</i> . Nisan/April(2021) - Cilt/Volume:20 - Sayı/Issue:78 (988-1007) 1003
18	Demirkaya, C. (2017). Geometrik-mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal becerilerine etkisi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). <i>Sakarya Üniversitesi, Sakarya</i> .
19	Demirkaya, C., & Masal, M. (2017). Geometrik-mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal düşünme becerilerine etkisi. <i>Sakarya University Journal of Education</i> , 7(3), 600-610.
20	Devecioğlu, Y., & Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. <i>Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi</i> , 9(1), 41-61.
21	Dokumacı Sütçü, N. (2017). Zekâ oyunlarının ortaokul 7. Sınıf öğrencilerinin uzamsal yeteneklerine ve uzamsal yetenek öz-değerlendirmelerine etkisi (Yayınlanmamış doktora tezi). <i>Dicle Üniversitesi, Diyarbakır</i> .
27	Gençay, Ö. A., Gür, E., Gençay, S., Gür, Y., Tan, M., & Gençay, E. (2019). Zekâ oyunlarının 12-15 yaş aralığındaki çocukların saldırganlık davranışlarına etkisi. <i>Spor Eğitim Dergisi</i> , 3(1), 36-43.
35	Özdevecioğlu, Beyza; Hark Söylemez, Nesrin (2021). "Akıl ve Zekâ Oyunları ile İlgili Olarak Yapılan Lisansüstü Çalışmaların Değerlendirilmesi", <i>İğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi</i> , S. 28, s. 17-53.
36	Sadıkoğlu, A. (2017). Zekâ ve akıl oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). <i>İstanbul Sabahattin Zaim/Marmara Üniversitesi, İstanbul</i> .
37	Sargın, M., & Taşdemir, M. (2020). Seçmeli zekâ oyunları dersi öğretim programının öğretmenler tarafından değerlendirilmesi (Bir durum çalışması). <i>Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi</i> , 19(75), 1444-1460.

41	Sanlıdağ, M. (2020). Zekâ oyunları dersinin öğrencilerin matematik problemi çözme tutumlarına ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine etkisi (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.
42	Sanlıdağ, M. & Aykaç, N. (2021). Zekâ oyunları dersinin öğrencilerin matematik problemi çözme tutumlarına ve matematik problemi çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine etkisi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi [MSKU Journal of Education], 8(2), 597-611. DOI: 10.21666/muefd.846312
44	Terzi, H. (2019). Zekâ oyunlarınının 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerilerine etkileri (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Bayburt Üniversitesi, Bayburt.
45	Ulusoy Ç. A, Saygı, E. Umay A. (2017). İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 32(2), 280 - 294.
48	Yılmaz, Ş. (2019). Seçmeli zekâ oyunları dersine ilişkin öğretmen görüşleri (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
49	Yılmaz, Ş. & İkikardeş, N. Y. (2020). Ortaokul öğretmenlerinin zeka oyunları dersine dair görüşleri. Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi, 14(1), 528-576.

Ek 2

Gelen Evrak Tarih ve Sayısı: 02.06.2023-534617



T.C.
İZMİR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-12018877-604.01.02-77460940
Konu : Araştırma İzni (Aleyna RZAEV)

02.06.2023

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21.01.2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı yazısı (Genelge 2020/2).
b) Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü'nün 22.05.2023 tarihli ve 528444 sayılı yazısı.
c) Valilik Makamının 02.06.2023 tarihli ve 77411279 sayılı Onayı.

Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Aleyna RZAEV'in, Doç. Dr. Çiğdem Suzan CARDAK'ın danışmanlığında "Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programını Uygulama Sürecine İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri" konulu tez çalışmasını Müdürlüğümüze bağlı ekli listede yer alan okullarda uygulama isteği Valilik Makamının ilgi (c) Onayı ile uygun görülmüştür.

Söz konusu ölçeklerin yukarıda belirtilen okullarda, 2022-2023 eğitim öğretim yılında eğitim öğretimin başlamasıyla eğitim öğretime aksatmayacak ve eğitim kurumu yöneticilerinin uygun gördüğü şekilde, araştırma yapılmadan önce araştırmanın yapılacağı okullar tarafından Ek-5 "Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Her Tür Okul ve Kurumlarda Yapılmasına İzin Verilen Araştırma Uygulamasında, Olabilecek Zararları Karşılama Taahhüdü" adlı ek'in araştırmacıya doldurulması ve araştırmacı tarafından araştırmanın tamamlanmasından itibaren en geç iki hafta içinde Ek-4 Araştırmanın Teslimine İlişkin Taahhütname Tutanağı doldurularak, araştırmanın CD'ye aktarılması sağlanarak Müdürlüğümüze gönderilmesi gerekmektedir.

Bilgilerinizi ve gereğini arz/rica ederim.

İlker ERARSLAN
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

Ek:

- 1- Valilik Onayı (1 Sayfa)
- 2- Araştırma Değerlendirme Formu (1 Sayfa)
- 3- Anket Formları (5 Sayfa)
- 4- Araştırma Teslim Tutanağı (1 sayfa)
- 5- Fiziki Zararları Karşılama Taahhütnamesi (1 Sayfa)

Dağıtım:

Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü,
Buca, Bornova, Bayraklı ve Kemalpaşa İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

Ek3

Gelen Evrak Tarih ve Sayısı: 02.06.2023-534617



T.C.
İZMİR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-12018877-604.01.02-77411279
Konu : Araştırma İzni (Aleyna RZAEV)

02/06/2023

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü'nün 21.01.2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E.1563890 sayılı yazısı (Genelge 2020/2).
b) Anadolu Üniversitesi Rektörlüğü'nün 22.05.2023 tarihli ve 528444 sayılı yazısı.

Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Aleyna RZAEV'in, Doç. Dr. Çiğdem Suzan ÇARDAK'ın danışmanlığında "Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programını Uygulama Sürecine İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri" konulu tez çalışmasını Müdürlüğümüze bağlı ekli listede yer alan okullarda uygulama isteği ilgi (b) yazıda belirtilmektedir.

Söz konusu ölçeklerin uygulanmasının, ekli listede belirtilen okullarda 2022-2023 eğitim öğretim yılında eğitim öğretimi aksatmayacak ve eğitim kurumu yöneticilerinin uygun gördüğü şekilde yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde Olurlarınıza arz ederim.

Dr. Murat Mücahit YENTÜR
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Dr. Fatih KIZILTOPRAK
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Araştırma Değerlendirme Formu (1 Sayfa)
2-Anket Formları (5 Sayfa)

Ortaokul Düzeyi Seçmeli Zekâ Oyunları Dersinin Uygulamadaki Programı
Öğrenciler İçin Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Formu

Görüşme No:
Görüşme Tarihi:.....
Görüşme Saati:.....
Görüşme Yeri/Ortamı:.....
Katılımcı:.....

Sorular

1. Bize kendinden bahsetsen neler söylersin?
2. Bu dersi sen mi seçtin, öğretmenin mi yönlendirdi, ailen mi? Bu konuda neler söylersin?
3. Bu dersi seçerken dersten neler bekliyordun?
Alternatif: Nasıl bir ders olmasını bekliyordun?
4. Bu ders sürecinde neler yapıyorsunuz?
Alternatif: Dersleriniz nasıl geçiyor, nasıl işleniyor?
5. Hangi oyunları oynuyorsunuz?
Sonda: Hangi oyunları daha çok seviyorsun?
6. Dersler hoşuna gidiyor mu? Derse yönelik duyguların nelerdir?
7. Derslerde öğretmeniniz sizin başarınızı nasıl ölçüyor ve değerlendiriyor?
Sonda: Ders başarınız nasıl belirleniyor? Neye göre not alıyorsunuz?
Alternatif: Sınavlar, ödevler, görevler veriliyor mu? Bunlarla ilgili neler söylersin?
8. Sence ders size neler kazandırıyor?
Alternatif: Derste neler öğreniyorsunuz?
Sonda: Bu dersin günlük yaşantınıza katkıları olduysa bunlar nelerdir?
9. Zekâ oyunları dersinin daha eğlenceli ve etkili olması için neler önerirsin?

Ek5

**Ortaokul Düzeyi Seçmeli Zekâ Oyunları Dersinin Uygulamadaki Programı
Öğretmenler İçin Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Formu**

Görüşme No:
Görüşme Tarihi:.....
Görüşme Saati:.....
Görüşme Yeri/Ortamı:.....
Katılımcı:.....

Sorular

1. İlk olarak bize kendinizden bahsetseniz neler söylersiniz?
2. Bu dersin öğretmeni olma süreciniz nasıl gerçekleşti?
3. Bu öğretim yılında dersinize katılan öğrencilerle ilgili olarak;
 - 3a. Kaçınıcı sınıf öğrencileri dersinizi seçti?
 - 3b. Sınıfta kaç öğrenciniz var?
 - 3c. Öğrencilerin bu dersi seçme süreci nasıl gerçekleşti?
 - Sonda1: Derse yönlendirme süreci nasıldı?
 - Sonda 2: Sizce zekâ oyunları dersini öğrenciler neden tercih ediyor?
Alternatif: Öğrencilerinizin bu dersten beklentileri nelerdir?
4. Öğrencilerinize bu ders ile ilgili kazandırmak istediğiniz bilgiler, beceriler, tutum, değerler nelerdir?
 - Sonda: Bu derste öğrencilere üst düzey düşünme becerileri kapsamında kazandırmak istediğiniz beceriler var mı?
Evet ise; bunlar nelerdir? Ve bu becerileri dikkate almanızın gerekçeleri neler olabilir?
5. Dersinizi nasıl işliyorsunuz?
 - Sonda 1: Dersinizde hangi oyunlara yer veriyorsunuz?
 - Sonda 2: Dersinizde hangi materyallere yer veriyorsunuz?
 - Sizin temin ettiğiniz veya geliştirdiğiniz materyaller nelerdir?
 - Okulun sunduğu materyaller, araç ve gereçler nelerdir?
 - Öğrencilerden istenilen materyaller varsa bunlar nelerdir?

Sonda 3: Dersinizde hangi öğretim yöntem ve tekniklerine, hangi öğrenme-öğretme etkinliklerine yer veriyorsunuz?

Sonda 4. Öğrencilerinizin derse katılma durumları, öğrenci-öğrenci, öğrenci-öğretmen ve öğrenci-materyal etkileşimleri ile ilgili neler söylersiniz?

Sonda 5: Öğrencilere sunduğunuz ipuçlarından, dönüt ve düzeltme etkinlik ve taktiklerinizden bahsetseniz neler söylersiniz?

6. Öğrencilerinizin ölçme ve değerlendirme süreçlerini nasıl gerçekleştiriyorsunuz?

Sonda 1: Sınavlarınızı nasıl yapıyorsunuz?

Sonda 2: Öğrencinin ders başarısını belirlerken uyguladığınız ölçütler nelerdir?

Alternatif: Öğrencilerin ders başarısını belirlemede sınavlar, sözlü, ödev, performans görevi gibi çalışmalar hangi ağırlıktadır?

7. Dersin resmi öğretim programını inceleme fırsatınız oldu mu?

Sonda 1: Evet ise, programın yapısına, kazanımlara, sürecine ve ölçme ve değerlendirme öğelerine ilişkin düşünceleriniz nelerdir?

Sonda 2: Programın uygulanabilir olup olmadığı konusunda düşünceleriniz nelerdir?

Sonda 3: Hazırlamış olduğunuz ünitelendirilmiş yıllık planın, ders planlarınızın, dersin resmi öğretim programına uygunluğuna ilişkin görüşleriniz nelerdir?

8. Bu dersi işleme sürecinizde karşılaştığınız sorunlar oldu mu? Evet ise;

Sonda1. Ne tür sorunlar karşınıza çıkıyor? Örneklerle bunlara değinseniz neler söylersiniz?

Sonda 2. Bu sorunlara yönelik nasıl çözümler uyguladınız?

Sonda 3. Bu sorunlara yönelik öğrencilerinizin tepkileri nasıldı?

9. Öğrencilerinizin bu derste ki kazanımları sizce nelerdir?

10. Dersi daha etkili yürütebilmek adına ne gibi önerileriniz olur?

ORTAOKUL ZEKÂ OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINI UYGULAMA SÜRECİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

ÖĞRENCİLER İÇİN ARAŞTIRMAYA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Sevgili Öğrencimiz;

Bu çalışma, "Ortaokul Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programını Uygulama Sürecine İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri" başlıklı bir araştırma çalışması olup ortaokul seçmeli zekâ oyunları dersinin uygulamadaki programının incelenmesi amacıyla taşınmaktadır. Çalışma, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Öğretimi üyesi Doç. Dr. Çiğdem Suzan Çardak danışmanlığında matematik öğretmeni Aleyna Rzaev tarafından yüksek lisans tezi olarak yürütülmektedir. Bu çalışmanın sonuçları ile zekâ oyunları dersinin nasıl işlendiği ortaya konacak ve dersin daha etkili hale getirilmesine yönelik öneriler geliştirilecektir. Bu çalışmanın sonuçlarının dersin resmi programının geliştirilmesine ve dersin programının uygulayıcısı öğretmenlere ışık tutması beklenmektedir.

- Bu araştırmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Sizden dokuz sorudan oluşan yarı-yapılandırılmış görüşme ile veri toplanması planlanmaktadır. Görüşmenin tahminen 15 dakika sürmesi öngörülmektedir. Görüşme esnasında sadece ses kaydı alınacak olup görüntü kaydı alınmayacaktır. Ses kayıtları görüşme esnasında toplanan veriyi tekrar gözden geçirmek ve doğrudan aktarma yapabilmek amaçlı kullanılacaktır. Ses kayıtlarının transkriptleri (yazıya dökülünüş hali) katılmayı teyidi almak için sizinle paylaşılacaktır.
- Araştırmada isminiz ve okulunuz ismi gizli tutulacak, analiz ve raporlamada belirtilen runuz veya kod isimlerden faydalanılacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstediğiniz halde sizden toplanan veriyi inceleme hakkına sâhipsiziz.
- Sizden toplanan veriler güvenli elektronik dosyalama yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek ve yaklaşık beş yıl sonra imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir sorun/talep olmayacaktır. Yine de araştırmaya katılım sürecinizde herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Araştırma sürecinden ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir. Herhangi bir yaptırım söz konusu olmayacaktır.

Bu formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayrıldığınız zamanınız için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı e-posta veya telefon arayışınızla Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalında Eğitim Programları ve Öğretim Programı tebli yüksek lisans öğrencisi Aleyna Rzaev'e yöneltebilirsiniz.

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabilirim bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçların kullanılmasını kabul ediyorum. (Lütfen iki nüsha halinde olan bu formu doldurup imzalıdıktan sonra biri sizde kalarak sehaide Aleyna Rzaev'e teslim ediniz.)

Öğrenci Ad ve Soyadı:

Tarih:

İmza:

**ORTAOKUL ZEKA OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINI UYGULAMA SÜRECİNE
İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ
VELİ İZİN FORMU**

Sayın Veli;

Bu çalışma, "Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programını Uygulama Sürecine İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri" başlıklı bir araştırma çalışması olup ortaokul seçmeli zeka oyunları dersinin uygulamadaki programının incelenmesi amacını taşımaktadır. Çalışma, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Öğretim Üyesi Doç. Dr. Çiğdem Suzan Çardak danışmanlığında matematik öğretmeni Alevna Rzaev tarafından yüksek lisans tezi olarak yürütülmektedir. Bu çalışmanın sonuçları ile zeka oyunları dersinin nasıl işlendiği ortaya konacak ve dersin daha etkili hale getirilmesine yönelik öneriler geliştirilecektir. Bu çalışmanın sonuçlarının dersin resmi programının geliştirilmesine ve dersin programının uygulayıcısı öğretmenlere ışık tutması beklenmektedir.

- Bu araştırmaya katılımı gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çocuğunuzdan dokuz sorudan oluşan yarı-yapılandırılmış görüşme ile veri toplanması planlanmaktadır. Görüşmenin tahminen 15 dakika sürmesi öngörülmektedir. Görüşme esnasında sadece ses kaydı alınacak olup görüntü kaydı alınmayacaktır. Ses kayıtları görüşme esnasında toplanan veriyi tekrar gözden geçirme ve doğrudan aktarıma yapabileme amaçlı kullanılacaktır. Ses kayıtlarının transkriptleri (yazıya dökülmüş hali) katılımcı teyidi almak için siz ve çocuğunuzla paylaşılacaktır.
- Araştırmada öğrencilerimizin isimleri ile okul ismi gizli tutulacak, analiz ve raporlamada belirtilen rumuz veya kod isimlerden faydalanılacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde çocuğunuzdan toplanan verileri inceleme hakkına sahipsiniz.
- Çocuğunuzdan toplanan veriler şifreli elektronik dosyalama yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek ve yaklaşık beş yıl sonra imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size ve çocuğunuza rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/taalep olmayacaktır. Yine de çocuğunuzun araştırmaya katılımı sürecinde herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çocuğunuz ile birlikte çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çocuğunuzun araştırma sürecinden ayrılması durumunda ondan toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir. Herhangi bir yaptırım söz konusu olmayacaktır.

Veli izin formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zamanınız için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı e-posta veya telefon arayıcılığıyla Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalında Eğitim Programları ve Öğretim Programı tezli yüksek lisans öğrencisi Alevna Rzaev'e yöneltebilirsiniz.

Velisi bulunduğum'la gönüllü olduğum takdirde, bu çalışmaya katılmasına tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabileceğini bilerek ve verdiği bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum. (Lütfen iki nüsha halinde olan bu formu doldurup imzalıdıktan sonra biri sizde kalacak şekilde Alevna Rzaev'e teslim ediniz)

Katılımcı Öğrenci Velisi Ad ve Soyadı:

Tarih:

İmza:



Evrak Kayıt Tarihi: 17.02.2023 Protokol No: 489069

Tarih: 28.02.2023



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Yüksek Lisans Tez Çalışması
KONU:	Sosyal Bilimler
BAŞLIK:	Ortaokul Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programını Uygulama Sürecine İlişkin Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Doç. Dr. Çiğdem Suzan ÇARDAK
TEZ YAZARI:	Aleyna RZAEV
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu