



Turkish Studies

International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic
Volume 12/28, p. 1-24

DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.12428>
ISSN: 1308-2140, ANKARA-TURKEY

Article Info/Makale Bilgisi

Referees/Hakemler: Prof. Dr. Cengiz ÇINAR –
Doç. Dr. Hakan KURT – Yrd. Doç. Dr. Ekrem Ziya DUMAN –
Yrd. Doç. Dr. Bahadır KILCAN

This article was checked by iThenticate.

SOSYAL BİLGİLER, FEN BİLİMLERİ VE DİĞER BRANŞ ÖĞRETMENLERİNİN GÖRÜŞLERİ AÇISINDAN ZEKÂ OYUNLARI ÖĞRETİM PROGRAMI

Hayati ADALAR* - İbrahim YÜKSEL**

ÖZET

Zekâ oyunları dersi iyi yürütülebildiğinde, öğrencilerde akıl yürütme, eleştirel düşünme, problem çözme, ilişki kurma gibi üst-bilişsel becerilerin, öz düzenleme, öz bakım, dikkat gibi psikomotor becerilerin ve iletişim, işbirliği, sırasını bekleme, grupla hareket etme gibi sosyal becerilerin gelişmesine katkı sağladığı gibi hoşgörü, sabır, farklılıklara saygı, bilimsellik ve üretkenlik gibi değerlerin geliştirilmesine önemli katkısı olabilecek bir derstir. Bu çalışmayla 2013 Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'ndaki kazanımlara yönelik öğretmen görüşlerinin belirlenmesi ve öğretmenlerin program hakkında ortaya koydukları değerlendirme, sorun ve çözüm önerilerinin ortaya konulması amaçlanmaktadır. Çalışma karma yönetime göre tasarlanmıştır. Veriler 3'lü likert tipinde oluşturulan "Zekâ Oyunları Dersi Kazanımlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri Değerlendirme Anketi" ile toplanmıştır. Çalışmaya 26 farklı ilde görev yapan ve Zekâ Oyunları dersine giren 42 öğretmen katılmıştır. Nicel veriler, SPSS 21 paket programıyla analiz edilmiştir. Nitel verilerse, "Zekâ Oyunları Dersi ile ilgili görüş ve önerilerinizi kısaca belirtebilir misiniz?" sorusuyla toplanarak içerik analiziyle incelenmiştir. Çalışmanın hem nicel hem de nitel boyutunda önemli bulgulara ulaşılmıştır. Buna göre öğretmenlerin 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü altında puanladıkları mevcut programın kazanımları hakkında oldukça yüksek düzeyde (% 87 oranında) olumlu görüş belirtmişlerdir. Öğretmenlerin programa yönelik görüşlerinin "cinsiyet, yaş, meslekte geçirdikleri yıl ve derse girdikleri yıl sayısı" değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenlerin branşları arasında ise bu değişkenlerin aksine anlamlı bir sonuçla karşılaşılmıştır. Nitel boyutta elde edilen bulgular dikkate alındığında, öğretmenlerin program hakkında olumlu görüşe sahip oldukları ancak dersin yürütülmesinde bazı sorunlarla karşılaştıkları görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Zekâ Oyunları, Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, Kazanımlar, Öğretmen Görüşleri.

* Arş. Gör. Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi Sosyal Bilimler Eğitimi ABD, El-mek: adalarhayati@gmail.com

** Öğr. Gör. Dr. Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi Fen Bilgisi Eğitimi ABD, El-mek: ibrahimyuksel7@gmail.com

INTELLIGENCE GAMES CURRICULUM FROM SOCIAL STUDIES, SCIENCE AND OTHER BRANCH TEACHERS' POINT OF VIEW

ABSTRACT

When intelligence games can be carried out well, it helps students to develop social skills such as reasoning, critical thinking, problem solving, relationship building, psychomotor skills such as self-regulation, self-care and attention and communication, cooperation, tolerance, patience, respect for differences, scientificness and productivity. It's aimed to determine the opinions of teachers on the gains of 2013 Intelligence Games Teaching Program and to present the evaluation, problem and solution suggestions. This study is designed in accordance with mixed method. The data were collected with "Evaluation of Teachers' Opinions About the Gains of Intelligence Games Lessons" questionnaire. 42 teachers participated. Quantitative data were analyzed by SPSS 21 packet program. Qualitative data was gathered with "Can you briefly describe your opinions and suggestions about Intelligence Games?" question and analyzed by content analysis. Significant findings were obtained both quantitatively and qualitatively. Accordingly teachers reported a very high (%87) favorable opinion about the achievements of the current program, which they rated under the five main achievement evaluation criteria. Teachers' views towards the program do not differ in terms of "gender, age, years in the profession and number of years they have entered the course". Among the branches of the teachers, there is a meaningful result which is contrary to these variables. It's seen that the teachers have a positive opinion of the program but they came across with some problems.

STRUCTURED ABSTRACT

Introduction

Qualified human power is preliminary condition of social development and reconstruction, the basic source of qualified human power is qualified education (Gunes and Demirtas, 2002, p.33). One of the basic skills expected to be acquired at primary and middle school levels is to develop the skills and attitudes necessary for the child to live in society; the other is to give him cognitive skills. Among these skills, effective use of mother tongue, problem solving and reasoning take up a large part (Baykul, 2003, p. 19). These skills are among the basic objectives of existing programs, especially when looking at middle school level social science education, science education, and other basic lessons programs.

Purpose of the Research

It is aimed to determine the teachers' opinions related to achievements of Intelligence Games Lesson (IGL) curriculum implemented in 2013, from the aspects of 'openness, applicability, usefulness, measurability and level of suitability'. It is also important to

Turkish Studies

identify the problems, expectations and solutions proposed by the teachers based on the current experience of them to shed light on future studies on the IGL curriculum.

Method

In this study, a mixed method in which both quantitative and qualitative research models are used has been applied to have diversity and richness of data and increase the reliability of the research (Johnson and Onwuegbuzie, 2004, Yıldırım and Simsek, 2013).

Mixed method research using quantitative and qualitative methods is a type of research used to take advantage of the strengths of these methods. The combined use of quantitative and qualitative data provides a better understanding of the problem to the researcher than the one used alone (Creswell and Plano, 2007).

Universe and Sampling

In this research, analogous sampling method which is one of the purposeful sampling methods has been applied. In analogous sampling, the aim is to define a distinct sub-group by making a small, homogeneous sample (Lightning and Simsek, 2013). In this context, a total of 42 teachers working in 26 different cities, which could be reached by researchers, were included among the teachers who carried out the Intelligence Games Lesson between September 2016 and December 2016 throughout Turkey.

Data Collection Tool

In order to collect data, researchers planned to develop a likert-type questionnaire to determine the opinions of teachers who conducted Intelligence Games lesson. In the current program, it is thought that it would be more accurate to evaluate the program from the point of view of the size of the program as the program item only includes the achievements representing the six dimensions identified as the units at the same time. In this context, researchers have developed the "Teacher Opinions Evaluation Questionnaire for Learning Outcomes of Intelligence Games Lessons" after they have scanned the relevant literature for both intelligence games and acquisition-based program evaluation.

Analysis of Data

In the quantitative dimension of the study, a number of statistical methods were applied using the SPSS 21 package program in order to determine whether there are meaningful differences between teachers' views on the IGL program in terms of their demographic characteristics and their views on the program in the context of the "Descriptive Research" model.

Findings

Significant findings were obtained both quantitatively and qualitatively. According to this, teachers expressed a very high (87%) favorable opinion about the achievements of the current program that they rated under the 5 main achievement evaluation criteria. Teachers' views towards the program have reached the conclusion that they do not differ in terms of "gender, age, years in the profession and number of

Turkish Studies

years they have entered the course". Unlike these variables, teachers' branches have a meaningful result. It was seen that following the qualitative findings, the teachers had a positive opinion about the program but met some problems in the lesson.

Results and Discussion

In this study, the opinions of the teachers about the evaluation of the current Intelligence Games Lesson (IGL) Curriculum were consulted. Significant findings were obtained both quantitatively and qualitatively. Some important results have been achieved with these findings. Among these, teachers reported a very high (%87) favorable opinion about the achievements of the current program, which they rated under the five main achievement evaluation criteria. It is also noteworthy that when the participant is considered, the achievements of the IGL Curriculum are in the range of %67 minimum - %100 maximum for the purpose and for the functioning of the program.

On the other hand, significant results have been achieved in the context of demographic data of teachers. Teachers' views towards the program do not differ in terms of "gender, age, years in the profession and number of years they have entered the course". Among the branches of the teachers, there is a result which is contrary to these variables. In this context, when attention is paid to findings, the following four criteria except the criterion of "belief in the benefits of achievements" about the achievements of the current IGL Curriculum are given by the opinions of the Social Science teachers in the "clarity of the acquisition statement, applicability of the acquisition, conformity of the acquisition to the evaluation, It is concluded that there are significant differences between the opinions of branch teachers.

It is quite striking that while the beliefs and beliefs of the Social Science, Science and Other Branch teachers about the benefits of the current program are the same, they differ in terms of the other four basic criteria. It should be noted that, considering that all the participants for the program's achievements had a positive opinion at the outset, the Social Studies teachers had a high positive opinion on the achievements of the program in the context of these five basic criteria and compared this with the Science and Other Branch teachers is lower. As the opinions of the Social Studies teachers at the qualitative dimension are examined, it is noteworthy that they have not emphasized the lack of enough textbooks and study (activity) books for the students, although the net data that can give an idea about the reasons of this difference have not been reached yet.

Significant results have also been achieved in the qualitative dimension of the work. When the personal opinions of the teachers towards the program are examined, it is seen that they put forward three main categories of views. According to this, there are 6 dimensions, 15 sub-dimensions and 111 expressions which are directly related to these sub-dimensions, namely "contribution to skill development, contribution to intelligence development, interest in the lesson, contribution to recognizing of students, education-teaching practices, content of the lesson. It is especially striking that almost all of 37 teachers state that the program contributes to both their skill development and their

intelligence development. Here, it is noteworthy that one of the important results of the study is that there is a linear relationship between the teachers' positive evaluations generally and the fact that their opinions related to achievements of the program are statistically high.

There were 6 dimensions, 10 sub-dimensions and 24 expressions which are directly related to these sub-dimensions in terms of "lack of material, course book, leveling, importance of lesson, grade pointing, teacher inadequacy, evaluation method, Secondary Education Transition System from Basic Education (SETSBE) examination disability" for the problems stated by the teachers. It is noteworthy that material deficiencies and course book problems represented 54% of the total problem expression. From here, with the teachers being satisfied with the existence of the IGL Curriculum and conducting the lesson, it can be said that the fact that they can not have sufficient material to reflect the game variety in order to carry out the lesson actively is a problem for themselves because of lack of course and work book for students.

Six dimensions, 16 sub-dimensions and a total of 60 expressions related directly to these sub-dimensions have been identified for the suggestions of the solutions that the teachers put forward, such as "administrative regulations, textbooks and auxiliary resources, teacher education, extracurricular activities, associating with other lessons, teaching method". It seems that the first three of the proposals of this solution mentioned are also directly related to the problems teachers are experiencing.

Therefore, at the beginning of the steps to reorganize the existing IGL Program, it is necessary to reorganize both the teacher's handbook to include the field needs and comprehensive explanations about the games and to prepare a sufficient course and / or workbook for the students who will take the course. On the other hand, the opening of workshop classes and the fulfillment of the material needs of these workshops by the local Ministry of National Education (MONE) administration will be an important contribution to the more effective execution of the course and the intended efficiency.

When intelligence games can be carried out well, it helps students to develop social skills such as reasoning, critical thinking, problem solving, relationship building, psychomotor skills such as self-regulation, self-care and attention and communication, cooperation, tolerance, patience, respect for differences, scientificness and productivity. Therefore, both the example teacher's work on this subject and the increase in the number of academic studies will provide important contributions to the field. Workshops, seminars, etc. should be organized and sufficient curriculum should be provided to meet the needs of the IGL teachers.

Keywords: Intelligence Games, Intelligence Games Course Curriculum, Gains, Teacher Opinions.

Giriş

Toplumsal gelişme ve kalkınmanın ön koşulu nitelikli insan gücü, nitelikli insan gücünün temel kaynağı ise nitelikli eğitimidir (Güneş ve Demirtaş, 2002, s. 33). İlkokul ve ortaokul seviyesinde kazandırılması beklenen temel becerilerden biri, çocuğun toplumda yaşayabilmesi için gerekli beceri ve tutumları geliştirmek; bir diğeri de ona bilişsel becerileri kazandırmaktır. Bu beceriler arasında, ana dilin etkili kullanımı, problem çözme ve akıl yürütme geniş bir yer kaplar (Baykul, 2003, s. 19). Özellikle ortaokul seviyesinde gerek sosyal bilgiler eğitimi, gerek fen eğitimi gerekse diğer temel derslerin programlarına bakıldığında bu beceriler mevcut programların temel hedefleri arasında yer almaktadırlar. Sosyal bilgiler eğitiminin temel amaçlarından biri olan etkin vatandaşlık ölçütleri içerisinde bu tür üst bilişsel becerilerin önemli bir yeri vardır. Örneğin Memişoğlu'nun (2014) yapmış olduğu bir çalışmada sosyal bilgiler öğretmenlerinin vatandaşlık eğitimi ile öğrencilere sırasıyla araştırma becerisi, düşünme becerileri özellikle eleştirel düşünme ve problem çözme becerisi, sosyal katılım, empati ve gözlem gibi becerileri kazandırmaya çalıştıkları görülmektedir.

Diğer taraftan birçok soyut konu ve kavramın yer aldığı fen eğitimi programında da öğrencilerin bu tür üst bilişsel becerileri kazanması önemli görülmektedir. Bu bağlamda Çevik, Keleş ve Keleş'e (2017) göre fen eğitimi derslerinde ve diğer derslerde soyut konu ve kavramların öğretiminde 3D animasyonlar ve oyunların kullanılması öğrencilerin akademik başarılarının artmasında ve bu tür bilişsel becerileri kazanmalarında etkili olmaktadır.

Günümüzde okullarda eğitim öğretim yoluyla öğrenenlerin problem çözme, akıl yürütme ve çok boyutlu düşünme gibi üst düzey yaşam becerilerinin geliştirilmesi sürecinde oldukça çeşitli ve alternatif öğretim yöntem ve yaklaşımlarına başvurulduğu görülmektedir. Hiç şüphesiz ki bu alternatif yaklaşımlardan biri de genel çerçevede oyunlar, daha özelden ise zekâ oyunlarıdır.

Okullarda, öğrencilere yalnızca bilgi aktarmak onların bilişsel kapasitelerinin, problem çözme becerilerinin, düşünme becerilerinin ve bir problemin çözümünde farklı stratejiler oluşturma ve kullanma becerilerinin geliştirilmesine yetmez. Öğrencilerin çeşitli oyunlar ve etkinliklerle zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde zekâ oyunları etkili bir araç olarak kullanılabilir. Zekâ oyunları gerçek problemleri de kapsayan, her türlü problemin oyunlaştırılmış halidir. Bu yüzden problem çözmeyi öğretmek için kullanılacak iyi bir araçtır (TTKB, 2013).

Günlük hayatta karşılaşılan sorunlara karşı problem çözme becerilerini iyi kullanmak gerekmektedir. Bu anlamda zekâ oyunları, problem çözme becerilerimizin geliştirmesinde önemli bir yere sahiptir. Problem çözme becerilerinin gelişmesi ile bireyin günlük hayatta ihtiyaç duyduğu çözüm üretme, kendine güvenme, zaman yönetimi gibi olguları da gelişmiş olacaktır. Zekâ oyunları dersinde öğrencilerin, zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi, problem karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar verebilmesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, bireysel ve takım çalışmasını öğrenmesi, rekabet ortamında çalışma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır (TTKB, 2013). Ancak bu gelişimler erken yaşlarda kısmen daha kolay ve daha hızlı gerçekleşmektedir. Bu nedenle, ortaokul da zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin görüşleri önem arz etmektedir. Bu bağlamda öğretmen görüşleri doğrultusunda zekâ oyunlarının ders kazanımlarının güncellenmesi öğrencilerin kazandıkları bu becerileri tüm alanlara uygulayabilmesini sağlayacaktır.

Zekâ Oyunları Dersi (ZOD) ortaokullarda 2013 Yılı (5, 6, 7 ve 8. Sınıf) Öğretim Programı'nda yer alan akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve zekâ soruları kazanımlarına yönelik seçmeli derslerden biridir.

Programda belirtildiği şekliyle ZOD ile "öğrencilerin sahip oldukları zekâ potansiyellerini tanıması ve ilerlemesi, karşılaştıkları problemler karşısında özgün ve yeni çözüm yolları

geliştirmeleri, hızlı ve doğru kararlar vermeleri, oyunlar kapsamında rekabet ortamı ile çalışma becerilerini geliştirmeleri, farklı bakış açıları oluşturabilmeleri, özgüven kazanmaları, akıl yürütme ve problem çözme becerilerini geliştirmeleri” beklenmektedir (TTKB, 2013).

Zekâ oyunları dersini farklı yaşlardaki gruplara uygularken, öğrencilerin gelişmişlik düzeyleri farkından dolayı basamaklı öğretim programını tercih etmek gerekmektedir. Basamaklı öğretim programı; basitten karmaşığa, kolaydan zora, somuttan soyuta, bilinenden bilinmeyene, yakından uzağa gibi aşamalılık ilişkisi gösteren bir programdır. Bu basamaklar temel bilgi ve becerilerin kavratılmasından üst düzey düşünme becerileri edinilmesine giden bir yol izlemektedir (TTKB, 2013). Basamaklı öğretim programı üç temel aşamayı içermektedir:

1. Basamak- Başlangıç Düzeyi: Oyunların kurallarını öğrenmeyi, temel bilgi ve becerileri kazanmayı, başlangıç düzeyi oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir.

2. Basamak- Orta Düzey: Mantıksal çıkarımlarda bulunmayı, bulmacalarda doğru yerden başlamayı, strateji oyunlarında temel stratejileri uygulamayı, orta düzey oyunları oynamayı ve bulmacaları çözmeyi içerir.

3. Basamak- İleri Düzey: Yaratıcı düşünme, analiz etme, özgün stratejiler ortaya koyma, değerlendirme, genelleme yapma gibi üst düzey bilgi ve becerileri içerir. İleri düzey oyunlar oynama, bulmacaları çözme ve başkalarının deneyimlerinden yararlanma bu basamak içinde yer alır (TTKB, 2013).

Programdaki üniteler farklı oyun türleri için tasarlanmıştır. Bu oyun türleri, akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve zekâ sorularıdır. Programın her boyutunda mevcut olan basamaklı öğretim programına bir örnek olması bakımından “akıl yürütme ve işlem oyunları” boyutuna yönelik Tablo 1 incelenebilir.

Tablo 1. Zekâ oyunları dersi basamaklı öğretim modeli örneği

Düzye ve Üniteler	D1 (Başlangıç düzeyi)	D2 (Orta düzey)	D3 (İleri düzey)
1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	1. Verilen ipuçlarını doğrudan veya farklı sıralarda değerlendirerek ilerleme kaydedilen oyunlardır.	1. İpuçlarının hangi düzeyde kullanılacağına tespit edildiği oyunlardır. 2. Bazı kısa deneme yanıtlar sonucunda yanlış seçeneklerin elendiği oyunlardır. 3. Oyuna özgü temel stratejiler kullanılır.	1. Çözüme ulaşmak için derin ve çok sayıda deneme yanılmanın yapıldığı oyunlardır. 2. Oyuna özgü oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve kullandığı oyunlardır.

Programın odağında öğrencilerin problem çözme, iletişim ve akıl yürütme, öz düzenleme ve psikomotor becerilerinin ve duyuşsal özelliklerinin geliştirilmesi vardır. Bu becerilerin ZOD öğretim programı ile geliştirilmesine yönelik olarak oyunların uygulanmasında aşağıdaki amaçların dikkate alındığı görülmektedir (TTKB, 2013):

1. Problemleri tam olarak anlamak için problemin doğasına ilişkin sorgulama becerisinin geliştirilmesi,
2. Farklı zekâ oyunları kullanılarak çeşitli problem çözme yöntem ve stratejilerinin geliştirilmesi,
3. Problem çözümede edinilen deneyimlerle öğrencilerin öz güveninin geliştirilmesi,
4. Hızlı ve etkin karar verme becerisinin geliştirilmesi,

5. Problemlerin çözümünde sorgulayıcı ve şüpheli bir yaklaşımın geliştirilmesi,
6. Öğrencilerin bireysel olarak güçlü ve zayıf yönlerini tanımlarının sağlanması,
7. Problem çözme ve fikir geliştirmede takım çalışması becerilerinin geliştirilmesi,
8. Öğrencilerin düşüncelerini etkili bir şekilde ifade edebilme becerilerinin geliştirilmesi,
9. Bir problemin çözümü ile ilgili farklı ve karşıt görüşleri ifade etme becerilerinin geliştirilmesi,
10. Centilmenlik anlayışı içinde rakiplerine ve takım arkadaşlarına saygılı olma becerisinin geliştirilmesi,
11. Mantiğa dayalı fikirler üretebilme,
12. Gruplandırma becerilerini geliştirebilme,
13. Deneyimlerden çıkarımlarda bulunabilme,
14. Benzetim yoluyla akıl yürüterek problem çözebilme,
15. Tümdengelim yöntemiyle problem çözebilme,
16. Sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirebilme,
17. Soyut sembolleri kullanarak hareket stratejileri oluşturabilme,
18. Sözel oyunlarda semantik stratejiler geliştirebilme,
19. Üç boyutlu nesnelerin hareketini ve ilişkilerini kavrayabilme,
20. Üç boyutlu düşünme ve muhakeme becerilerini geliştirebilme,
21. İşlemsel ve ölçmeye dayalı tahmin becerilerini geliştirebilme.

ZOD öğretim programı ile ölçme değerlendirme sonucu değil süreci değerlendirmek amaçlanmıştır. Bu aşamada özellikle becerilerin ölçülmesine odaklanılmış olup programda yer alan kazanımlar becerilerle ilişkilendirilmek suretiyle ve süreç temelli bir anlayışla değerlendirme boyutu işe koşulmaya çalışılmıştır. Burada öğretmen öğrenciye not vermek yerine öğrencinin kendi içinde kaydettiği gelişimi gözlemlemek suretiyle süreci değerlendirmeye odaklanmış olacaktır. Bu amaçla kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçları kullanılabilen programda ifade edilmiştir (TTKB, 2013).

Problem Durumu

Bu çalışmanın genel problem durumu, “Zekâ oyunları dersini yürüten sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin zekâ oyunları öğretim programı hakkındaki görüşleri nelerdir?” şeklinde ifade edilebilir. Bu problem çerçevesinde aşağıdaki 3 temel soruya cevap aranmaya çalışılmıştır:

1. Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin 2013 ZOD Öğretim Programı’nda yer alan tüm kazanımlara yönelik 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü bağlamında ortaya koydukları görüşleri nasıldır ve bu görüşleri programın ünitelerine göre farklılaşmakta mıdır?
2. Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin 2013 ZOD Öğretim Programı’nda yer alan tüm kazanımlara yönelik 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü bağlamında ortaya koydukları görüşleri demografik özelliklerine göre farklılaşmakta mıdır?
3. Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin 2013 ZOD Öğretim Programı’na yönelik kişisel görüşleri incelendiğinde ortaya koydukları değerlendirme, sorun ve çözüm önerileri nelerdir?

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Eğitim programlarının uygulanmasından sorumlu olan ve aynı zamanda bu uygulama sürecinden doğan sorunları yaşayan ve bunun sonucunda ortaya çıkan eksiklikleri en iyi gören durumundaki kişi hiç şüphesiz öğretmendir. Bu nedenle programının uygulanması sırasında

karşılaşılan sorunları öğretmen görüşlerine göre saptayıp değerlendirmek ve bu doğrultuda programın iyileştirilmesine yönelik öneriler geliştirmek, eğitim sorunlarını kaynağında çözmenin bir yoludur (Çelenk, 2002).

Öğretmenlerin eğitim öğretim sürecindeki konumu, programın amacına ulaşması açısından da önemli görülmektedir. Bu nedenle ülkemizde 2013 yılında uygulamaya konulan Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'ndaki kazanımları bizzat uygulayıcı olan öğretmen görüşlerine göre değerlendirmek daha faydalı olacaktır. Programda süreç değerlendirme esas alındığından kazanımlar doğrudan becerilerle ilişkilendirilerek öğretmenlerin kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçlarını işe koşarak öğrencilerinin bu becerileri kazanıp kazanmadığına yönelik tespit ve değerlendirme yapmaları ön görülmüştür. Buradan hareketle bu çalışmada programda yer alan kazanımlara ilişkin öğretmen görüşlerinin ZOD öğretim programı kazanımlarının 'açıklık, uygulanabilirlik, faydalılık, ölçülebilirlik ve seviyeye uygunluk' yönlerinden belirlenmesi amaçlanmıştır. Ayrıca ZOD öğretim programı ile ilgili daha sonraki çalışmalara ışık tutması bakımında öğretmenlerin mevcut tecrübelerine dayanarak program hakkında ortaya koydukları sorun, beklenti ve çözüm önerilerinin tespit edilmesi önemli görülmektedir.

Yöntem

Bu çalışmada, hâlihazırda zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin 2013 Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'na yönelik mevcut görüşlerinin betimsel bir model kapsamında tüm yönleriyle ve olduğu şekliyle ortaya konması hedeflenmiştir. Bu kapsamda geçmişte veya hâlen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan tekil tarama araştırma yaklaşımına başvurulmuştur. Bu araştırma yaklaşımında araştırmaya konu olan kişi, olay, olgu, durum veya nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya, betimlenmeye çalışılır (Karasar, 2011). Bu amaçla çalışmada gerek veri çeşitliliği ve zenginliğinin sağlanması gerekse araştırmanın güvenilirliğinin artırılması amacıyla, nicel ve nitel araştırma modellerinin birlikte kullanıldığı karma yöntem metoduna (mixed method) başvurulmuştur (Johnson ve Onwuegbuzie, 2004; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Nicel ve nitel yöntemler kullanılarak yapılan karma yöntem araştırması, bu her iki yöntemin güçlü yanlarından yararlanmak için kullanılan bir araştırma türüdür. Nicel ve nitel verilerin birlikte kullanılması, araştırmacıya bir problemi tek başına kullanılan verilere göre daha iyi bir anlayış sağlamaktadır (Creswell ve Plano, 2007).

Karma yöntem araştırmaları, nitel ve nicel yöntemlerin basit bir birleşimi değil, bunların güçlü yanlarının birbirini destekler nitelikte kullanıldığı kapsamlı entegrasyon çalışmalarıdır (Johnson ve Onwuegbuzie, 2004; Greene, 2007; Teddlie ve Tashakkori, 2009; Creswell, 2014). Karma yöntem araştırmalarında birbirinden farklı araştırma türleri söz konusudur. Bu çalışmada ise, nitel veriler ile nicel verilerin eşit ve birlikte kullanıldığı karma yöntem türlerinden "paralel karma yöntem" başvurulacaktır. Paralel karma yöntem araştırmalarında amaç, eş zamanlı olarak hem nitel hem de nicel verileri toplamak, bu verileri birleştirmek ve bir araştırma problemini anlamak için çıkan sonuçları kullanmaktır (Fırat, Kabakçı Yurdakul ve Ersoy, 2014). Çalışmanın nicel boyutunda, araştırma konusu ile ilgili mevcut durumu saptamaya yönelik "Betimsel Araştırma" modeline başvurulmuştur (Arıkan, 2013). Bu çerçevede araştırmacılar tarafından 3'lü likert tipi formatında geliştirilmiş olan "Zekâ Oyunları Dersi Kazanımlarının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi Anketi" kullanılmıştır. Çalışmanın nitel boyutunda ise anket çalışmasıyla eş zamanlı olarak yarı yapılandırılmış "Görüşme" yöntemine başvurulmuştur. Bu çerçevede gerek yüz yüze gerekse e-posta yoluyla yapılan görüşmelerde veri toplamak amacıyla katılımcılara "Zekâ Oyunları dersi ile ilgili görüş ve önerilerinizi kısaca belirtebilir misiniz?" sorusu yöneltilmiştir. Bu tek soru kapsamında katılımcıların mevcut programla ilgili ortaya koydukları görüş ve önerileri "İçerik Analizi" yöntemi ile analiz edilmiştir. Mevcut Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'na yönelik ortaya konulan nitel bulgular, nicel boyutta elde edilen bulgularla da birleştirilmek suretiyle

programın çok yönlü bir şekilde bu dersi yürüten öğretmenlerin görüşleri bağlamında değerlendirilmesi sağlanmıştır.

Evren ve Örneklem

Bu araştırmada amaçlı örneklem yöntemlerinden olan benzeşik örnekleme yöntemine başvurulmuştur. Benzeşik örneklemede amaç, küçük, benzeşik bir örneklem oluşturma yoluyla belirgin bir alt-grubu tanımlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu kapsamda araştırmanın çalışma grubuna Türkiye genelinde Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenler arasında araştırmacılar tarafından ulaşılabilen 26 farklı ilde görev yapan toplam 42 öğretmen dâhil edilmiştir. Toplam 4 ay (Eylül-Aralık 2016) süren veri toplama sürecinde gerek Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenleri tespit etmenin zorluğu gerekse çalışmanın veri toplama sürecinin kapsamlı olmasından ötürü bazı öğretmenlerin çalışmaya katılmayı reddetmesi ya da e-postalara yanıt vermemesi nedeniyle mevcut katılımcı sayısında arzu edilen daha yüksek bir sayıya ulaşılamamıştır. Planlanan veri toplama sürecinin daha da aşılmaması amacıyla mevcut katılımcılardan elde edilen verilerle çalışmaya devam edilmeye karar verilmiştir. Çalışma grubuna ait betimsel bilgiler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Çalışma grubuna ait demografik bilgiler

KATEGORİLER		f	%	KATEGORİLER		F	%
Cinsiyet	Erkek	33	78,6	Meslekte Geçirdiği Yıl	1-5 Yıl	8	19,0
	Kadın	9	21,4		6-10 Yıl	9	21,4
	Toplam	42	100		11-15 Yıl	13	31,0
Yaş					16-20 Yıl	7	16,7
	21-30	10	23,8		21 ve Üzeri	5	11,9
	31-40	21	50,0		Toplam	42	100
	41-50	11	26,2				
Branş	Sosyal Bilgiler	10	23,8	Zekâ Oyunları Dersine Girdiği Yıl Sayısı	1 Yıl	14	33,3
	Fen Eğitimi	10	23,8		2 Yıl	14	33,3
	Diğer	22	52,4		3 Yıl	10	23,8
	Toplam	42	100		4 Yıl	4	9,5
					Toplam	42	100

Veri Toplama Aracı

Verilerin toplanması amacıyla araştırmacılar tarafından, Zekâ Oyunları dersini yürüten öğretmenlerin Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı’na yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla likert tipinde bir anket geliştirilmesi planlanmıştır. Mevcut programda, program ögesi olarak sadece programın aynı zamanda üniteleri olarak belirlenmiş olan altı boyutunu (1. Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları, 2. Sözel Oyunlar, 3. Geometrik-Mekanik Oyunlar, 4. Hafıza Oyunları, 5. Strateji Oyunları, 6. Zekâ Soruları) temsil eden kazanımlara yer verilmiş olduğundan programın kazanım boyutu açısından değerlendirilmesinin daha doğru olacağı düşünülmüştür. Bu kapsamda, gerek zekâ oyunlarına gerekse kazanım temelli program değerlendirmeye yönelik ilgili alanyazın tarandıktan sonra araştırmacılar tarafından “Zekâ Oyunları Dersi Kazanımlarına Yönelik Öğretmen Görüşleri Değerlendirme Anketi” geliştirilmiştir. Anket maddeleri mevcut programın yukarıda ifade edilen altı

temel ünitesinde yer alan tüm kazanımların aynı şekliyle anket içerisine dâhil edilmesiyle oluşturulmuştur. Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı'ndaki kazanımlardan hareketle oluşturulan anketin kapsam geçerliliğinin sağlanması amacıyla ilgili alan uzmanlarından 3 akademisyen ve 5 öğretmen tarafından incelenmesi sağlanmıştır. Önerilen düzeltmeler de yapıldıktan sonra veri toplama aracına son şekli verilmiştir. Veri toplama aracı son şekliyle, öğretmenlerin mevcut programdaki altı üniteye göre sınıflandırılmış olan tüm kazanımları “(a) kazanım ifadesinin açıklığı, (b) kazanımın uygulanabilirliği, (c) kazanımın faydalılığına ilişkin inanç, (d) kazanımın ölçme değerlendirmeye uygunluğu, (e) kazanımın seviyeye uygunluğu” ölçütleri doğrultusunda değerlendirilmelerine olanak sağlayacak şekilde oluşturulmuştur. Burada her kazanımın karşısına bu 5 temel ölçütü ilgili 3'lü likert tipinde sütunlar açılmış, böylece öğretmenlerin her bir kazanımı belirlenen ölçütler doğrultusunda 1 ile 3 arasında puanlaması sağlanmıştır. Elde edilen veri toplama aracı öğretmenlerin bir kısmına elden, bir kısmına da e-posta aracılığıyla iletilmiş ve aynı yollarla geri alınmıştır. Elde edilen veriler, SPSS 21 paket programında her ünite boyutunda ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Anketin güvenilirliğini belirlemeye yönelik iç tutarlılık yöntemlerinden birisi olan Cronbach's Alfa güvenilirlik katsayısına bakılmış ve bu değer 0,99 gibi oldukça yüksek olduğu görülmüştür (Özdamar, 2002).

Verilerin Analizi

Çalışmanın nicel boyutunda, “Betimsel Araştırma” modeli çerçevesinde gerek öğretmenlerin ZOD programı hakkındaki görüşlerini belirlemek gerekse öğretmenlerin demografik özellikleri bağlamında programa yönelik görüşleri arasında ilişkisel anlamda anlamlı farklılıklar olup olmadığını ortaya koyabilmek adına SPSS 21 paket programı kullanılmak suretiyle bir dizi istatistiksel yöntem başvurulmuştur. Öncelikle öğretmenlerin ankete verdikleri cevaplardan elde edilen puanlara bakılarak hem programın geneline yönelik hem de programın altı temel ünitesine yönelik ayrı ayrı “en düşük puan, en yüksek puan, aritmetik ortalama, aritmetik ortalamanın en yüksek puana oranı ve standart sapma” değerlerine bakılmıştır. Programda yer alan toplam kazanım sayısı 60 olduğundan ve her kazanım da 5 ayrı kategoride (5 defa) 3'lü likert tipinde puanlandığından mevcut programdan elde edilebilecek maksimum puan “60*3*5=900” olacaktır. Dolayısıyla hem genel kategoride hem de programın altı temel ünitesine ait kategorilerde elde edilen istatistiksel değerler bu kapsamda incelenmiş ve değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Nicel analizin diğer boyutunda ise, yapılması düşünülen verilerin analizi sürecinde öncelikle elde edilen verilerin parametrik testler için gerekli varsayımları sağlayıp sağlamadığına bakılmıştır. Bu varsayımlar normallik ve homojenlik varsayımlarıdır. Yapılan “Varyansların Homojenliği Testi (Homogeneity of Variance Test)” ile tüm değişkenler için homojenlik varsayımının sağlandığı görülmüştür. Diğer taraftan grupların normal dağılıp dağılmadığını belirlemek için Skewnes ve Kurtosis testlerinin belirlenmesi yöntemine başvurulmuştur. Bu konuda ilgili alanyazında öne çıkan çalışmalardan Tabachnick ve Fidell'e (2013) göre, bir testten elde edilen puanlara göre grupların normal dağılım gösterdiğini söyleyebilmek için elde edilen Skewnes ve Kurtosis test puanlarının +1.5 ile -1.5 arasında olmalıdır. Yine bir başka çalışmada ise bu puan aralığının +2 ile -2 arasında bulunmasının da normallik varsayımı için yeterli olabileceği ifade edilmektedir (George & Mallery, 2010). Buradan hareketle bahsi geçen 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü bağlamında öğretmenlerin demografik özellikleri ile anket puanları arasındaki ilişkiyi ortaya koyabilmek adına normal dağılım gösteren gruplar için parametrik testlerden olan t-testi ve ANOVA testlerine normal dağılım göstermeyen gruplar için parametrik olmayan testlerden olan Kruskal-Wallis H Testi'ne başvurulmuştur. Çalışmanın nitel boyutunda ise öğretmenlerin mevcut ZOD programı hakkında belirttikleri görüş ve ifadeleri içerik analizine tabi tutulmuştur. Toplam 42 öğretmenden 37'si görüş beyan ederken 5'i herhangi bir görüş beyan etmemiştir. Dolayısıyla toplam 37 öğretmenin görüşlerinin içerik analizi yapılmıştır. Buradan hareketle temalar ve alt temalar (ifadeler) oluşturulduktan sonra tespit edilen

temalardan öne çıkanlar hakkında daha net fikir vermesi bakımından bulgular kısmında bu temalarla ilişkili bazı öğretmen görüşlerinin doğrudan verilmesi yoluna gidilmiştir.

BULGULAR

1. Öğretmen görüşleri açısından ZOD öğretim programının mevcut kazanımları

Bu bölümde araştırma probleminin 1. kısmını oluşturan “Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin 2013 ZOD Öğretim Programı’nda yer alan tüm kazanımlara yönelik 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü bağlamında ortaya koydukları görüşleri nasıldır ve bu görüşleri programın ünitelerine göre farklılaşmakta mıdır?” sorusuna yönelik elde edilen bulgular ortaya konulmuştur. Bu soruya cevap aramak için bu dersi öğretmenlerin programda yer alan her bir kazanım için 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü altında 1 ile 3 puan arasında toplam 5’er defa olmak üzere ankete verdikleri cevaplardan elde edilen puanlara bakılarak hem programın geneline yönelik hem de ayrı ayrı programın altı temel ünitesine yönelik “en düşük puan, en yüksek puan, aritmetik ortalama, aritmetik ortalamanın en yüksek puana oranı ve standart sapma” değerlerine bakılmıştır. Mantıksal çıkarımlar ortaya koyabilmek için özellikle her bir kategori aritmetik ortalamasının en yüksek puana %’sel oranına göre değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Tablo 3. ZOD öğretim programında yer alan tüm kazanımlara yönelik öğretmen görüşleri

Kategoriler	N	Madde Sayısı	En Düşük Puan (A)	En Yüksek Puan (B)	X (C)	Aritmetik Ortalamanın En Yüksek Puana Oranı (C/B*100)	S.s.
ZOD Programı Genel	42	60	609	900	786	%87	,55
Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	42	11	98	165	140	%85	,59
Sözel Oyunlar	42	9	92	135	122	%90	,51
Geometrik-Mekanik Oyunlar	42	10	99	150	132	%88	,52
Hafıza Oyunları	42	9	88	135	118	%87	,54
Strateji Oyunları	42	12	104	180	155	%86	,59
Zekâ Soruları	42	9	85	135	119	%88	,54

Tabloda yer alan puanlara dikkat edildiğinde zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin mevcut ZOD Öğretim Programı’nın tüm kazanımları için kazanım değerlendirmenin 5 temel kriteri bağlamında verdikleri puanlar değerlendirildiğinde bu değerler oldukça yüksek bir oranda olduğu görülmektedir [786 (%87)]. Buradan hareketle öğretmenlerin mevcut programda yer alan kazanımları “açıklık, uygulanabilirlik, faydalılık, ölçme değerlendirmeye uygunluk ve seviyeye uygunluk” kriterleri açısından programın amacına ve işlevselliğine hizmet bakımından yeterli gördükleri söylenebilir. Diğer taraftan programın tümünü oluşturan 60 kazanım ifadesi mevcut programın 6 ünitesinin altında ayrı ayrı değerlendirildiğinde bu oranların en yüksekten en düşüğe sırasıyla “Sözel oyunlar [140 (%90)], Zekâ Soruları [119 (%88)], Geometrik-Mekanik Oyunlar [132 (%88)], Hafıza Oyunları [118 (%87)], Strateji Oyunları [155 (%86)] ve Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları [132 (%85)]” olduğu görülmektedir. Her ne kadar ortalama toplam puan değerlerinin en yüksek puana oranları bakımından programın 6 ünitesinin kazanımlarına yönelik öğretmenlerin verdikleri puanlar arasında çok büyük farklar görülmemiş olsa da, programın tüm kazanımlarının

temsil ettiği oranın (%87) üstünde seyreden sözel oyunlar, zekâ soruları, geometrik-mekanik oyunlar ve hafıza oyunları kazanımlarının, bu oranın altında seyreden strateji oyunları ve akıl yürütme ve işlem oyunları kazanımlarına göre öğretmenler tarafından daha yüksek bir değerde puanlandığı dikkat çekmektedir.

2. Öğretmenlerin ZOD öğretim programının kazanımlarına yönelik görüşleri ile demografik özellikleri arasındaki ilişki

Bu bölümde araştırma probleminin 2. kısmını oluşturan “Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin 2013 ZOD Öğretim Programı’nda yer alan tüm kazanımlara yönelik 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü bağlamında ortaya koydukları görüşleri demografik özelliklerine göre farklılaşmakta mıdır?” sorusuna yönelik elde edilen bulgular ortaya konulmuştur. Bu kapsamda karşılaştırmalı analiz yöntemlerine başvurulması düşünülmüş ve öncelikle verilerin parametrik testler için gerekli varsayımları sağlayıp sağlamadığına bakılmıştır.

İlk olarak cinsiyet değişkeni bağlamında grupların homojen olduğu tespit edildikten sonra, grupların normal dağılımını belirlemek için Skewnes ve Kurtosis test puanlarına bakılmıştır. Öğretmenlerin programın tüm kazanımlarına yönelik görüşlerinin ortalama puanlarının cinsiyet değişkenine göre normallik testi sonucunda [Skewness Testi= Kadın: -558 / Erkek: -643 ve Kurtosis Testi= Kadın: -580 / Erkek: -468] olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre bu değerlerin hem Tabachnick ve Fidell (2013) hem de George ve Mallery (2010)’da belirtilen değer aralıklarına uygun olduğu ve bu anlamda grupların normallik varsayımını sağladığını söyleyebiliriz. Grupların normal dağılımı sağladığı varsayımından hareketle zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin programın tüm kazanımlarına yönelik verdikleri ortalama puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğinin tespitine yönelik parametrik testlerden olan t-testine başvurulmuştur. Yapılan t-testi sonuçları Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. Cinsiyete göre tüm kazanımlara yönelik t testi sonuçları

Cinsiyet	N	\bar{X}	S.s.	Sd	t	p
Erkek	33	2,63	,34	40	,31	,76
Kadın	9	2,59	,30			

Cinsiyete göre ZOD Öğretim Programı’nda yer alan tüm kazanımların toplam ortalama puanlarının arasında anlamlı bir fark olup olmadığının test edilmesi için iki ortalama farkına ilişkin bağımsız t testi kullanılmıştır. Tablo 2’deki test sonuçlarına göre $p=,76 > \alpha=,05$ olduğundan tüm kazanımların ortalama puanlarının arasında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür [$t_{(40)}=,31, p>,05$]. Ayrıca öğretmenlerin ZOD Öğretim Programı’nda yer alan tüm kazanımlara yönelik görüşlerinin 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü (kazanım ifadesinin açıklığı, kazanımın uygulanabilirliği, kazanımın faydalılığına ilişkin inanç, kazanımın ölçme değerlendirmeye uygunluğu ve kazanımın seviyeye uygunluğu) bağlamında cinsiyet değişkenine göre yine anlamlı bir farklılık göstermediği tespit edilmiş, dolayısıyla burada ayrı ayrı tablo halinde bu sonuçlara yer verilmesine gerek görülmemiştir.

Yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgulara göre, zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin ZOD Öğretim Programı’nda yer alan tüm kazanımlara yönelik görüşlerinin gerek toplam ortalama puanlarının gerekse ayrı ayrı olmak üzere 5 temel kazanım değerlendirme ölçütüne göre belirlenen toplam ortalama puanlarının “yaş, meslekte geçirdiği yıl ve zekâ oyunları dersine girdiği yıl sayısı” değişkenlerine göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edildiğinden yine bu sonuçlara burada yer verilmesine gerek görülmemiştir. Diğer taraftan zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin programın tüm kazanımlarına yönelik verdikleri ortalama puanlarının branş

değişkenine göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğinin tespitine yönelik hangi tür bir teste başvurulması gerektiğini belirlemek amacıyla hem programın genel kazanımları bağlamında hem de beş temel kazanım değerlendirme boyutunda grupların normal dağılıp dağılmadığını saptamak için yine Skewnes ve Kurtosis test puanları hesaplanmıştır. Yapılan analiz sonuçlarına göre öğretmenlerin “programın tüm kazanımlarına, kazanım ifadesinin açıklığına, kazanımın seviyeye uygunluğuna, kazanımın faydalılığına ilişkin inanca” yönelik verdikleri puanlara göre elde edilen Skewnes ve Kurtosis test puanları sonuçları dikkate alındığında grupların normallik varsayımını sağlamadığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda bu dört boyutta öğretmenlerin görüşleri arasında branş değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespitine yönelik parametrik olmayan testlerden olan Kruskal-Wallis H Testi’ne başvurulmuştur. Yine yapılan analiz sonuçlarına göre öğretmenlerin “kazanımın uygulanabilirliği ve kazanımın ölçme değerlendirmeye uygunluğuna” yönelik verdikleri puanlara göre elde edilen Skewnes ve Kurtosis test puanları sonuçları dikkate alındığında grupların normallik varsayımını sağladığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda bu iki boyutta öğretmenlerin görüşleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının tespitine yönelik parametrik testlerden olan Tek Yönlü Varsayan Analizi’ne (ANOVA) başvurulmuştur. Her bir boyutta ayrı ayrı tablo oluşturularak öğretmenlerin program hakkındaki değerlendirmeleri branş değişkeni bağlamında bu bölümde incelenmiştir.

Tablo 5. Branşa göre tüm kazanımlara yönelik Kruskal-Wallis H testi sonuçları

Branş	N	Skewness	Kurtosis	Sıra Ort.	sd	X ²	p	Anlamlı Fark
Sosyal Bilgiler (S)	10	,01	,73	11,60	2	8,613	,013*	S-F
Fen Bilimleri (F)	10	-1,89	4,29*	25,40			*	S-D
Diğer Branşlar (D)	22	-,72	-,45	24,23				

* Gruplar normal dağılım göstermemekte.** p<.05.

Tablo 5’te 3 farklı branştan öğretmenlerin zekâ oyunları programının kazanımlarının geneline yönelik ortalama puanlarının Kruskal-Wallis H Testi sonuçlarına yer verilmiştir. Tabloda görüldüğü gibi öğretmenlerin programın tüm kazanımlarına yönelik ortalama puanları branş değişkenine göre anlamlı farklılaşmaktadır [$X^2=8,613$, $p<.05$]. Grupların sıra ortalamaları dikkate alındığında, Fen Bilimleri (F) sıra ortalamaları (25,40) ile Diğer Branşlar (D) sıra ortalamalarının (24,23) Sosyal Bilgiler (S) sıra ortalamalarına göre (11,60) belirgin bir şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 6. Branşa göre kazanım ifadesinin açıklığına yönelik Kruskal-Wallis H testi sonuçları

Branş	N	Skewness	Kurtosis	Sıra Ort.	sd	X ²	p	Anlamlı Fark
Sosyal Bilgiler (S)	10	,43	-1,40	12,50	2	7,125	,028**	S-F
Fen Bilimleri (F)	10	-1,84	3,93*	23,70				S-D
Diğer Branşlar (D)	22	-,55	-,80	24,60				

* Gruplar normal dağılım göstermemekte.** p<.05.

Tablo 6’da 3 farklı branştan öğretmenlerin zekâ oyunları programında yer alan kazanım ifadelerinin açıklığına yönelik ortalama puanlarının Kruskal-Wallis H Testi sonuçlarına yer verilmiştir. Tabloda görüldüğü gibi öğretmenlerin zekâ oyunları programında yer alan kazanım ifadelerinin açıklığına yönelik ortalama puanları branş değişkenine göre anlamlı farklılaşmaktadır

Turkish Studies

[$X^2=7,125$, $p<.05$]. Grupların sıra ortalamaları dikkate alındığında, Fen Bilimleri (F) sıra ortalamaları (23,70) ile Diğer Branşlar (D) sıra ortalamalarının (24,60) Sosyal Bilgiler (S) sıra ortalamalarına göre (12,50) belirgin bir şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 7. Branşa göre kazanımın seviyeye uygunluğuna yönelik Kruskal-Wallis H testi sonuçları

Branş	N	Skewness	Kurtosis	Sıra Ort.	sd	X^2	p	Anlamlı Fark
Sosyal Bilgiler (S)	10	-,11	-,38	11,65	2	8,483	,014**	S-F
Fen Bilimleri (F)	10	-1,42	2,29*	24,65				S-D
Diğer Branşlar (D)	22	-,77	-,31	24,55				

* Gruplar normal dağılım göstermemekte. ** $p<.05$.

Tablo 7’de 3 farklı branştan öğretmenlerin zekâ oyunları programında yer alan kazanımların seviyeye uygunluğuna yönelik ortalama puanlarının Kruskal-Wallis H Testi sonuçlarına yer verilmiştir. Tabloda görüldüğü gibi öğretmenlerin zekâ oyunları programında yer alan kazanımların seviyeye uygunluğuna yönelik ortalama puanları branş değişkenine göre anlamlı farklılaşmaktadır [$X^2=8,483$, $p<.05$]. Grupların sıra ortalamaları dikkate alındığında, Fen Bilimleri (F) sıra ortalamaları (24,65) ile Diğer Branşlar (D) sıra ortalamalarının (24,55) Sosyal Bilgiler (S) sıra ortalamalarına göre (11,65) belirgin bir şekilde daha yüksek olduğu görülmektedir.

Tablo 8. Branşa göre kazanımın faydalılığına ilişkin inanca yönelik Kruskal-Wallis H testi sonuçları

Branş	N	Skewness	Kurtosis	Sıra Ort.	sd	X^2	p
Sosyal Bilgiler (S)	10	-,23	-1,34	14,00	2	5,314	,07**
Fen Bilimleri (F)	10	-1,81	4,18*	25,85			
Diğer Branşlar (D)	22	-,89	-,26	22,93			

* Gruplar normal dağılım göstermemekte. ** $p>.05$.

Tablo 8’de 3 farklı branştan öğretmenlerin zekâ oyunları programında yer alan kazanımların faydalılığına ilişkin inançlarına yönelik ortalama puanlarının Kruskal-Wallis H Testi sonuçlarına yer verilmiştir. Tabloda görüldüğü gibi öğretmenlerin zekâ oyunları programında yer alan kazanımların faydalılığına ilişkin inançlarına yönelik ortalama puanları branş değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma göstermemektedir [$X^2=5,314$, $p>.05$]. Grupların sıra ortalamaları dikkate alındığında, Fen Bilimleri(F) sıra ortalamaları (25,85) ile Diğer Branşlar sıra ortalamalarının (22,93) Sosyal Bilgiler (S) sıra ortalamalarına göre (14,00) daha yüksek olduğu görülmekle birlikte bu fark anlamlı bir farklılık olarak değerlendirilmemektedir.

Tablo 9. Branşa göre kazanımın uygulanabilirliğine yönelik Anova testi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P	Fark LSD	Branş	N	\bar{X}	Skewn ess*	Kurtosis*
Gruplar arası	,57	2	,28	4,13	,02**	S-F S-D	(S)	10	2,40	-,05	-1,37
Gruplar içi	2,67	39	,07				(F)	10	2,67	-,63	,97
Toplam	3,24	41					(D)	22	2,67	-,52	-,72

* Gruplar normal dağılım göstermekte. **p<.05.

Analiz sonuçları, zekâ oyunları kazanımlarının uygulanabilirliğine yönelik branş bazında ortalama puanların arasında ANOVA testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir [$F_{(2,39)} = 4,13, p<.05.$]. Birimler arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla çoklu karşılaştırma testine başvurulmuş, yapılan LCD (Least Significant Difference) sonuçlarına göre mevcut farkın, Sosyal Bilgiler (S) ile Fen Bilimleri (F) ve Sosyal Bilgiler (S) ile Diğer Branşlar (D) arasında olduğu tespit edilmiştir. Tablo 9’da yer alan betimsel istatistik sonucunda elde edilen grup ortalamalarına dikkat edildiğinde bu farkın Sosyal Bilgiler (S)’e göre ($X = 2,40$), Fen Bilimleri (F) ($X = 2,67$) ve Diğer Branşlar (D) ($X = 2,67$) lehine olduğu söylenebilir.

Tablo 10. Branşa göre kazanımın ölçme değerlendirmeye uygunluğuna yönelik Anova testi sonuçları

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P	Fark LSD	Branş	N	\bar{X}	Skewn ess*	Kurtosis*
Gruplar arası	,63	2	,31	3,86	,03**	S-F S-D	(S)	10	2,36	,62	,52
Gruplar içi	3,15	39	,08				(F)	10	2,67	-1,37	1,44
Toplam	3,78	41					(D)	22	2,62	-,29	-,87

* Gruplar normal dağılım göstermekte. **p<.05.

Analiz sonuçları, zekâ oyunları kazanımlarını ölçme değerlendirmeye uygunluğuna yönelik branş bazında ortalama puanların arasında ANOVA testi sonuçlarına göre anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir [$F_{(2,39)} = 3,86, p<.05.$]. Birimler arası farkın hangi gruplar arasında olduğunu bulmak amacıyla çoklu karşılaştırma testine başvurulmuş, yapılan LCD sonuçlarına göre mevcut farkın, Sosyal Bilgiler (S) ile Fen Bilimleri (F) ve Sosyal Bilgiler (S) ile Diğer Branşlar (D) arasında olduğu tespit edilmiştir. Tablo 10’da yer alan betimsel istatistik sonucunda elde edilen grup ortalamalarına dikkat edildiğinde bu farkın Sosyal Bilgiler (S)’e göre ($X = 2,36$), Fen Bilimleri (F) ($X = 2,67$) ve Diğer Branşlar (D) ($X = 2,62$) lehine olduğu söylenebilir.

3. Öğretmenlerin ZOD öğretim programına yönelik görüş ve önerilerine ilişkin nitel bulgular

Bu bölümde araştırma probleminin 3. ve son kısmını oluşturan “Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin 2013 ZOD öğretim programına yönelik kişisel görüşleri incelendiğinde ortaya koydukları değerlendirme, sorun ve çözüm önerileri nelerdir? sorusuna yönelik elde edilen bulgular ortaya konulmuştur.

Bu çerçevede ilk olarak Tablo 11’de öğretmenlerin mevcut program hakkında değerlendirmelerine yönelik bulgulara yer verilmiştir. Başvurulan içerik analizi ve tematik kodlama yöntemleri sonucunda öğretmenlerin ZOD öğretim programı ile ilgili 6 üst tema altında 15 temel

bulguya ulaşılmıştır. Programın genel olarak değerlendirmesine yönelik öğretmen ifadeleri, kategorize edilerek 6 ayrı tema altında ve ifade sayılarına göre sırasıyla incelendiğinde bu 6 temanın “1. Beceri Gelişimine Katkı (36); 2. Zekâ Gelişimine Katkı (33); 3. Dersin İlgi Çekmesi (30); 4. Öğrencileri Tanımaya Katkı (6); 5. Eğitim-Öğretim Uygulamaları (5); 6. Dersin İçeriği (3)” şeklinde oluşturulmuştur. Bu durum Tablo 11’de daha net bir şekilde yansıtılmıştır.

Tablo 11. Öğretmenlerin ZOD öğretim hakkında genel değerlendirmelerine yönelik bulgular

Bulgular	f	Temalar
1. Zekâ Oyunları dersi, öğrencilerin zekâ gelişimi açısından oldukça faydalı bir derstir.	33	Zekâ Gelişimine Katkı
2. Ders, öğrencilerin ilgisini çeken derslerin başında geliyor.	30	Dersin İlgi Çekmesi
3. Ders, öğrencilerin üst düzey düşünme, muhakeme, işlem yapma becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.	15	Beceri Gelişimine Katkı
4. Ders öğrencilerin okulu sevmelerine ve sosyalleşmelerine de katkı sağlamaktadır.	8	Beceri Gelişimine Katkı
5. Ders sayesinde öğrencilerin ilgi alanları ve yetenekleri kolaylıkla keşfedilebilmektedir.	6	Öğrencileri Tanımaya Katkı
6. Zekâ Oyunları dersi, öğrencilerin kendilerini özgürce ifade edebildikleri bir derstir.	4	Beceri Gelişimine Katkı
7. Bu oyunlarla beraber öğrencilerin stratejik düşünme, birlikte hareket etme, sonraki durumu düşünme, dikkat, anlama becerilerinde artış gerçekleşti.	4	Beceri Gelişimine Katkı
8. Ders, öğrencilerde saygı, hoşgörü, sabır, ilişki kurma, kabullenebilme, özdenetim, eleştirel bakış, esnek düşünme gibi becerilerin oluşması ve geliştirilmesine katkı sağlamaktadır.	3	Beceri Gelişimine Katkı
10. Özellikle oyun çeşitliliğinin fazla olması derse olan ilgiyi artırıyor.	3	Dersin İçeriği
11. Akıl yürütme ve işlem oyunları çoğu öğrenciye ilgi çekici gelmiyor. Bu konuda örnekler çoğaltılmalı.	2	Eğitim-Öğretim Uygulamaları
12. Öğrenciler özellikle zekâ sorularına daha fazla ilgi gösteriyorlar.	1	Eğitim-Öğretim Uygulamaları
14. Öğrenciler daha çok dokunarak oynayabildikleri mekanik ve görsel oyunları oynamayı tercih ediyorlar.	1	Eğitim-Öğretim Uygulamaları
15. Çok basit malzemelerle öğrenci ortaya bir şey çıkarabiliyor.	1	Eğitim-Öğretim Uygulamaları
TOPLAM	111	6

Bu temalar arasında öne çıkan ZOD öğretim programına yönelik değerlendirme ifadelerinden biri olan “Beceri Gelişimine Katkı (36 ifade)” boyutuyla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K6 (e)=[*Katılımcı 6 (erkek)*], K1 (e) ve K22’nin (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K6:** *Zekâ oyunları dersi, öğrencilerin üst düzey düşünme, muhakeme, işlem yapma becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca saygı, hoşgörü, sabır, ilişki kurma, kabullenebilme, özdenetim, eleştirel bakış, esnek düşünme gibi unsurların da öğrencilerde oluşması ya da geliştirilmesine destek olmaktadır.*

- **K11:** *Ben İşitme Engelliler öğretmeniyim. Zekâ oyunları ile ilgili kurstan sonra çocuklarımın seviyesine uygun ve anlayabilecekleri nitelikteki oyunları sınıfımıza temin edip oynamaya başladık. Bu oyunlarla beraber stratejik düşünme, birlikte hareket etme, sonraki durumu düşünme, dikkat, anlama düzeylerinde, derslere olan ilgi ve anlama çabalarında belirgin bir farklılık ve iştah ortaya çıktı. Ve her şeyden önemlisi teneffüslerde oyun oynamak*

için sınıfta meşgul olmaları nedeniyle yaralanma ve kavgalarda gözle görülür azalma meydana geldi.

- **K22:** Zekâ oyunları dersi ile öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve sosyal yönden gelişimi sağlanabilir. Bilişsel yönden problem çözme, yaratıcı düşünme, pratik düşünme, hızlı karar verme gibi zihinsel akıl yürütmeye yönelik beceriler kazandırılabilirken duyuşsal yönden ise öğrenciler başarıma duygusu oluşturma, yenilgilere katlanabilme gibi özellikler kazanabilmektedir. Sosyal yönden ise işbirliği gerektiren beceriler de bu programla kazandırılabilir. Ekip çalışması gerektiren çok kişi ile oynanan oyunlarda özellikle bu beceri sağlanabilmektedir.

Öğretmenlerin Zekâ oyunları dersi ile ilgili belirttikleri öne çıkan değerlendirmelerden birinin de “Zekâ Gelişimine Katkı (33 ifade)” olduğu görülmüştür. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K4 (e) ve K23’ün (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K4:** Öğrencilerin zekâ gelişimi açısından oldukça faydalı bir ders olduğunu düşünüyorum. Okullarda daha da yaygınlaştırılması ve zekâ oyunlarına ilişkin turnuvaların düzenlenmesi gerekiyor.

- **K23:** Zekâ oyunları öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine imkân sağlıyor. Değişik oyunlarla öğrenci zekâsını nasıl kullanması gerektiğini öğreniyor. Sayısal, sözel, görsel vb. ilgi alanlarını ortaya çıkarıyor. Eğitim öğretime olumlu yönde katkı sağlıyor.

Yine öne çıkan değerlendirmelerden birinin de “Dersin İlgi Çekmesi (30 ifade)” olduğunu görmekteyiz. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K9 (e) ve K20’nin (k)=[Katılımcı 20(kadın)] ifadeleri şu şekildedir:

- **K9:** Ders öğrenciler tarafından çok sevildi. Seve seve geliyorlar ve seçiyorlar. Yalnız öğretmen derse ciddi bir hazırlık yapması gerekiyor. Ayrıca dersin notla değerlendirilmesi bana göre yanlış.

- **K20:** Çocukların eğlenerek öğrenmeleri, sıkılmadan, akranlarıyla beraber hem tatlı bir yarış içerisinde hem de centilmenlik kurallarını da birlikte öğrenerek bir ders görmeleri zihinsel, sosyal ve duyuşsal gelişimlerine katkı sağlamaktadır.

Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin bu dersle ilgili yaptığı değerlendirmeler arasında öne çıkan diğer önemli konu da “Öğrencileri Tanımaya Katkı (6 ifade)” olmuştur. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K3’ün (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K3:** Zekâ Oyunları dersi, öğrencilerin kendilerini özgürce ifade edebildikleri bir derstir. Akademik derslerde başarısız olan birçok öğrenci bu derste rahatlıkla ön plana çıkabilmektedirler. Ayrıca bu ders sayesinde öğrencilerin ilgi alanları ve yetenekleri kolaylıkla keşfedilebilmektedir. Sınıf ortamında özel yeteneği (üstün zekâlı) keşfedilemeyen öğrenciler zekâ oyunları dersinde kolaylıkla göze çarpmaktadır.

Tablo 12’de, zekâ oyunları dersini yürütmekte olan öğretmenlerin bu ders ile ilgili belirtmiş oldukları sorunlara yönelik bulgulara yer verilmiştir. Bu bölümde öğretmenlerin karşılaştıkları sorunlara dair 10 temel bulguya ulaşılmıştır. Bu bulgular araştırmacılar tarafından 7 ayrı temada değerlendirilmiştir. Bu temaları frekans durumlarına göre sırasıyla ele alacak olursak “1. Materyal Eksikliği (9); 2. Ders Kitabı (4); 3. Derse Verilen Önem (4); 4. Seviyelendirme (3); 5. Öğretmen Yetersizliği (2); 6. Değerlendirme Yöntemi (1); 7. TEOG Sınavı Engeli (1)” şeklinde olduğunu görmekteyiz.

Tablo 12. Öğretmenlerin ZOD dersi ile ilgili yaşadıkları sorunlara yönelik bulgular

Bulgular	f	Temalar
1. Okullarda materyal eksikliğinin olması dersin aktif olarak yürütülmesine engel teşkil etmektedir.	9	Materyal Eksikliği
2. Dersin yürütülmesinde hedef kitlenin seviyesi dikkate alınmıyor.	3	Seviyelendirme
3. Ders kitabı yönlendirme ve etkinlik örnekleri sunma konusunda yetersiz kalıyor.	2	Ders Kitabı
4. Dersi yürüten öğretmenler olarak konu alanına yönelik bilişsel/akademik yetersizlik hissediyoruz.	2	Öğretmen Yetersizliği
5. Dersin önemi il milli eğitim ve okul yöneticilerince yeterince anlaşılammıştır.	2	Derse Verilen Önem
6. Bazı oyun kurallarında netlik/anlaşılabilirlik konusunda sorunlar yaşanıyor.	2	Ders Kitabı
7. Dersin notla değerlendirilmesi yanlıştır.	1	Değerlendirme Yöntemi
8. Dersin ulusal ölçekte tanıtımı yetersiz kalmış durumdadır.	1	Derse Verilen Önem
9. Zekâ oyunları dersi bir oyun, yarışma ya da boş vakit geçirme etkinliği olarak algılanıyor.	1	Derse Verilen Önem
10. TEOG vb. sınav kaygısı velilerin öğrencilerini bu derse yönlendirmelerine engel teşkil edebiliyor.	1	TEOG vb. Sınavı Engeli
TOPLAM	24	7

Bu temalar arasında öne çıkan sorunlardan biri olan “Materyal Eksikliği (9 ifade)” boyutuyla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K26 (k) ve K27’nin (k) ifadeleri şu şekildedir:

- **K27:** *Zekâ Oyunları dersi öğrencilerin çoğunun ilgisini çeken bir ders çünkü farklı zekâ alanlarına hitap ediyor. Fakat okullarda oyunlarla ilgili materyal eksikliği ve maddi yetersizlikler dolayısıyla derslerimiz tam performansıyla işlenememektedir.*
- **K26:** *Zekâ Oyunları dersinin daha verimli olabilmesi için sınıf mevcutlarının daha az ve zekâ oyunlarının daha az maliyetli olması gerekir. Zekâ oyunları ile ilgili en büyük sıkıntımız yeterli malzemenin dersliklerde olmaması.*

Yine öne çıkan sorunlardan birinin de “Ders Kitabı (4 ifade)” sorunu olduğunu görmekteyiz. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K5’in (k) ifadeleri şu şekildedir:

- **K5:** *Dersin gerçek anlamda bir kitaba sahip olması dersin olmazsa olmazlarından birisidir diye düşünüyorum. Ancak ders kitabının daha anlaşılır ve içerik anlamında daha kapsamlı bir şekilde hazırlanması gerekli. Özellikle uygulayıcılara yönelik metodik ve eğitim-öğretime dönük örneklerin sayısının yetersiz olması önemli bir eksiklik. Diğer taraftan her ders için hazırlanan çalışma kitapları zekâ oyunları dersi için de hazırlanabilir. Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin bu dersle ilgili belirttikleri sorunlar arasında öne çıkan diğer bir önemli konu da “Derse Verilen Önem (4 ifade)” boyutu olmuştur. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K12(e)’in ifadeleri şu şekildedir:*
- **K12:** *Yeterince tanıtılmadığı ve gerek okul idaresi ve gerekse İl/İlçe MEM’ lerince halen gereksiz ders olarak görüldüğü düşüncesindeyim. Örneğin bazı okullarda zekâ oyunları dersi sadece 5. sınıflarda verilmektedir. Bunun sonucunda öğrenci gerek fazla oyun öğrenme konusunda gerekse oyunda ilerleme konusunda başarı kaydedememektedir.*

Tablo 13’te zekâ oyunları dersine girmiş olan öğretmenlerin bu ders ile ilgili belirtmiş oldukları çözüm önerilerine yer verilmiştir. Bu bölümde 16 temel çözüm önerisi ifadesinin ortaya çıktığını ve bu çözüm önerileri ile doğrudan ilgili 60 ifadenin yer aldığını görmekteyiz. Bu çözüm önerileri araştırmacılar tarafından 6 ayrı temada değerlendirilmiştir. Bu temaları frekans derecelerine göre sırasıyla ele alacak olursak; bunların 1. İdarî Düzenlemeler (20); 2. Ders Kitapları ve Yardımcı

Kaynaklar (13); 3. Öğretmenlerin Eğitimi (10); 4. Ders Dışı Aktiviteler (9); 5. Diğer Derslerle İlişkilendirme (5); 6. Öğretim Metodu (3)” şeklinde olduğunu görmekteyiz.

Tablo 15. Öğretmenlerin ZOD öğretim programı hakkında ortaya koydukları çözüm önerilerine ilişkin bulgular

ÇÖZÜM ÖNERİLERİ İFADELERİ	f	TEMALAR
1. Okullarda zekâ oyunları atölyeleri (sınıfları) kurulmalı ve bu yönde bakanlık aynı ya da maddî destek vermelidir.	9	İdarî Düzenlemeler
2. Dersin verimliliği açısından sınıf mevcutları azaltılmalı.	7	İdarî Düzenlemeler
3. Zihinsel yorgunluğu engellemek için konular çok kolay, kolay, orta, zor şeklinde kademelendirilmeli, seviyelendirme yapılmalı.	5	Ders Kitapları ve Yardımcı Kaynaklar
4. Okullarda zekâ oyunları turnuvaları düzenlenmeli.	5	Ders Dışı Aktiviteler
5. Ulusal ve uluslararası yarışmalar düzenlenmeli.	4	Ders Dışı Aktiviteler
6. Diğer branşlarda olduğu gibi zekâ oyunları dersi için de çalışma kitapları hazırlanmalı.	4	Ders Kitapları ve Yardımcı Kaynaklar
7. Öğretmenler için hizmet içi eğitim seminerlerinin sayıları artırılmalı.	4	Öğretmenlerin Eğitimi
8. Zekâ oyunları programı diğer disiplinlerle de ilişkilendirilerek verilmeli (entegre edilmeli).	4	Diğer Derslerle İlişkilendirme
9. Zekâ Oyunları dersi belirli bir yaş grubu (ilkokullarda ve ortaokullarda) için zorunlu ders olmalı.	4	İdarî Düzenlemeler
10. Kalifiye öğretmen sorununu çözmeye yönelik merkezi seminerler yapılmalı, her ilden ve her okuldan en az birer öğretmen bu seminerler için görevlendirilmeli.	3	Öğretmenlerin Eğitimi
11. İl formatörleri bir araya gelerek bazı oyun kurallarına netlik kazandırılmalıdır.	3	Ders Kitapları ve Yardımcı Kaynaklar
12. Öğretmenler derse ciddi bir hazırlık yaparak gelmeli.	3	Öğretmenlerin Eğitimi
13. Oyunlarda çözüm stratejileri sınıfça tartışılmalı, beyin fırtınası yapılmalı.	2	Öğretim Metodu
14. Oyun tanıtım kitapçıkları oluşturulmalı.	1	Ders Kitapları ve Yardımcı Kaynaklar
15. Daha kolay anlaşılabilirlik için tanıtıcı swf.,gif. ve videolar gösterilmeli.	1	Öğretim Metodu
16. MEB bünyesinde her branştan öğretmenin bir araya getirildiği çalıştaylar ile oyunla öğrenme temelinde Zekâ Oyunları Programı'nın bütün disiplinlerle ilişkilendirilmesi sağlanabilir.	1	Diğer Derslerle İlişkilendirme
TOPLAM	60	6

Bu temalar arasında öne çıkan çözüm önerilerinden biri olan “İdarî Düzenlemeler (20 ifade)” boyutuyla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K14 (e) ve K15’in (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K14:** İlkokullarda ve ortaokullarda zorunlu bir ders olması gerektiğini düşünüyorum. Zekâ oyunları etkinliklerine katılan öğrencilerimde özellikle zekâ sorularına karşı ilginin fazla olduğunu düşünüyorum. Bu duruma öğrencilerimle katıldığımız Türkiye Zekâ Vakfı yarışmalarındaki başarılarıyla da şahit oldum. Oyun malzemeleri konusunda bakanlığımızın atölye kurulumunda aynı ya da maddî destek vermesi gerektiğini düşünüyorum. Saygılarımla.

- **K15:** Öğrencilerin ilgisini çeken derslerin başında geliyor diyebilirim. Özellikle oyunların çeşitliliğin fazla olması ve zekâ gelişiminin oyunlarla sağlanması ilgiyi daha çok artırıyor. Öneri olarak her okulda bir tane özel zekâ oyunları sınıfının olması bu ilgiyi daha çok artıracaktır diye düşünüyorum. Biz kendi okulumuzda proje ile bir hayırsevere yaptırarak öğrencilerin sürekli kullandığı aktif bir sınıf kazandırdık.

Öne çıkan çözüm önerilerinden bir diğerinin de “Ders Kitapları ve Yardımcı Kaynaklar (13 ifade)” olduğunu görmekteyiz. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K2'nin (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K2:** *Dersin esas amaçlarından biri kursiyerlerin yeni tür soru hazırlama beceri ve kabiliyetlerini ortaya çıkarmak olmalıdır (su doku, mayın tarlası, satranç, zeka sorusu vb.) Zihinsel yorgunluğu engellemek için çok kolay, kolay, orta, zor sorular kademelendirilmeli, sıra sıra verilmelidir.*

Zekâ oyunları dersini yürüten öğretmenlerin bu dersle ilgili ortaya koydukları çözüm önerileri arasında öne çıkan diğer bir önemli konu da “Öğretmenlerin Eğitimi (10 ifade)” olmuştur. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K24'ün (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K24:** *Meslek hayatım boyunca girdiğim dersler arasında öğrencilerim tarafından çok fazla ilgi ve istek ile karşılaştığım Zekâ Oyunları dersinin, tüm dersleri kavrayacak şekilde oyunların her ders için yeniden programlanması benim en büyük idealimdir. Çünkü oyun ile öğrenen bilgi unutulmuyor ve kalıcı oluyor. Bunun için her branştan istekli öğretmenler ile kendi oyunlarımızı keşfedeceğimiz çalışmalarımızı bakanlığa sunacağımız, tüm evlatlarımızın kullanması için bir ürün çıkartmamız, beyin fırtınası yapmak için bir çalıştayın planlanması hayalimdir.*

Bir diğer öne çıkan çözüm önerisinin de “Ders Dışı Aktiviteler (9 ifade)” olduğunu görmekteyiz. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K2'nin (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K2:** *Zekâ oyunları dersi anaokulundan üniversiteye kadar devam etmelidir. MEB ve üniversiteler ilgi ve alakayı artırmak için her yaş ve seviyeye uygun yarışmalar yapılmalıdır (lise öğrencileri arası akıl oyunları yarışması, ortaokullar arası su doku yarışması, dama yarışmaları vb.). İlgili federasyon veya kuruluşlar ile iletişime geçilerek yarışmalarda dereceye girenlerin uluslararası yarışmalara katılımları teşvik edilmelidir (Dünya Su Doku Yarışması, Dünya Bulmaca Şampiyonası, Dünya Satranç Şampiyonası, Dünya Dama Şampiyonası Vb.).*

Yine önemli çözüm önerilerinden birinin de “Diğer Derslerle İlişkilendirme (5 ifade)” olduğunu görmekteyiz. Bu boyutla ilgili bu derse girmiş olan öğretmenlerden K16'nın (e) ifadeleri şu şekildedir:

- **K16:** *Bu dersi sınıf ortamında değil bir zekâ oyunları atölyesinde icra etmeli. Aslında zekâ oyunları dersini diğer derslere bütünleşmiş olarak işlemeliyiz. Zekâ oyunları bir ders saati ile gruplandırarak oyun, yarışma ya da boş vakit geçirme olarak algılanıyor. Zekâ oyunları kurslarına katıldıktan sonra bir öğretmen olarak kendi branşında ders işleme tarzım bile değişti. Matematik dersi artık daha gizemli, daha basit; not kaygısıyla değil merak duygusuyla derse katılıyor öğrenciler.*

SONUÇ VE ÖNERİLER

Zekâ oyunları dersi ilk defa 2013 yılında MEB bünyesindeki ilk ve ortaokullarda seçmeli ders olarak okutulmaya başlanmıştır. Bu tarihten itibaren öyle anlaşılıyor ki gerek devlet okullarında gerekse özel okullarda bu derse ilgi her geçen yıl daha da artmaktadır. Bu süreçte en önemli konu ise, elbette ki bu dersi yürütecek olan öğretmenlerin hizmet içi eğitimler yoluyla nitelikli eğitim almaları olmuştur. Bu tarihten itibaren gerek MEB bünyesinde açılan kurslarda gerekse özel kurumların açtığı kurslarda yaklaşık 1500 öğretmen eğitim almış olsa da bu sayının Türkiye ölçeğinde oldukça az olduğu aşikârdır. Bilindiği üzere öğretim programlarının etkili yürütülmesinde öğretmenlerin programa yönelik ön hazırlıkları kadar mevcut programlar hakkında yaşadıkları deneyimler de önemli olmaktadır. Özellikle programlarda yapılacak revizyonlarda öğretmenlerin görüş, tecrübe ve deneyimlerini yansıtan araştırmalar karar vericiler için önemli bir veri olagelmıştır.

Turkish Studies

Bu çalışmada mevcut ZOD Öğretim Programı'nın değerlendirilmesine yönelik öğretmen görüşlerine başvurulmuştur. Çalışmanın daha kapsamlı bir veri seti ortaya koyabilmesi için araştırmacılar tarafından hem nicel hem de nitel yöntemlerin birlikte yürütüldüğü bir karma yöntem araştırmasına başvurulmuştur. Çalışmanın hem nicel boyutunda hem de nitel boyutunda önemli bulgulara ulaşılmıştır. Bu bulgulardan hareketle bazı önemli sonuçlara ulaşılmıştır. Bunlardan ilki öğretmenlerin 5 temel kazanım değerlendirme ölçütü altında puanladıkları mevcut programın kazanımları hakkında oldukça yüksek düzeyde (%87 oranında) olumlu bir görüş belirttikleridir. Programın 6 temel ünitesi bağlamında düşünüldüğünde özellikle sözel oyunlar, zekâ soruları ve geometrik-mekanik oyunların kazanımları hakkında hafıza oyunları, strateji oyunları ve akıl yürütme ve işlem oyunlarına göre daha fazla olumlu görüş belirttikleri sonucuna ulaşılmıştır. Diğer taraftan katılımcı bazında düşünüldüğünde ZOD Öğretim Programı kazanımlarının bu programın amacına ve işlevselliğine hizmeti bakımından öğretmen katılımları durumunun %67 min. - %100 mak. aralığında seyrettiği de ayrıca dikkat çekicidir. Diğer taraftan öğretmenlerin demografik verileri bağlamında önemli sonuçlara ulaşılmıştır. Öğretmenlerin programa yönelik görüşlerinin “cinsiyet, yaş, meslekte geçirdikleri yıl ve derse girdikleri yıl sayısı” değişkenleri bakımından hiçbir şekilde farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Diğer taraftan öğretmenlerin branşları arasında ise bu değişkenlerin aksine bir sonuçla karşılaşılmıştır. Çalışmaya katılan öğretmenlerin büyük bir kısmını “Sosyal Bilgiler (10)” ve “Fen Bilimleri (10)” öğretmenleri oluşturmuştur. Sınıf, Türkçe ve Matematik ve Teknoloji Tasarım Öğretmenliği gibi branşlardan katılım sayıca az olduğundan bu branşlar “Diğer Branşlar (22)” kategorisinde toplanmıştır. Bu kapsamda bulgulara dikkat edildiğinde mevcut ZOD Öğretim Programı kazanımları konusunda “kazanımların faydalılığına ilişkin inanç” ölçütü dışında diğer 4 ölçüt olan “kazanım ifadesinin açıklığı, kazanımın uygulanabilirliği, kazanımın ölçme değerlendirmeye uygunluğu, kazanımın seviyeye uygunluğu” konularında Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görüşleri ile Fen Bilimleri ve Diğer Branş öğretmenlerinin görüşleri arasında anlamlı farklılıklar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Mevcut programın kazanımlarının faydalılığı hakkında Sosyal Bilgiler, Fen Bilimleri ve Diğer Branş öğretmenlerinin inanç ve kanaatleri aynı yönde iken, diğer dört temel ölçüt bakımından farklılaşmış olması oldukça dikkat çekicidir. Burada dikkat edilmesi gereken husus, programın tüm kazanımlarına yönelik tüm katılımcıların yüksek oranda olumlu bir görüş ortaya koymuş olmalarından hareketle, Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin de programın kazanımları hakkında bu beş temel ölçüt bağlamında yüksek oranda olumlu görüşe sahip olmalarıyla birlikte bu oranın Fen Bilimleri ve Diğer Branş öğretmenlerine kıyasla daha düşük olduğu gerçeğidir. Nitel boyutta Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin görüşleri incelendiğinden bu farklılığın sebepleri hakkında fikir verebilecek net verilere ulaşılmamış olmamakla birlikte öğrenciler için ders kitabı ve çalışma (etkinlik) kitabı olmamasının eksikliğine daha çok vurgu yapmış olmaları dikkati çekmektedir.

Diğer taraftan çalışmanın nitel boyutunda da önemli sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Öğretmenlerin programa yönelik kişisel görüşleri incelendiğinde üç temel kategoride görüş ortaya koydukları görülmektedir. İçerik analizi ile temalar ve alt temalar ve bu alt temalarla doğrudan ilgili ifadeler tespit edilmiştir. Buna göre, programın genel olarak değerlendirilmesine yönelik “*beceri gelişimine katkı, zekâ gelişimine katkı, dersin ilgi çekmesi, öğrencileri tanımaya katkı, eğitim-öğretim uygulamaları, dersin içeriği*” olmak üzere 6 tema, 15 alt tema ve bu alt temalarla doğrudan ilgili toplamda 111 ifade tespit edilmiştir. Özellikle 37 öğretmenin nerdeyse tamamına yakınının programın öğrencilerinin gerek beceri gelişimlerine gerekse zekâ gelişimlerine katkı sağladığını ifade etmeleri oldukça dikkat çekicidir. Burada öğretmenlerin programa yönelik genel olarak olumlu yönde değerlendirmelerde bulunmuş olmalarıyla programın kazanımlarına yönelik görüşlerinin istatistiksel olarak yüksek çıkması arasında doğrusal bir ilişki olması yine çalışmanın ortaya koyduğu önemli sonuçlardan biri olarak dikkat çekmektedir. Öğretmenlerin belirttikleri sorunlara yönelik “*materyal eksikliği, ders kitabı, derse verilen önem, seviyelendirme, öğretmen yetersizliği,*

değerlendirme yöntemi, TEOG sınavı engeli” olmak üzere 6 tema, 10 alt tema ve bu alt temalarla doğrudan ilgili toplamda 24 ifade tespit edilmiştir. Belirtilen bu sorunlardan en çok öne çıkan materyal eksikliği ve ders kitabı sorunlarının toplam sorun ifadesi içerisinde %54'lük bir kısmı temsil etmiş olması dikkat çekmektedir. Buradan hareketle öğretmenlerin, ZOD Öğretim Programı'nın varlığından ve dersi yürütmekten memnun olmalarıyla birlikte; dersin aktif yürütülmesi amacıyla gerek oyun çeşitliğini yansıtacak yeterli materyale sahip olamamalarının gerekse öğrencilere yönelik ders ve çalışma kitabının olmayışının kendileri için önemli bir sorun oluşturduğu kanaatinde oldukları söylenebilir. Öğretmenlerin ortaya koydukları çözüm önerilerine yönelik “*idari düzenlemeler, ders kitapları ve yardımcı kaynaklar, öğretmenlerin eğitimi, ders dışı aktiviteler, diğer derslerle ilişkilendirme, öğretim metodu*” olmak üzere 6 tema, 16 alt tema ve bu alt temalarla doğrudan ilgili toplamda 60 ifade tespit edilmiştir. Belirtilen bu çözüm önerilerinden öne çıkan ilk üçünün öğretmenlerin yaşadıkları sorunlarla da doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir. Dolayısıyla mevcut ZOD Programı'nın yeniden düzenlenmesine yönelik atılacak adımların başında hem öğretmen el kitabının alana yönelik ihtiyacı giderecek şekilde ve oyunlara yönelik kapsamlı açıklamaları içerecek şekilde yeniden düzenlenmesi, hem de dersi alacak öğrencilere yönelik bir ders ve/veya çalışma kitabının hazırlanması yerinde bir idari düzenleme olmalıdır. Diğer taraftan okullarda bu dersin yürütülebileceği özel zekâ oyunları atölye sınıflarının açılması ve mahalli MEB yönetimi tarafından bu atölyelerin materyal ihtiyaçlarının karşılanması dersin daha etkili yürütülmesine ve amaçlanan verimin alınması konusunda önemli bir katkısı olacaktır.

Zekâ oyunları dersi iyi yürütülebildiğinde, öğrencilerde akıl yürütme, eleştirel düşünme, problem çözme, ilişki kurma gibi üst-bilişsel becerilerin, öz düzenleme, öz bakım, dikkat gibi psikomotor becerilerin ve iletişim, işbirliği, sırasını bekleme, grupta hareket etme gibi sosyal becerilerin gelişmesine katkı sağladığı gibi hoşgörü, sabır, farklılıklara saygı, bilimsellik ve yaratıcılık gibi değerlerin geliştirilmesine önemli katkısı olabilecek bir derstir. Dolayısıyla bu konuya yönelik gerek örnek öğretmen çalışmalarının gerekse akademik yönde yapılan çalışmaların teşvik edilmesi ve sayısının artırılması alana önemli katkılar sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Akyıldız, H. (1991). *Etkili Öğretim Açısından Öğretmen Niteliğinin Önemi*. Eğitimde Arayışlar I. Sempozyumu Eğitimde Nitelik Geliştirme. İstanbul: Kültür Koleji Yayınları.
- Arıkan R. (2013). *Araştırma Yöntem ve Teknikleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Baykul, Y. (2003). *İlköğretimde Matematik Öğretimi 1-5 Sınıflar İçin*. Ankara: Pegem.
- Büyükdüvenci, S. (1991). Nitelikli Eğitim Sorunu. *Eğitimde Arayışlar I. Sempozyumu Eğitimde Nitelik Geliştirme*. İstanbul: Kültür Koleji Yayınları. 32-34.
- Creswell, J. & Plano C. V. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- Çelenk, S. (2002). İlk Okuma-Yazma Öğretiminde Karşılaşılan Sorunlara İlişkin Öğretmen Görüşleri. *İlköğretim Online*, 1(2), 40-47.
- Çevik, İ. - Keleş, A. & Keleş, A. (2017). “Fen Eğitiminde 3D Animasyonlar ile Soyut Konu ve Kavramların Öğretilmesi / Teaching Abstract Subjects and Concepts with 3d Animations in Science Education”, *TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, ISSN: 1308-2140, (Prof. Dr. Tahsin Aktaş Armağanı) Volume 12/6, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.11544>, p. 197-214.

- Fırat, M., Kabakçı Yurdakul, I., & Ersoy, A. (2014). Bir Eğitim Teknolojisi Araştırmasına Dayalı Olarak Karma Yöntem Araştırması Deneyimi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi - Journal of Qualitative Research in Education*, 2(1), 65-86. [Online]: www.enadonline.com, doi: 10.14689/issn.2148-2624.1.2s3m.
- Fidan, N., Baykul, Y. ve Ülküer, N. (1991). *İlköğretimde Temel Öğrenme İhtiyaçlarının Karşılanması*. Eğitimde Arayışlar I. Sempozyumu Eğitimde Nitelik Geliştirme. İstanbul: Kültür Koleji Yayınları.
- George, D. & Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows Step by Step: A Simple Guide and Reference, 17.0 update (10a ed.)*. Boston: Pearson.
- Greene, J. C. (2007). *Mixed Methods in Social Inquiry*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Güneş, H. ve Demirtaş, H. (2002). Üçüncü Bin Yılda Üniversiteler ve Toplumsal Kalkınma. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*. Sayı: 7. Yıl:2.
- Johnson, R. B. & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed Method Sresearch: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *Educational researcher*. 33(7), 14-26.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler*. Ankara: Nobel.
- Memişoğlu H. (2014). "Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin Görüşlerine Göre Vatandaşlık Eğitimi", *TURKISH STUDIES -International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic-*, Volume 9/5, ANKARA/TURKEY, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6977>, p. 1565-1584.
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası (Çev. Bağlı, M.T.). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(2), 137-169. http://www.education.ankara.edu.tr/ebfdergi/pdfler/2004_2/137-169.pdf adresinden 14.09.2016 tarihinde alınmıştır.
- Özdamar K. (2002). *Paket Programlarla İstatistiksel Veri Analizi 1*. Eskişehir: Kaan Kitabevi.
- Saracaloglu, A. S. (1991). *Bir Öğretmen Yetiştirme Model Önerisi*. Eğitimde Arayışlar I. Sempozyumu Eğitimde Nitelik Geliştirme. İstanbul: Kültür Koleji Yayınları, 81-85.
- Tabachnick, B.G. & Fidell, L.S. (2013). *Using Multivariate Statistics (sixth ed.)*. Pearson, Boston.
- Teddlie, C. & Tashakkori, A. (2009). *Foundations of Mixed Methods Research*. Thousand Oaks, California: Sage.
- Temel, A. (1991). *Öğretmenin Niteliğindeki Değişmeler ve Öğretmen Yetiştirme*. Eğitimde Arayışlar I. Sempozyumu Eğitimde Nitelik Geliştirme. İstanbul: Kültür Koleji.
- TTKB, (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı*, MEB 2013, sayı 118.
- Yeşilkayalı, E. (1997). *İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Problem Çözme Yönteminin Öğrencilerin Duyuşsal Özellikleri Üzerindeki Etkisi*. Nasıl Eğitim Sistemi: Güncel Uygulamalar ve Geleceğe İlişkin Öneriler Eğitim Sempozyumu. İzmir: D.E.Ü. Sabancı Kültür Sarayı. 525-535.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.