

Eğitimde Akıl ve Zekâ Oyunları Kullanımının Faydaları

Benefits Of Using Mind and Intelligence Games In Education

ÖZET

Bu çalışmanın amacı okullarda akıl ve zekâ oyunları kullanımının faydalarını ortaya koymaktır. Çalışmada literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. İncelenen çalışmalar, son on yılda ülkemizdeki çalışmalardan ölçüt örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Literatüre göre, bu alanda en çok yüksek lisans tezi çalışması yapılmıştır. Tezlerde veri toplama için en çok test yöntemi kullanılmıştır. Bu alanda en çok ilkokul ve ortaokul öğrencileriyle çalışma yapıldığı tespit edilmiştir. Yapılan çalışmalar amaçlarına göre incelendiğinde, derslerde akıl ve zekâ oyunları kullanmanın öğrencilerin ders tutumundaki değişiklikleri incelendiği görülmüştür. Literatür taraması sonucunda, eğitimde zekâ oyunları kullanımının öğrencilerin problem çözme yeteneğini, üst düzey zihinsel düşünme yeteneğini geliştirdiği görülmüştür. Duyuşsal özelliklerine etkisi incelendiğinde ise öğrencilerin zekâ oyunlarından zevk aldığı ve mutlu olduğu ulaşılan sonuçlardır. Sosyal yaşamda ise akıl ve zekâ oyunları öğrencilerin iletişim ve özgüvenlerinin gelişmesine olumlu katkılarının olduğunu görülmüştür. Yapılan araştırmalarda katılımcıların; akıl ve zekâ oyunlarının ilişkilendirildiği derslere karşı öğrencilerin olumlu tutum geliştirdiği orta konulmuştur. Çalışma sonunda elde edilen bilgiler ışığında çeşitli öneriler yer almıştır.

Anahtar Kelimeler: Akıl-zekâ oyunları, mantık yürütme, problem çözme, düşünme becerisi.

ABSTRACT


The aim of the study is to reveal the benefits of using mind and intelligence games in schools. Literature review method was used in the study. The studies examined were determined by the criterion sampling method from the studies in our country in the last ten years. According to the literature, the most master's thesis work has been done in this field. Most test methods were used for data collection in theses. It has been determined that most of the studies are conducted with primary and secondary school students in this field. When the studies were examined according to their objectives, it was seen that the use of mind and intelligence games in the lessons was examined in terms of the changes in the students' attitude towards the lesson. As a result of the literature review, it has been seen that the use of intelligence games in education improves students' problem-solving skills and high-level mental thinking skills. When the effect on their affective characteristics is examined, it is one of the results that the students enjoy the mind games and are happy. In social life, it has been seen that mind and intelligence games have positive contributions to the development of communication and self-confidence of students. In the researches, the participants; It was revealed that the students developed a positive attitude towards the lessons in which mind and intelligence games were associated. Various suggestions were made in the light of the information obtained at the end of the study.

Keywords: Mind-intelligence games, reasoning, problem solving, thinking skills

GİRİŞ

Günümüz eğitim programlarının hedeflerine bakıldığında, bireyleri çok yönlü yetiştirilmesinin hedeflendiği görülmektedir. Bu hedefe ulaşabilmek için eğitim araçlarının çeşitlendirildiği görülmektedir. Yalnızca basılı kâğıt materyaller kullanarak, sınıf içi veya sınıf dışında çocukların öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak imkânsızdır. Eğitim öğretim sürecinde kalıcı öğrenme için araç gereçlerin çeşitli olması ve aktif olarak kullanılması çok önemlidir (MEB,2013). Bilgi çağında bulunduğumuz 21. Yüzyılda eğitim artık bilgilerin doğrudan öğrenciye verilmesi değil, öğrenmeyi öğrenmeye dönüşmüştür. Öğrencilerin araştırarak, sorgulayarak, akıl yürüterek ve olaylar arasında ilişki kurarak doğru bilgiye ulaşmaları günümüzde eğitim programlarının amacı konumundadır. Bu bakımdan öğrenci merkezli bir yaklaşım olan yapılandırmacı eğitim modeli yaşamımıza girmiştir (Yılmaz,2019).Öğrenci merkezli olan yapılandırmacı yaklaşımın ortaya çıkmasıyla birlikte öğrencilerin merak, ilgi ve istekleri de ön plana çıkmaya başlamıştır. Öğrencinin eğitim öğretim sürecine aktif olarak katılmasının, öğrenme üzerine pek çok olumlu etkisi yapılan araştırmalarda vurgulanmıştır. Öğrenciler oyun oynarken keyif aldıkları için, eğitim sürecinde oyunu kullanmak, çocukları hem eğlendirir hem de derse aktif olarak katılmalarını sağlar. Bu durum öğrencilerde kalıcı ve etkili öğrenmenin sağlamaktadır (Kukul, 2013).Zekâ oyunların eğitsel amaçla kullanılmasının faydalarının anlaşılmasıyla bu konu ülkemizde de çeşitli adımlar atılmıştır. Milli Eğitim Temel Kanunu'nun genel amaçları kapsamında, 2012-2013 eğitim öğretim yılı itibariyle ortaokullarda zekâ oyunları seçmeli ders olarak okutulmaya başlanmıştır. Zekâ oyunları çocukların bilişsel yeteneklerini geliştirmek, problemler karşısında farklı çözüm yolları

Tekin Gülle ¹ 

Hatice Vatansever Bayraktar ² 

How to Cite This Article

Gülle, T. & Vatansever Bayraktar, H. (2023). "Eğitimde Akıl ve Zekâ Oyunları Kullanımının Faydaları", International Academic Social Resources Journal, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:8, Issue:48; pp:2582-2594. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.68927>

Arrival: 16 February 2023

Published: 30 April 2023

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Öğretmen., MEB, İstanbul, Türkiye

² Doç. Dr., İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, İstanbul, Türkiye

üretmelerini sağlamak, hızlı ve doğru karar verme becerilerini desteklemek, sosyal etkileşimlerini sağlamak amacıyla müfredata alınmıştır (Şen, 2020).

Ülkemizde eğitim süreci içerisinde akıl ve zekâ oyunları kullanımının faydalarını anlatan sınırlı sayıda çalışma olması bu çalışmanın yapılmasına gerekli kılmıştır. Bu çalışma, sınıfında akıl ve zeka oyunlarını kullanan öğretmenlerin, eğitim öğretim sürecinde akademik olarak ne gibi fayda sağladıklarını, öğrencilerde ne gibi değişimler meydana geldiğini, çocuklarda duyuşsal, bilişsel ve psikomotor alanlarında hangi değişimler yaşandığını ortaya koymayı amaçlamıştır.

Oyun

Çocukların en doğal öğrenme ortamı oyunlardır. Oyun sayesinde kendisi deneyimleyerek kimsenin öğretemeyeceği konuları öğrenirler. Oyun ile çocuklar problemlerine çözüm bulmayı, davranışlarını düzenlemeyi ve sosyalleşmeyi öğrenirler. Oyun, çocukların duygusal ve zihinsel anlamda gelişimine katkı sağlar. Çocukların hayalleri ile yaşadıkları dünya arasında bağ kurmasını sağlar. Soyut kavramları ve durumları gerçek hayatla ilişkilendirir. Bu da hayatı çocuklar için daha anlamlı kılar. (Ayan vd ,2012). Oyun yoluyla çocuklar çevresini ve dünyayı keşfeder. Yeni bilgi edinir, zekâsını kullanmayı öğrenir. Oyun ile mantık yürütmeyi, gerektiğinde doğru tercih yapmayı öğrenir. (Yöndemli ve Taş, 2018).

Eğlenceli bir etkinlik olan oyunlar, eğitsel olarak kullanıldığında öğrenme ortamlarına bazı yararlar sağlar; çocukların fiziksel, zihinsel, sosyal, duygusal ve dil gelişiminde önemli bir rol oynarlar. Benzer şekilde akıl ve zekâ oyunları, bireylerin temel muhakeme ve problem çözme becerilerini geliştirerek bilişsel yeteneklerini geliştirebilir (Yükseltürk, İlhan ve Altıok, 2022).

Oyun oynayan çocuklar farklı kavramları ve olayları keşfeder. Oyun sayesinde çevrelerinde bulunan varlıkları tanıyarak isimlendirir ve işlevlerini kavrarlar. Bunları yaparken de dikkatini toplama, sıralama, algılama, sebep sonuç ilişkisi kurma, analiz etme, problem çözme ve değerlendirme gibi zihinsel süreçleri kullanmış olurlar. Varlıkları diğer varlıklardan ayıran özellikleri, bu özellikleri belirten kavramların öğrenilmesi, öğrenilen yeni kavramların farklı problemlerin çözümüne yardım etmesi oyun sayesinde olur (Sağlam, 2016).

Oyun sırasında farklı problemlerle karşılaşan çocuk, problemin çözümü için uğraşır. Çocuklar oyun ile uğraşırken sorunu analiz ederek farklı çözüm yolları geliştirir. Çocuğa problem karşısında farklı çözüm yolları buldurmanın en doğal yolu oyundur (Kıldan, 2001). Oynanması için zihinsel beceri gerektiren oyunları oynayan çocukların, düşünme ve problem çözme becerisi artar. Oyunlar çocukların problem çözme gücünü artırır (Erduran ve Yılmaz, 2019). Öğrencilerim dil becerilerini geliştirme sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynamanın etkili olduğu tespit edilmiştir (Güneş, 2021). Oyun oynayan çocukların soru sorar, kendini ifade eder, düşündüklerini açıklar. Bu durum çocuğun günlük hayatta kullandığı kelime sayısının artmasını sağlar. Oyun sırasında soru soran çocuklar yeni bilgiler öğrenirler, varlıkları ve araç gereçleri tanırlar, işlevlerini kavrayarak onları doğru bir biçimde kullanmayı öğrenirler (Güneş, 2021).

Oyun ile öğretim, öğretme yöntemlerinden biridir. İlkokul kademesinde bulunan çocuklar oyun çağındadır. Bu yaşta çocuklar birçok şeyi oyun oynayarak öğrenirler. Çocuğun bu dönemde kazanması gereken en temel beceri olan okuma yazma sürecini daha eğlenceli ve kolay hale getirmek amacıyla oyun yöntemi kullanılabilir. Oyun ile okuma yazma süreci somut hale getirilebilir (Özenç, 2011).

Zekâ

Zekâ, algıları ve kavramları kullanarak nesnelere arasında bulunan ilişkiyi kavrama, muhakeme etme, somut ve soyut düşünme ve bu zihinsel süreçleri ihtiyaca uygun olarak kullanma yeteneğidir (Devecioğlu ve Karadağ, 2016). Deary, Strand, S. ve Fernandes'e (2007) göre zekâ araştırmacıları, günümüzde zekânın yalnızca doğuştan gelen bir kavram olmadığı, aynı zamanda çevreyle etkileşime girerek geliştirilebileceği konusunda fikir birliği içerisindedirler. Bu nedenle kişilere zekâlarını geliştirebilecekleri fırsatlar sunmak zekâ gelişimi için çok önemli bir gerekliliktir (Akt. Saygı ve Alkaş Ulusoy, 2019).

Gardner'a göre zekâ çok boyutlu bir kavramdır. Zekâ doğuştandır ve geliştirilebilir. Gardner zekâyı, içinde yaşanılan topluma faydalı işler yapabilme kapasitesi; günlük yaşamda karşılaşılan sorunlara etkili çözümler bulabilme yeteneği, her insanda o insana özgü bulunan yetenek ve beceriler bütünü olarak tanımlamıştır. Gardner, insan zekâsının tek bir boyutla açıklanamayacağını, çok sayıda yeteneği bir arada barındırdığını ileri sürmüştür (Korkmaz ve Yeşil, 2011).

Piaget, zekâyı varlıkların çevreye uyum sağlayabilme yeteneği olarak tanımlamıştır. Piaget'ye göre bireyler bulunduğu çevreye uyum sağladıkları sürece zekidir. Piaget'ye göre zekâ testlerle ölçülemez (Demir, 2022).

Starddat zekâyı, bireyin zor ve karmaşık zihinsel davranışları yapabilme, enerjisini ve dikkatini davranışlar üzerinde toplayabilme yeteneği olarak tanımlamıştır. William Sten'e ise zekâyı, insanların düşündüklerini yeni ve farklı durumlara uygulayabilme yeteneği olarak tanımlamıştır. (Akt. Demirel, Başbay ve Erdem, 2006).

Genel olarak zekânın tanımları incelendiğinde öğrenebilme gücü, soyut düşünebilme, muhakeme edebilme, ortaya yeni bir ürün koyabilme, beklenmedik durumlara uyum sağlayabilme, problem çözebilme kapasitesi, bilinmeyen yeni durumları keşfedebilme olarak ele alındığı görülmektedir (Korkmaz ve Yeşil, 2011).

ZEKÂ OYUNLARI

Zekâ oyunları, bilgiye dayalı olmayan, problemler karşısında yeni, özgün, hızlı ve doğru karar vermeyi gerektiren, oynayanların zihinsel becerilerini geliştiren ve potansiyellerinin farkına varmasını sağlayan, sistematik düşünmeyi gerektiren, bireysel veya takım halinde oynanabilen oyunlardır. Zekâ oyunları, planlama, sabır, kararlılık ve karar verme gibi tutum ve davranışları geliştiren oyunlar olarak tanımlanmaktadır (TTKB, 2013). Herhangi bir özel bilgi gerektirmeyen, belli bir kültüre, ırka, dile bağlı olmadan, verilen ipuçlarını belirli bir mantık izleyerek kullanılarak çözülen problemlere zekâ oyunları denir. Bireyin akıl yürütme becerisinin geliştirilmesinde, zihnin güçlendirilmesinde, hafızanın geliştirilmesinde, dikkat geliştirmede akıl ve zekâ oyunlarından faydalanılır. Ayrıca akıl ve zekâ oyunları oyuncunun hoş vakit geçirmesini sağlar (TBT, 2014). Çevremizde eğitsel oyun olarak bilinen oyunların büyük bir bölümünü akıl ve zeka oyunları oluşturmaktadır. Bu oyunlar, oyuncuların karşılaştıkları problemde yeni yöntem ve teknikleri ile yaratıcı düşünme becerisini kullanmasını gerektirmesi nedeniyle, oynayanların düşünme becerilerini desteklemektedir (Demirel, 2015).

Günümüz koşullarında akıl yürütme, problem çözüme ve iletişim becerilerinin önemi artmaktadır. Bu özelliklerin geliştirilmesi zekâ oyunları dersleri sayesinde daha kolay ve hızlı olabilecektir. Akıl ve zekâ oyunları dersinde öğrenciler öğretmenlerin liderliğinde mantıksal- matematiksel yeteneklerini, stratejik düşünme ve yaratıcılık becerilerini geliştirme şansına yakalayacaklardır (Yılmaz, 2019). Günümüzde oynanan dama, satranç, mangala gibi oyunlar çok eski dönemlerden beri dünya üzerinde oynanmaya devam etmektedir. Bu zekâ oyunlarının yanında yeni zekâ oyunları üretilmekte ve bazı yeni ve eski oyunların dünya geneli yarışmaları yapılmaktadır (Şahin,2019). Bu yarışmalarda oyuncuların cinsiyeti, yaşı, ırkı, mesleği gibi herhangi bir ayrıma gidilmeksizin oyuncular yarışmaktadırlar (Gülsoy, 2017).

Mevcut eğitim sisteminde öğrencilerin bireysel ve akademik gelişiminden öğretmenler önemli derecede sorumludur. Dünyada yaşanan gelişmeler ve değişimler, klasik ders anlatım anlayışının terk edilmesi gerekliliğini ortaya koymuştur. Eğitim alanında yaşanan gelişmeler, öğrencilerin öğrenirken aynı zamanda eğlenmesini gerekli kılmıştır. Okulda uygulanan öğretim süreci, çocukları güdülemediği, ilgisini ve dikkatini çekmediği sürece başarılı olamaz. Eğitim süreci içerisinde düzenli olarak akıl ve zekâ oyunları oynatılması öğrencilerin bireysel ve akademik gelişimlerine olumlu yönde katkı yapacağı düşünülmektedir. Akıl ve zekâ oyunlarının öğretim sürecinin önemli bir parçası olması için en önemli etkenlerden birisi de öğretmenlerin tutum ve davranışlarıdır. Öğretmenlerin akıl ve zekâ oyunlarını planlı bir şekilde sürekli oynatması, derslerle ilişkilendirmesi akıl ve zekâ oyunlarının öğretim sürecinin önemli bir parçası olmasında önemli rol oynamaktadır. Böyle bir durumda akıl ve zekâ oyunları öğrencilerin akademik ve bireysel gelişimine katkı sağlarken, öğretmenlerin de dersin amaçlarına ulaşmasına yardımcı olur (Güneş ve Yünkül, 2021).

Akıl ve zekâ oyunları oyuncuların üst düzey düşünme becerilerini geliştirir. Bununla birlikte çocukların güzel vakit geçirmesini ve zararlı alışkanlıklardan uzak durmasını sağlar (Demirel, 2015). Çocukların akıl ve zekâ oyunları ile küçük yaştan itibaren tanışması, okulda arkadaşlarıyla, evde ailesiyle bu oyunları oynaması çocukların bilişsel gelişimine çok önemli katkılar sağlar. Bu nedenle okul öncesi dönem ile ilköğretimin ilk zamanlarında öğrencilerin zihinsel becerilerini desteklemek için akıl ve zekâ oyunları kullanılabilir (Marangoz ve Demirtaş, 2017). Öğrencilerin zihinsel kapasite ve zihinsel becerilerini geliştirmek için yalnızca bilgiyi aktarmak yeterli değildir. Zekâ oyunları ve etkinlikler, öğrencilerin problem çözüme, çeşitli stratejiler oluşturma ve uygulama, düşünme becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir araçtır (MEB, 2013).

Zekâ oyunları eğitim alanında önemli bir potansiyele sahiptir. Ülkemizde son dönemlerde potansiyel fark edilerek bu doğrultuda çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Bu çalışmalar doğrultusunda 2012-2013 eğitim-öğretim yılı itibariyle zekâ oyunları ortaokullarımızın 5,6,7,8. sınıflarında seçmeli ders olarak yer almaya başlamıştır. Zekâ oyunlarını seçmeli ders olarak müfredata almanın amacı, çocukların bilişsel becerilerini geliştirmek, doğru ve hızlı karar alma yeteneklerini geliştirmek, karşılaşılan problemlere farklı çözüm yolları geliştirmelerini ve bunları uygulamalarını sağlamak, oyunlar yoluyla kişiler arası etkileşimi sağlamaktır (Şen, 2020). Zekâ oyunları Milli Eğitim Bakanlığı tarafından akıl yürütme-mantık oyunları, sözel oyunlar, hafıza oyunları, kelime oyunları, mekanik oyunlar ve zekâ soruları olmak üzere 6 başlıkta gruplandırılmıştır (Kula, 2020).

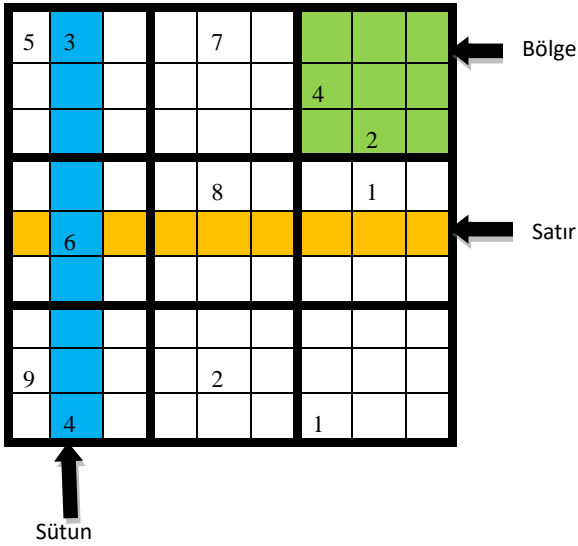
Akıl Yürütme -Mantık Oyunları

Mantıksal düşünme, her türlü alanda problem çözüme, akıl yürütme, analiz yapma gibi yolları kullanarak iki durum arasında ilişkiyi kavrama, ayırt etme, kıyaslama ve çıkarımlar yapmayı içeren, sonunda da mantıklı karar verebilmeyi sağlayan düşünme biçimidir (Başerer, 2017).

Mantık oyunları ise, oyun başında oyuncuya çözüme yardımcı olması amacıyla verilen ipuçlarını kullanarak, mantıksal çıkarımlar yapmayı gerektiren oyunlardır. Mantık oyunları çoğunlukla tek kişinin oynayabileceği bulmaca

tarzı oyunlardır. Çözüm yöntemi büyük ölçüde açık olan bu tür oyunlarda, problemin çözümü için gerekli bilgiler ve ipuçları oyunun başında oyuncuya verilir. Oyuncu bu ipuçlarını hangi sıra ile kullanılacağına karar vermek önemlidir. Çünkü doğru seçim yapmak oyunun süresini kısaltıp doğru sonuca ulaştırırken, yanlış seçimler yapmak oyun süresini uzatabilir hatta çözümü imkansız hale getirebilir. Mantık oyunları genelde tek çözümlü olup, bu oyunu oynayanların özel bir donanıma veya bilgiye sahip olduğu varsayılmaz (TTKB, 2013). Kağıt kalem oyunları, sayısal sudoku, apartman sudoku, çit, hazine avı, ABC bağlama, kendoku, mayın tarlası bu oyunlara örnek olarak verilebilir (Güneş, 2021).

Sudoku



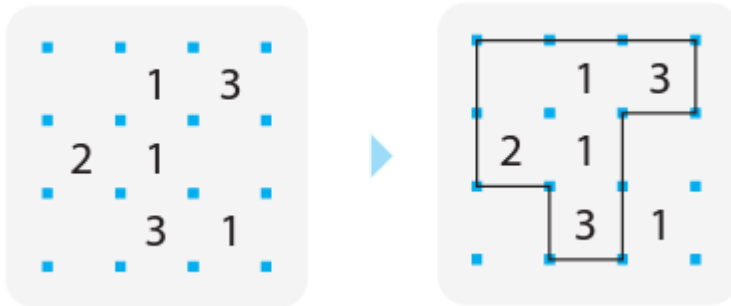
Şekil 1: Sudoku Oyunu

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

Sudoku sayı yerleştirme oyunu olarak da bilinir. En fazla 9 satır ve 9 sütundan oluşan 1'den 9'a kadar rakamların birer kez yazılmasına dayanan bir oyundur. Sudoku satır, sütun ve bölge gibi alt bölümlerden oluşmaktadır. Sudoku etkinliğindeki amaç, 1'den 9'a kadar olan rakamları kurallara uygun bir şekilde kullanarak, bütün kutuları doldurmaktır. Sudoku oyununda en önemli kural rakamların her satır, sütun ve bölgede yalnızca bir kez kullanılabilmesidir. Sudoku oyununda oyun başında bazı rakamlar ipucu olarak verilir. Oyunun çözümü için en çok rakamın bulunduğu satır, sütun veya bölgeden başlamak doğru olacaktır. Boş kutulara gelecek rakamlar belirlenir ve tüm kutulara rakam yazılana kadar oyun devam eder (MEB, 2013).

Çit Oyunu

Çit oyununda başlangıçta noktalar ve rakamlar vardır. Oyunda amaç, verilen noktalar yatay veya dikey çizgilerle birleştirilerek kapalı tek bir çit oluşturulması amaçlanır. Oyunda bulunan rakamlar, buldukları bölgeden geçen çit parçası sayısını göstermektedir. 1 rakamının etrafında 1 çit parçası, 2 rakamının etrafında 2 çit parçası, 3 rakamının etrafından üç çit parçası olması gerekmektedir. Bir bölümün içerisinde rakam yoksa, o bölümlerin kenarlarında herhangi bir sayıda çit olabilir veya hiç çit olmayabilir. Sıfır yazan yerin çevresine çit parçası çizilmemelidir. Çit oyununda en önemli kural çit parçaları hiçbir zaman kendisini kesemez (MEB, 2016).



Şekil 2: Sudoku Oyunu

Kaynak: www.akademici.net/cit-oyunu/

Sözel Oyunlar

Sözel oyunlar, oyuncuların genel kültür bilgilerinden ve sözcük dağarcıklarını kullanarak, mantıksal çıkarım yapabildikleri oyun türleridir. Sözel oyunlarda sorunun birden çok çözümü olabildiği gibi, en iyi çözüm ve strateji oyunu hazırlayanlar tarafından bilinmeyebilir (Sütçü, 2021).

Sözel oyunlar sadece kelime dağarcığını kullanmakla ilgili değildir. Örneğin Scrabble isimli oyunda oyuncu elinde bulunan harflerden anlamlı kelimeler oluşturması gerekmektedir, sözcük yerleştirme oyunu verilen sözcükleri, tabloda bulunan ipuçlarından yararlanarak tabloya yerleştirmeyi amaçlamaktadır. Bu oyunlardan Scrabble oyununda kelime bilgisi ön plandayken, sözcük yerleştirme oyununda sözcük yapısı, harflerin sırası ve kullanım sıklığı, oyunun çözüm yolunu belirlemede yol gösterir. Bu yönüyle sözcük yerleştirme oyunu aynı zamanda akıl yürütme ve mantık oyunlarına da yakındır (TTKB, 2013).

Sözel oyunların en çok bilinen örnekleri anagramlar, şifreli oyunlar, kelime bulma, sözcük gruplama, sözcük avı ve kelime yerleştirmedir (MEB, 2016).

Anagram

Anagram oyunu, bir kelimeyi oluşturan sesli ve sessiz harflerin yerlerinin değiştirilerek, anlamlı yeni kelimelerin oluşturulduğu oyunlardır. Bireysel oynanabileceği gibi grupta da oynanabilir. Öğrenciler gruplara ayrılarak, verilen kelimenin harflerini yerlerini değiştirmeleri ve anlamlı yeni kelimeler türetmeleri beklenir. Ürettikleri her anlamlı kelime için puan alan gruplardan en yüksek puanı alan oyunu kazanır (MEB, 2016).

Örnek: ASLI →SILA →SALI →SIL
İPEK →PEKİ →EKİP
ÜRKEK →KÜREK →KÜKRE

Kelime Bulma

Kelime bulma oyunu, oyun öncesinde oyuncuya verilen harflerden, önceden belirlenen süre içerisinde en az 3 harften, en fazla 8 harften oluşan anlamlı yeni kelimeler türetilmesine dayanan bir oyundur. Oyuncular türettikleri kelimelerin harf sayısına göre puan alırlar (MEB, 2016).

İ	K	T	İ	E	K	N	L
Aldığımız Puan:							

Şekil 3: Kelime Bulma Oyunu

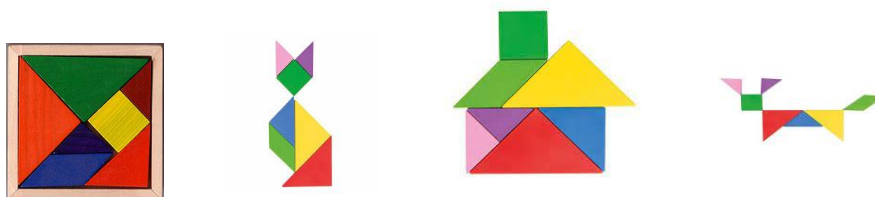
Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

Geometrik – Mekanik Oyunlar

Geometrik mekanik oyunlar daha çok parçalı oyun türleridir. Oyuncular geometrik mekanik oyun türlerinde geometrik düşünme yöntemini, motor becerisi, düşünme becerisi ve el göz koordinasyonu becerilerinden yararlanır. Bu oyun türleri hem bireysel hem de gruplar arası yarışma şeklinde oynanabilir. Bu tür oyunların bir çoğunda önceden oluşturulmuş araç gereçler kullanılır. Geometrik mekanik oyunların en çok bilinenleri tangram, labirentler, soma küpleri, jenga, mikado, yapbozlar, düğüm oyunları olarak sayılabilir (MEB, 2016).

Tangram

Tangram, bir karenin belli bir düzene göre kesilmesi ile elde edilen yedi parçadan oluşan bir Çin zekâ oyunudur. Bu oyunda amaç, oyunun tüm parçalarını kullanarak oyuncuya daha önce gösterilen şekli en kısa sürede oluşturmaktır. Tangram parçaları iki adet büyük ikizkenar dik üçgen, iki adet küçük ikizkenar dik üçgen, bir adet kare, bir adet paralel kenar ve bir adet orta boy ikizkenar dik üçgen olmak üzere toplam yedi parçadan oluşmaktadır. Tangram oyunu ile matematik becerilerini geliştirmeleri, problem çözme, desen arama, ortaya çıkan desenleri düzenleme, tablo oluşturma, matematiksel akıl yürütme ve sonuç çıkarma gibi becerilerinin gelişimi amaçlanmaktadır (Bayraktar, 2019).

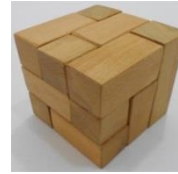
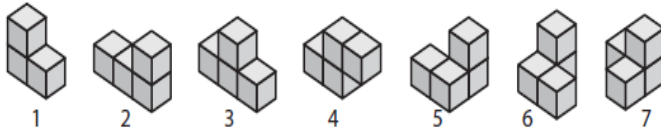


Şekil 4: Tangram Oyunu Parçaları

Kaynak: <https://www.pilsan.com.tr/tr/urun/manyetik-tangram>

Soma Küpü

Soma küpleri Danimarkalı Piet Hein tarafından 1936 yılında icat edilmiştir. Birbirine eş 27 küçük küp ve bu küplerin bir araya gelmesiyle oluşmuş toplam 7 parçadan oluşan bir oyundur. Bu 7 parçanın tamamının kullanımıyla oluşturulan 3x3x3 'lük küpe soma küpü denir. Öğrencilerden Soma küpü parçalarını kullanarak farklı modeller yapmaları istenebilir (MEB, 2016). Küpten başka bu düzensiz şekillerle köprü, kule, piramit, yılan, yatak vb. değişik şekil elde edilebilir (Yılmaz, 2019).



Şekil 5: Soma Küpü ve Parçaları

Kaynak: www.gaba.com.tr

Hafıza Oyunları

Hafıza oyunları, kısa veya uzun dönem hafızanın kullanıldığı oyun türleridir (Sütçü, 2021:991). Hatırlama, akıl yürütme, tahminde bulunma gibi zihinsel becerilerin kullanıldığı, grupta veya bireysel olarak oynanabilir (MEB, 2013).

Hafıza oyunları, farklı yaş gruplarında farklı amaçlarla kullanılabilir. Belli yaşın üzerindeki kişilerin hatırlama yeteneklerini dinç tutmak, akli sağlığını kaybetmiş veya kaybetmek üzere olan kişileri desteklemek amacı ile kullanılabilir gibi her yaşta insan iyi vakit geçirmek amacıyla da oynanabilir. Hafıza oyunlarından olan eşleştirme oyunları, resim hatırlama oyunlarının içeriği farklı alanlara ait konular ile oluşturulabilir. Örneğin, aynı çokluğa ait farklı gösterimlerin eşlerini bulma oyunu oynanabilir. Resim hatırlama oyununda ise öğrencilerin görsel zekâlarına hitap edecek farklı boyutlardaki çizimlerin görünüşleri incelenebilir (Saygı ve Alkaş Ulusoy, 2019).

Resim Hatırlama

İki kişi ile oynanan, öğrencilerin hatırlama becerisine ve görsel yeteneklerine hitap eden bir oyudur. Çeşitli temalara ait 12-16 adet görsel kartlar dizilir. Oyuncuya kartlara bakması için belli bir süre verilir. Bu sürede oyuncudan kartları aklında tutması beklenir. Süre sonunda oyuncuya eldeki kartın ne olduğu sorulu ve bilinen kartlar not edilir. Sıra diğer oyuncuya geçer. Oyun bu kez onunla oynanır. En fazla kart bilen oyuncu, en çok puanı alarak oyunu kazanır (MEB, 2016).

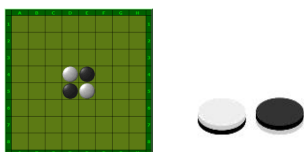
Çiftini Bulma

Bir yüzünde görsel bulunan kartlarla oynanan oyun türüdür. İki kişi ile oynanabilir. Kartlar karıştırılır ve resimli yüzü alta gelecek şekilde sıralanır. Sırası gelen oyuncu belirlediği iki kartı sıra ile açar. Oyuncunun seçerek açtığı bu iki karttaki görseller aynıysa oyuncu bir puan kazanır. Bu kartlar oyundan çıkartılır. Aynı kartları bulan oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Açılan kartlardaki görseller aynı değilse kartlar tekrar aynı yerlerine konular. Sıra diğer oyuncuya geçer. Açılıp daha sonra tekrar kapatılan kartların hafızada tutulması oyunda kritik noktadır. Oyun hiç kart kalmayınca kadar devam eder. En çok çift bulan oyuncu oyunu kazanır (MEB, 2016).

Strateji Oyunları:

Stratejik zekâ oyunları, iki ya da daha çok oyuncunun birbirlerine rakip olarak oynadığı, oyun türleridir. Oyuncuların oyun içinde aldıkları kararlar oyunun gidişatını doğrudan etkiler. Alınacak kararlarda rakiplerin yaptığı veya yapabileceği hamleler mutlaka düşünülmelidir. (Erdoğan, Eryılmaz Çevirgen, Atasay, 2017). Strateji oyunları, basit seviyeden, analiz etmesi çok zor ve karmaşık oyunlara uzanan geniş bir yelpazede yer alır. Oyun ile ilgili bilgilerin açık olduğu durumlarda bile bazen mantıksal analiz yapmak çok zor olabilir. Bu nedenlerle oyuncular mantıksal çıkarımların yanında sezgisel taktikler, diğer oyuncuların tecrübelerini, oyun ile daha önceden belirlenmiş açılış, oyun ortası ve oyun sonu gibi kalıplaşmış taktikleri de kullanmaya özen göstermelidir (TTKB, 2013)

Reversi

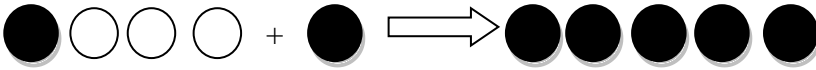


Şekil 6: Reversi Oyun Tahtası ve Reversi Taşı

Kaynak: www.wordpress.com

Reversi, tek renkli 8x8'lik platform üzerinde oynanan bir oyundur. Platform üzerinde toplam 64 kare vardır. Oyuncuların her birinde 32 adet taş olup, bu taşlarının bir yüzü siyah, bir yüzü beyazdır. Oyunculardan biri beyaz, diğeri siyah renk olur (MEB, 2016).

Başlangıçta tahtanın ortasındaki dört kareye iki siyah ve iki beyaz taş şekildeki gibi konulur. Oyuna her zaman ilk siyah oyuncu başlar. Oyunun amacı rakibin taşlarını kendi taşlarınıza arasına alarak, onları kendi rengine döndürmektir. Sırası gelen oyuncu kendi rengi üste gelecek şekilde taşlarını tahtaya yerleştirir. Örneğin, siyah renkli oyuncu, yan yana olan siyah ve beyaz taşlardan, beyaz taşın yanına siyah taş koyarsa iki siyah taş arasında kalan beyaz taş çevrilip siyaha dönüşür Oyunda taşları araya alma yatay, dikey ve çapraz da yapılabilir. Oyunda yapılan her hamlede rakibin en az bir taşını kendi rengine çevirmek zorundasınız. Boşa veya taşlardan uzak bölgeye hamle yapılamaz. Oyuncuların ellerindeki taşlar bittikten sonra oyun tahtasında bulunan taşlar renklere göre sayılır. Tahtada en fazla olan renk oyunu kazanmış olur (Güneş ve Yünkül, 2021).



Şekil 7: Reversi Oyunu

Kaynak: Yazar tarafından üretilmiştir.

Mangala

Mangala oyunu, Türk strateji ve zekâ oyunudur. İlk olarak Orta Asya'da oynanmaya başlanmıştır. Günümüze kadar birçok Türk devletinde bu oyun oynanmıştır. Orta Asya'da "Dokuz Kumalak" ismiyle oynanan bu oyun, Osmanlı Devleti döneminde "Minkale" olarak isimlendirilmiş, şehzadelerin strateji geliştirme ve düşünme becerilerini geliştirmek amacıyla da kullanılmıştır. Mangala plan yapma, analitik düşünme, stratejik düşünme, dikkat ve odaklanma gibi becerileri geliştirir. İki kişiyle oynanabilen mangala, her oyuncunun önünde oyuncuya ait altışar tane kuyu bulunmaktadır. Ayrıca her oyuncunun taşlarını toplayacağı kuyularının sağ tarafında birer adet büyük hazine kuyusu vardır. Toplam 12 kuyu, 2 büyük hazine kuyusu olan mangala oyunu 48 taşla oynanmaktadır. Oyunun başında oyuncular taşları 12 adet kuyuya dörder adet yerleştirir. Oyuncuların kendi önündeki kuyular o oyuncuya aittir. Oyunun amacı kendi hazine kuyusunda daha fazla taş biriktirebilmektir. Küçük kuyulardaki taşlar bitip, bütün taşlar hazinelerde toplandığında oyun sona erer. Oyun sonunda hazinesinde en çok taşı olan oyuncu oyunu kazanır. Toplam beş setten oluşan mangala oyununda setleri kazananlar bir puan, kaybeden sıfır puan, beraberlik durumunda her iki oyuncu yarımşar puan alır (Orak, Karademir, ve Artvinli, 2016).



Şekil 8: Mangala Oyunu

Kaynak: www.hepenuygun.com

Mangala oyununda beş önemli kural vardır:

1. Oyuna başlayacak oyuncu kura ile belirlenir. Sırası gelen oyuncu önünde bulunan kuyulardan dilediğini seçer ve kuyudaki tüm taşları alır. Aldığı kuyudan başlamak üzere sağ tarafa doğru (hazinesine doğru) her kuyuya bir taş koyarak taşları dağıtır. Bu taşlardan sonuncusu oyuncunu kendi hazinesine gelebilir. Eğer son taş oyuncunun hazinesine gelirse oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Kuyularda tek bir taş kalması durumunda taşı sağdaki kuyusuna oynayabilir.
2. Hamle sırası gelen oyuncunun elindeki son taş, kendi bölgesinden boş bir kuyuya koyarsa ve son taşı koyduğu boş kuyunun karşısında rakibin kuyusunda taş var ise, hem rakibin o kuyusundaki taşları hem de kendi boş kuyusuna koyduğu taşı alarak kendi hazinesine koyar. Oynama sırası rakibe geçer. Eğer son taşı koyduğu kuyunun karşısındaki rakip kuyuda taş yoksa bu kural uygulanmaz.
3. Sırası gelen oyuncu hazinesine taş koyduktan sonra hala elinde taş kalmışsa sıra ile rakibin kuyularına taş dağıtmaya devam eder. Son taşı rakibin kuyusuna koyar ve o kuyudaki taşların sayısını çift yaparsa, kuyudaki bütün taşları kendi hazinesine alır. Oynama sırası diğer oyuncuya geçer.
4. Oyun, oyuncuların birinin kuyularında bulunan taşlar bitince sona erer. Kuyularındaki taşı ilk biten oyuncu diğer kuyularda kalan bütün taşları kendi hazinesine koyar.
5. Rakibin hazinesine hiçbir zaman taş konulamaz. (Kul, 2018).

Zekâ Soruları

Genellikle tek kişiyle oynanan zekâ soruları oyunu, etkinliği hazırlayan kişinin istediği sonucun bulunması amaçlanır. Oyunun başında çözüm belli değildir. Oyuncunun soru ile birlikte verilen ipuçlarını değerlendirmesi ve sonuca ulaşması beklenir. Çok bilinen zekâ soruları; “Dışarıda bulunan açma-kapama düğmesinden kapalı bir odadaki üç ampulü nasıl çalıştırdığının tespit edilmesi, tek sandalla kurt, kuzu ve otun nehrin karşı kıyısına geçirilmesi, belli ölçülere sahip kaplar kullanarak farklı bir hacmi tam olarak ölçme, yalancı-doğrucu problemleri” olarak sıralanabilir (Yılmaz ve İkikardeş, 2020). İyi bir zekâ sorusunun tek bir çözümü vardır. Zekâ sorularında oyuncudan beklenen verilen bilgileri doğru bir şekilde anlayıp yorumlamasıdır. Zekâ sorularında, soruya özgü önemli noktaların yakalanması ve doğru bir şekilde yorumlanması cevaba ulaşmayı kolaylaştırır. Bu tür oyunlar, strateji geliştirme, akıl yürütme, problem çözme ve çıkarım yapma becerilerini geliştirir (Türkoğlu, 2016).

Akıl ve Zekâ Oyunları Oynamanın Bilişsel Katkıları

Russ (2003), kendisinin geliştirdiği, yaratıcılığı değerlendirdiği çalışmada, oyunun ve yaratıcılığın merkezinde farklı düşünce olduğunu, oyun oynamanın farklı düşünceleri ve iç görü yeteneğini geliştirdiğini tespit etmiştir. Bazı oyunları oynamak zihinsel beceri gerektirmektedir. Bu tip oyunları oynayan kişilerin problem çözme ve düşünme yeteneği artar. Zekâ oyunları da bu tür oyunlardandır. Zekâ oyunu oynayan çocuklar deneyimlerle hem kavram bilgilerini geliştirir hem de problem çözmenin farklı yollarına ulaşır (Erduran ve Yılmaz, 2019).

Oyun çocukların bilişsel özelliklerini kullanmasına fırsat sunar (Tuğrul, 2019). Güneş (2021), akıl ve zekâ oyunları oynamanın çocukların dikkatini toplama becerisine katkısının olduğunu belirtmiştir. Bunun yanında odaklanma, düşünme, karar verme, akıl ve mantık yürütme becerilerin gelişimine akıl ve zekâ oyunu oynamanın önemli katkıların olduğunu belirtmiştir.

Akıl ve Zekâ Oyunları Oynamanın Duyuşsal Katkıları

Oyun, iletişim açısından zengin bir ortamdır. Çocuklar oyun sırasında duygusal duyarlılıklarını geliştirebilirken, duygularını ve hayallerini farklı nesnelere aktarabilir. Oyun çocuğun kendini güvende hissetmesini sağlarken, onun iç dünyasını da yansıtır (Tuğrul, 2019).

Akıl ve zekâ oyunları oynatmanın bireysel olarak duyuşsal katkıları en fazla sabırlı olma, sorumluluk becerilerini geliştirme ve kurallara uyma olarak sıralanabilir. Çaba gösterme, otokontrol becerisi, yenilgiyi kabul etme, kendini ifade etme, sırasını bekleyebilme ve zamanı doğru kullanma becerisi diğer duyuşsal beceriler olarak öne çıkmaktadır. Toplumsal ve gündelik hayata yönelik duyuşsal kazanımlarına bakıldığında, akıl oyunlarının en çok paylaşma davranışının gelişiminde etkili olduğu ortaya çıkmıştır (Güneş, 2021).

Kula (2020) yaptığı araştırma sonucunda akıl ve zekâ oyunlarının çocukların özgüvenlerini artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Toplumsal hayata yönelik katkıları incelendiğinde ise, işbirliği, yardımlaşma ve paylaşma becerilerinin gelişmesi yönünden katkısının olduğu gözlemlenmiştir (Güneş, 2021). Sadıkoğlu (2017) ve Kula (2020) çalışmalarında akıl ve zekâ oyunlarının çocukların oyunu kaybettiklerini kabullenmeleri yönünden olumlu katkıların olduğunu sonucuna ulaşmışlardır.

Akıl oyunlarının çocukların zihinsel, sosyal ve dil gelişimine katkıları olduğu açıktır. Akıl ve zekâ oyunları oynayan çocuklar, arkadaşlarının farklı fikirleri olabileceğini görürler. Oyun ile bencillikten uzaklaşarak, başkalarının farklı fikirlerine saygı duymayı ve onlara değer vermeyi öğrenirler. Oyun sırasında toplumsal davranışlar açısından değerli olan sırasını bekleyebilme, diğerlerinin haklarına saygı gösterme, sorumluluklarını yerine getirme gibi değerleri öğrenirler. Bunun yanında sosyal ortamlara uyum sağlayarak, sosyal kurallara uymayı, arkadaşlarıyla geçinebilmeyi ve etik değerleri bu oyunlar yoluyla daha kolay ve hızlı kazanırlar (Erduran ve Yılmaz, 2019).

Akıl ve Zekâ Oyunları Oynamanın Psiko-Motor Becerilere Katkıları

Güneş (2021), yaptığı çalışmalarda zeka oyunları oynamanın çocukların ince motor gelişimine destek olduğu sonucunda varmıştır. Ayrıca el göz koordinasyonu ve denge kurmada bu oyunların etkili olduğunu belirtmiştir. Akıl oyunları oynamanın çocukların genel psiko-motor becerilerine azımsanmayacak, kritik katkıları olduğunu belirtmiştir.

Farklı zekâ oyunları, çocukların farklı alanlarda gelişimlerini desteklemektedir. Algı ve hazır bulunuşluk düzeyleri birbirinden farklı olan öğrenciler bu etkinliklerden farklı oranda kazanım sağlamaktadırlar. Bu farklı kazanımları oyun sırasında keşfeden çocuklar, kendilerinin göremedikleri bazı noktaları arkadaşları aracılığıyla keşfederek öğrenirler. Böylece bazı kazanımları arkadaşlarından öğrenmiş olurlar. Bu yardımlaşma ile beraber arkadaşlık, kardeşlik, dostluk gibi değerlerin çocuklar arasında gelişmesini sağlamaktadır. Oyunlar sayesinde sahip olduğu bilgi ve zekâsını özgürce kullanma fırsatı bulan çocuklar, böylece kendini ifade etme becerileri daha da gelişir. Böylece karşısında bulunan kişilerle birbirlerini anlamaları ve sağlıklı iletişim kurmaları gelişmiş olur (Sadıkoğlu, 2017).

Yöntem

Akıl ve zeka oyunları alanında yapılan lisansüstü tezlerin içerik analizinin yapıldığı bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Literatür tarama yöntemi, araştırılması planlanan olgu ya da olgular hakkında daha önce yapılmış çalışmaların analiz edilmesidir. Bu analiz türünde temel amaç elde edilmiş olan bulguların okuyucuya özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Böylece, ilgili alanda çalışma yapan ve yapmak isteyen araştırmacılara genel eğilimin ne olduğu gösterilmektedir.

Sonuç ve Öneriler

Günümüzde zekâ oyunlarının eğitimdeki öneminin anlaşılmasıyla birlikte dünya genelinde, eğitim-öğretimle ilişkisini ortaya koyan birçok çalışma yapılmaya başlanmıştır. Son yıllarda ülkemizde de akıl ve zekâ oyunlarını öğretim süreci ve ders başarısı üzerine etkisini inceleyen çeşitli çalışmalar yapılmaya başlanmıştır. Ülkemizde zekâ oyunları alanında yapılan çalışmalar incelendiğinde daha çok lisansüstü düzeyde çalışmalar yapıldığı görülmüştür (Özdevecioğlu ve Söylemez, 2021).

İlkokul düzeyinde akıl ve zekâ oyunlarının öğretim süreci içinde kullanılması, konu ve kazanımlar ile bütünleştirilmesi, çocukların öğretim sürecinde akıl oyunları sayesinde hem öğrenip hem de eğlenmesi son derece önemlidir. Bunun yanında öğretimsel hedeflere ulaşmada, çocukların kişisel ve akademik gelişimlerine akıl ve zekâ oyunlarının katkı sağlayacağı düşünülmektedir (Güneş, 2021). Akıl ve zekâ oyunları, çocukların özgüvenini artıran, doğru ve hızlı kararlar almalarına ve önüne çıkan sorunlara kendine özgü çözüm yolları geliştirebilmesine yardımcı olan önemli bir etkinliktir. Akıl ve zekâ oyunları çocukların gelişimine katkısı yalnızca sayısal alanla sınırlı olmayıp, mantık, strateji geliştirme, sözel zekâ, görsel zekâ, farklı çözüm yolları üretme, muhakeme yeteneği gibi yeteneklerini de geliştirmesini destekler (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

Eğitsel oyunların önemli bir parçası olan akıl ve zekâ oyunlarını oynamak, çocukların mantıksal akıl yürütme ve farklı çözüm yollarını uygulama yeteneklerini ortaya koymalarını gerektirmektedir. (Demirel, 2015). Yöndemli ve Taş (2018), 8. Sınıfta öğrencilerin akıl ve zekâ oyunları oynamanın matematiksel muhakeme yeteneğine etkisini belirlemeyi amaçladıkları çalışmalarında, zekâ oyunlarının öğrencilerinin matematiksel muhakeme yeteneği becerilerine önemli katkısının olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Mackey, Hill, Stone ve Bunge, (2011), akıl ve zekâ oyunu oynamanın çocukların IQ ‘suna olan etkilerini ortaya çıkarmaya yönelik bir çalışma yapmışlardır. Çocuklara haftanın belli günleri düzenli olarak akıl ve zeka oyunları oynatıldığı bu çalışma sonucunda öğrencilerin zeka puanlarının ortalama 10 puan arttığı sonucuna varılmıştır (Akt. Güneş, 2021).

Sadikoğlu (2017), öğretmen görüşlerini alarak akıl oyunlarının öğretim süreçlerinde kullanılmasının öğrencilerin toplumsal değerleri kazanmasında etkilerinin neler olduğunu tespit etmeye çalıştığı bir çalışma yapmıştır. Çalışmaya 258 öğretmen katılım sağlamıştır. Araştırma sonucunda öğretim süreci içerisinde akıl oyunları kullanımının, öğrenciler arası ilişkileri geliştirdiği, çocukların milli ve evrensel değerler bilincini ve öğrencilerin özerkliklerini artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Kula (2020), çalışmasında öğretim sürecinde akıl ve zekâ oyunları oynamanın çocukların bireysel özelliklerine katkılarını incelemeyi ve öğretmenlerin süreçle ilgili düşüncelerini almayı amaçladığı çalışmada, ilkökul 2. sınıf öğrencilerine derste akıl oyunları kullanan öğretmenin düşüncelerine ve gözlemlerine başvurulmuştur. Görüşme sonucunda öğretmen, zekâ oyunları oynamanın çocukların özgüven, düşünme beceriler, iletişim, takım çalışması, empati alanlarında olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonucuna göre oyunu kaybeden öğrencilerin başarısızlık hisse yaşasalar da bununla başa çıkmaya çalıştıkları ortaya çıkmıştır.

Koroğlu ve Yeşildere (2002), yapmış olduğu çalışmada, ortaokul 7. Sınıf öğrencilerine yönelik yapmış olduğu çalışmada, çalışmaya katılan öğrencilerin %86’sı oyun oynamayı sevdiğini, bu öğrencilerin %84’ü ise arkadaşlarıyla oyun oynamayı sevdiğini belirtmiştir. Öğrencilerin %73’ü matematiksel oyunların, matematik dersine ilgilerini artırdığını belirtmiş, % 71’i ise içinde oyun olması durumunda matematik dersini daha fazla seveceğini belirtmiştir. Bu araştırmadan, eğitim sürecinde oyun yöntemi kullanmanın öğrencilerin derse karşı olan tutumlarını olumlu yönde etkilediğini göstermiştir.

Ojanen, vd. (2015) çalışmalarında GraphoGame – farklı bağlamlarda okuryazarlığın çok seviyeli tanıtımı için bir katalizör adlı çalışmalarında başlangıçta okuma güçlüğü çeken çocukları desteklemek için teknoloji tabanlı bir müdahale yöntemi olan GraphoGame (GG) kullanılmıştır. GG, konuşma seslerini ve daha büyük konuşma birimlerini yazılı meslektaşlarına eşleştirme konusunda yoğun eğitim sağlamak için geliştirilmiştir. Sonuçta GG’nin okuma güçlüğü çeken çocuklara fayda sağladığı ortaya çıkmıştır (Akt. Özenç, 2022).

Akıl ve zekâ oyunlarının eğitim sürecinde kullanılmasının öğrencilere olan katkılarını inceleyen araştırmalarda, akıl ve zekâ oyunlarının öğrencileri iletişim, özgüven ve düşünme becerileri alanlarında olumlu katkılarının olduğunu ortaya koymuştur (Kula, 2020). Adalar ve Yüksel (2017) tarafından yapılan araştırmada görüşleri alınan öğretmenler, akıl oyunlarının öğrencilerin düşünme becerilerine olumlu katkı yaptığını belirtmişlerdir. (Marangoz ve Demirtaş, 2017).

İlkokul öğrencilerinin eğitiminde akıl ve zekâ oyunlarının kullanılmasının katkıları ile ilgili farklı ülkelerde yapılan çalışmalarda akıl yürütme, düşünme becerileri ve strateji geliştirme gibi zihinsel özelliklere önemli katkı sağladığı sonuçlarına ulaşmıştır (Yağlı, 2019).

Jere-Folotiya vd. (2014) çalışmalarında Zambiya’da ilkököl birinci sınıf öğrencilerinde hareketli mobil okuma-yazma oyunlarının okuma-yazma gelişimine etkisini incelediği araştırmada bilgisayar temelli bir oyun olan GraphoGameTM oyununu kullanmıştır. Çalışma sonucunda GraphoGameTM’nin kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin heceleme testi sonuçları kontrol grubundan daha iyi çıkmıştır (Akt. Özenç, 2022).

Yükseltürk, İlhan ve Altıok (2022) tarafından yapılan çalışmada elde edilen bulgulara göre öğretmen adayları medya türlerine göre akıl ve zeka oyunlarının avantaj ve dezavantajlarından bahsetmişlerdir. Bulgular akıl ve zeka oyunlarını kullanmak için matematiğin daha uygun bir ders olduğunu, bunu ilkököl derslerinin, psikolojik danışma ve sosyal bilgiler derslerinin izlediğini göstermiştir. Öğretmen adayları akıl ve zeka oyunlarını öncelikle hatırlama, anlama, uygulama, analiz etme, değerlendirme ve yaratma ile ilgili bilişsel becerileri desteklemeye uygun bulmuşlardır. Ayrıca, işbirliği ve sosyallik, sebat, başarı motivasyonu ve öz-yeterlik gibi diğer becerilerle birlikte öğretmen adayları tarafından daha sık atıfta bulunulan becerilerdir.

Kuzu ve Durna (2020) tarafından yapılan çalışmanın amacı Türkçe Dersi Öğretim Programı içerik ve kazanımlarına uygun olarak seçilen Zekâ ve Akıl Oyunlarının yazma sürecine etkisini incelemektir. Araştırma, bir devlet ortaokulunun 7. sınıfında öğrenim gören eşdeğer iki grup üzerinde nicel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmada deney ve kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Deney grubunda bağımlı değişken üzerinde test edilecek süreç yani Akıl Oyunları ile işlenen ders uygulanmıştır. Kontrol grubunda devam eden yöntemle standart bir ders işlenmiştir. Bu çalışmada ele alınan Zekâ ve Akıl Oyunları özellikle yazmaya hazırlık aşamasında etkili olmuştur. Eşleştirme yoluyla seçilen iki gruptan elde edilen veriler, yazma becerileri değerlendirme ölçeğinde uzmanlar tarafından değerlendirilmiştir. Zekâ Oyunları ile derslerin işlendiği gruptaki öğrencilerin klasik dersin işlendiği gruptaki öğrencilere göre yazma konusunda daha başarılı oldukları tespit edilmiştir. Deney grubundaki öğrencilerin ilgi ve dikkatlerinin de arttığı gözlenmiştir.

Qing-Ke, Chi-Jen, Gwo-Jen & Lixin (2019) tarafından yapılan bir zihin haritasına dayalı bağlamsal oyun yaklaşımının EFL öğrencilerinin bir İngilizce dersinde yazma performansı, öğrenme algıları ve üretken kullanımları üzerindeki etkileri başlıklı çalışmada bağlamsal oyun yaklaşımıyla öğrenen deney grubu öğrencileri, kontrol grubu öğrencilerine göre; küçük bir etki büyüklüğü ile akıcılık ve detaylandırma yönlerinde daha iyi yazma performansına sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin çoğunun oyunu faydalı ve ilginç buldukları ve zihin haritalama stratejisinden yana oldukları tespit edilmiştir. Ayrıca, önerilen öğrenme yaklaşımının, öğrencilerin olumlu düşünce ve duygular üretmelerine, farklı fikirler üretmelerine, egzotiklik duygusu yaratmalarına ve eylemleri veya eylemlerin niyetlerini ifade etmelerine yardımcı olma olasılığının daha yüksek olduğu da bulunmuştur.

Schaaf (2012) tarafından yapılan araştırmada Dijital Oyuna Dayalı Öğrenme (DGBL) etkinlikleri, öğrenci katılımında ve görev süresi davranışındaki herhangi bir farkı gözlemlenmek için etkili, araştırmaya dayalı öğrenme stratejileriyle karşılaştırılarak incelenmiştir. Deney ve kontrol grupları 8-10 yaş arası ortaokul öğrencileri arasından seçkisiz olarak seçilmiştir. Hangi öğrenci grubunun daha yüksek düzeyde bağlılık ve görev başında kalma davranışına sahip olduğunu belirlemek için sekiz ders döngüsünden sonra öğrenci gözlemleri ve tutum anketleri tamamlanmıştır. 8 denemeden altısı, öğrencilerin DGBL’yi deneyimlerken eğlenme düzeyinde daha yüksek bir öğrenci anketi ortalaması göstermiştir. 8 denemeden altısı, alternatif stratejilere karşı DGBL sırasında odaklanma ve dikkat için eşit veya daha yüksek sınıf ortalama puanları üretmiştir.

Akkaya, Kılınç ve Kapıdere (2022) tarafından yapılan çalışmada Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonunun Zekâ Oyunları Eğitici Eğitiminde kullanılan akıl ve zekâ oyunlarının ilköğretim matematik dersi kazanımları açısından analizi yapılmıştır. Araştırma sonucunda en çok kazanım ve oyun eşleşmesinin 1. Sınıfta olduğu; akıl ve zeka oyunlarının en çok sayı ve işlemler ile geometri öğrenme alanlarında kazanımlar ile eşleştiği; Uzamsal İlişkiler, Geometrik Cisimler ve Şekiller, Doğal Sayılar alt öğrenme alanları altında bulunan kazanımların oyun içerikleriyle daha fazla eşleştiği görülmektedir. Araştırma sonuçlarına göre akıl ve zekâ oyunlarının Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) müfredatındaki çalışmaları 2013 yılında programda yerini almıştır. Sonraki yıllarda bu konu eğitim alanındaki katkıları incelenmek üzere daha çok ilgi görmüştür. Çalışmanın, oluşturulacak programlarda etkinlik bazında dikkate alındığında matematik dersinde kazandırılmak istenen becerilerin verilmesinde olumlu etkisinin olacağından bahsedilmiştir.

Çağır ve Oruç (2020) tarafından yapılan araştırmada Sosyal Bilgiler dersinde 6. sınıf Etkili Vatandaşlık Öğrenme Alanında yer alan kavramların öğretimi için zekâ ve akıl oyunları kullanımının akademik başarıya ve öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarına etkisi incelenmiştir. Araştırmada ön test-son test, deney-kontrol gruplu yarı deneysel desende çalışılmıştır. Araştırmada deney grubu ile araştırmacılar tarafından hazırlanan zekâ ve akıl oyunları ile kavramların öğretimi gerçekleştirilmiştir. Kontrol grubuna ise mevcut müfredatta yer alan etkinlikler doğrultusunda işlenmiştir. Araştırma sonucunda hem akademik başarı hem de derse yönelik tutum açısından deney grubu lehine bir sonuca ulaşılmıştır.

Yapılan bu literatür taraması sonucunda zekâ oyunları ile ilgili daha çok yüksek lisans tezi yapıldığı tespit edilmiştir. Yapılan çalışmalarda çoğunlukla ortaokul ve ilkokul öğrencilerine ağırlık verildiği, okul öncesi ve lise öğrencilerine yönelik çalışmaların yeterli olmadığı tespit edilmiştir. Bu nedenle yüksek lisans ve doktora tez danışmanlarının araştırmacıları bu alan ile ilgili araştırma yapmaya teşvik etmeleri önemlidir.

Yapılan literatür taraması sonucunda, akıl ve zeka oyunları kullanımının üstün yetenekli öğrenciler ve özel eğitim gereksinimli öğrenci grubuna yönelik yapılan çalışmanın yetersiz olduğu tespit edilmiştir. Bu alanda yapılan araştırma sayısını artırmak gerekmektedir.

Eğitim sürecinde akıl ve zekâ oyunları kullanımı ve zekâ oyunlarının öğretimi alanlarında öğretmen eğitimleri ve hizmet içi eğitimler düzenlenmelidir. Öğretmenler ders dışı egzersiz çalışmaları kapsamında akıl ve zekâ oyunları kursu açılabilir.

Akıl ve zekâ oyunları dersini verecek öğretmenlerin yeterlilikleri tespit edilerek, bu alanda öğretmen eğitimleri düzenlenmelidir.

Okullarda akıl ve zekâ oyunları sınıfı oluşturularak, gerekli sınıf içi düzenlemelerin yapılması gerekmektedir. Sınıf içi ve okul içi akıl ve zekâ oyunları turnuvaları düzenlenmelidir.

Ülke geneli düzenlenen akıl ve zekâ oyunları etkinliklerinin önemine dikkat çekilerek, öğrencilerin teşvik edilmesine önem verilmelidir. Ortaokul müfredatında bulunan akıl ve zekâ oyunları programı en kısa sürede ilkokul müfredatına da uyarlanması önemlidir.

Bu çalışma ile bu alanda yapılacak olan çalışmalara fikir ve kaynak oluşturması hedeflenmektedir.

KAYNAKÇA

Adalar, H. & Yüksel, İ. (2017). "Sosyal bilgiler, Fen Bilimleri ve Diğer Branş Öğretmenlerinin Görüşleri Açısından Zekâ Oyunları Öğretim Programı" *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 12(28):1-24.

Akbaş, O. & Baki, N. (2015). "Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programının Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi", *I. Uluslararası Türk Dünyası Çocuk Oyun ve Oyuncakları Kurultayında sunulan sözlü bildiri*, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir.

Akkaya, S., Kılınç, E., & Kapıdere, M. (2022). Name Of Article Analysis Of Mind And Intelligence Games For Primary School Mathematics Curriculum Learning Outcomes, *Kastamonu Education Journal*, 30(3):576-586.

Ayan, S.; Memiş, U. A., Eynur, B. R. & Kabakçı, A. (2012). "Özel Eğitime İhtiyaç Duyan Çocuklarda Oyuncak ve Oyunun Önemi", *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4):80-89.

Başerer, D. (2017). "Bir Düşünme Türü Olarak Mantıksal Düşünme" *The Journal of Academic Social Sciences*, 5(41):433-442.

Bayraktar, V. (2019). "Erken Çocukluk Döneminde Geometrik-Mekanik Oyunlar", (Ed: İbrahim Yüksel), "Uzamsal Becerilerin Gelişimine Yönelik Geometrik- Mekanik Oyunlar", ss:1-12, Pegem Akademi Yayınları, Ankara.

Çağır, S. & Oruç, Ş. (2020). Intelligence and Mind Games in Concept Teaching in Social Studies . *Participatory Educational Research*, 7(3):139-160.

Demir, B.(2022). "Piaget'nin Bilişsel Gelişim Kuramında Kant Etkisine İlişkin Bir Değerlendirme", Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Demirel, T. (2015). "Zekâ Oyunlarının Türkçe ve Matematik Derslerinde Kullanılmasının Ortaokul Öğrencileri Üzerindeki Bilişsel ve Duyuşsal Etkilerinin Değerlendirilmesi", *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

Demirel, Ö., Başbay A. & Erdem E. (2006). *Eğitimde Çoklu Zekâ: Kuram ve Uygulama*, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.

Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). "Amaç, Beklenti Ve Öneriler Bağlamında Zekâ Oyunları Dersinin Değerlendirilmesi", *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1):41-61.

Erdoğan, A.; Eryılmaz Çevirgen, A. & Atasay, M. (2017). "Oyunlar ve Matematik Öğretimi: Stratejik Zekâ Oyunlarının Sınıflandırılması", *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2017 10/Özel Sayı:2.

Erduran, N. & Yılmaz M.(2019). *Oyun Dünyam Dünyam Oyun*, Eğiten Kitap, Ankara.

Gülsoy, S. (2017). "Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu", *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.

Güneş, D. (2021). "Sınıf Öğretmenlerinin Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokulda Kullanımına Yönelik Değerlendirmeleri", Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.

- Güneş, D. & Yüncül, E. (2021). “Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlkokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi” USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi, 3(5):804-829.
- Kıldan, A. O. (2001). “Oyunun Çocukların Gelişim Özelliklerine Etkisi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Korkmaz, Ö. & Yeşil, R. (2011). “Orta Öğretim Son Sınıf Öğrencilerinin Öz Algıları Çerçevesinde Çoklu Zeka Profilleri”, İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Özel Sayı/Cilt 12(3):117-135.
- Köroğlu, H. ve Yeşildere, S.(2002). İlköğretim II. Kademedeki Matematik Konularının Öğretiminde Oyunlar ve Senaryolar. V. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, ODTÜ, Ankara, s.240.
- Kukul, V. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama: Oyunla İlgili Tarihsel Gelişim ve Yaklaşımlar, Pegem Yayıncılık, Ankara.
- Kul, M. (2018). “Türk’ün Strateji ve Zekâ Oyunu: Mangala”, Electronic Turkish Studies, 13(18):979-990.
- Kula, S. S. (2020). “Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerine Yansımaları: Bir Eylem Araştırması”, Milli Eğitim Dergisi, 49(225): 253-282.
- Kuzu, T. S., & Durna, C. (2020). “The Effect of Intelligence and Mind Games on Secondary School Students' Writing Success”. Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET, 19(3):70-79.
- Marangoz, D. & Demirtaş, Z. (2017). “Mekanik Zekâ Oyunlarının İlkokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Beceri Düzeylerine Etkisi”, Journal of International Social Research, 10(53):612-621.
- MEB (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Öğretmenler İçin Ders Materyali Kitabı, MEB Basımevi, Ankara.
- MEB (2016). Öğretmenler İçin Öğretim Materyali, Devlet Yayınları, Ankara.
- Orak, S.; Karademir, E. & Artvinli, E. (2016). “Orta Asya’daki Zekâ Ve Strateji Oyunları Destekli Öğretime Dayalı Uygulamaların Akademik Başarıya Ve Tutuma Etkisi”, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi (ESTÜDAM) Eğitim Dergisi, 1(1):1-18.
- Özdevecioğlu, B. & Hark Söylemez N. (2021). “Akıl ve Zekâ Oyunları ile İlgili Olarak Yapılan Lisansüstü Çalışmaların Değerlendirilmesi”, Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 10(28):18-23.
- Özenç, E.G. (2011). “Sınıf Öğretmenlerinin İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Görüşlerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi” e-Journal of New World Sciences Academy Education Sciences, 6(1):1166-1184.
- Özenç, E. G. (2022). “İlk Okuma Yazma Öğretimi ve Oyun.”, (Ed. Mehmet Özenç, Emine Gül Özenç ve Mehmet Fatih Çiğerci), İlk Okuma Yazma Öğretimi ve Uygulamaları, ss: 232-260, Pegem Akademi, Ankara.
- Qing-Ke F., Chi-Jen L., Gwo-Jen H. & Lixin Z. (2019). “Impacts of a mind mapping-based contextual gaming approach on EFL students’ writing performance, learning perceptions and generative uses in an English course”, Computers & Education, 137:59-77.
- Schaaf, R. (2012). “Does digital game-based learning improve student time-on-task behavior and engagement in comparison to alternative instructional strategies?”. The Canadian Journal of Action Research, 13(1):50-64.
- Sadıkoglu, A. (2017). “Zekâ ve Akıl Oyunları Dersinin Değerler Eğitimindeki Rolünün Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi”, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Marmara Üniversitesi Eğitim Yönetimi ve Denetimi Ortak Yüksek Lisans Programı, İstanbul.
- Sağlam, M. (2016). Erken Çocukluk Döneminde Oyun, Eğiten Kitap, Ankara.
- Saygı, E. & Alkaş Ulusoy Ç. (2019). “İlköğretim Matematik Öğretmen Adaylarının Hafıza Oyunları İle Hafıza Oyunlarının Matematik Öğretimine Katkısına İlişkin Görüşleri”, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 19(1):331- 345.
- Sütçü, N. (2021). “Zekâ Oyunları İle İlgili Yapılan Bilimsel Araştırmaların Tematik ve Metodolojik Açından İncelenmesi”, Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 20(78):991.
- Şahin, E. (2019). “Zekâ Oyunlarının İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerine ve Problem Çözme Algılarına Etkisi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Şen, M. (2020). “Akıl ve Zekâ Oyunlarının 60-72 Aylık Çocuklarda Erken Okuryazarlık Becerilerine Etkisinin İncelenmesi”, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi,. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- TBT (Türk Beyin Takımı) (2014). 1.Kademe Başlangıç Düzeyinde Zekâ Oyunları Eğitmen Eğitimi Kitabı.

- TTKB, (2013). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi Öğretim Programı, MEB 2013, sayı 118.
- Tuğrul, B. (2019). Oyunun Gücü, Hedef Yayınları, Ankara.
- Türkoğlu, B. (2016). “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programının 60-72 Aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi”, Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Yağlı, M. C. (2019). “Zekâ Oyunlarının İlkokul Öğrencilerinin Dikkat ve Görsel Algı Düzeylerine Etkisi”, Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Yılmaz, D. (2019). “Akıl ve Zekâ Oyunlarının İlköğretim Yedinci Sınıf Öğrencilerinin Akıl Yürütme Becerilerine ve Matematiksel Tutumlarına Etkisi”, Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya
- Yılmaz, Ş. (2019). “Seçmeli Zekâ Oyunları Dersine İlişkin Öğretmen Görüşleri”, Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Yılmaz, Ş. & İkikardeş N. (2020).”Ortaokul Öğretmenlerinin Zekâ Oyunları Dersine Dair Görüşleri”, Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED), 14(1):528-576.
- Yöndemli, E. N. & Taş, İ. D. (2018). “Zekâ Oyunlarının Ortaokul Düzeyindeki Öğrencilerde Matematiksel Muhakeme Yeteneğine Olan Etkisi”, Turkish Journal of Primary Education, 3(2):46-62.
- Yükseltürk, E., İlhan, F. & Altıok, S. (2022). “Preservice Teachers’ Views about the Use of Mind and Intelligence Games in Education”. Participatory Educational Research , 9(6): 398-417.