



T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ SINIF EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

**AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI İLE ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ
TÜRKÇE DERSİNİN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OKUMA,
ANLAMA VE YARATICILIK BECERİLERİ İLE TÜRKÇE
DERSİ MOTİVASYONLARINA ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Bahar SAPAN

0000-0002-5855-6920

BURSA-2024



T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ SINIF EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

**AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI İLE ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ
TÜRKÇE DERSİNİN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OKUMA,
ANLAMA VE YARATICILIK BECERİLERİ İLE TÜRKÇE
DERSİ MOTİVASYONLARINA ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Bahar SAPAN

0000-0002-5855-6920

Danışman:

Doç. Dr. Yakup BALANTEKİN

BURSA- 2024

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

Bahar SAPAN

26/08/2024

TEZ YAZIM KILAVUZU'NA UYGUNLUK ONAYI

“Akıl ve Zekâ Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Okuma, Anlama ve Yaratıcılık Becerileri ve Türkçe Dersi Motivasyonlarına Etkisi” adlı Yüksek Lisans Tezi Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan
Bahar SAPAN

Danışman
Doç. Dr. Yakup BALANTEKİN

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Başkanı
Prof. Dr. Nalan KURU



EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS BENZERLİK YAZILIM RAPORU

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
SINIF EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 31/07/2024

Tez Başlığı / Konusu: Akıl ve Zekâ Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Okuma, Anlama ve Yaratıcılık Becerileri ile Türkçe Dersi Motivasyonlarına Etkisi

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 64 sayfalık kısmına ilişkin, 31/07/2024 tarihinde şahsım tarafından *Turnitin* adlı intihal (benzerlik) tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 11'dir.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kaynakça hariç
- 2- Alıntılar hariç/dâhil
- 3- 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esaslarını inceledim ve bu Uygulama Esaslarında belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir benzerlik içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

26.08.2024

Adı Soyadı: Bahar SAPAN
Öğrenci No: 802181001
Anabilim Dalı: Temel Eğitim
Programı: Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans Programı
Statüsü: ☒ Y.Lisans ☐ Doktora

Danışman
Doç. Dr. Yakup BALANTEKİN, 26.08.2024

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE,

Sınıf Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda 802181001 numara ile kayıtlı Bahar SAPAN'ın hazırladığı “Akıl ve Zekâ Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Okuma, Anlama ve Yaratıcılık Becerileri ile Türkçe Dersi Motivasyonlarına Etkisi” konulu Yüksek Lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı, 19/08/2024 günü 14:00-15:00 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **(başarılı/başarısız)** olduğuna **(oybirliği/oy çokluğu)** ile karar verilmiştir.

Sınav Komisyonu Başkanı
Doç. Dr. Yakup BALANTEKİN
Bursa Uludağ Üniversitesi
0000-0002-8674-3598

Üye
Doç. Dr. Yasin GÖKBULUT
Gaziosmanpaşa Üniversitesi
0000-0001-8554-1102

Üye
Prof. Dr. Hakan SÖYÜT
Bursa Uludağ Üniversitesi
0000-0002-0361-7458

ÖZET

Yazar Adı ve Soyadı	Bahar SAPAN
Üniversite	Bursa Uludağ Üniversitesi
Enstitü	Eğitim Bilimler Enstitüsü
Ana Bilim Dalı	Temel Eğitim
Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi
Tezin Niteliği	Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı	xii +133
Mezuniyet Tarihi	 / / 2024
Tez Danışmanı	Doç. Dr. Yakup BALANTEKİN

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI İLE ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ TÜRKÇE DERSİNİN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN OKUMA, ANLAMA VE YARATICILIK BECERİLERİ İLE TÜRKÇE DERSİ MOTİVASYONLARINA ETKİSİ

Bu araştırma akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe dersinin ilkökul öğrencilerinin okuma, anlama ve yaratıcılık becerileri ile Türkçe dersine yönelik motivasyonları üzerine etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma grubu olarak 2022-2023 eğitim öğretim yılında Yalova ilinde bulunan bir ilkokulun 4. sınıfındaki 24 öğrenci belirlenmiştir. Araştırma kapsamında belirlenen öğrencilerle 1 hafta (8 ders saati) pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Sonrasında ise 8 hafta (64 ders saati) boyunca Türkçe dersleri akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilerek işlenmiştir. Araştırmada ön test son test karşılaştırmalı deneysel desen kullanılmış olup öğrencilerin okuma ve anlama becerilerini belirlemeye yönelik Akyol (2011) tarafından Türkçeye uyarlanan Yanlış Analiz Envanteri; yaratıcılık becerisi için Aksoy (2004) tarafından Türkçeye uyarlanan Ne kadar Yaratıcısınız? ölçeği; öğrencilerin Türkçe dersine karşı motivasyon durumlarını belirlemek için ise Erdem ve Gözükcük (2012) tarafından geliştirilen Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen ön test ve son test verilerinin analizi için SPSS paket program kullanılmıştır. Araştırma sonucunda ön test ve son test verileri karşılaştırıldığında öğrencilerin okuma hataları, anlama düzeyleri, yaratıcılık puanları ve motivasyon düzeylerinde son test lehine anlamlı farklılık görülmüştür. Bu araştırma ile akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin okuma, anlama ve yaratıcılık becerileri ile Türkçe dersine yönelik motivasyon düzeylerini artırdığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: anlama, okuma, motivasyon, yaratıcılık, zekâ

ABSTRACT

Name and Surname	Bahar SAPAN
University	Bursa Uludag University
Institution	Institute of Educational Sciences
Field	Department of Basic Education
Branch	Classroom Education
Degree Awarded	Master
Page Number	xii+133
Degree Date	 / / 2024
Supervisor	Doç. Dr. Yakup BALANTEKİN

THE EFFECT OF TURKISH LESSON ENRICHED WITH MIND AND INTELLIGENCE GAMES ON PRIMARY SCHOOL STUDENTS' READING, COMPREHENSION AND CREATIVITY SKILLS AND TURKISH LESSON MOTIVATION

This research was conducted to determine the effect of the Turkish lesson enriched with mind and intelligence games on the reading, comprehension and creativity of primary school students and their motivation for the Turkish lesson. 24 students in the 4th grade of a primary school in Yalova province in the 2022-2023 academic year were determined as the research group. A pilot application was carried out for 1 week (8 lesson hours) with the students selected within the scope of the research. Afterwards, Turkish lessons were taught by enriching them with mind and intelligence games for 8 weeks (64 lesson hours). A pretest-posttest comparative experimental design was used in the research, and the Mistake Analysis Inventory adapted to Turkish by Akyol (2011) was used to determine students' reading and comprehension skills; How Creative Are You?, adapted into Turkish by Aksoy (2004) for creativity skills. scale; Turkish Lesson Motivation Scale developed by Erdem and Gözübüyük (2012) was used to determine the students' motivation towards the Turkish lesson. SPSS package program was used to analyze the pre-test and post-test data obtained in the research. As a result of the research, when the pre-test and post-test data were compared, a significant difference was seen in the students' reading errors, comprehension levels, creativity scores and motivation levels in favor of the post-test. With this research, it was concluded that Turkish lessons enriched with mind and intelligence games increased students' reading, comprehension and creativity skills and their motivation levels for Turkish lessons.

Keywords: comprehension, creativity, intelligence, motivation, reading.

TEŞEKKÜR

Araştırma süresince, araştırma konusunun belirlenmesi ve tez çalışmamın tamamlanmasına kadar etkili ve yol gösterici geribildirimleri ile yönlendirmelerde bulunan danışmanım Doç. Dr. Yakup BALANTEKİN hocama bana olan inancı ve eğitime olan geliştirici bakış açısı için sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum.

Araştırma sürecince uygulamanın yoğun hazırlık dönemleri ve tez yazım sürecinde hayatımı kolaylaştıran kıymetli eşim Umut SAPAN ve her zaman örnek olmaya özen gösterdiğim çocuklarım Deniz ve Defne'ye ayrıca teşekkürlerimi sunuyorum.

Akıl ve zekâ oyunlarının ders kazanımlarına uyarlanarak sınıftaki tüm öğrencilerin aktif şekilde bu oyunları oynayabilmesi adına ihtiyaç duyduğum oyunların temini noktasında destek olan Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu Başkanı Sayın Şaban KURT'a da yürekten teşekkür ediyorum.

Ayrıca uzun süreli uygulama döneminde bana güvenerek okulunun kapılarını açan Yalova Öğretmen Yusuf Ziya İlkokulu müdürü Sayın Özgür ÖZEVİN' e ve 8 hafta boyunca sınıfını bana emanet eden sınıf öğretmeni Sayın Recep KARAÇ'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Son olarak uygulama sırasında derslere aktif şekilde katılan, araştırmam için veri toplama sürecimi kolaylaştıran 4/A sınıfı öğrencilerine ve velilerine de teşekkürlerimi sunuyorum.

Bahar SAPAN

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY SAYFASI.....	ii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vi
TEŞEKKÜR	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xii

1.BÖLÜM

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırma Soruları	2
1.3. Amaç	3
1.4. Önem	3
1.5. Varsayımlar	4
1.6. Sınırlılıklar.....	4
1.7. Tanımlar	4

2. BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun	5
2.1.1. Oyunun Önemi.....	8
2.1.2. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri	9

2.1.2.1. Oyunun Bilişsel Gelişime Etkisi.....	10
2.1.2.2. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi	11
2.1.2.3. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi	12
2.1.2.4. Oyunun Fiziksel Gelişime Etkisi.....	13
2.1.2.5. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi.....	15
2.2. Zekâ.....	16
2.2.1. Çoklu Zekâ Kuramı	18
2.2.1.1. Dilsel Zekâ.....	19
2.2.1.2. Mantıksal/ Matematiksel Zekâ.....	20
2.2.1.3. Müziksel/ Ritmik Zekâ.....	20
2.2.1.4. Sosyal/ Kişilerarası Zekâ.....	20
2.2.1.5. Görsel/ Uzamsal Zekâ.....	20
2.2.1.6. Bedensel/ Kinestetik Zekâ.....	20
2.2.1.7. İçsel/ İç Dönük Zekâ.....	21
2.2.1.8. Doğacı Zekâ.....	21
2.2.1.9. Varoluşçu Zekâ.....	21
2.3. Akıl ve Zekâ Oyunları.....	22
2.3.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Önemi ve Faydaları	23
2.3.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Türleri	24
2.4. Araştırmada İncelenen Beceriler	25
2.4.1. Okuma.....	25
2.4.2. Anlama.....	26
2.4.3. Yaratıcılık	28

3. BÖLÜM

YÖNTEM

3.1 Araştırmanın Modeli	32
3.2. Araştırma Grubu.....	32
3.3. Veri Toplama Araçları.....	33
3.3.1. Yanlış Analizi Envanteri.....	33

3.3.2. Yaratıcılık Ölçeği.....	34
3.3.3. Motivasyon Ölçeği.....	34
3.3.4. Ses Kayıtları.....	34
3.3.5. Araştırmacı Günlükleri	35
3.4 Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi.....	35

4. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

4.1. Okuma Hataları Ön Test ve Son Test Sonuçları	40
4.2. Anlama Becerileri Ön Test ve Son Test Sonuçları.....	41
4.3. Okuma Düzeyleri Ön Test ve Son Test Sonuçları	47
4.4. Yaratıcılık Becerisi Ön Test ve Son Test Sonuçları.....	48
4.5. Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ön Test ve Son Test Sonuçları	50

5. BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç.....	54
5.2. Tartışma ve Öneriler.....	54

KAYNAKÇA	59
-----------------------	-----------

EKLER.....	71
-------------------	-----------

EK-1: ARAŞTIRMA İZNİ	72
-----------------------------------	-----------

EK-2: BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ ETİK KURUL KARARI	73
--	-----------

EK-3: ÖLÇEK KULLANIM İZİNLERİ	74
--	-----------

EK-4: ARAŞTIRMADA KULLANILAN ÖLÇEKLER	75
--	-----------

EK-5: HAFTALIK DERS PLANLARI.....	80
--	-----------

EK-6: TESTLERDE KULLANILAN METİNLER	127
--	------------

EK-7: UYGULAMA FOTOĞRAFLARI.....	131
---	------------

ÖZGEÇMİŞ.....	133
----------------------	------------

TABLÖLAR LİSTESİ

<i>Tablo</i>		<i>Sayfa</i>
1	Oyun ve oyun etkinlikleri dersi zekâ oyunları modülünde yer alan örnekler.....	24
2	Oyun ve oyun etkinlikleri dersi zekâ oyunları modülü düzeyleri.....	25
3	Araştırma grubundaki öğrencilerin cinsiyet dağılımları.....	32
4	Nicel verilerin toplanmasında izlenen yol ve uygulanan model.....	37
5	Araştırmada kullanılan oyunlar.....	38
6	Uygulanan testlerin shapiro- wilk normal dağılım verileri.....	38
7	Okuma hatası ve kelime tanıma yüzdesi ön test- son test sonuçları.....	40
8	Okuma hataları wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları.....	41
9	Anlama becerileri ön test soru analizi.....	42
10	Anlama becerileri son test soru analizi.....	43
11	Ön test ve son test anlama yüzdelikleri.....	45
12	Anlama becerisi paired samples t testi sonuçları.....	46
13	Okuma düzeyleri ön test- son test sonuçları.....	47
14	Yaratıcılık ölçeği ön test- son test puanları	48
15	Yaratıcılık ölçeği paired samples t testi sonuçları.....	49
16	Türkçe dersi motivasyon ölçeği ön test- son test sonuçları.....	51
17	Türkçe dersi motivasyon ölçeği wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları.....	51

KISALTMALAR LİSTESİ

APA: American Psychological Association

E: Endişe

IQ: Intelligence Quotient

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

Ö: Öğrenci

TDK: Türk Dil Kurumu

TTKB: Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı



1. BÖLÜM

GİRİŞ

İnsan, doğuştan kalıtım yoluyla, içinde bulunduğu çevreyle etkileşimde bulunarak ya da kendi başına bilinçli bir şekilde çaba sarf ederek çeşitli davranışlar sergilemekte ve hayatını bu şekilde devam ettirmektedir (Burgaz Uskan ve Bozkuş, 2019). Eğitim ve öğretimin kişinin davranışları üzerine etkisi ise bilinçli olarak ve kendi çabasıyla edindiği davranışlar üzerinde daha çok görülmektedir. İnsan yaşamında büyük bir öneme sahip olan karar verebilme, gözlem yapma, akılda tutabilme, problem çözme ve yaratıcı düşünme gibi üst düzey becerilerin oyun yoluyla kazandırılabilirdiği birçok bilim insanı tarafından kabul görmekte bu da oyunun eğitimin ayrılmaz bir parçası olduğu gerçeğini desteklemektedir. Problem durumlarının oyun yoluyla çözülmesi, kuram ile uygulama arasında adeta bir köprü kurmak anlamına gelmektedir (Aslan Akın ve Atıcı, 2015).

1.1. Problem Durumu

Günümüz dünyasında bilim ve teknoloji her geçen gün biraz daha yaşamlarımızın içerisinde yer almakta; bilimsel bulgular ve teknolojik araç gereçler yoluyla erişim sağladığımız durum, olgu ve olaylarla daha fazla etkileşimde bulunmaktadır. Hızla gelişen ve değişen dünyaya ayak uydurabilmek için insanların araştırma ve sorgulama, eleştirel düşünme, problemlere özgün ve farklı çözüm yolları geliştirme gibi üst düzey düşünme becerilerine sahip olmaları beklenmektedir (Demirkaya ve Masal, 2017). İçerisinde bulunduğumuz teknoloji ve bilgi çağının gereği olarak eğitim sistemimizin de ezber yapmaya dayalı ve geleneksel öğretim yöntemlerinden uzaklaşarak 21. yüzyıl vatandaşı yetiştirecek nitelikte; yenilikçi öğrenme yaklaşımları ile temellendirilmesi gerekmektedir. Eğitimin temel amacının bireyleri yaşama hazırlamak olduğu düşünüldüğünde günümüz insanın yetiştirilmesi ve hayata hazırlanması için bilginin yanında kavrama, uygulama, analiz ve sentez yapma, değerlendirmede bulunma gibi üst düzey becerilerin kullanılması ile mümkündür (Demirel, 2015).

Bireylerin bilişsel gelişimleri ile birlikte psikolojik, sosyolojik, duyuşsal ve üst bilişsel açıdan daha bütünsel bir yapıda gelişimlerini desteklemek eğitimin evrensel boyuttaki amacını oluşturmaktadır. Eğitimdeki bu temel amaçlara ulaşmanın en etkili yolu da bireyin kendi hayatı ile bağ kurabildiği, öğrenme anını mutluluk anı olarak anımsatan ve hayata dair daha somut deneyimler elde etmesine fırsat sunan eğitim ortamları ile mümkün olmaktadır (Altun, 2017; Kaya, 2010). Çünkü farklı yaklaşımlar ve öğretim yöntemleri ders içeriklerini zenginleştirmekle birlikte öğrencilerin zorlandıkları derslere karşı motivasyonlarının artmasını sağlayacaktır (Yöndemli ve Taş, 2018). Öğrencilerin çok yönlü olarak gelişebilmeleri ve öğrenme aktivitelerini keyif alarak gerçekleştirebilmeleri için oyunlarla zenginleştirilmiş

eğitim ortamları hazırlamak yapılacak çevresel düzenlemelerin başında gelmektedir. Çünkü oyun çocukların asıl uğraşı ve öğrenme için kullandıkları esas yoldur denilebilir. Çocuklar oyunlar yoluyla çevre ile ilk etkileşimlerini kurmakta, duygu ve düşüncelerini ifade etmekte, düşünme ve keşfetme becerilerinin yanında fiziksel becerilerini de geliştirmekte, başarıya duygusunu tatmakta, kendi kendine karar vermekte ve uygulama becerileri kazanmaktadır (Oktay, 2010; Türkoğlu ve Uslu, 2016).

Eğitsel oyunlar arasında değerlendirilen akıl ve zekâ oyunları beyne egzersiz yaptırmak suretiyle bireylerin bilişsel açıdan gelişimlerine katkı sunmaktadır. Aynı zamanda akıl ve zekâ oyunları yoluyla öğrenciler problemleri çok daha iyi algılayabilmekte, olay ve durumlara karşı farklı bakış açıları kazanabilmekte, akıl yürütme ve mantığı etkili bir şekilde kullanarak hızlı ve doğru karar verebilme becerileri kazanmaktadır (Ergün, 2018; Millî Eğitim Bakanlığı [MEB, 2013]).

Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde yapılan araştırmaların sınırlı sayıda olduğu göze çarpmaktadır. Yürütülen çalışmalarda genel olarak zekâ oyunlarının belirli bilişsel beceriler ve değişkenler üzerine etkisinin araştırıldığı, araştırmalarda sınırlı sayıda zekâ oyununa yer verildiği, oyunların derslerle ya da müfredatla ilişkilendirilmediği görülmektedir. Bu nedenle akıl ve zekâ oyunlarının dersler içerisinde aktif olarak kullanıldığı ve öğrenme etkinliklerinin temelini oluşturduğu araştırmalara ihtiyaç duyulduğu görülmektedir. Bu nedenle araştırmacı tarafından “Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin okuma, anlama ve yaratıcı düşünme becerileri ile derse karşı motivasyonlarına etkisi var mıdır?” problem durumu üzerinde çalışılmıştır.

Araştırma kapsamında aşağıdaki başlıkta yer alan sorulara cevap aranmıştır.

1.2. Araştırma Soruları

1. Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin okuma hataları üzerine etkisi var mıdır?
2. Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin okuduklarını anlamaları üzerine etkisi var mıdır?
3. Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri üzerine etkisi var mıdır?
4. Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonları üzerine etkisi var mıdır?

1.3. Amaç

Bu araştırmanın amacı, akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin okuma, okuduğunu anlama, yaratıcı düşünme becerileri ve Türkçe dersine yönelik motivasyonları üzerine bir etkisinin olup olmadığını ortaya koymaktır. Ayrıca farklı becerilerin geliştirilmesinde etkili olan akıl ve zekâ oyunlarının derslerin işlenişinde kullanımının yaygınlaştırılması yoluyla; oyunların yalnızca eğlence aracı olarak görülmesinden öte ders içeriğini zenginleştiren bir eğitim materyaline dönüştürülmesi konusunda alana katkı sağlamaktır.

1.4. Önem

Akıl ve zekâ oyunları, bireyleri hayata hazırlayan temel beceriler olan problem çözme, stratejik düşünme, görsel algı ve dikkat becerileri, yaratıcı düşünme, analitik ve sistematik düşünme gibi becerilerin kazandırılmasına yönelik olarak tasarlanmış oyunlar olarak tanımlanabilmektedir. 2024 yılında hayata geçirilen Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Eğitim Programında da öğrencileri çağın gereklerine uygun olan bilgi ve becerilerle donatmak için farklı türde yenilikçi politika ve uygulamaları öğretim programları aracılığıyla hayata geçirmenin amaçlandığı belirtilmiştir. Bu kapsamda programının Beceriler Çerçevesi bölümünde stratejik düşünme, eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme ile analiz ve sentez yaparak problemlere çözüm üretme gibi üst düzey düşünme becerilerinin öneminden bahsedilmektedir. Modelin Öğrenme- Öğretme Yaşantıları bölümünde ise öğrenme- öğretme uygulamalarında öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına göre düzenlenmiş öğrenci merkezli yaklaşım çerçevesinde yapılandırılmış öğrenme ortamlarının önemine dikkat çekilmektedir (MEB, 2024).

Alan yazın incelendiğinde akıl ve zekâ oyunlarını temel alan akademik çalışmaların daha çok direkt oyun oynamak yoluyla, kazandırılması hedeflenen becerilere ulaşıp ulaşılmamasına yönelik yapıldığı, genelde düşünme becerileri üzerinde yoğunlaşıldığı görülmektedir. Bu araştırmayla bir eğitim materyali olarak eğitim ortamına dâhil edilen akıl ve zekâ oyunlarının yalnızca serbest etkinlik dersleri ya da bu oyunlar için özel olarak ayrılmış zamanlar haricinde ders programlarına entegrasyonu vasıtasıyla öğrencilerle buluşturulmasının önemine dikkat çekilmek istenmiştir. Bu yöntemle 4. sınıf Türkçe dersi müfredatına uygun olarak hazırlanmış günlük planlar ve ders kitabında yer alan etkinlikler oyunlarla desteklenerek hazırlanmış ve öğrencilere sunulmuştur. Böylece oyunlar eğitim öğretim faaliyetlerinde aktif öğrenme materyalleri olarak kullanılmıştır. Oyunun eğlenceli yönünün kullanılarak öğrencilerin derse karşı motivasyonlarının artırılması, derse aktif katılımın sağlanması, 4. sınıf Türkçe dersi etkinliklerinin ve kazanımlarının oyunlar yoluyla öğrencilere sunulması, oyunlar yoluyla Türkçe dersi temel becerilerinden okuma ve okuduğunu anlamaya katkı sağlaması ve

yaratıcı düşünmeyi geliştirmesinin amaçlanması bu araştırmanın alanyazın için önemini belirtmektedir.

1.5. Varsayımlar

Öğrencilerin okuma ve okuduğunu anlama becerilerine yönelik hazırlanan metinleri ve bu metinlere ait soruları hiçbir baskı ve etkileşimde bulunmadan okudukları ve cevapladıkları varsayılmıştır.

Öğrencilerin yaratıcılık testi sorularını hiçbir baskı ve etkileşimde bulunmadan cevapladıkları varsayılmıştır.

Öğrencilerin motivasyon testi sorularını hiçbir baskı ve etkileşimde bulunmadan cevapladıkları varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılı Yalova Öğretmen Yusuf Ziya İlkokulunun 4. sınıflarından birinde eğitim gören toplam 24 öğrenci ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Akıl ve Zekâ Oyunları: Akıl yürütme, muhakeme etme, yaratıcı düşünme, problem çözme gibi birçok beceriyi içerisinde barındıran oyunlara verilen genel addır (Edutoys, 2023).

Okuma: Herhangi bir yerde basılmış ya da yazılmış bilgileri duyu organlarımız vasıtasıyla algılama, kavrama, bu bilgileri anlamlandırma ve değerlendirme süreçlerinin tamamıdır (Akyol, 2014).

Anlama: “Dinleme, okuma ve görsel okuma ile elde edilen bilgileri ön bilgilerden hareketle inceleme, üzerinde fikir yürütme, nedenlerini sorgulama, sonuçlar bulma ve tekrar anlamlandırma işidir” (Güneş F., 2021).

Yaratıcılık: Yeni bir buluşa veya bir problemin çözümüne yol açan zihinsel süreçleri ifade etmektedir (APA, b.t.).

2. BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun

Oyunun ilk kez insanlık tarihinin hangi aşamasında ortaya çıktığı ile ilgili net bir bilgi olmasa da yazılı kaynaklar ve arkeolojik kazılar, oyunun çok önceden beri insan hayatının bir parçası olduğunu kanıtlamaktadır (Halmatov, 2022). Poyraz’a (2012) göre oyun insanlık tarihi kadar eski bir kavramdır. Bunun bilincinde olan çağdaş medeniyetler oyunun önemi üzerinde durmakta ve bu faaliyetin etkilerini değerlendirme gayreti içerisinde bulunmaktadırlar. Bu nedenledir ki oyunlar birçok bilim dalında çalışmaların hareket noktası haline gelmektedir.

Oyun, çocukların hayatlarının merkezinde olan bir kavram olmasına rağmen bu kavramın alan yazındaki yeri incelendiğinde birçok farklı tanıma rastlamak mümkündür. Türk Dil Kurumuna ([TDK], b.t.) göre oyun, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır.

Sennett (2002/2013), yapmış olduğu çalışmada oyunu sosyo kültürel normların öğrenilmesine imkân sunan etkinlikler bütünü olarak ifade etmektedir. Sennett, dünyayı bir tiyatro sahnesine benzeterek burada gerçekleştirilen sosyal eylemlerin bir oyun olduğunu savunmuştur. Bu nedenle çocuklar oyunlar yoluyla sosyal açıdan gelişmiş güçlü birer aktör rolüne bürünebilmektedirler. Sennett, yaptığı psikolojik ve sosyal deneylerde çocukların oyunlardaki kuralları düzenlemek yoluyla hem kendileriyle hem de diğer çocuklarla güçlü ve sağlıklı bağlar kurdukları sonucuna ulaşmıştır. Demir (2013), gerçek hayatta karşılaşılan durumların ve sorunların biraz daha hafifletilmiş şekli olarak tanımladığı oyunun yaşama hazırlıktaki önemine vurgu yaparak oyunun sosyal beceriler üzerine etkisine dikkat çekmektedir. Çocuklar oyunu merak duygularını giderici bir araç kullanmakta ve böylece kendilerini ve dünyayı daha iyi algılamak için deneyim kazanmaktadırlar. Aynı zamanda kendiliğinden gerçekleşen ve bu yönüyle evrensel bir yapıya sahip olan oyun yoluyla çocuklar, bireysel ve grup halinde öğrenme aktiviteleri gerçekleştirmektedirler (Çalışandemir, 2016).

Sosyokültürel öğrenmelere fırsat sunmasının yanında, bedensel ve zihinsel yeteneklerin gelişimini desteklemesi, içerisinde dikkat, hesaplama ve bazen de rastlantı bulunan belirli becerilere dayanması bakımından oyunun zihinsel süreçlere katkısı ile ilgilenen araştırmalar da mevcuttur (Seyrek ve Sun, 1985). Bunun yanında oyun tanımı; yalnızca zevk alma ve oyalanma amaçlı yapılan bir etkinlik ya da içerisinde mücadele barındıran her şey olarak da karşımıza çıkmaktadır (Guseinov ve diğerleri, 2014).

Oyun, rahatlama ve fazla enerjinin atılmasını sağlamanın yanında uygulama yapma fırsatı da sunan keyifli bir öğrenme aktivitesi (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2020); çocukluğun ilk

yıllarında keyif alma aracı iken ilerleyen yıllarda çeşitli kurallar yoluyla zekâ, yetenek ve karakterin ortaya konulmasını sağlayan toplumsallaşma süreci; yaşam boyu gelişen ve geliştiren bir olgu (Bayar Çelebi, 2007) olarak ifade edilmektedir. Gülsoy (2015) bu tanıma destekleyerek oyunu; oynayanın deneyimlediği bir süreç olarak tanımlamakta ve bu süreç içerisinde “çabalama, araştırma yapma, keşfetme, deneme/ yanılma, ilişki kurma, problem çözme” gibi üst düzey becerileri barındırdığını da eklemektedir. İnsanlar arası kültür aktarımında oyunun birincil derece biçimlendirici olabileceği görüşünü ortaya atan Hollandalı Tarihçi Huizinga’ya göre oyun; her şeyden önce gönüllülük esasına dayalı bir aktivitedir (Huizinga, 1938/2013).

Eğitim bilimlerinde ise oyun kavramı, kendine özgü amaçlara sahip eğlendirici etkinlikler bütünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Daha özeldede çocuk gelişimi alanıyla ilgili olarak da oyunun; kimi zaman belirli amaçlara dayanabildiği gibi kimi zaman ise amaçsız olarak kurallı ya da kuralsız bir şekilde, oynayanların kendi istekleri ile içerisinde yer aldığı, pek çok gelişim alanının temeli, gerçek yaşamın bir parçası olmuş etkili bir öğrenme ortamı olarak tanımlandığı görülmektedir (Durualp, 2023; Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Huizinga, Homo Ludens (1938/ 2013) isimli kitabında oyun kavramını tanımlayarak “olması gereken oyun özelliklerini” şu şekilde sıralamıştır:

1. Oyun temelde bir “serbestlik” ve “özgürlük” tür. Aynı zamanda oyun, yaşanan “gerçek” bir hayat değildir. Bunun aksine gerçek hayattan bir kaçış, geçici bir etkinliktir.
2. Oyun derhal kültürel bir şekle bürünür. Bir kez oynandıktan sonra belleğe işlenerek aktarılmakta; istenildiği zamanda tekrar edilebilmektedir. Bu tekrarlar oyunun aktarılmasının yanında her defasında yeniden şekillenmesini, gelişmesini ve kendine has özellikler kazanmasını da sağlamaktadır.
3. Oyun belirli bir mekân ve zaman ile sınırlıdır.
4. Her oyun, oyuncular tarafından ilgi çekici bir dünya şeklinde algılanarak tüm oyuncuları içine dâhil edebilir.
5. Oyunlar içerisinde kendine has bir düzen mutlaka vardır. Bu düzen oyuna “mükemmeliyeti” kazandırır. Düzen bozulursa oyunun kuralları ihlal edildiği için oyun oynanamaz. Bu da oyunun değerini ve sahip olduğu özellikleri yitirmesine sebep olur.
6. Oyunun önceliğinde “gönüllülük” vardır. Birey, başkasının verdiği bir emirle değil de kendi rızası ile oyuna dâhil olursa “oyun” olur.

Çocukların öğrenmeleri için oyunun çok önemli bir ortam olduğunu savunan ve oyunun birçok gelişim alanına hitap ettiğini söyleyerek ebeveynler için “Başarılı olmak için bırakın

oyunasınlar!” isminde bir makale yazan Hurwitz (2002) ise oyunun özelliklerinden şu şekilde bahsetmiştir:

1. Oyun aslında bir süreçtir ve bu süreç sonuçtan çok daha önemli bir yer arz etmektedir.
2. Oyun çocuğun isteği ile başlar.
3. Oyundaki roller konusunda herhangi bir kısıtlama yoktur. Oyunda her kim ne olmak istiyorsa olabilir.
4. Oyunda belirli bir düzen vardır ancak kurallar açısından mutlaklık ve düzen söz konusu olmayabilir. Mantıklı ve mantıksız kurallar bir arada olabilir.
5. Oyunda birey zihinsel süreçleri aktif olarak işe koşar. Keşfetme, sorgulama, inceleme gibi süreçler birey tarafından oyun içerisinde kullanılabilir.

Oyun kavramı ile ilgili yapılan araştırmalar (Ayar, 2022; Çalışandemir, 2016; Huizinga, 1938/ 2013; ; Hurwitz, 2002; İnan Kaya, 2018; Koçyiğit ve diğerleri, 2007; Pehlivan, 2014; Özdoğan, 2020; Yaşar Ekici, 2021) incelendiğinde oyunların öne çıkan özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

- Oyun yalnızca çocuğun istemesi ile başlayıp sonlanan ve büyük ölçüde zihin etkinliğine dayanan bir süreçtir.
- Oyunda nesneler her şey yerine kullanılabilir.
- Oyunda hem mantıklı hem de mantıksız kurallar bulunabilir. Çocuklar oyun süresince bu kuralları test etme imkânı bulurlar.
- Kurallar çocuk oyunlarında bir anda belirip kaybolabilir. Aynı zamanda bu kurallar bazen çok basitken bazen ise çok karmaşık olabilir
- Aynı zamanda oyun içerisinde sürprizleri de barındırır. Süreç içerisinde değişime uğrayarak farklı şekilde devam edip bitebilir.
- Oyunun zihinsel bir süreç olmanın yanında fizyolojik ve psikolojik etkileri de bulunmaktadır.
- Oyun gerçek dünyanın yansıtıldığı kurgusal bir ortamdır. Oyun alanında gerçek durumlar ve hayali unsurlar bir arada bulunabilir.
- Oyunlar “başlama” ve “bitiş” arasında sınırlı bir zamanı ifade eder.
- Oyun çocukları kendisine “araştırma ve merak” güdülerini harekete geçirerek bağlar.
- Oyunun sahip olduğu nitelik ve içeriğinde ele alınan konular çocuğun zihinsel, fiziksel ve psikolojik gelişimine dayalı olarak değişiklik gösterir. Oyunun gelişimi ve değişimi bireyseldir.
- Oyun semboliktir, belirli bir anlam içerir ve gerektiğinde değişime açıktır.

- Her oyunda bir mesaj ve kendini ifade etme söz konusudur.
- Oyunda zorunluluk yoktur. İçten gelen ve kişilerin gönüllü olarak katıldıkları bir eylemdir.
- Oyun, çocuğun dış dünyada kendisini bulmasına yardımcı olarak iç dünyası ile bir bütünlük sağlar.
- Oyun zevklidir ve bu onun kalıcı olmasına katkı sağlar.
- Oyun hayatı süsleyerek onun boşluklarını doldurur.
- Oyun kendiliğinden meydana gelen doğal aynı zamanda da karmaşık bir süreçtir.

Caillois ise “Man, Play and Game (1961)” isimli kitabında oyunun 6 temel özelliğinden bahsetmektedir:

1. Özgürlük: Oyun oynamak zorunluluğa bağlı değildir. Oyunda zorunluluk olursa ilgi çekiciliğini ve eğlencesini kaybeder.
2. Ayrışıklık: Oyunda “alan” ve “zaman” bakımından bir sınırlama vardır.
3. Belirsizlik: Oyun, sonucu önceden tahmin edilemeyen etkinlikler bütünüdür.
4. Verimsizlik: Oyun sonunda herhangi bir maddi kazanç bulunmamaktadır.
5. Kurallar: Oyunların yönetimi belirli kurallar dâhilinde gerçekleşmektedir.
6. –miş gibi yapma: Hayatta yapılanların tersi olarak içinden geldiği gibi davranma ve doğaçlama yapma (aktaran Caillois, 2001).

Oyun kavramı ile ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde farklı oyun tanımları ile karşılaşmak mümkündür. Oyun, kimi araştırmacılar tarafından yalnızca keyif veren ve hoş zaman geçirmeye yarayan bir aktivite ya da içerisinde mücadele barındıran her şey olarak tanımlanmakta iken bu kavramın zamanla sosyo kültürel ve bilişsel öğrenmelerin temelini oluşturan bir yapı hâlini aldığı söylenebilir.

2.1.1. Oyunun Önemi: Psikologlara göre çocukluk döneminde yeterince oyun oynamayan kişilerin topluma uyum sağlama konusunda zorluk çektikleri belirtilmektedir (Fişek ve Sükan, 1983). Bu nedenle oyunların, bireyleri gerçek hayata hazırlayan, olumlu kişilik özellikleri kazanmalarını sağlayan, duygu durumlarını ayırt ederek zorluklarla başa çıkma deneyimleri kazanmalarına fırsat sunan aktiviteler olduğu söylenebilir.

Huizinga tarafından oyun, yalnızca insanlık olarak değil tüm türler için genel bir kavram olarak ele alınmış ve türe yeni katılan bireylerin yeni eylemleri öğrenmelerini sağlamak, böylece eylem çeşitliliklerini artırmak, bu sayede de türün genç üyelerinin sosyalleşmelerini desteklemek amacıyla oyunun kullanılabileceğinden bahsedilmiştir (Huizinga, 1938/ 2013).

Çocuk oyun yoluyla öncelikle çevresi olmak üzere toplumun pek çok yapısal özelliğini öğrenerek toplum içerisindeki varoluşunu desteklemektedir. Oyun sırasında çocuğun merak ve anlama becerileri başta olmak üzere hareket etme becerisi ve aynı zamanda da zekâsı gelişir. Oyun sırasında çocuk gerek oyuncaklarıyla gerekse arkadaşlarıyla iletişim kurarak sözel/dilsel becerilerini de geliştirir (Özdoğan, 2020). Çünkü oyun, çocuğun doğduğu ve içinde yetiştiği çevrenin yapı taşlarından etkilenmekte, o çevrenin içinde gömülü olarak gelişmekte, adeta çocuğun sosyal çevresi ile uyum sağlaması arasında köprü görevi görmektedir. Çevre oyun üzerinde yalnızca sosyal ve duygusal bir etki bırakmamakta; bunların yanında bilişsel alanda da çeşitli yansımalar sunmaktadır (İnan Kaya, 2018).

Öğrenme, çaba gerektiren bir eylem olup; öğrenmenin gerçekleşebilmesi için öğrencinin istekli olması temel şartlardan birisidir. Bunun sonucu olarak eğitimciler öğrencilerin öğrenmelerini istiyorlarsa onların motivasyonlarını sağlamayı görev edinmelidirler (Aslan Akın ve Atıcı, 2015). Oyunun eğitime dâhil edilmesiyle isteklendirmenin oyun yoluyla yapılması öğrencilerin eğitim- öğretim faaliyetlerine katılımlarını artıracak ve dolayısıyla bu yolla da öğrenme daha da kolaylaşacaktır denilebilir.

Oyun çok boyutlu yapısı ile hem yeni kavramların öğrenilmesini hem de öğrenilenlerin tekrar edilmesini sağlar. Oyunda yeni kavramlar ve kurallar öğrenilirken bir taraftan da oyunun devam edebilmesi yeni öğrenilenlerin kullanılması ile mümkün olur. Bu da çocuğun güdülenmesini artırdığı gibi istekli bir şekilde gerçekleştirilen katılımı kalıcı öğrenmelerin olmasını kolaylaştırır (İnan Kaya, 2018).

Oyunlar aynı zamanda toplumsal kültürün gelişimi ve aktarımı için önemli bir yer tutmaktadır (Pehlivan, 2014). Oyunlar, tıpkı halk hikâyeleri ve efsaneler gibi dilden dile aktarılarak, yer ve zamanın sınırlarını aşarak evrensel bilince katkı sağlamaktadır. Bu sebeple oyunlar hem kültürel hem de evrensel elemanları içermektedir (Hatcher ve diğerleri, 1988).

2.1.2. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri: İnsanoğlu anne karnından itibaren sürekli bir büyüme ve gelişme içerisinde. Büyüme kavramı fiziksel olarak bir artışı ifade ederken, gelişim sürekli olarak bir değişim ve ilerlemeyi ifade etmektedir (Türkoğlu ve Uslu, 2016). Çocuklar bebeklikten itibaren oyunları deneyimlemeye, oyun yoluyla çevreleri ile etkileşime girmeye başlarlar. Oyun çocukların çok yönlü gelişimlerinde çok önemli bir yere sahiptir. Oyunlar yoluyla çocuk, sosyal ve duygusal gelişim yanında fiziksel ve bilişsel olarak da gelişim gösterir (Ağyar, 2016). Çocuk oyuna kendi isteğiyle katılım sağladığı için önceki öğrenmelerini de oyun ortamına katarak bilişsel olarak aktif bir süreç oluşturur. Böylece yeni öğrenmelere kapı aralanmış olur (Aksoy ve Dere Çiftçi, 2020).

Tan (2021) oyunu bireylerin gelişimini destekleyen en önemli deneyimlerden biri olarak ifade etmekte ve özgürce seçilen oyunlar yoluyla çocukların gelecekteki hayatları hakkında ipuçları sunduğunu belirtmektedir. Çocukların yaşam süreçlerinde oyunun yeri ile ilgili günümüze etki eden görüşlerde biri de Rus psikolog Vygotsky tarafından paylaşılmıştır. Vygotsky'e göre oyun, çocukların dil gelişimine ve bilişsel/duygusal süreçleri doğru şekilde yönlendirmelerine imkân tanıyan öz denetim mekanizmalarına katkı sunmaktadır (Vygotsky, 1978).

2.1.2.1. Oyunun Bilişsel Gelişime Etkisi: Piaget'e göre bilişsel gelişimin gerçekleşebilmesi için çocuğun aktif olarak çevre ile etkileşim içinde olması; bir eylemde bulunması gerekmektedir. Çocuklar çevredeki uyarıcılarla temas kurdukça, onları özümledikçe ve düzenledikçe bilişsel yapılarında da gelişmeler meydana gelir. Çevre ile etkileşimde bulunan çocuğun bilişsel yapılarında yeni şemalar oluşabilir ya da var olan şemalar tekrar düzenlenebilir. Bu şekilde de yeni öğrenmeler gerçekleşmiş olur (Wadsworth, 1979/2015). Piaget'e göre çocuğun zihinsel gelişiminin hızlanmasına katkı sunan en önemli araçlardan biri de "oyundur" (aktaran Ayan ve Memiş, 2012).

Bruner'in bilişsel gelişim kuramı ise insanların doğuştan sahip oldukları merak ve isteklerine dayanmaktadır. Bireyler, çevrelerinde açık bir şekilde ortaya konmayan durum ve olguları araştırmalar yaparak anlamaya ve algılamaya çalışırlar. Bu sayede ulaşılan bilgiler genellemelere, genellemeler kavramlara, kavramlar da ilkelere dönüşür. Bruner bilişsel gelişimde üç dönemden bahsetmektedir. Bunlardan ilki olan eylemsel dönemde çocuk çevresini eylemler yoluyla algılamakta; bu dönemde dokunma, vurma gibi eylemler ön plana çıkmaktadır. Yeni doğan bir bebeği düşündüğümüzde bebek kendi süreç içerisinde kendi uzuvları ile çevresindeki nesnelerle oynayarak onların işlevlerini öğrenir ve onları kullanma becerisi geliştirir (aktaran Egemen ve diğerleri, 2004).

İmgesel dönem ise çocuğun görsel olarak algıladığı olgu ve olayları düzenleyerek belleğe kaydettiği dönemdir. Bu dönemin çocukları herhangi bir olay ya da olguyu görmeden de zihinlerinde canlandırabilirler. Sembolik dönem ise öğrenmenin dille/sembollerle gerçekleştiği dönemdir (Doğanay A. , 2019).

Oyun ile çocuğun olay ve olgu ve durumlara yönelik en basit kavramları anlamasından, ileri düzeyde zihinsel süreçleri işe koşmasını gerektiren becerileri gerçekleştirmesine kadar her tür ve düzeyde gelişim göstermesine katkıda bulunulabilir (Park ve diğerleri, 2008). Oyun yoluyla çocuk; olayları algılama, kavrama, elde edilen verileri analiz ve sentez sürecinden geçirme, olay ve durumlara karşı eleştirel düşünme becerilerinin yanında bunlar arasında sebep sonuç ilişkileri kurma, yaratıcı düşünme, probleme pratik çözümler üretip problem çözme gibi

üst düzey zihinsel becerilerini geliştirme imkânı bulur (Erekmeççi ve Fidan, 2012). Genel bir sonuç olarak oyunun bilişsel gelişim üzerindeki en önemli etkisi “öğrenmedir”. Çocuk oyun yoluyla her türlü kavram ve nesneyi tanıma imkânı bularak, kullanım özelliklerini ve görevlerini öğrenir (Kıldan, 2001).

2.1.2.2. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi: Bireyin toplumda bir yer edinmesini sağlayan sosyal beceriler, sosyal ortamlarda başkaları ile iletişimi kolaylaştırarak, bireyin sosyal açıdan kabul edilebilecek olumlu sonuçlar elde etmesini sağlayan öğrenilmiş davranışlar olarak tanımlanmaktadır. Sosyal beceriler anlamında tam olarak kendini geliştirememiş bireyler hayatları süresince kişilerarası ilişkilerde, okul yaşantılarında, duygusal ve davranışsal ilişkilerin ön plana çıktığı ortamlarda ve iş hayatlarında çeşitli problemlerle karşılaşmaktadırlar (Durualp ve Aral, 2010).

Sosyalleşme sürecinde ortaya çıkan davranışları incelemek amacıyla birçok araştırmacı tarafından birçok kuram ortaya atılmıştır. Bunlardan en çok bilineni ve kabul göreni Sosyal Öğrenme Kuramıdır. Sosyal Öğrenme Kuramı 1977 yılında Albert Bandura tarafından ortaya atılarak insan davranışları üzerine çevrenin etkisinin göz ardı edildiğini vurgulamıştır. Bu kurama göre insan davranışları yalnızca bireyin kendisi ile alakalı değil; aynı zamanda çevrenin ve içinde bulunulan durumun özelliklerini taşımaktadır (Bandura, 1977).

Toplumsal bir varlık olan insan, toplumsal yapının gerekliliği olarak diğer insanlarla sürekli olarak bir etkileşim içerisinde. İçinde yaşadığı toplumun kültürel norm ve inançlarına uygun hareket etmek insanın sosyalleşmesinin bir göstergesidir. Çocuk da doğumuyla birlikte belirli bir toplumsal yapının içerisinde yer almaktadır. Bebeklik çağından itibaren oyunlar, çocuğun toplumsallaşma sürecinin gelişmesinde ve hızlanmasında önemli bir yere sahiptir. Çocuk, toplum içerisinde uyması beklenen kuralları, diğer insanlarla ilişki kurarken kullanması gereken davranış kalıplarını oyunlar yoluyla öğrenir (Kıldan, 2001).

Çocuklar oyunlar yoluyla çeşitli sosyal ortamlarla karşılaşmakta ve kendiliğinden gelişen bu ortamlarda iş birliğinde bulunma, yardımlaşma, paylaşımın yanında maruz kaldıkları sosyal sorunları uygun yollarla çözmeyi öğrenmektedirler. Bu durum da elbette ki çocukların sosyal gelişimlerine büyük katkı sağlamaktadır (Çelik ve Şahin, 2013).

Ayrıca oyun yoluyla edinilen; kendi haklarını savunma, oyunun diğer katılımcılarına saygı duyma, kurallara uyma, iyi-kötü/ doğru-yanlış gibi davranış kalıplarını öğrenme, oyunda dâhil olduğu grubun değer yargılarını benimseyip grup bilinciyle hareket etme gibi beceriler de yine toplumsal yaşama katkı sunan sosyal becerilerdir (Özer ve diğerleri, 2006).

Oyunlarda çocuklar arasında gerçekleşen duygusal paylaşımlar da toplumun ruh sağlığı açısından da büyük önem arz etmektedir. Oyunlar aracılığıyla çocuklar mutluluk, korku, acı,

sevinç, üzüntü, nefret, ayrılık, bağımsızlık, başarı, başarısızlık gibi birçok duygu ile karşı karşıya gelerek bu duygular karşısında nasıl tepkilerde bulunacağını da öğrenmektedir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007). Oyun yoluyla kendini tanıyan, insanları tanıyan bireyler ruhsal açıdan sağlıklı bir toplumun oluşmasına katkıda bulunacaklardır.

Mangır ve Aktaş (1993) yaptıkları çalışmada oyunların çocukların sosyal gelişimlerine ne gibi katkıda bulunduğunu aşağıdaki şekilde sıralamışlardır:

1. Oyunlarda üstlendikleri roller vasıtasıyla çocuklar toplumdaki bireylerin görevlerini, sorumluluklarını ve durumlar karşısındaki davranış biçimlerini öğrenirler.
2. Oyun, toplumsal yaşamın gereği olan başkalarına saygı duyma, hem kendinin hem de diğer insanların haklarını koruma, verilen görevleri üstlenerek bu görevlere karşı sorumluluk duyma gibi olumlu davranışların öğrenilmesini sağlar.
3. Oyun yoluyla çocuklar çevresi ile iletişim kurmayı, çevresini gözlemlemeyi ve etrafındakilerle işbirliği yapmayı öğrenirler.
4. Günlük hayatta bizlerden beklenen davranışlar, uyulması gereken kurallar ve günlük rutinlerde karşılaştığımız kişilerle diyaloglar da yine oyunlar yoluyla öğrenilen becerilerdir.
5. Çocuklar oyun içerisinde karşılaştıkları durumlar yoluyla doğru ve yanlış, iyi ve kötü, haklı ve haksız gibi toplumun ahlaki değer yargıları ile tanışır ve bunları pekiştirme fırsatı bulurlar.

Gelişim bir bütün olarak ele alındığında oyun, özellikle bebeklik ve okul öncesi dönemde çocuğun sosyal ve duygusal açıdan beslenmesini sağlayan önemli kaynaklardan birisidir. Çok yönlü olarak çocuğun gelişim alanlarının tümüne katkı sağlayan oyunun planlanmış ve iyi organize edilmiş eğitim- öğretim sürecinin temel araçlarından birisi olması elbette ki kaçınılmaz olacaktır (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

2.1.2.3. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi: Oyunun çocuklar üzerindeki etkilerini inceleyen araştırmacılar, çocuğun duygu ve düşünce yapısını ve bu alanlardaki gelişimlerini anlamamanın en iyi yolunun onları oyun esnasında gözlemlemek olduğu görüşünü kabul etmektedirler (Bekmezci ve Özkan, 2015).

Oyun ve duygusal gelişimin ilişkisini açıklamak için özellikle psikanalitik kuramcılar çalışmalar yapmışlardır. Bu kuramcılar daha çok oyun sırasında başarısızlık hissi, kin duyma, korku, aşağılık duygusu hissetme ve öç alma duygusuna kapılma durumlarının nasıl yaşanıldığı üzerinde durmuşlardır. Psikanalize göre oyun, çocukların çevreleri ile duygusal ilişkilerini başlatabilmelerinin en iyi yoludur. Freud'a (aktaran Koçyiğit ve diğerleri, 2007) göre çocuklar oyunlar yoluyla zor durumda kaldıkları durumlar üzerine düşünür, onlardan bir çıkış yolu aramaya ve duygularını anlamlandırmaya çalışırlar.

Schaefer'e (2003/2013) göre çocuklar oyun sırasında karşılarına çıkan engellere katlanmayı, bu engeller karşısında duygularını düzenlemeyi ve kendilerine verilen görev ve sorumluluklarda başarılı olmayı öğrenerek kendi dünyalarını tanımayı öğrenirler. Çocuğun duygusal açıdan kendini güvenli hissettiği bir çevre, hayal gücünün ve duygularının özgürce harekete geçirilmesine katkı sağlayacaktır. Bir şeylerin temsili olan bir oyunda çocuk kendi iç dünyasının, isteklerinin, sorunlarının ve kaygılarının farkına varacak; bu da çocuğun kendini anlamasını ve gerçek hayattaki korku ve engellerinin üzerine gitmesini sağlayacaktır (Doğanay J. , 1998).

Çocuklar oyunlarda yalnızca kendilerine keyif veren, onları mutlu eden duygularını yaşamazlar. Aynı zamanda günlük hayatta kendilerini rahatsız eden duygularla yüzleşme fırsatı bularak onlarla baş edebilmeyi de öğrenirler. Sevinç, korku, üzüntü, acıma, endişe gibi birçok duygusal tepkiyi çocuk oyun yoluyla öğrenmektedir. Yine çevresinde bulunan kişilerle kurduğu ilişkilere karşı nasıl tepki vermesi gerektiğini oyunlarla deneyimleyerek öğrenen çocuk sosyal yaşamda da öfkesini kontrol etme, zorluklarla mücadele etme, çatışmaları çözme, duygularını yönetme becerileri kazanır. Oyunla kendini daha iyi tanıma fırsatı bulan çocuğun özgüveni artıp, kendini daha iyi ifade edebilme becerisi kazanması sonucunda bireyler arası ilişkilerde daha başarılı olabileceğini söyleyebiliriz (Pekşen Akça, 2020; Seja ve Russ, 1999).

Çocukların oyunlardaki duygusal tutumlarını elbette ki karakterlerin yanında aile yapıları da etkilemektedir. Çocuklar farkında olmadan kendi ailelerinden aldıkları tutum ve davranışları oyun ortamında gösterebilmektedir. Oyun ortamında çocuk içinde barındırdığı olumsuz duyguları dışa vurabildiği gibi aynı zamanda bu yaşadığı olumsuzluklarla yüzleşip onlardan uzaklaşarak bir rahatlamaya da ulaşabilmektedir. Çünkü oyunlar esnasında arkadaşlarının olay ve durumlara duygusal tepkilerini gören çocuk gözlem yoluyla da duygusal bir gelişim sağlayabilmektedir (Gözler ve diğerleri, 2020).

2.1.2.4. Oyunun Fiziksel Gelişime Etkisi: Çocuklardaki gelişim alanları bir bütün olarak düşünüldüğünde hareket kısmının ele alındığı gelişim alanı psikomotor gelişimdir diyebiliriz.

Motor gelişim, sinir ve kaslarda meydana gelen olgunlaşma sonucu becerilerin performans düzeylerinin gün geçtikçe artması olarak tanımlanmaktadır (Gallahue, 1982). Motor beceriler iki kategoride sınıflandırılabilir. Bunlardan ilki kaba motor beceriler olup; büyük kaslarda gerçekleştirilen aktivitelerdir. Yürümek, koşmak, sıçramak, fırlatmak bu grupta yer alır. Bir diğeri olan ince motor beceriler ise; biraz daha hassasiyet gereken aktiviteleri içermektedir. Yazı yazma, düğmeleri ilikleme vb. etkinlikler bu kategoride yer alan etkinliklerdir (Kuru ve Köksalan, 2012).

Psiko-motor gelişim ise beyin omurilik gelişiminin vücut organlarındaki fiziksel büyüme ve gelişmeye etki ederek organizmada istemli hareket kabiliyetinin oluşması anlamına gelmektedir (Doğanay J., 1998; Seyrek ve Sun, 1985).

Belirtilen süreç anne karnından itibaren başlamakta olup; bebeğin dünyaya gözerini açmasından itibaren çevresi ile girdiği etkileşime bağlı olarak gelişip hızlanmaktadır. Öncelikle kendi uzuvları olmak üzere çevresiyle oyun yoluyla etkileşim kuran birey kendi bedeninin sınırlarını, etkisini ve kontrolünü öğrenmektedir (Doğanay J., 1998; Ongül ve diğerleri, 2017).

Dolaşım, solunum, sindirim, boşaltım gibi pek çok sistemin eş güdümlü hareketiyle ayakta duran insan vücudu oyun yoluyla kazanılan refleksler sayesinde daha sistematik ve düzenli bir gelişim sağlayabilir (Ceylan, 2023). Ayrıca çocuk oyun yoluyla kendi uzuvları arasında bir denge ve eş güdüm yakalayarak vücut hareketlerinde çeviklik ve esneklik yakalayabilmektedir (Seyrek ve Sun, 1985).

Büyümede genelde kalıtsal özelliklerin, beslenme ve çevrenin etkili olduğu düşünülse de fiziksel aktivitelerin de büyümede etkili olduğu söylenmektedir. Oyunlara katılım göstermeyen çocukların kas yapılarının daha az geliştiği, boylarının akranlarına göre biraz daha kısa olduğu yapılan araştırmalarda ortaya çıkan sonuçlar arasındadır (Gökmen ve diğerleri, 1995).

Çocuğun fiziksel güç gerektiren aktiviteler olan “atlama, sıçrama, koşma, sürünme, tırmanma” gibi aktivitelerde bulunması; vücut sistemlerin düzenli çalışmasını sağlamasının yanında vücuda giren oksijen miktarını artırmakta, böylece diğer yapı ve organlara taşınan kan ve besin miktarı da artış göstermektedir (Ünal, 2009).

Şehirleşme ile birlikte çocukların sokaktaki oyun alanlarının azalması, bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik araçların kullanımının artması, çocukların daha az hareket eden ve enerjilerini dışarıya atamayan bireyler olmasına neden olmuştur (Ayar, 2022). Bu durum fiziksel ve ruhsal olarak çocukları olumsuz etkilemekte, geleceğe sağlıksız nesiller yetiştirmektedir.

Oyunun çocukların bedensel gelişimine etkisini şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Oyun yoluyla çocuğun hem büyük hem de küçük kasları geliştirilebilir
2. Açık havada oynanan oyunlar çocukların temiz havadan ve güneşten faydalanmasını sağlar. Böylece çocukların bedensel gelişimleri hızlanır.
3. Oyun yoluyla çocuğun kan dolaşımı hızlanır, uykusu açılır, iştahı açılır, oyunda terlemesiyle de vücudundaki zararlı maddeler dışarı atılır
4. Oyun oynayan çocuğun fazla enerjisi dışarı atılarak daha sağlıklı birey haline gelir (Ayan ve Memiş, 2012; Çoban ve Nacar, 2006).

2.1.2.5. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi: İletişimin ana unsurlarından biri olan ve sembollerle ifade edilen kısmı olarak tanımlanan dil, anne karnından itibaren çocukta önce alıcı dil; sonrasında da ifade edici dil şeklinde gelişim göstermektedir. Bu nedenle çocuklar dili kullanırken karşısındaki kişinin kendisine ifade ettiklerini anlamakla birlikte; kendi duygu ve düşüncelerini de uygun şekilde alıcıya iletmekle yükümlüdürler (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Oyun, diğer tüm gelişim alanlarında olduğu gibi çocukların dil gelişimine de büyük katkı sağlar. Çünkü oyunların büyük bir çoğunluğu dili kullanmayı zorunlu kılmaktadır. Çocuklar oyun sırasında dil sayesinde yeni sözcükler öğrenmekte ve yine konuşma yoluyla birbirlerine bilgi aktarımında bulunmaktadırlar (Mangır ve Aktaş, 1993).

Oyun oynarken çocuğun oyuncaklarıyla, hayali kahramanlarıyla ya da arkadaşlarıyla konuşması/ onları konuşturması dil gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Bu etkinlikler çocuğun yalnızca dil becerilerini değil aynı zamanda anlama becerilerinin de gelişimine katkı sağlamaktadır. Bebekliğin ilk dönemlerinden itibaren çığırığa, oyuncak bebeğe ya da bir topa karşı sevinç, heyecan ve kızgınlık gibi duygularını ifade etmek için sesler çıkaran çocuk ilk konuşmalarını da bu şekilde gerçekleştirmiş olur (Erekmeççi ve Fidan, 2012). Oyun, içerisinde birçok uyaran bulundurarak çocukların dil becerilerini harekete geçirir ve geliştirir. Bu sayede çocuğun kelime dağarcığı gelişerek uygun cümleler kurabildiği ve düşüncelerini daha rahat ifade etme becerisi kazandığı gözlemlenebilmektedir (Çakmak ve Elibol, 2019).

Oyun sırasındaki ses çıkarmalar ve jestler gerçek dünyadaki bir yansıması olarak benzer durumlar için kullanılır. Çocuğun oyunlarında karşımıza çıkan öncelikle ve genellikle etrafındaki nesnelerin adlarından ve günlük hayatta sıkça karşılaştığı durumlardan oluşmaktadır. İlerleyen zamanlarda sembolik hareket ve sembolik düşünce geliştikçe çocuğun dilsel becerilerinde de bir gelişme gözlemlenir (Ahioğlu, 1999). Bu da sembolik oyunların dil gelişimi için ne kadar önemli olduğunun bir göstergesidir denilebilir.

Birçok çocuk oyunun şarkı eşliğinde oynandığı düşünüldüğünde cümlelerin belli bir müziksel ritimle söylenmesinin çocukların bu kelimelerin anlamını bilme bile sık tekrarlar telaffuzlarını düzgün şekilde çıkarmasını sağladığı görülmektedir. Çocuk bu şekilde oyunda öğrendiği kelimeleri günlük hayatına da uygulamaya başlar. Oyundaki bu tekrarlar sayesinde çocuğun günlük konuşma dilinde bir akıcılık kazanılır ve kelime hazinesi gelişmiş olur. Çocuk cümle yapılarını daha düzgün olarak oluşturur ve daha rahat konuşma sergiler. Bu sayede düşüncelerini daha rahat bir şekilde ifade etme imkânı bulur (Kıldan, 2001; Poyraz, 2012).

Hiç beklenmedik olay ve durumlarda bile oyun kurabilen çocukların hayata hazırlıkları anlamında oyunun ne gibi katkılar sunabildiğini aşağıda belirtilen şekilde sıralayabiliriz:

1. Çocuğun yeni kelimeler öğrenmesini sağlayarak kelime dağarcığını geliştirir.

2. Kelime dağarcığının gelişmesi ile bir taraftan da anlama yeteneği geliştirir.
3. Oyunda geçen olaylarda farklı zaman çekimlerini kullanarak dile hâkimiyeti artırır.
4. Soru sorma ve sorulan soruları anlayarak mantıklı cevap verme yetisi geliştirir.
5. Duygu ve düşüncelerini rahat bir şekilde ifade edebilme alışkanlığı kazandırır.
6. Vurgu ve tonlamaları yerinde ve doğru kullanabilme becerisi kazandırır.
7. Dinleme becerisini geliştirir.
8. Nesneler ve araç gereçler hakkında ön bilgilerini genişleterek bunların isimlerini, işlevlerini ve kullanım alanlarını öğretir.
9. Türkçeyi düzgün kullanma ve düzgün cümle kurma alışkanlığı kazandırır.
10. Taklitler yoluyla sesleri ayırt etme ve kullanma becerilerini geliştirir (Baykoç Dönmez, 1992; Seyrek ve Sun, 1985).

2.2. Zekâ

TDK'ya (b.t.) göre zekâ “insanın düşünme, akıl yürütme, objektif gerçekleri algılama, yargılama ve sonuç çıkarma yeteneklerinin tamamı, anlak, dirayet, zeyreklik, feraset” olarak tanımlanmaktadır. Alan yazın incelendiğinde zekâ kavramı ile ilgili farklı birçok tanım yapıldığı ve her araştırmacının bu kavramı kendi alanına göre anlamlandığı görülmektedir.

Zekâ kavramının tarihte ilk olarak Yunanlı filozoflar tarafından kullanıldığı görülmektedir. Aristo'dan sonra Cicero, zekâ kavramının bilimsel literatürdeki neredeyse bugünkü karşılığı olan “intelligence” terimi ilk kez kullanan filozof olarak kabul görmektedir (Gögebakan Yıldız, 2018). Ünlü Türk hekim ve filozoflarından biri olan İbn-i Sina da zekâyı başka hiçbir canlıda bulunmayan bir özellik olarak tanımlayarak, maddeden soyutlanmış bütünsel olarak akli kavramları oluşturma yetisi olarak ifade etmiştir (İlgar ve Coşgun İlgar, 2018).

Zekâ kavramı özellikle 19. yüzyıldan itibaren araştırmacıların dikkatini daha çok çeker olmuş ve farklı alanlarda bu kavram üzerine çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmaların daha çok fiziksel ölçümlere dayandığı görülmekte ve kafatasının dışı cetvelle ölçülerek benzer özelliklerle bir şekil oluşturulmak suretiyle bir ölçek hazırlanmaktaydı. Oluşturulan bu şeklin içerisi hardal tohumuyla doldurularak zekâ ölçütü için bu tohumların adedi ya da toplam ağırlığı belirleyici olmaktadır (Gould, 1981).

Zekâyı algılara ve duygulara dayalı bir beceri olarak tanımlayan Galton zekâ ile ilgili ilk bilimsel çalışmaları yapan araştırmacı olarak kabul edilmektedir. Galton'a göre kişilerin zekâ ölçütü beceriler bakımından ne kadar gelişmiş olduğuna bağlıdır (aktaran Davis, 1997). Yaptığı bilimsel çalışmalarla hafıza, akıl yürütme ve karar verme gibi üst düzey bilişsel beceriler ile zekâ arasında bağ kuran Fransız psikolog Alfred Binet zekâ kavramının bugünkü

halini almasında önemli katkıları olan bilim insanı olarak kabul edilmektedir (Gürel ve Tat, 2010).

Zekâ kavramı geliştikçe bunun ölçümüyle ilgili çalışmalar hız kazanarak çeşitli ölçüm araçlarının geliştirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Bugünkü bilinen ve kullanılan haline çok benzer olarak IQ testi geliştirme çalışmaları ilk olarak Fransa’da yapılmıştır. 1904 yılında Fransa Eğitim Bakanlığı normal sınıflarda başarısız olan öğrencilerin tespiti için bir yol aramış ve bu konuda çalışmalar yapmak üzere Alfred Binet’i görevlendirmiştir. Öğrencisi Theodore Simon ile bu konuda çalışmalar yapan Binet, çalışmaları sonucunda Binet- Simon Zekâ Ölçeğini yayımlamıştır. Binet ve Simon’a göre geliştirdikleri bu test, zekânın temeline bilişsel yetenekleri almakta ve bu yetenekleri ölçerek “normal” ve “ gelişimsel olarak akranlarının gerisinde kalan” bireyleri ayırt edebilir özellikteydi (Eriş, 2008).

Binet’e göre zekânın başlıca üç özelliği şu şekildedir:

1. Bireyin verilen bir yönergeyi anlama ve bunu zihinde tutabilme yeteneği
2. Karşılaşılan durumlara başarılı bir şekilde uyum sağlama ve beklenildiği şekilde davranışta bulunabilme yeteneği
3. Kişinin yaptığı davranışları sorgulayarak kendisini eleştirebilme yeteneği (aktaran Oklan Elibol, 2000).

Alfred Binet’in zekâ testini ilk yayımladığı dönemlerde Spearman (1904)’da bu alanla ilgili bir çalışma yayımlamış ve kişiden kişiye göre değişen bir genel zekâ faktöründen bahsetmiştir. Spearman’ın kaynaklarında bu genel zekâ faktörü “g faktörü” olarak ele alınmaktadır. Bireyler sahip oldukları “g faktörü” miktarına göre “parlak” ve “ donuk” zekâlı olarak sınıflandırılmaktadır. Spearman’a göre bireylerin zekâ testlerinde ortaya çıkan performans değerlerini etkileyen temel unsur “g faktörüdür”. Bunun yanı sıra bir de “ s faktörü” olan bir etken vardır ki bu da bireylerin belirli alanlardaki özel yetenekleri olarak tanımlanmaktadır. Sonuç olarak zekâsı ölçülen bir bireyin ortaya çıkan değeri hem g faktörünün hem de s faktörünün birer bileşeni şeklindedir (Atkinson ve diğerleri, 1990).

Spearman’a göre “g faktörü” aşağıda belirtilen özellikleri gösterebilmeyi gerektirir:

1. Bireyin kendi yaş grubunu anlaması, yaşantılarının farkında olması ve yaşantılardan anlam çıkarabilmesi
2. Nesneler ve kavramlar arasındaki benzerlik ve farklılıkların bilincinde olarak; kavramlar arasında bulunan ilişkileri başka durum, kavram ve nesnelere genelleylebilmek (Spearman, 1904).

Tekli zekâ teorilerinden çoklu zekâyâ geçiş sürecinde Terman kendinden önce yapılan çalışmaları geliştirerek zekâ testleri ve buna bağlı olarak da IQ kavramının alan yazında yer

almasında büyük rol oynamıştır. Terman, Alfred Binet tarafından geliştirilen ve 1911 yılında düzenlenmiş son hali yayınlanan testi düzenleyerek 1916 yılında tekrar yayınlamıştır. Ancak Terman'ın testi kullanım amacı Binet'ten farklı olarak zekânın genetik bilimiyle ilişkisini ortaya koymak olmuştur. Öyle ki Terman geliştirdiği test ile toplumdaki tüm bireyleri değerlendirerek; bireylerin doğuştan sahip oldukları zekâyâ bağlı olarak toplumda bir yer edinmesi gerektiği görüşünü savunmuştur (Eriş, 2008). Piaget'e (1959) göre zekâ ise; çevre ile karşılıklı etkileşimde bulunan organizmanın dengesi anlamına gelmektedir. Piaget zekânın, insanın çevre ile uyum kurmasını sağlayan bir güç olduğu görüşünü savunmaktadır. Amerikalı psikolog olan Robert J. Stenberg ise zekânın pratik bilgi ile alakalı olduğunu savunarak zekâyı “Yaratıcı, analitik ve pratik zekâ” başlıklarına ayırmıştır (Stenberg ve Lubart, 1996).

1980'li yıllara gelindiğinde Gardner, toplumda kabul gören geleneksel zekâ anlayışına yeni bir boyut kazandırmış, zekânın tek bir anlamla sınırlanmayacağı üzerinde durmuştur. Bunu zekânın çok boyutluluğunu ifade eden “Çoklu Zekâ Kuramı” ile açıklamıştır (Altan, 1999). 1985 yılına gelindiğinde ise Sternberg ortaya atmış olduğu Başarılı Zekâ Kuramında zekâyı: “Analitik, sentezci ve pratik zekâ” başlıklarında ele alarak bu boyutlar arasında denge kurabilen kişilerin başarıya ulaşabileceği görüşünü savunmuştur (İnci, 2021; Öznacar ve Bildiren, 2016).

2.2.1. Çoklu Zekâ Kuramı: Yeni bir yaklaşım olarak bireyi merkeze alan bir teori olan Çoklu Zekâ Teorisi, 1983 yılında Howard Gardner tarafından yayınlanan “Frames of Mind; The Theory of Multiple Intelligences” isimli kitapta bahsedilmiştir. Bu teori, zekâyâ yalnızca IQ temelli olarak bakan anlayışa karşı çıkarak, bireyi merkeze alan ve zekânın çok boyutlu bir kavram olduğunu savunan bir yaklaşımdır. Gardner'a göre zekâ, kültürlerarası platformda değer gören bir ürün ortaya koyma ve problem çözme becerisi olarak nitelendirilmektedir (Gardner ve Hatch, 1989; Köksal, 2006).

Gardner'a göre zekâ;

1. Karşılaşılan problemleri çözme kapasitesi
2. Problemleri çözerken alternatif bakış açıları geliştirerek, farklı çözüm yolları üretebilme kapasitesi
3. Bireyin içinde yaşadığı topluma ve dünyaya değer gören kültürel ürünler katma gücü olarak tanımlanmaktadır (Gardner ve Hatch, 1989)

Gardner bu kuramın temelinde biyolojik boyutların yanı sıra kültürel boyutların da yer aldığını savunmakta; kültürlerin farklı zekâ türlerine farklı değerler atfederek zekâ gelişimine önemli katkılar sağladığını belirtmektedir. Gardner'a göre zekâ alanları kişilerin zihinsel

biçimlerini göstermekte; bunun kişileri tanımlayabilecek kesin bir ifade olmadığını söylemektedir (Gardner, 1992).

Çoklu Zekâ Kuramının eğitim açısından faydaları şu şekilde sıralanabilir:

1. Öğrencilerin içlerinde yer alan potansiyelleri açığa çıkarmak ve onları hedeflenen durumlara ulaştırabilmek için eğitim programlarının planlanmasını kolaylaştırır
2. Farklı ilgi alanlarına ve öğrenme stillerine sahip öğrencilere daha kolay ulaşılmasını sağlayarak öğrenmelerin kolaylaştırır (Akpınar, 2004; Gardner ve Hatch, 1989).

Gardner, Çoklu Zekâ Kuramının bir eğitim amacı olmadığını; zekâ alanlarına göre bir eğitim planlanmasının öğrencileri belirlenen eğitim hedeflerine ulaştırmada etkili bir araç olduğunu belirtmektedir (Akar, 2006). Çoklu Zekâ Teorisini geliştirme aşamasında Gardner bir nöropsikolog olarak farklı özelliklere sahip ve farklı kültürlerden gelen hastalarla (üstün yetenekli, beyin hasarlı, normal çocuk, normal yetişkin gibi) çalışmalar yapmıştır. Gardner yaptığı bu çalışma sonucunda bireysel olarak sahip olunan zekâ türünün erken yaşlarda belirlenmesinin bireylerin eğitime yönelik fırsatlarını ve alternatiflerini artıracaklarını belirtmiştir. Buradan da anlaşılacağı üzere Gardner ortaya attığı teorisinin eğitime dair boyutunu da dikkate almıştır (Okla Elbol, 2000).

2.2.1.1. Dilsel Zekâ: Ses bilgisi, söz dizimi, anlam ve fiil dilsel zekânın ana öğelerini oluşturmaktadır. Bu zekâ türünün içerisinde barındırdığı özellikler ise şu şekildedir:

1. Sözcüklerin düzenini ve anlamını kavrama: Sözcüklerin anlam bilgisinin yanında bir cümledeki kelimelerin yerleri değiştirilerek kaç farklı cümle oluşturulabileceği bu özellikle ilgilidir.
2. Bilgiyi öğrenme, açıklama ve öğretme: Verilen bir yönergeyi anlayabilmenin yanında, öğrenilen bir bilgiyi başkalarına açıklama yeteneği bu alt başlık altında incelenmektedir.
3. Mizaha dayalı anlatım: Kelimeler üzerinde oynama yaparak, bilmece, şakalar, sözcüklerin sekteşlerini kullanma ve sürpriz sonla biten öyküler oluşturma bu alt başlık altında değerlendirilmekte olup burada kültürel anlamlandırmalara dikkat etmek gerekmektedir.
4. Etkili hitabet yöntemi, ikna etme ve güdüleme kabiliyeti: Konuşma ya da yazılı anlatımdaki hitabet gücü ile hitap ettikleri toplulukları ikna etme ve güdüleme becerisi bu başlık altında ele alınmaktadır.
5. Anımsama ve bilgiyi geri çağırma: Kısa süreli ve uzun süreli bellekte bilgilerin tutulma süresi ifade edilmektedir.
6. Üst dilsel çözümleme: Anlaşılmayan konularla ilgili detaylara ihtiyaç duyma, yeni açıklamalar bekleme bu alanla ilgili kavramlardır (Ay, 2003).

Bu zekâ alanı dilin tüm özelliklerini kapsamakla birlikte okumadan zevk alma, yazı dili ile kendini ifade etme, bir topluluğa hitap etme yeteneğine sahip olma, insanlarla konuşmaktan hoşlanma, karşısındakileri dinleme ve anlatılanları anlama gibi davranışlar bu zekâ alanıyla ilgili becerilerdir. Bu zekâ alanına sahip kişilerin kelimelerle arası iyi ve buna bağlı olarak kelime hazineleri zengindir (Güngör, 2005).

2.2.1.2. Mantıksal/ Matematiksel Zekâ: Kavramları tanıyarak sayılar, şekiller, semboller gibi soyut kavramları anlama becerisini gerektiren bu zekâ alanı gözlem yapma, objektif düşünme, hipotez kurma gibi bilimsel süreçle ilgili yetenekleri içerisinde barındırmaktadır. Sayılarla uğraşmaktan ve hesaplama yapmaktan keyif alan bu zekâyâ sahip kişiler olaylar arasında sebep- sonuç ilişkisi kurmada da başarılılardır. Aynı zamanda bilimsel araştırmalar için temel olan tahminde bulunarak hipotez oluşturma, problem durumunu ifade edebilme, sınıflama, analiz- sentez gibi bilimsel süreç basamaklarını kolaylıkla yerine getirebilirler. Bilgiler arasında geçiş yapmayı sağlayan bağlantı kurma becerisi de bu zekâ alanına sahip kişilerde gelişmiştir (Akpınar, 2004; Kolaç, 2008).

2.2.1.3. Müziksek/ Ritmik Zekâ: Titreşim, ses, ritim ve müziğin insanda yarattığı etkinin diğer zekâ alanlarının hepsinden daha güçlü olduğu kabul edilmekte olup; bilim insanları nörolojik açıdan müziksel/ritmik zekânın diğer zekâ alanlarından daha önce geliştiğini belirtmektedirler (Başaran, 2004). Dünyaca ünlü müzisyenlerden biri olan Mozart'ın da bu fazlasıyla bu zekâ alanına sahip olduğu söylenebilir (Altan, 1999).

2.2.1.4. Sosyal/ Kişilerarası Zekâ: Politikacılar, psikologlar, öğretmenler, aktörler gibi insanların duygu ve düşüncelerini anlayarak grup içerisinde uyum içerisinde çalışma, iletişim yollarını etkili kullanma, anlama, kendini doğru ifade edebilme ve insanları ikna edebilme becerisini içerisinde barındıran bu zekâ türüne ait yeteneklerini iyi kullanan insanlar olduğu düşünülmektedir (Köksal, 2006; Talu, 1999).

2.2.1.5. Görsel/ Uzamsal Zekâ: Renk, şekil, biçim, derinlik, boyut ve bunlar arasındaki ilişkileri temel alan bu zekâ alanı duyuşal- motor algının gelişmesi ile başlamaktadır. Bu zekâ alanı gelişirken el- göz koordinasyonu ile birlikte ince motor beceriler de gelişmektedir. Bu sayede kişi çevresinde algıladığı nesnelerin şekil ve renkleri farklı ortamlara aktarabilme becerisine sahip olmaktadır. Ressam, heykeltıraş, mimar, bahçıvan gibi kişiler deneyimlerle ve duyularla elde ettikleri bilgileri kendi yorumlarıyla yeni ortamlara aktarma gücüne sahiptirler (Bellanca ve diğerleri, 1997).

2.2.1.6. Bedensel/ Kinestetik Zekâ: Bireylerin tüm vücutlarını ya da vücut bölümlerinin bazılarını etkili bir biçimde kullanması sonucu bir şeyler üretmesi, problemlere çözümler

bulabilmesi, kendisine sunulan materyalleri ustalıkla kullanabilme becerisi olarak ifade edilmektedir (Tuğrul ve Duran, 2003).

2.2.1.7. İçsel/İçe Dönük Zekâ: Bireylerin kendi iç dünyalarında sahip oldukları güçlerinin farkında olmaları, duygu ve düşüncelerini ayırt ederek bunları gerekli ortamlara aktarıp karşısındaki kişi, olay ve durumları anlamlandırma becerilerini ifade eder. Psikoterapistler, girişimciler ve sanatçıların bu zekâ alanlarının geliştiği belirtilir (Argıç, 2022; Armstrong, 2003).

2.2.1.8. Doğacı Zekâ: Doğayı tanıma ve doğasal olayların farkında olabilme yeteneği olarak tanımlanan bu zekâ türü 1996 yılında Gardner tarafından listeye eklenmiştir. Doğaya karşı ilgi gösteren bu tür insanların bitkilere ve hayvanlara karşı hassas oldukları bilinmektedir.

Doğacı zekâsı gelişmiş olan bireylerin özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

1. Doğal bitki örtüsüne karşı duyarlı olarak doğa ile bütünleşme becerisine sahip olma
2. Çevredeki canlılarla ilişkiler kurarak doğayı koruma becerisi sergileme
3. Doğadaki canlıları sınıflandırabilme
4. Doğada gözlem yapmaya meraklı olma
5. Açık havada olmaktan keyif alarak, turistik gezilere katılmaya istekli olma
6. Çevre kirliliği ve iklimsel sorunlara karşı duyarlı olma
7. Toprakla uğraşmaktan keyif alarak bitki yetiştirme
8. Hayvan haklarına karşı duyarlı olma
9. Doğa oluşumları ve doğa olaylarına karşı meraklı olma
10. Doğal taşları, yıldızları, bulutları genel özellikleriyle tanıma (Gürsu, 2022; Saban, 2002).

2.2.1.9. Varoluşçu Zekâ: Hayatın anlamı, yaşam ve ölüme karşı duyarlılıkla ilgili olan bu zekâ alanı felsefe, din, estetik, iyilik ve güzellik gibi kavramlar üzerinde durmaktadır. Bu zekâ türüne sahip bireyler, varoluşlarının amacını sorgulayarak evren içerisinde kendilerinin yerini bulmaya çalışırlar. Bu zekâ alanına sahip bireylerin aşağıdaki özelliklere sahip oldukları belirtilmektedir:

1. Hayatın anlamını sorgulayarak bununla ilgili sorulara meraklıdır
2. Eğitim ortamlarında edindikleri bilgilerin gerçek yaşamla ilgisini sorgularlar
3. Farklı dil, din ve kültürlerle karşı merak duyarlar
4. Yakın çevreleri ile güçlü bir bağları vardır
5. Toplumsal kimlikleri güçlüdür
6. Çevrelerine karşı duyarlı olup özellikle sosyal ve politik durumlara karşı bireysel fikirler geliştirirler

7. Edindikleri bilgiler arası bağlar oluşturup genel sonuçlara ulaşma becerilerine sahiptirler (Akar, 2006).

2.3. Akıl ve Zekâ Oyunları

Akıl ve zekâ oyunlarını eğitsel oyunlar başlığında ele almak mümkündür. Zekâ oyunları kapsamında genel bir tanımlama yapılmak istenirse; akıl ve zekâ oyunlarının bireyin sahip olduğu bilginin yanı sıra mensubu olduğu dil ve kültürlerden de bağımsız olarak var olan, düşünme becerileri üzerine kurulmuş bir oyun olduğu söylenebilir (Şen, 2020).

Akıl ve zekâ oyunlarının tarihine bakıldığında ilk kez ne zaman ortaya çıktığı bilinmese de günümüzde orijinal haliyle oynanan ve dünyanın en eski akıl oyunu olarak kabul gören Go oyununun tarihinin M.Ö. 1000-2000 yıllarına dayandığı kabul edilmektedir. Türk zekâ oyunlarından birisi olan mangalanın 17. yy'da Türkler tarafından dünyaya yayıldığı kabul edilirken; Kazakistan'da kayaya oyulmuş 4000 yıllık bir mangala taşı bulunmuştur. Satranca dair ilk bulgulara Hindistan'da bulunan Antik Sanskrit şiirlerinde rastlandığı söylenmektedir. Günümüze yaklaştıkça 1800 ve 1900'lü yılların başında Amerika'da mantık bulmacalarının gazetelerde yayımlandığı, 1980'li yıllarda da sudokunun ortaya çıktığı görülmektedir (Ayar, 2022).

Akıl ve zekâ oyunlarının toplumlar tarafından benimsenerek çocukların hayatlarında önemli bir yere sahip olması, eğitim bilimcilerin de bu alana yönelmelerine kapı açmış, bu oyunların öğrencilerin gelişimine katkı sunacak bir eğitim materyali olarak kullanılabilirliği araştırılmaya başlanmıştır (Bottino ve Ott, 2006).

Ülkemizde akıl ve zekâ oyunları "Seçmeli Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zekâ Oyunları Dersi" adında ilk kez 2012-2013 eğitim öğretim yılında müfredatta yer bulmuştur. Bu ders ile kişilerin sahip oldukları zekâ potansiyellerinin farkına varmalarını sağlamak, sistematik düşünme becerilerini geliştirmek, bireysel olarak ya da takım halinde çalışma becerileri kazandırmak, hızlı ve doğru karar verme becerilerini desteklemek gibi alt becerileri kazandırmayı amaçlamaktadır (MEB, 2013).

Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili alan yazında birçok tanıma rastlamak mümkündür. Özdevecioğlu ve Hark Söylemez'e (2021) göre akıl ve zekâ oyunları; dil, din, ırk ve kültürden ve bilgiden bağımsız olarak verilen ipuçları yardımıyla çeşitli mantık yürütme süreçlerini işe koşarak çözüme ulaşılan problemlerin oyunlaştırılmış hali olarak adlandırılmaktadır. Yöndemli ve Taş'a (2018) göre akıl ve zekâ oyunları; akıl yürütme, strateji geliştirme, uzamsal bağlantılar kurma ve problem çözme becerilerinin kullanımını gerektiren, aynı zamanda da bu becerilerin zamanla gelişimine destek olan etkinliklerdir.

Devecioğlu (2014) zekâ oyunlarını; bireylerin sahip oldukları potansiyelleri keşfetmelerine vesile olan, durumlar karşısında hızlı ve doğru karar verebilme becerilerini geliştiren, problem durumlarla karşılaştıklarında çözüme yönelik farklı stratejiler bulmalarını sağlayan, bunların yanında kendilerini sürekli olarak yenileme fırsatı buldukları etkinlikler olarak açıklanmaktadır. MEB'e (2013) göre ise zekâ oyunları, gerçek hayatta karşılaşılabilecek problemleri içerisinde barındıran ve problemlerin oyunlaştırılmış hali olarak tanımlanmaktadır.

2.3.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Önemi ve Faydaları: Eğitsel oyun türü olarak bakıldığında zekâ oyunları çocuklar için oldukça önemli bir potansiyele sahiptir. Özellikle erken çocukluk döneminde derslerin oyunlarla desteklenmesi çocukların farklı beceriler kazanmasına, bilişsel ve sosyal becerilerini geliştirmesine büyük katkı sağlamaktadır. Çocuklarda odaklanma, akıl yürütme, problem çözme, durumlar arası ilişki kurma, olaylara farklı stratejilerle yaklaşma, özgüveni artırarak başarısızlığa karşı çözüm yolu geliştirme gibi birçok beceriyi desteklemekte bu da öğrencilerin kendilerini çok yönlü olarak geliştirmelerine imkân tanımaktadır (Adalıyılmaz, 2022; Alkan ve Mertol, 2017; Bottino ve Ott, 2006; Güneş ve Yünkül 2021).

Akıl ve zekâ oyunları, eğitici ve eğlendirici boyut olmak üzere iki ayrı grupta incelenebilir. Eğitici boyut kapsamında okullarda kullanılan bu oyunlar, çocukların erken yaşlardan itibaren bilişsel becerilerini geliştirmekte; problem çözme, kavramlar arası ilişki kurma, farklı bakış açıları kazanma, analiz yapma gibi becerilerin geliştirilmesinde de bir eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Bu oyunları oynayan çocukların gelişen bilişsel becerilerinin yanında yeni yetenekler de kazandıkları görülmektedir. Ayrıca çocukların amaçsız ve plansızca zamanlarını boşa harcamalarının önüne geçilerek akıl ve zekâ oyunları yoluyla yeni bilgiler edinmesi sağlanmakta; bu bilgileri oyun ortamlarında kullanarak kendilerine güvenleri de artırılmaktadır. Kısacası çocuk, akıl ve zekâ oyunları oynarken kendini tanır, eksik yönlerini fark eder, bunları geliştirmek için çaba sarf eder, bu şekilde sorumluluk alma ve bağımsız olarak kendi kararını kendisi verebilme yeteneği kazanır (Marangoz ve Demirtaş, 2017). Bu da çocuğu hayata hazırlayan en önemli becerilerden biridir denilebilir.

Ülkemizde Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (TTKB) tarafından ortaokullara yönelik hazırlanan Zekâ Oyunları Öğretim Programı 2013-2014 eğitim öğretim yılından itibaren seçmeli ders olarak okutulmaktadır. 2023 yılında yapılan değişiklik ile programın adı Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı olmuş ve zekâ oyunları bu program içerisinde bir modül olarak yer almaya devam etmiştir. Dünya genelinde zekâ oyunlarının eğitim faaliyetleri içerisinde kullanımına yönelik çalışmalar yapıldığı görülmektedir. Eleştirel düşünme, problem çözme gibi birçok becerinin öğretimine katkı sunan satrancın okullarda bir

aktivite olarak yer almasını tavsiye eden “Okulda Satranç Bildirgesi” Avrupa Parlamentosu tarafından 2012 yılında kabul edilmiştir (Jankovic ve Novak, 2019). 2013 yılında ise Rusya’da “Moskova Akıl Oyunları” eğitim projesi ile okullar ve üniversiteler bünyesinde çeşitli turnuvalar ve organizasyonlar düzenlenmiştir (Erinç, 2022).

2.3.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Türleri: TTKB tarafından hazırlanan ve 2023 yılı itibarıyla güncellenen Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülünde zekâ oyunları “Akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik ve mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları, zekâ soruları” başlıklarında ele alınmıştır. Oyun ve oyun etkinlikleri dersi öğretim programı zekâ oyunları modülünde yer alan zekâ oyunlarının örnekleri Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1

Oyun ve oyun etkinlikleri dersi zekâ oyunları modülünde yer alan örnekler

Akıl Yürütme ve İşlem Oyunları	Sözel Oyunlar	Geometrik ve Mekanik Oyunlar	Hafıza Oyunları	Strateji Oyunları	Zekâ Soruları
Sudoku	Anagramlar	Tangram	Eş Bulma	Tik-	Kurt- Kuzu-
Çit	Şifre	Polyomino	Oyunları	Tak- To	Ot
Mantık Karesi	Oyunları	Düğüm	Resim	Satranç	Üç Ampul
Kare Karalamaca	Scrabble	Rubik Küp	Hatırlama	Go	Yalancı-
Kendoku	Sözcük	Soma Küpleri	Yön Bulma	Reversi	Doğrucu
Kakuro	Gruplama	Jenga	Yakın Plan	Mangala	12 Top
Bölmece	Kelime Avı	Yapbozlar	Fotoğrafları	Dama	Kap Ölçme
	Sözcük	Mekanik	Verilmiş	Amiral	Kibrit
	Yerleştirme	Ayırma	Resimleri	Battı	Problemleri
		Bilmeceleri	Tanım		

Tablo 1’e göre Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı zekâ oyunları modülünde yer alan oyunların öğrencilerde akıl yürütme ve işlem becerisi, sözel beceriler, geometrik/ mekanik beceriler, bilişsel beceriler, stratejik düşünme becerisi gibi birçok beceri türüne hitap ettiği görülmektedir.

Okullarda kullanılan Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülünde basamaklı öğretim programı yaklaşımı temel alınmaktadır. Farklı seviyelere göre hazırlanmış etkinlikler yoluyla öğrenciler kendilerine uygun öğrenme aracına yönlendirilmektedir. İzlenen bu yol vasıtasıyla öğrencilerin etkinliklere katılmakta daha istekli olacağı düşünülmektedir (MEB, 2023).

Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programı Zekâ Oyunları Modülünde basamaklı öğretim programına uygun olarak sıralanmış üç düzey Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 2*Oyun ve oyun etkinlikleri dersi zekâ oyunları modülü düzeyleri*

Düzy	Açıklama
1.Basamak- Başlangıç Düzeyi	Zekâ oyunlarının kurallarını öğrenmeyi, giriş seviyesindeki basit oyunları oynayabilme ve bulmaca çözme becerisi kazanmayı kapsar.
2. Basamak- Orta Düzey	Mantık yürütmeyi, bulmacalara yönelik doğru çözüm stratejileri üretmeyi ve uygulamayı, orta zorluk seviyesindeki oyunları oynayabilme ve bulmaca çözme becerisi kazanmayı kapsar.
3. Basamak- İleri Düzey	Farklı bakış açıları üretme, yaratıcı olma, analiz ve değerlendirme, sonuçları farklı konularla eşleştirme, ileri zorluk seviyesindeki oyunları oynayabilme ve bulmaca çözme becerisi kazanmayı kapsar.

Tablo 2'ye göre Oyun ve Oyun Etkinlikleri Dersi Öğretim Programında basamaklı düzey yaklaşımı ile öğrencilerin ilk basamaktan başlayıp kademeli olarak ilerleyecek şekilde problemlere farklı bakış açıları geliştirme, yaratıcılık, analiz, sentez ve değerlendirme gibi üst düzey düşünme becerilerini kazanmalarının hedeflendiği görülmektedir.

2.4. Araştırmada İncelenen Beceriler

2.4.1. Okuma: Okuma becerisi, kendisini güncelleyerek zamanın ve modern yaşamın merkezinde yer almaya devam etmektedir. Günümüzde bilgiye ulaşma biçimleri farklılaşsa da okumanın önemi yerini korumaya devam etmektedir. Özellikle internetin gelişmesiyle birlikte birçok kaynağa kolay ulaşım sağlanıyor olsa da bu kaynaklardaki bilgiyi edinmek yine okuma yoluyla gerçekleşmektedir ve okuma, öğrenmenin temel ögesi durumunda bulunmaktadır. Okullarımızda kullanılan eğitim aracının kitaplar olması da bunun bir göstergesidir (Arıcı ve Taşkın, 2019; Batur ve Alevli, 2014).

Okumanın tanımına bakıldığında, ön bilgilerin harekete geçirildiği, yazar ve okuyucu arasındaki etkili iletişime dayanan, belirli bir amaç doğrultusunda uygun yöntemler kullanılarak ve belirli şartları taşıyan ortamlarda gerçekleştirilen anlam kurma süreci olarak tanımlanmaktadır. Farklı türden becerilere sahip olmayı ve kullanmayı gerektiren okuma becerisinin temelinde “algılama” becerisi yer almaktadır. Kelimelerin tanınması, semantik (anlam bilgisi), sentaks (cümle diziliş bilgisi), dilsel süreçler ve anlama okumanın diğer gerekliliklerindendir (Akyol, 2014).

Okuma becerisinden bahsedildiğinde bu becerinin daha çok görsel yolla gerçekleştirildiği şeklinde bir düşünce oluşmaktadır. Ancak görme engelli bireylerin Braille alfabesini kullanarak dokunma duyuları ile okumayı gerçekleştirdikleri görülmektedir (Razı, 2007). Okuma becerisinde içerisinde hem süreç hem de bu sürecin nihayetinde ortaya çıkan

ürünü birlikte düşünmek gerekmektedir. Bu ürün üç farklı şekilde ortaya çıkabilir: yazılanları olduğu gibi anlamlandırmak, yazıyı oluşturan cümleler arasında ilişkiler kurarak anlamayı sağlamak ve son olarak da önceki öğrenmelerimizden yola çıkarak yazıdaki cümlelere anlamlar yüklemek (Alderson, 2000).

Okuma bireysel olarak algılanan bir sözcüğün, bir imgenin, bir görselin veya belirli bir anlam oluşturmak için ortaya konulmuş her türlü göstergenin çözümlenmesi, anlamlandırılması olarak ifade edilebilir. Okuma ile bireylerin zihinsel ve duygusal becerilerinin gelişmesinin yanı sıra toplumsal yaşam için gerekli olan sosyal kimlik becerileri de gelişim göstermektedir (Ceyhan ve Yıldız, 2020). Dört temel dil becerilerinden biri olan okuma becerisi, bilgiye ulaşmadaki temel kaynak olması sebebiyle kişilere hayatları boyunca devam edecek olan bir öğrenme sürecine kaynaklık etmektedir (Balcı, 2016).

Okuma becerisinin gelişimine bakıldığında öncelikle semboller tanıma ve algılama aşamasından bahsedilebilir. Okuma becerisi geliştikçe algılanan semboller zihinde işlenerek çeşitli kavramlara ve anlamlara dönüştürülür. Bu aşamada semboller tanıma ile birlikte yorumlayabilme ve muhakeme edebilme becerilerini de içerisinde barındırmaktadır. Genel bir ifadeyle okuma yalnızca semboller tanıma şeklinde ifade edilebilecek basit bir kavram değil karmaşık zihinsel faaliyetler bütünü olarak tanımlanır (Bamberger, 1990).

Hayat boyunca devam ettirilen okuma becerisi zihni sürekli aktif kılan dinamik bir yapıdadır. Teknolojik ve bilimsel çalışmaların hızla geliştiği günümüz dünyasında üretilen bilgilerin hızlı ve doğru şekilde algılanması, gerektiği durumlarda kullanılması ve mevcut bilgilerden hareketle yeni bilgiler üretilebilmesi için okuma becerisine sahip olmak gerekmektedir (Gürer, 2021). Elbette ki karmaşık bir süreç olan okuma becerisinin kazandırılabilmesi için bireylerin zihin yapılarının da yeterli olgunluğa erişmiş olması beklenmektedir (Doğan, 2022). Öyle ki bir metni yalnızca okumak ve yazıyor olabilmek gelişmiş toplumlarca yeterli bir okuryazarlık seviyesi olarak kabul edilmemektedir (Efe, 2022).

Okuma becerisi içerisinde öğrenme, araştırma, tartışma, yorum yapma, eleştirel düşünme gibi birçok beceriyi barındıran bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda okuma öğrenme alanıyla, öğrencilerin yazılı metinleri doğru ve akıcı bir şekilde okuyabilmeleri, okunanları analiz edip yorumlayabilmeleri ve hayat boyu devam edecek bir alışkanlık haline getirebilmeleri hedeflenmektedir (MEB, 2019).

2.4.2. Anlama: Okuduğunu anlama, okuyucunun ön yaşantılarını işe koşarak metinde verilmek istenen düşünceye ulaşması ve yazılanlara belirli bir anlam yüklemesi sürecidir. Burada amaç okuyucunun ön bilgileri ile okudukları arasında bir bağ kurmasını sağlamaktır. Ancak eğitim öğretim çalışmalarına bakıldığında okullarda daha çok geleneksel öğretim

yöntem ve tekniklerinin kullanılması, öğrencilerin aktif olarak sürece katılamamasına sebep olmakta ve bu ezbere dayalı yaklaşım Türkçe derslerinde anlama çalışmalarını amacına ulaştırmaktadır. Bunların sonucu olarak da öğrenciler okuduklarını anlayamamakta, dolayısıyla okumadan zevk alamamakta ve okuma alışkanlığına karşı olumsuz bir tutum sergilemektedirler (Ahraz ve Akyol, 2022).

Okuduğunu anlama becerisi kişilerin yalnızca okudukları metinleri anlayıp bir yargıya varabilmeleri için değil; aynı zamanda toplumsal hayattaki öğrenme yaşantıları, okul başarıları ve meslek hayatı gibi birçok farklı alanda yaşam boyu ihtiyaç duyacakları bir beceridir. Okuduğunu anlama, kendi içerisinde birçok farklı bilişsel beceri ve yeteneği barındıran karmaşık bir süreçtir. Okuduğunu anlama becerisi öncelikli olarak kelimeleri doğru olarak okuyabilmeyi gerektirmektedir. Çünkü metindeki kelimeleri tanımakta güçlük çeken (kodları çözemeyen) okuyucular metni anlamakta güçlük çekeceklerdir (Oakhill ve diğerleri, 2015; Urfalı Dadandı, 2020). Okul ortamında da öğrenciler eğitim hedeflerini ve kendilerinden beklenen becerileri kavrayabilmek için okuduğunu anlama ve yorumlama becerisine ihtiyaç duymaktadırlar (Bayar, 2022).

Torgesen (2002) okuyucuların okudukları metinlerde kendilerine sunulan bilgileri daha iyi kavrayabilmeleri için iki temel beceriden söz etmektedir. Bunlardan birincisi genel olarak dile hâkimiyetken; ikincisi yazı karakterlerini tanıyarak akıcı okumayı gerçekleştirebilmesidir. Bunların yanında okunan metnin okuyucu için bir anlama sahip olması, dili kavrama gücüne bağlıdır. Bu da ancak ön bilgilere dayalı olarak metni anlamlandırma ile mümkün olmaktadır.

Tüm bu tanımlardan yola çıkarak anlama kavramının fizyolojik yapısının yanında zihinsel olarak da gelişim gösteren bir süreç olduğunu söylemek mümkündür. Metindeki anlamsal bütünlükleri irdeleyebilme, metinde verilmek istenen mesajı uygun şekilde alabilme, metinle ilgili tahminlerde bulunma, yorum yapma, gerektiğinde analiz ve sentez süreçlerine tabi tutma ve belirli kıstaslara göre değerlendirmede bulunma gibi zihinsel çalışmalar anlama sürecinde gerçekleşen faaliyetlerdir. Kişilerin anlama düzeylerine etki eden etmenler arasında yaş, zihinsel kapasite ve ön yaşantılar sayılabilir. Bu nedenle eğitim ortamlarında sunulan anlamayı geliştirici çalışmalar öğrencilerin zihinsel açıdan gelişimlerini destekleyecek ve okumaya yönelik tutum ve davranışlarını olumlu yönde etkileyecek nitelikte olmalıdır (Kaplan, 2016).

Harvey ve Goudvis'e (2007) göre öğrencilerin anlama becerisini geliştirmek için öğretmenlerin sergilemesi gereken davranışlar şu şekilde belirtilmiştir:

1. Öğretimi faaliyetlerini planlarken öğrencilerin bireysel farklılıklarını ve ihtiyaçlarını dikkate almak.

2. Kullanılan yöntem ve tekniklerden hangilerinin öğrencilerin dinlediklerini ve okuduklarını anlamalarını kolaylaştırdığını belirlemek.
3. Okunan ya da dinlenen metne dair sorulara verilebilecek cevaplara örnekler sunmak.
4. Öğrencilerin rehberlik yapmak ve bağımsız olarak sorumluluk almaları için fırsatlar yaratmak.
5. Okunan ya da dinlenen metinlerde anlama yöntemlerinin nasıl kullanılabileceğini farklı tür ve içerikteki metinler üzerinde göstermek.
6. Metinlerin okunması için kısıtlı zamanlardan ziyade üzerinde rahatlıkla çalışma yapılabilecek zaman dilimleri ayırmak.
7. Öğrencilerin okudukları/dinledikleri metinleri daha iyi kavrayabilmeleri için birbirleriyle konuşmalarına ya da tartışmalarına imkân vermek.
8. Öğrencilerin metinlerle ilgili sorulara yalnızca sözlü cevap vermeleri yerine yazma, çizme vb. imkânlar tanıyarak kendilerini ifade etmelerinin önünü açmak.
9. Sınıf içi etkinliklerde öğrencileri gözlemleyerek eğitim öğretim faaliyetlerinde verimi artırmak için değerlendirme ve müzakerelerin kaydını tutarak gelişimleri takip etmek.

2.4.3. Yaratıcılık: Yaratıcılık kavramı varoluşun olmazsa olmaz bileşenlerindendir. Olağan süreçlerden farklı gelişen, insanlık için yararlı buluşların ortaya çıkmasını sağlayan tüm fikirler temelde yaratıcılığa dayanmaktadır. Yaratıcı fikirlerin oluşması bir ana gerçekleşen bir durum olarak nitelendirilemez; yaratıcılık, bilişsel olarak bir takım problemlerin farkına varma, sorunlara rutinin dışında bakış açıları geliştirme ve nihayetinde de ortaya bir ürün koyma olarak çeşitli aşamaları içerisinde barındırmaktadır (Memduhoğlu ve diğerleri, 2020).

Yaratıcılık kavramının alanyazındaki yeri incelendiğinde Guilford'un 1950'li yıllarda yapmış olduğu çalışmaların kavramın ortaya çıkmasında temel teşkil ettiği görülmektedir. Guilford'a göre yaratıcılık; bireylerin kendilerine yöneltilen sorulara alışılmışın dışında verdikleri cevapların sayısı ve bu cevapları oluşturmaya teşvik eden parlak zekâ olarak tanımlanmaktadır. Guilford ilerleyen yıllarda yapmış olduğu çalışmalarda da yaratıcılık kavramının psikoloji ve eğitim bilimlerinin içerisine dâhil edilmesi gerektiğini belirtmiştir (Guilford, 1950). 1953 yılına gelindiğinde yaratıcılıkla ilgili genel geçer tanımlamayı Stein yapmıştır. Stein'e göre yaratıcılık; toplum yararına yeni bir ürün ortaya koyma olarak tanımlanmaktadır (Stein, 1953).

1960'lı yıllardan itibaren yaratıcılık kavramı ile ilgili araştırmaların da yoğunlaştığı görülmektedir. Yaratıcılık ve yaratıcı düşünme kavramları ile ilgili tanımları günümüzde de geçerliliğin koruyan Torrance yaratıcılığı; bilgideki ve durumlar içerisindeki kayıplara karşı duyarlı olma durumu, zorlukları tanıyarak onların üstesinden gelme, kayıp öğeler ve durumlar

üzerine hipotezler oluşturarak denemeler yapma, yöntemleri değiştirip tekrar denemelerde bulunma ve sonuçlara ulaşma şeklinde tanımlamaktadır (Torrance, 1974). Amabile (1988), yaratıcılıkla ilgili yaptığı tanımlamada açık uçlu olarak verilmiş bir soruna cevap olabilecek nitelikte özgün çözüm yolları bulma ve çözüme ulaşmada geçen süre üzerinde durarak yaratıcılığı hem süreç hem de sonuç bağlamında değerlendirmiştir.

Yaratıcılık kavramı öncelikli olarak güzel sanatlarda sonrasında felsefe, psikoloji, sosyoloji gibi sosyal bilimlerde ve son olarak da eğitimde üzerine birçok fikir yürütülen, teoriler üretilen birçok farklı boyutu olan, bu sebepten de tanımlaması oldukça zorlaşan bir kavram olarak tanımlanmaktadır (Onur, 2017).

Günümüzde hızla değişen hayat koşullarına ve ortaya çıkan yeniliklere kolayca uyum sağlayabilen, karşılaştıkları problemler için bilgiye ulaşma stratejileri kullanabilen ve kendi kendine öğrenme becerisi kazanabilen bireyler yetiştirmek oldukça önem taşımaktadır. İhtiyaç duydukları farklı bilgi ve beceri türlerinin farkında olma ve gerektiğinde bilgiyi farklı yollardan inşa etme becerisine sahip olabilmek de yaratıcı düşünme becerisini kullanmakla doğru orantılı olmaktadır (Yuvacı, 2017).

Yaratıcılık aslında her çocukta var olan bir özelliktir. Bu yeteneğin geliştirilebilmesi için eğitim ortamlarını düzenlemek ve yaratıcılığı teşvik edecek hale dönüştürmek gerekmektedir. Bunu yaparken de yaratıcı düşünmeyi geliştirecek eğitim yöntem ve teknikleri kullanılmalı ve eğitim programları buna göre düzenlenmelidir (Üstündağ, 2014).

Eğitimin genel tanımına bakıldığında, belirli amaçlar doğrultusunda bireyleri topluma hazırlamak olduğu görülmektedir. Bu nedenle eğitim ortamlarında yapılacak düzenlemeler ile yaratıcı düşünme becerisi gelişmiş bireyler yetiştirilebilir. Çünkü eğitimde amaç geçmişteki yapılanları tekrarlamak değil, yeni fikirler geliştirebilen bireyleri topluma kazandırmaktır (Karataş, 2008).

Yaratıcılığı destekleyen eğitim ortamları oluşturmak için öğrencilere yalnızca açık uçlu sorular sormak yeterli değildir. Aynı zamanda öğrencilerin kendilerini rahatlıkla ifade edebilecekleri, bireysel olarak kendilerini keşfetmelerini destekleyen, bireysel güven duygusunu kazandıran, zorluklarla mücadeleyi öğreten, öğrenme heyecanını temele alan, boş zamanların etkin ve verimli şekilde değerlendirildiği, baskıdan uzak, öğrenmeyi eğlenceli hale getirecek keyifli aktivitelerle eğitim öğretim faaliyetleri düzenlenmelidir (Karataş ve Özcan, 2009; Özerbaş, 2011; Sungur, 1997).

Yaratıcı düşüncüyü destekleyen ve geliştiren eğitim ortamlarında öğrenim görmek öğrencilerin; önceden birbiriyle ilişkisi olmayan durumlar arasında bağlantılar kurabilmelerini, karşılarına çıkan fırsatları değerlendirebilmelerini, günlük hayatta karşılaştıkları problemleri

yenmek için yeni çözüm yolları bulmalarını, içlerinde merak duygusu oluşturarak soru sorma becerilerinin gelişmesini ve sorulara yönelik tahmin yürütme becerilerinin gelişmesini, bilimsel süreç becerilerini öğrenmelerini, hayal güçlerini geliştirmelerini, ilgi ve dikkatlerini bir konu üzerinde uzun süre tutabilme becerileri geliştirmelerini, ayrıntıya odaklanma ve hataları fark edebilmelerini, yaşadıkları ortamın farkında olarak mekân algılarının oluşmasını, dış dünyaya açık kişilik becerileri geliştirebilmelerini, yalnızca bugün değil gelecek için de sorumluluk duyabilmelerini, duygu ve düşüncelerini ifade ederken farklı yollar kullanabilmelerini, yenilikleri deneyimleme için cesur davranabilmeyi sağlar (Bilir, 1991; Çellek, 2003; Ömeroğlu ve Turla, 2001).

Yaratıcılık farklı bileşenlerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır. Bireysel olarak yaratıcılık sosyal, duygusal, bilişsel koşullardan etkilenebilir ama birçok araştırmacı yaratıcılığın 4 boyuttan oluştuğu konusunda hemfikir olmuşlardır. Bunlar:

1. Akıcılık: Bir problemle karşılaşan bireyin probleme yönelik üretebildiği çözüm miktarıdır. Farklı bir durumla karşı karşıya kalan bireyin karşılaştığı duruma uygun olarak farklı tür ve sayıda düşünceler üretebilmesi onun yaratıcı düşünme becerisinin akıcılık boyutu ile ilgilidir.

2. Esneklik: Yaratıcı düşünmede esneklik boyutu, farklı durumlara uyum sağlama ve düşünce üretmede kalıpların dışına çıkabilme ile ilgilidir. Farklı durumlara uyum sağlamadaki çabukluk bireyin yaratıcı düşünme sürecindeki esneklik boyutunun gelişmiş olduğunun göstergesidir.

3. Özgünlük: Karşılan problemlere ilişkin alışılmışın dışında çözümler bulmak, denenmemiş yolları denemek ve bu denemeler için istekli davranmak bireyin özgün düşünebilmesiyle ilişkili davranışlardır.

4. Derinleştirme: Bu boyutta bireylerden problemin odak noktasını kaçırmadan detaylarını inceleyebilmeleri, çok yönlü bakış açısı geliştirmeleri, tersine düşünebilme, empati yapabilme gibi farklı beceri türlerini kullanmaları beklenmektedir. Bu basamakta önemli olan farklılıkların farkına varmak ve bu alanlarda derinlemesine çalışmalar yürütebilmektir (Lagowski, 1985; Kuru Turaşlı, 2020).

Son yıllarda yapılan araştırmalarda yaratıcılığın beynin tam olarak hangi bölgesiyle ilgili olduğu ortaya konulamamış olsa da beynin önemli işlevlerinden biri olduğu konusunda hemfikir olunmuştur. Eğitim ortamlarındaki düzenlemeler, uygun materyal kullanımı ve yaratıcılığı destekleyici yöntem ve tekniklerin yaratıcı düşünmenin gelişimine katkı sağlayacağı bir gerçektir (Orhon, 2014).

Oyun ve yaratıcılık arasında bir bağlantı olup olmadığının araştırılması uzun yıllardır araştırmacılar tarafından üzerinde çalışan bir alandır. Fink ve diğerleri (2010) oyunu tamamen bir yaratıcılık alanı olarak görürken, Lieberman (2014) oyuncu kimlikleri ve yaratıcı düşünebilme becerisine yönelik yaptığı araştırmada oyun oynamaya yatkın karakter özelliği gösteren çocukların çok daha fazla yaratıcı düşünebildiği sonucuna ulaşmıştır.

Yaratıcılık kavramı sonuç kadar süreç boyunca da varlığını hissettiren bir kavramdır. Bu sebeptendir ki oyun sırasında çocukların sürece mi yoksa sonuca mı odaklanıyor oldukları yaratıcılığın ortaya çıkış şeklini etkilemektedir. Yapılan araştırmalarda çocukların genelde süreçten keyif aldıkları, oyun sonunda ne olacağı ile ilgili endişeye kapılmadıkları görülmektedir. Ancak yaş ilerledikçe bu durum değişmekte ve oyun sonundaki başarı daha ön planda tutulmaktadır. Bu da yaratıcılığı kısıtlayan bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır (Aytaş ve Uysal, 2017).

Öyle ki oyunun doğası gereği daha serbest ve özgür bir ortamda gerçekleşmesi yaratıcılığı teşvik eden unsurlarının başında gelmektedir (Bardak ve Topaç, 2022). Sternberg ve Lubart (1996) da çocukların yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmek adına oyunlara yatırım yapılması gerektiği üzerinde durmuştur.

Oyun alanlarında vakit geçirmek çocukların kendilerine güven duymalarını sağlamakta, motor gelişimin yanında zihinsel beceri, dil becerisi, iletişim ve sosyal beceriler gibi birçok alanın da gelişimine katkı sağlamaktadır. Oyun yoluyla çocuklar gerçek dünyaya ait ilişkileri ve toplumsal rolleri öğrenme fırsatı bulmaktadırlar. Oyun alanlarında oynamak çocukta kendine güveni artırmakta, fiziksel birçok yetinin yanında dil, iletişim kurma, yüksek beyin fonksiyonları ve sosyal yetenekleri geliştirmektedir. Çocuğun çevresindeki dünya hakkındaki ilişkileri ve sosyal rolleri inceleme ve öğrenme fırsatı verilerek gelişmektedir (Bal, 2005). Ancak bu oyun alanlarının çocukların yaratıcılıklarını teşvik edecek şekilde düzenlenmesi oldukça önemlidir. Örneğin yaratıcılığı destekleyen oyun alanları çocuklara kendi oyun alanlarını düzenleme fırsatı sunmalıdır. Bu şekilde esnek bir ortamda oyun kuran ve devam ettiren çocuklar oyun esnasında karşılaştıkları problemlere karşı da esnek bir bakış açısı geliştirerek çözümler bulmaya çalışacaklardır. Bu da yaratıcı düşünme becerisinin gelişimini destekleyecektir (Pehlivan, 2014).

3. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ile verilerin toplanması ve çözümlenmesi alt başlıklarına yer verilmiştir.

3.1 Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, tek grup ön test- son test karşılaştırmalı deneysel bir çalışmadır. Deneysel çalışmalar yoluyla en az bir değişkenin bir ya da birden fazla durum üzerindeki etkisini incelenmektedir (Cohen ve diğerleri, 2017). Bu tür çalışmalarda uygulama öncesindeki ön test ve uygulama sonrasındaki son test puanları karşılaştırılmaktadır (Karasar, 2010). Tek grupta uygulanan deneysel desenler zayıf deneysel desen olarak adlandırılmakla birlikte; yeni bir öğretim yönteminin geliştirilip uygulandığı deneysel çalışmaların tek grupta yapılması doğal karşılanmaktadır (Creswell, 2012). Dolayısıyla ders içi etkinliklerin akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmesine dayanan bu çalışmada da yapılan uygulamanın etkililiği tek grup üzerinde değerlendirilmiştir.

3.2. Araştırma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Yalova merkezde bulunan bir ilkokulda 4. sınıfta eğitim görmekte olan 24 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma grubunun seçiminde elverişli örnekleme ya da kolay ulaşılabilir örnekleme türü kullanılmış olup araştırmacının il milli eğitim müdürlüğünde çalışması ve yalnızca uygulama yapmak için okulda derslere girmesi sebebiyle il milli eğitim müdürlüğüne en yakın olan okul tercih edilmiştir. Okuldaki dört 4. sınıf öğretmeni ile araştırma için istekli olup olmadıkları konusunda görüşülmüş ve istekli olan bir öğretmenle çalışma yürütülmüştür. Kolay ulaşılabilir ya da elverişli örneklem türünde araştırmacı kendisine yakın konumda bulunan ve kolay ulaşılabilen örneklem türünü tercih etmektedir (Patton, 2005).

Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyet özellikleri Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3

Araştırma grubundaki öğrencilerin cinsiyet dağılımları

Cinsiyet	Frekans	Yüzde
Kız	11	%45,83
Erkek	13	%54,17
Toplam	24	%100

Tablo 3'e göre araştırma grubundaki öğrencilerin cinsiyet dağılımları incelendiğinde 24 öğrencinin %45,83'ünü oluşturan 11 öğrencinin kız; %54,17'sini oluşturan 13 öğrencinin ise erkek olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Yanlış Analiz Envanteri, Yaratıcılık Ölçeği ve Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği kullanılmıştır.

3.3.1. Yanlış Analizi Envanteri: Öğrencilerin okuma hatalarını ve okuduklarını anlama düzeylerinin belirlenmesine yönelik hazırlanan envanter, Ekwall ve Shanker (1998), Harris ve Sipay (1990) ve May'in (1986) yaptığı çalışmalardan faydalanılarak hazırlanmıştır (aktaran Akyol, 2014). Akyol tarafından düzenlenen döküm, hata türleri ve sembollerinin gösterildiği bölüm, okuyucunun kelime tanıma düzeyinin ve yüzdeliğinin belirlenmesine imkân sunan kılavuz, soru ölçeği ve sonuç olarak anlama düzeyi hesap tablosu bölümlerinden oluşmaktadır.

Bu döküm öğrencilerin sesli okuma sırasında yapmış oldukları hataların belirlenmesi yoluyla kelime bilgisi düzeyi hakkında yorum yapabilmeye; sessiz okuma sonrasında basit anlam (tanıma ve hatırlama) ve derin anlam (çıkarım yapma ve yorumlama) soruları ile de okuduğunu anlama düzeyinin belirlenmesine imkân sunmaktadır. Uygulanan yanlış analizi envanteri ile okuyucuların okuma düzeyleri şu şekilde sınıflandırılmaktadır:

Bağımsız düzey: Öğrencinin dışardan herhangi bir desteğe ihtiyaç duymaksızın seviyesine uygun metinleri okuması ve anlaması olarak nitelendirilmektedir.

Öğretim düzeyi: Öğrencinin öğretmeni ya da başka bir yetişkinden destek alarak metinleri istenen şekilde okuyabilmesi ve anlayabilmesini ifade etmektedir.

Endişe düzeyi: Öğrencinin okuduğu metnin çok azını anlayabildiği aynı zamanda da okuma sırasında çok fazla hata yaptığı okuma düzeyi olarak ifade edilmektedir.

Veri toplama aracı olarak kullanılacak olan metinlerin belirlenmesinde öğrencilerin eğitim gördükleri sınıfın bir alt kademesinden metinler tercih edilmesi esas alınmaktadır. Akyol (2011) tarafından hazırlanan tabloya göre öğrencilere okutulacak metinlerdeki kelime sayıları şu şekilde olmalıdır:

- a) Birinci ve ikinci sınıflar için: 25-100 kelime
- b) Üçüncü ve dördüncü sınıflar için: 100-200 kelime
- c) Beşinci ve altıncı sınıflar için: 200-300 kelime
- d) Yedinci ve sekizinci sınıflar için: 300-350 kelime

Öğrencilerin okuma düzeyleri belirlenirken metinlerde yanlış okunan kelime sayısı ile kelime tanıma yüzdesi hesaplanmakta; metinle ilgili basit anlam ve derin anlam soruları ile de

anlama yüzdesine ulaşılmaktadır. Kelime tanıma yüzdesi ve anlama yüzdesi verileri okuma düzeyi tablosunda bulunarak bu değerlere karşılık gelen değerle öğrencilerin okuma düzeylerine ulaşılmaktadır.

Akyol (2011), öğrencinin okuma düzeyinin belirlenmesinde envanterin uygulayabilmek için öğrencinin eğitim gördüğü sınıf düzeyinin bir sınıf altından başlanmasının daha uygun olacağını belirtmektedir. Bu nedenle uygulamada kullanılan metinler MEB (2021) tarafından yayımlanan 3. Sınıf Okuma Becerileri kitabından seçilmiştir.

3.3.2. Yaratıcılık Ölçeği: Araştırmada katılımcıların uygulama öncesi ve sonrasındaki yaratıcılık özelliklerini belirlemek için 2002 yılında Whetton ve Cameron tarafından “How creative are you?” ismi ile geliştirilip 2004 yılında Aksoy tarafından Türkçeye çevrilen “Ne kadar yaratıcısınız?” ölçeği kullanılmıştır. Aksoy (2004), ölçeğin Türkçeye çevrilmesi aşamasında öncelikle ölçekteki ifadelerin Türkçeye çevrilmesi, daha sonra kendi yaptığı araştırmanın amacına yönelik olarak ölçeğe alınıp alınmamasına karar verilmesi ve nihayetinde de 40 maddelik ön uygulama ölçeğine ulaşılması basamaklarının gerçekleştirildiğini ifade etmektedir. Yaratıcılık ölçeği, katılımcılar nezdinde bulunan özellikleri, tutumları, değer yargılarını, temel güdü kaynaklarını ve ilgilileri belirtmektedir. Aynı zamanda ölçek, katılımcıların yaratıcı kişilik özelliklerinin ortaya koymak amacıyla kullanılmaktadır.

Ölçekte yer alan her bir ifade için “Katılıyorum, kararsızım ve katılmıyorum” ifadelerine yer verilmiş olup katılımcıların kendileri için en uygun seçeneği işaretlemeleri beklenmektedir. Ölçekte işaretlenen her cevap için standart bir puan yerine farklı puan değerleri belirlenmiştir. Ölçeğin 40. sorusunda katılımcılara yaratıcılık kavramı ile ilgili sıfat sunularak bu sıfatlardan kendilerini en iyi tanımlayan 10 sıfatı işaretlemeleri istenmiştir. Derecelendirme ölçeği bölümünde olduğu gibi son soruda da her bir sıfat için 0 ile +2 puan arasında değişen farklı puan değerleri belirlenmiştir.

3.3.3. Motivasyon Ölçeği: Araştırmada öğrencilerin uygulama öncesinde ve sonrasında Türkçe dersine yönelik motivasyonlarını belirlemek amacıyla Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek, 2012 yılında Ali Rıza Erdem ve Meral Gözükcü tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 15 maddeden oluşmuş olup likert türünde “3= katılıyorum, 2= kısmen katılıyorum, 1= katılmıyorum” şeklinde 3 seçenekten oluşmaktadır. İlköğretim 3., 4. ve 5. sınıf öğrencilerine uygulanan ölçekte öğrencilerden her soru için bir seçeneği işaretlemeleri istenmiştir. Ölçekte 8 olumlu; 7 olumsuz madde yer almaktadır. Olumsuz maddeler değerlendirme aşamasında ters çevrilerek kodlanmıştır.

3.3.4. Ses Kayıtları: Araştırmada katılımcıların yaptıkları okuma hatalarının belirlenmesini kolaylaştırmak amacıyla ses kayıtları alınmıştır. Okuma sırasında yapılan

parmakla ya da başla takip gibi hataların tespiti için de araştırmacı tarafından eş zamanlı notlar alınmıştır.

3.3.5. Araştırmacı Günlükleri: Araştırmacı tarafından uygulama yapılan her gün sonrasında uygulama ile ilgili kişisel gözlemler yazılı hale getirilmiştir. Araştırmacının aynı zamanda sürecin uygulayıcısı da olmasından dolayı süreç doğal gözlem yoluyla gözlemlenmiştir. Bu gözlemler gününbirlik olarak rapor haline getirilmiştir.

3.4. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi

Araştırmanın yapılacağı sınıf belirlendikten sonra sınıf öğretmeni ile görüşme yapılarak yapılacak çalışmanın ön değerlendirmesi, uygulamanın eksik ve geliştirilmesi gereken yönlerinin ya da programın uygunluğunun tespiti için pilot uygulama tarihi belirlenmiştir. 2022 yılı Kasım ara tatilinden önceki hafta olan 7-11 Kasım tarihleri hem araştırmacı hem de sınıf öğretmeni tarafından uygun bulunmuştur. Bu vasıta ile pilot uygulamadan sonraki ara tatilde araştırmacının uygulamayı değerlendirme ve varsa düzenlenmesi gereken bölümleri düzenleme fırsatı amaçlanmıştır. 7-11 Kasım tarihleri arasında günlük plana uygun olarak Türkçe ders kitabındaki (Yalçın, 2019) ikinci temanın son metni olan Oğuz Ata Boy Boyladı metni pilot uygulama için kullanılmıştır. Haftalık ders programına uygun şekilde Türkçe dersi 8 saat süresince araştırmacı tarafından planlanmış ve uygulanmıştır. Pilot uygulama sırasında planlanan uygulamanın kolay uygulanabilir yönleriyle birlikte uygulamada zorluk yaşanan kısımları not edilmiş ve uygulama için ön veri oluşturulmuştur. Bu veriler ışığında bazı etkinlikler ve oyunlarda değişiklik yapılması yoluna gidilmiştir.

Uygulama öncesinde öğrencilerin okudukları metinlerdeki hata türlerinin ve sayılarının belirlenmesi amacıyla Okuma Hataları Ön Testi uygulanmıştır. Okuma sırasındaki hataların tespiti için MEB (2021) tarafından yayımlanan 3. Sınıf Okuma Becerileri Kitabı'ndaki Ekolojik Ayak İzi metni seçilmiştir. Okuma Hataları Ön Testi için kullanılan Ekolojik Ayak İzi Metni anlam bütünlüğü bozulmadan kısaltılarak 198 kelimeye indirilmiş ve ön test uygulamasında kullanılmıştır. Okuma hatalarını belirlemeye yönelik yapılan ön test uygulaması için okul kütüphanesi kullanılmıştır. Kütüphanenin okul ana binası dışında, okulöncesi eğitim kademesinin bulunduğu bölümde yer almasından ve gürültü gibi dikkat dağıtıcı unsurlardan normal sınıf ortamına göre daha az etkilenebilecek bir konumda bulunmasından dolayı ön test uygulaması için bu bölüm tercih edilmiştir. Ön test uygulamasına öğrenciler tek kişi olarak katılmış ve uygulama sırasında araştırmacının telefonu ile ses kaydı alınmıştır.

Uygulama öncesinde öğrencilerin okudukları metinleri anlama düzeylerinin belirlenmesi amacıyla Okuduğunu Anlama Ön Testi kullanılmıştır. Okuduğunu anlama becerisini ölçmek için MEB (2021) tarafından yayımlanan 3. Sınıf Okuma Becerileri

Kitabı'ndaki "Beni Duyuyor musunuz?" başlıklı metin seçilmiştir. Metne bağlı kalarak okuduğunu anlama becerisine yönelik 3 basit anlam, 2 derin anlam sorusu hazırlanmıştır. Metin, sınıf içerisinde öğrencilere dağıtılarak metni okuyup soruları cevaplamaları için 1 ders saati süre tanınmıştır.

Uygulama öncesinde öğrencilerin yaratıcılık düzeylerinin belirlenmesine yönelik "Ne kadar yaratıcısınız?" ölçeği kullanılmıştır. Ölçek sınıf içerisinde öğrencilere dağıtılarak ölçekteki soruları cevaplamaları için öğrencilere 1 ders saati süre tanınmıştır. Uygulama öncesinde öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyon düzeylerini belirlemek amacıyla Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek sınıf içerisinde öğrencilere dağıtılarak ölçekteki soruları cevaplamaları için öğrencilere 1 ders saati süre tanınmıştır.

Araştırmaya yönelik ön testler tamamlandıktan sonra uygulamaya yönelik haftalık ders planları oluşturma aşamalarına geçilmiştir. Özgün Yayınları 4. Sınıf Türkçe Ders Kitabındaki 3. ve 4. Temada yer alan tüm metinler için haftalık planlar hazırlanmıştır. Planlama aşamasında ders kitabındaki işleyişe sadık kalınarak, kitap içerisindeki etkinlikleri kutu oyunları ve kalem kâğıt oyunları yoluyla gerçekleştirme ve verilmek istenen kazanımları oyunlarla kazandırma yoluna gidilmiştir.

Araştırmada kullanılan kutu oyunları ve kalem kâğıt oyunları seçilirken ders kitabındaki etkinliğe ve kazanıma uygun olması temel koşul olarak kabul edilmiştir. Her hafta (8 ders saati) 1 metin olmak üzere; 8 hafta (64 ders saati) süresince toplam 8 metin üzerinde çalışma yapılmıştır. Uygulama sırasında elde edilen nitel verilerin kayıt altına alınması için araştırmacı günlüğü tutulmuştur. Günlükte araştırmacının sürece dair izlenimleri, öğrencilerin süreçle ilgili yorumları ve uygulamanın güçlü ve zayıf yönlerine dair notlara yer verilmiştir.

Uygulama sonrasında öğrencilerin okudukları metinlerdeki hata türlerinin ve sayılarının belirlenmesi amacıyla Okuma Hataları Son Testi uygulanmıştır. Okuma sırasındaki hataların tespiti için MEB (2021) tarafından yayımlanan 3. Sınıf Okuma Becerileri Kitabı'ndaki Bilimin Harika Çocuğu Oktay Sinanoğlu metni seçilmiştir. Ön test uygulamasında olduğu gibi metindeki kelime sayısının 100-200 kelime arasında olmasına dikkat edilmiş ve metin 191 sözcükten oluşacak şekilde kısaltılmıştır.

Uygulama sonrasında öğrencilerin okudukları metinleri anlama düzeylerinin belirlenmesi amacıyla Okuduğunu Anlama Son Testi kullanılmıştır. Okuduğunu anlama becerisini ölçmek için MEB (2021) tarafından yayımlanan 3. Sınıf Okuma Becerileri Kitabı'ndaki Oyun ve Oyuncak metni seçilmiştir. Metne bağlı kalarak okuduğunu anlama becerisine yönelik 3 basit anlam; 2 derin anlam sorusu hazırlanmıştır. Metin, sınıf içerisinde öğrencilere dağıtılarak metni okuyup soruları cevaplamaları için 1 ders saati süre tanınmıştır.

Uygulama sonrasında öğrencilerin yaratıcılık düzeylerinin belirlenmesine yönelik “Ne kadar yaratıcısınız?” ölçeği kullanılmıştır. Ölçek sınıf içerisinde öğrencilere dağıtılarak ölçekteki soruları cevaplamaları için öğrencilere 1 ders saati süre tanınmıştır.

Uygulama sonrasında öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyon düzeylerini belirlemek amacıyla Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği kullanılmıştır. Ölçek sınıf içerisinde öğrencilere dağıtılarak ölçekteki soruları cevaplamaları için öğrencilere 1 ders saati süre tanınmıştır.

Araştırma sürecinde nicel verilerin toplanmasında izlenen yol ve uygulanan model Tablo 4’te belirtilmiştir.

Tablo 4

Nicel verilerin toplanmasında izlenen yol ve uygulanan model

İncelenen Beceri Alanı	Uygulanan Test	Ön Test	İşlem	Son Test
Okuma Hataları	Yanlış Analiz Envanteri	3. Sınıf Okuma Becerileri Kitabı Ekolojik Ayak İzi metni	Akıl ve Zekâ Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersi	3. Sınıf Okuma Becerileri Kitabı Bilimin Harika Çocuğu: Oktay Sinanoğlu
Okuduğunu Anlama	Yanlış Analiz Envanteri	3. Sınıf Okuma Becerileri Kitabı Beni Duyuyor musunuz? metni	Akıl ve Zekâ Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersi	3. Sınıf Okuma Becerileri Kitabı Oyun ve Oyuncak metni
Yaratıcılık		Ne Kadar Yaratıcısınız? Ölçeği	Akıl ve Zekâ Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersi	Ne Kadar Yaratıcısınız? Ölçeği
Türkçe Dersi Motivasyonu		Motivasyon Ölçeği	Akıl ve Zekâ Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersi	Motivasyon Ölçeği

Tablo 4’e göre araştırmada incelenen okuma hataları, okuduğunu anlama, yaratıcılık ve motivasyon kavramlarına yönelik kullanılan testler uygulama öncesinde ön test ve sonrasında son test olmak üzere iki aşamalı olarak uygulanmış olup; uygulama süreci ders içi etkinliklerin akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmesi şeklinde yürütülmüştür.

Araştırma süresince araştırmacı tarafından öğrencilerin seviyelerine uygun olarak seçilen ve dersin kazanımına göre düzenlenerek uygulamaya dâhil edilen kutu oyunları ve kâğıt

kalem oyunlarından yararlanılmıştır. Araştırmada kullanılan kutu oyunları ve kâğıt kalem oyunlarının isimleri Tablo 5’te belirtilmiştir.

Tablo 5

Araştırmada kullanılan oyunlar

Kutu Oyunları	Kalem Kâğıt Oyunları
Tangramlar, Whatzizz, Legolino, Q Bitz, Küre, Mangala, Skippity, Meta Forms, Pattern Play, Hikâye Küpleri, Candy, Çuf Çuf Tren, Triangle Game, Reversi, Pentominolar, Equilibrio	Kare Karalamaca, Çit, Resfebe, Sihirli Piramit, ABC Bağlama, Sözcük Yerleştirme, Sözcük Avı, Yıldız Savaşları

Tablo 5’te de belirtildiği üzere ders içeriklerinin zenginleştirilmesinde ve kazanımların oyunlar yoluyla verilmesinde hem kutu oyunlarından hem de kalem kâğıt oyunlarından yararlanılmıştır. Öğrencilerin yaş gruplarına uygun olarak kazanıma uyarlanabilirlik oyunların belirlenmesinde öncelikli kriter olmuştur.

Araştırma süresince incelenen beceriler olan “Okuma Hataları, Anlama Becerisi, Yaratıcılık ve Motivasyon” ön test ve son test sonuçları arasında bir farklılık olup olmadığının ortaya konabilmesi için öncelikle bu testlerden elde edilen verilerin normallik dağılımları incelenmiştir. Uygulanan testlerin Shapiro- Wilk normal dağılım sonuçları Tablo 6’da sunulmuştur.

Tablo 6

Uygulanan testlerin shapiro- wilk normal dağılım verileri

Test Adı	Test Türü	N	P
Okuma Hataları	Ön Test	24	,092
	Son Test		,001
Anlama Becerisi	Ön Test		,265
	Son Test		,615
Yaratıcılık	Ön Test		,834
	Son Test		,615
Motivasyon	Ön Test		,069
	Son Test		,000

Tablo 6 incelendiğinde Okuma Hataları ön test sonuçlarının Shapiro- Wilk değerlerine göre normal dağılım gösterdiği ($p>0,05$); son test sonuçlarının normal dağılım göstermediği ($p<0,05$) görülmektedir. Bu nedenle öğrencilerin okuma hatalarını ortaya koyan testin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek için Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır.

Tablo 6'ya göre Anlama Becerisi Testinin ön test ve son test verilerinin Shapiro- Wilk değerlerine göre normal dağılım gösterdiği görülmektedir ($p>0,05$). Bu nedenle öğrencilerin anlama becerilerini ölçmeye yönelik hazırlanan değerlendirmenin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek için Paired Samples t Testi kullanılmıştır.

Tablo 6'ya göre Yaratıcılık Testi ön test ve son test verilerinin Shapiro- Wilk değerlerine göre normal dağılım gösterdiği görülmektedir ($p>0,05$). Bu nedenle öğrencilerin anlama becerilerini ölçmeye yönelik hazırlanan değerlendirmenin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek için Paired Samples t Testi kullanılmıştır.

Tablo 6'ya göre Motivasyon Testinin ön test sonuçlarının Shapiro- Wilk değerlerine göre normal dağılım gösterdiği ($p<0,05$); son test sonuçlarının normal dağılım göstermediği ($p>0,05$) görülmektedir. Bu nedenle öğrencilerin motivasyon düzeylerini ortaya koyan testin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını ortaya çıkarmak için Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır.

4. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

4.1. Okuma Hataları Ön Test ve Son Test Sonuçları

Araştırma kapsamında öğrencilerin okuduklarını anlama becerilerinin ortaya konulması amacıyla kullanılan Yanlış Analizi Envanterine göre okuma hataları tespit edilmiş ve bu hatalara karşılık gelen puan/seviyeler belirlenmiştir. Ön test ve son teste katılan 24 öğrencinin okuma metinlerdeki hata sayıları ve bu hata sayıları ve kelime tanıma yüzdeleri Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7

Okuma hatası ve kelime tanıma yüzdesi ön test- son test sonuçları

Öğrenci	Ön Test		Son Test	
	Hata Sayısı	Kelime Tanıma Yüzdesi	Hata Sayısı	Kelime Tanıma Yüzdesi
Ö1	31	E	12	94
Ö2	62	E	46	E
Ö3	41	E	8	96
Ö4	14	93	10	95
Ö5	14	93	7	96
Ö6	30	E	21	E
Ö7	34	E	26	E
Ö8	10	95	4	98
Ö9	15	92	5	97
Ö10	32	E	18	91
Ö11	15	92	6	97
Ö12	29	E	13	93
Ö13	27	E	8	96
Ö14	34	E	16	92
Ö15	16	92	5	97
Ö16	50	E	29	E
Ö17	16	92	9	95
Ö18	4	98	6	97
Ö19	24	E	6	97
Ö20	21	E	5	97
Ö21	22	E	10	95
Ö22	14	93	3	98
Ö23	23	E	23	E
Ö24	26	E	15	92

Tablo 7’ye göre öğrencilerin ön test olarak uygulanan Ekolojik Ayak İzi metnini okurken yapmış oldukları hata sayıları en az 4 en çok 62 olarak tespit edilmiştir. Yapılan hata sayısına göre hesaplanan kelime tanıma yüzdeleri incelendiğinde bazı öğrencilerde yüzdelik olarak sayısal ifade yer almakta iken bazı öğrencilerde E ibaresi bulunmaktadır. Tabloda yer alan E harfi; öğrencilerin okunan metindeki hatalarının belirli bir sayıdan daha fazla olması

durumda o öğrencinin “Endişe” düzeyinde olduğunu ifade etmektedir. Tablo 7’ye göre öğrencilerin kelime tanıma yüzdelerine bakıldığında 24 öğrenciden dördünün 92 puan; üçünün 93 puan; bir öğrencinin 95 puan; bir öğrencinin 98 puan aldığı geriye kalan 15 öğrencinin ise endişe düzeyinde puan aldıkları görülmektedir.

Öğrencilerin okuma hatalarının türleri incelendiğinde “atlayıp geçme, ters çevirme, ekleme yapma, eksik okuma, yanlış okuma” şeklinde hatalar yaptıkları tespit edilmiştir.

Tablo 7’ye göre öğrencilerin son test olarak uygulanan Bilimin Harika Çocuğu metnini okurken yapmış oldukları hata sayıları en az 3 en çok 46 olarak tespit edilmiştir. Yapılan hata sayısına göre kelime tanıma yüzdeleri incelendiğinde son teste katılan 24 öğrencinin birinin 91 puan; ikisinin 92 puan; birinin 93 puan; birinin 94 puan; üçünün 95 puan; üçünün 96 puan; altısının 97 puan; ikisinin 98 puan; geriye kalan 5 öğrencinin ise endişe düzeyinde puan aldıkları görülmektedir.

Öğrencilerin okuma sırasındaki hatalarını ve kelime tanıma yüzdelerini ortaya koymaya yönelik uygulanan ön test ve son test çalışmalarında almış oldukları puanların karşılaştırılması için normal dağılım göstermeyen veri setleri için kullanılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi uygulanmıştır. Okuma hataları ön test son test sonuçlarının karşılaştırıldığı Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8

Okuma hataları wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları

Son Test- Ön Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	P
Negatif Sıra	22	12,50	275,00	4,170*	,000
Pozitif Sıra	1	1	1,00		
Eşit	1				

*Negatif sıralar temeline dayalı

Tablo 8’e göre okuma hataları ön test- son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymaya yönelik kullanılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları incelendiğinde öğrencilerin ön test- son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu ortaya çıkmaktadır. ($Z= 4,170$, $p< ,05$). Tablo 8’de verilen ön test ve son test puanlarının sıra ortalamaları ve sıra toplamaları dikkate alındığında uygulanan program sonucunda öğrencilerin okuma hatası sayılarının son testte ön teste göre azaldığı görülmektedir.

4.2. Anlama Becerileri Ön Test ve Son Test Sonuçları

Öğrencilerin okudukları metinleri anlama seviyelerini belirlemek için MEB (2021) 3. Sınıf Okuma Becerileri kitabından seçilen “Beni Duyuyor musunuz?” metni ön test çalışması için tercih edilmiştir. Öğrencilerin ön test olarak uygulanan “Beni Duyuyor musunuz?”

metnindeki sorulara vermiş oldukları cevaplar sonucunda almış oldukları puan değerleri Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9

Anlama becerileri ön test soru analizi

Öğrenci	Sorular					Toplam Puan
	Basit Anlam 1. Soru	Basit Anlam 2. Soru	Basit Anlam 3. Soru	Derin Anlam 1. Soru	Derin Anlam 2. Soru	
Ö1	0	0	0	0	0	0
Ö2	0	0	0	0	0	0
Ö3	2	0	0	0	0	2
Ö4	2	0	0	0	0	2
Ö5	2	0	1	0	0	3
Ö6	0	0	1	1	1	3
Ö7	2	0	1	1	0	4
Ö8	2	0	0	1	1	4
Ö9	0	0	0	1	2	3
Ö10	2	0	1	0	0	3
Ö11	2	0	1	1	0	4
Ö12	1	0	1	1	2	5
Ö13	2	0	1	1	1	5
Ö14	2	0	1	1	0	4
Ö15	2	1	1	1	0	5
Ö16	2	2	0	0	1	5
Ö17	2	0	1	1	1	5
Ö18	2	0	1	1	1	5
Ö19	2	2	1	1	0	6
Ö20	2	2	1	0	1	6
Ö21	2	2	1	1	1	7
Ö22	2	2	1	2	1	8
Ö23	0	2	1	1	1	5
Ö24	2	2	1	1	2	8

Tablo 9’a göre “Beni duyuyor musunuz?” metninde basit anlama yönelik hazırlanan ilk soruya 24 öğrencinin 18’i tam cevap vererek 2 puan alırken; 1 öğrenci yarım cevapla 1 puan almış; geriye kalan 5 öğrenci de cevap veremeyerek ya da soruyu yanlış cevaplandırarak 0 puan almıştır. Basit anlama yönelik hazırlanan 2. soru incelendiğinde 7 öğrencinin 2 puan; 1 öğrencinin 1 puan; geriye kalan 16 öğrencinin ise 0 puan aldığı görülmektedir. Öğrencilerin bu soruda metin içerisinde cevaplar yerine kendi yorumlarını katarak farklı örnekler verdikleri ve metin içinden istenen cevabı vermedikleri tespit edilmiştir. Basit anlama yönelik hazırlanan 3. soruda ise öğrencilerin tam puan alamadıkları, 17 öğrencinin soruyu eksik cevaplayarak 1 puan aldığı geriye kalan 7 öğrencinin ise soruyu cevapsız bırakmaları ya da yanlış cevaplamaları

neticesinde 0 puan aldıkları görülmektedir. Derin anlama yönelik hazırlanan 4. ve 5. sorulara bakıldığında 4. soruda 1 öğrencinin 3 puan üzerinden 2 puan aldığı; 15 öğrencinin 1 puan; 8 öğrencinin ise 0 puan aldığı; 5. soruda 3 öğrencinin 3 puan üzerinden 2 puan; 10 öğrencinin 1 puan; 11 öğrencinin ise 0 puan aldığı görülmektedir.

Öğrencilerin ön test metninden aldıkları toplam puanlar incelendiğinde en düşük 0 puan; en yüksek 8 puan arasında puan değerleri aldıkları görülmektedir. Basit anlamaya yönelik hazırlanan sorulardan en fazla 2 puan; derin anlamaya yönelik hazırlanan sorulardan ise en fazla 3 puan alınabilen ve dolayısıyla en yüksek puan değerinin 12 puan olduğu ön test çalışmasından yalnızca 5 öğrencinin 6 ve üzeri puan aldığı yani soruların yarısından fazlasına doğru cevap verdiği görülmektedir.

Uygulamada kullanılan metinde basit anlama sorularının doğru cevaplanma oranı incelendiğinde doğru şekilde cevaplanma oranı en yüksek olan sorunun 1. soru; en düşük cevaplanma oranına sahip sorunun ise 2. soru olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Derin anlama yönelik hazırlanan 4. ve 5. soruların cevaplanma oranlarında ise 5. sorunun 4. soruya göre daha az cevaplandığı görülmektedir.

Tablo 9'a göre öğrencilerin basit anlamaya yönelik hazırlanan soruları cevaplama oranlarının daha yüksek olduğu; derin anlamaya yönelik hazırlanan soruları cevaplama zorlandıkları sonucuna ulaşılabilir. Öğrencilerin ön bilgilerini işe koşarak analiz, sentez gibi üst düzey düşünme becerilerini kullanmalarına imkân vererek yorum yapma kabiliyetlerine göre cevaplama beklenen derin anlam sorularında daha düşük puanlar almaları neticesinde öğrencilerin bu beceriler açısından geliştirilmeleri gerektiği sonucuna ulaşılabilir.

Uygulama sonrasında öğrencilerin anlama becerilerini ölçmek amacıyla MEB (2021) 3. Sınıf Okuma Becerileri kitabından "Oyun ve Oyuncak" metni seçilmiştir. Öğrencilerin "Oyun ve Oyuncak" metnindeki sorulara vermiş oldukları cevaplara karşılık gelen puan değerleri Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10

Anlama becerileri son test soru analizi

Öğrenci	Sorular					
	Basit Anlam 1. Soru	Basit Anlam 2. Soru	Basit Anlam 3. Soru	Derin Anlam 1. Soru	Derin Anlam 2. Soru	Toplam Puan
Ö1	1	0	2	1	1	5
Ö2	0	0	0	0	1	1
Ö3	0	2	1	1	1	5

Tablo 10 (devamı)*Anlama becerileri son test soru analizi*

Ö4	2	0	2	0	1	5
Ö5	2	2	2	1	0	7
Ö6	1	1	2	3	2	9
Ö7	1	0	0	1	0	2
Ö8	0	0	2	1	2	5
Ö9	2	0	2	1	1	6
Ö10	1	1	1	1	1	5
Ö11	1	0	0	0	1	2
Ö12	2	2	2	3	2	11
Ö13	1	0	1	1	2	5
Ö14	2	2	2	1	1	8
Ö15	2	2	2	2	1	9
Ö16	1	0	0	1	0	2
Ö17	1	2	2	1	1	7
Ö18	2	2	2	2	0	8
Ö19	1	2	2	2	2	9
Ö20	2	2	2	2	0	8
Ö21	0	1	1	1	2	5
Ö22	2	2	2	2	2	10
Ö23	1	1	2	1	1	6
Ö24	2	2	1	1	0	6

Tablo 10'a göre "Oyun ve Oyuncak" metninde basit anlama yönelik hazırlanan ilk soruya 24 öğrencinin 10'u tam cevap vererek 2 puan alırken; 10 öğrenci yarım cevapla 1 puan almış; geriye kalan 4 öğrenci de cevap veremeyerek ya da soruyu yanlış cevaplandırarak 0 puan almıştır. Basit anlama yönelik hazırlanan 2. soru incelendiğinde 11 öğrencinin 2 puan; 4 öğrencinin 1 puan; geriye kalan 9 öğrencinin ise 0 puan aldığı görülmektedir. Basit anlama yönelik hazırlanan 3. soruda ise 15 öğrencinin 2 puan; 5 öğrencinin soruyu eksik cevaplayarak 1 puan; geriye kalan 4 öğrencinin ise soruyu cevapsız bırakmaları ya da yanlış cevaplamaları neticesinde 0 puan aldıkları görülmektedir. Derin anlama yönelik hazırlanan 4. ve 5. sorulara bakıldığında 4. soruda 2 öğrencinin soruyu tam olarak cevaplayarak 3 puan; 5 öğrencinin 2 puan; 14 öğrencinin 1 puan; 3 öğrencinin ise 0 puan aldığı görülmektedir. 5. soruda ise 7 öğrencinin 3 puan üzerinden 2 puan; 11 öğrencinin 1 puan; 6 öğrencinin 0 puan aldığı tabloya göre söylenebilmektedir.

Öğrencilerin anlama becerilerini ölçmeye yönelik hazırlanan son testten almış oldukları toplam puanları incelendiğinde ise ön testte olduğu gibi en fazla 12 puan alınabilen son testten 13 öğrencinin 6 puan ve üzerinde puan aldığı ve soruların yarısından fazlasına doğru cevap verdiği görülmektedir.

Uygulamada kullanılan metinde basit anlama yönelik hazırlanan ilk üç sorunun doğru cevaplama oranı incelendiğinde doğru şekilde cevaplanma oranı en yüksek olan sorunun 1. soru; en düşük cevaplanma oranına sahip sorunun ise 2. soru olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Derin anlama yönelik hazırlanan 4. ve 5. soruların cevaplanma oranlarında ise 5. sorunun 4. soruya göre daha az cevaplandığı görülmektedir. Ancak ön testte verilen cevaplarla son testte verilen cevaplar karşılaştırıldığında ön testte basit anlam ve derin anlam sorularının her ikisinde de verilen eksik ya da yanlış sayısı daha fazla iken son testte doğru cevap verme ve daha yüksek puan alma oranının son testte arttığı görülmektedir.

Ön test ve son testte sorulan sorulara öğrencilerin verdikleri cevaplara karşılık gelen puan değerlerine göre öğrenci bazında anlama yüzdeleri hesaplanmıştır. Öğrencilerin ön test ve son testteki anlama yüzdeleri Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 11

Ön test ve son test anlama yüzdeleri

Öğrenci Adı	Anlama Yüzdesi	
	Ön Test (%)	Son Test (%)
Ö1	0	42
Ö2	0	8
Ö3	17	42
Ö4	17	42
Ö5	25	58
Ö6	25	75
Ö7	33	17
Ö8	33	42
Ö9	25	50
Ö10	25	42
Ö11	33	17
Ö12	42	92
Ö13	42	42
Ö14	33	67
Ö15	42	75
Ö16	42	17
Ö17	42	58
Ö18	42	67
Ö19	50	75
Ö20	50	67
Ö21	58	42
Ö22	67	83
Ö23	42	50
Ö24	67	50

Tablo 11’e göre öğrencilerin anlama yüzdelerine bakıldığında 18 öğrencinin son testteki anlama puanlarının ön teste göre artış gösterdiği görülmektedir. Bu artış miktarı en

düşük 8 puan iken en yüksek 50 puan şeklinde görülmüştür. Tablo 11'e göre 1 öğrencinin anlama yüzdeliğinde bir değişiklik gözlemlenmezken 5 öğrencinin de anlama yüzdeliği olarak ön test puanlarının son testten daha yüksek olduğu görülmüştür.

Öğrencilerin anlama becerilerini belirlemeye yönelik hazırlanan ön test ve son testlerde alınan puanlar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Paired Samples t Testi uygulanmış ve sonuçlar Tablo 12'de verilmiştir.

Tablo 12

Anlama becerisi paired samples t testi sonuçları

Beceri Türü	Test Adı	N	Ortalama	Standart Sapma	T	P*
Anlama Becerisi	Ön Test	24	35,50	17,293	-3,505	0,002
	Son Test	24	50,83	22,053		

*p<0,05

Tablo 12'ye göre öğrencilerin anlama becerilerini belirlemeye yönelik uygulanan ön testin puan ortalamasının 35,50 son testin puan ortalamasının 50,83 olduğu görülmektedir. Bağımlı örneklem t- testinden elde edilen verilere göre öğrencilerin anlama becerileri ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir (p<0,05).

Araştırmacı günlüğünde okuduğunu anlama becerisine yönelik planlanan etkinlik örnekleri ve araştırmacının bu etkinliklerle ilgili almış olduğu notlar şu şekilde yer almıştır:

28 Kasım 2022/ Pazartesi

“...Candy oyununda metinde geçen kelimeler şeker şeklinde hazırlanmış oyun parçaları üzerine yazıldı. Sınıf dörderli gruplara ayrılarak her gruba oyun materyalleri dağıtıldı. Her grup bir de bu kelimelerin anlamlarının yazılı olduğu anlam kartları hazırlandı. Öğrenciler belirli bir yerden başlayıp saat yönünde ilerleyerek anlam kartlarından birini açtılar ve gruptaki diğer arkadaşlarına okudular. Gruptaki diğer öğrenciler anlamı okunan kelimeyi şekerler üzerinde bularak almaya çalıştılar. Okunan anlama karşılık gelen doğru kelimeyi ilk bulan öğrenci şekeri alma hakkı elde etmiştir. Oyuna başlarken oyun parçalarının rengârenk şekerlerden oluşuyor olmasının öğrencilerin oldukça dikkatini çektiği gözlemlendi. Öğrenciler farklı renkte ve desende olan şekerleri incelediler. Böylece oyunu ilgiyle oynayıp daha çok şeker almaya çalıştılar. Bunun için okunan ifadeleri dikkatle dinlemeleri gerektiğinin de farkındaydılar. Bu da soru kartlarındaki ifadeleri daha iyi anlamalarına katkı sağlamıştır.”

16 Ocak 2023/ Pazartesi

“...sonrasında 2. Etkinlik olan metinle ilgili sorular bölümüne geçildi. Bu etkinlik için “Triangle Game” oyunu kullanıldı. Oyun tablasında farklı yerlere soru işaretleri yapıştırılarak

oyun sırasında bu alanlara oyun parçalarını yerleştiren öğrenciler soru kartlarından en üstte bulunanı açıp metinle ilgili yazılmış soruyu cevaplamaya çalıştılar. Soru doğru cevaplandığında öğrenci oyun parçalarından 3 tanesini oyun alanında uygun olan yerlere yerleştirme hakkı etti. Soru yanlış cevaplandığında ise diğer oyuncular o oyuncunun oyun alanındaki 3 parçasını oyun dışına çıkardılar. Bu oyunla öğrencilerin okudukları soruları anlama ve buna uygun cevap verme becerilerini kazanmaları hedeflenmiştir.

Oyun sırasında öğrencilerin birbirlerinin cevaplarını dinlemeleri, dikkatlerini yoğunlaştırmalarını, dinlediklerini anlamalarını ve yorum yapmalarını sağlanmıştır.

Sorular cevaplanırken metin içi anlama yönelik olan soruların daha kolay cevaplandığı ancak yorum gerektiren soruları cevaplamada bazı öğrencilerin zorlandıkları gözlemlenmiştir.”

Yukarıdaki etkinlik örneklerinde de görüldüğü üzere ders içi etkinliklerin akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmesi, öğrencilerin derse karşı ilgilerini artırarak dikkat ve algılamayı etkilemek suretiyle hem okunan hem de dinlenen metinleri anlama becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlamıştır denilebilir.

4.3. Okuma Düzeyleri Ön Test ve Son Test Sonuçları

Akyol (2011) tarafından hazırlanan yanlış analizi envanterine göre öğrencilerin okuma düzeyleri, okuma sırasında yapmış oldukları hatalara göre belirlenen kelime tanıma yüzdeliği ve anlamaya dayalı sorulara verdikleri cevaplara göre ortaya çıkan anlama yüzdeliğinin birleşimiyle ortaya çıkan sonuçlara göre hesaplanmaktadır.

Tablo 7’de verilen okuma hataları ve Tablo 11’de verilen anlama yüzdeliklerine göre öğrencilerin ön test ve son testteki okuma düzeyleri Tablo 13’te gösterilmiştir.

Tablo 13

Okuma düzeyleri ön test- son test sonuçları

Öğrenci Adı	Ön Test			Son Test		
	Kelime Tanıma	Anlama Yüzdeliği	Okuma Düzeyi	Kelime Tanıma	Anlama Yüzdeliği	Okuma Düzeyi
Ö1	E	0	Endişe	94	42	Endişe
Ö2	E	0	Endişe	E	8	Endişe
Ö3	E	17	Endişe	96	42	Endişe
Ö4	93	17	Endişe	95	42	Endişe
Ö5	93	25	Endişe	96	58	Öğretim
Ö6	E	25	Endişe	E	75	Endişe
Ö7	E	33	Endişe	E	17	Endişe
Ö8	95	33	Endişe	98	42	Endişe

Tablo 13 (devamı)*Okuma düzeyleri ön test- son test sonuçları*

Ö9	92	25	Endişe	97	50	Endişe
Ö10	E	25	Endişe	91	42	Endişe
Ö11	92	33	Endişe	97	17	Endişe
Ö12	E	42	Endişe	93	92	Öğretim
Ö13	E	42	Endişe	96	42	Endişe
Ö14	E	33	Endişe	92	67	Öğretim
Ö15	92	42	Endişe	97	75	Öğretim
Ö16	E	42	Endişe	E	17	Endişe
Ö17	92	42	Endişe	95	58	Öğretim
Ö18	98	42	Endişe	97	67	Öğretim
Ö19	E	50	Endişe	97	75	Öğretim
Ö20	E	50	Endişe	97	67	Öğretim
Ö21	E	58	Endişe	95	42	Endişe
Ö22	93	67	Öğretim	98	83	Öğretim
Ö23	E	42	Endişe	E	50	Endişe
Ö24	E	67	Endişe	92	50	Endişe

Tablo 13'e göre öğrencilerin kelime tanıma ve anlama yüzdelerinin birleşiminden oluşan okuma düzeylerinin ön test sonuçları incelendiğinde 23 öğrencinin endişe düzeyinde; 1 öğrencinin öğretim düzeyinde olduğu görülmektedir. Son testte ise 8 öğrencinin daha öğretim düzeyine yükselmesiyle toplam 24 öğrencinin 9'unun öğretim düzeyinde olduğu ancak 15 öğrencinin endişe düzeyinde kalmaya devam ettiği görülmektedir.

4.4. Yaratıcılık Becerisi Ön Test ve Son Test Sonuçları

Araştırmaya konu olan bir başka beceri türü ise yaratıcılık becerisidir. Öğrencilerin ön test ve son testte yaratıcılık ölçeğinden almış oldukları puanlar Tablo 14'te verilmiştir.

Tablo 14*Yaratıcılık ölçeği ön test- son test puanları*

Yaratıcılık Ölçeği Puanları		
Öğrenci	Ön Test	Son Test
Ö1	36	48
Ö2	38	50
Ö3	28	32
Ö4	42	43
Ö5	37	43
Ö6	41	46
Ö7	47	50
Ö8	33	41
Ö9	44	61
Ö10	37	47
Ö11	35	37
Ö12	35	40

Tablo 14 (devamı)*Yaratıcılık ölçeği ön test- son test puanları*

Ö13	28	49
Ö14	46	49
Ö15	42	48
Ö16	40	61
Ö17	39	44
Ö18	50	54
Ö19	23	37
Ö20	37	44
Ö21	42	44
Ö22	33	41
Ö23	48	53
Ö24	38	46

Tablo 14'e göre öğrencilerin yaratıcılık ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında tüm öğrencilerin son test puanlarının ön test puanlarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Tablo 14'e göre yaratıcılık puanlarındaki artış miktarına bakıldığında Ö4 isimli öğrencide 1 puan ile en düşük seviyede artış görülürken; Ö13 ve Ö16 isimli öğrencilerde 21 puanla en yüksek seviyede artış gözlemlenmiştir.

Öğrencilerin yaratıcılık testi puanlarının ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını incelemek için Paired Samples t Testi kullanılmıştır.

Tablo 15'te öğrencilerin "Ne kadar yaratıcınız?" ölçeğinden almış oldukları ön test ve son test puanlarının Paired Samples t Testi sonuçları gösterilmiştir.

Tablo 15*Yaratıcılık ölçeği paired samples t testi sonuçları*

	Test Adı	N	Ortalama	Standart Sapma	T	P*
Ne kadar yaratıcınız?	Ön Test	24	38,29	6,544	-6,808	0,000
	Son Test	24	46,17	6,901		

*p<0,05

Tablo 15'e göre öğrencilerin yaratıcılık becerilerini ölçmek için kullanılan Yaratıcılık Testinin ön test puan ortalamasının 38,29 son test ortalamasının 46,17 olduğu görülmektedir. Bağımlı örneklem t- testinden elde edilen verilere göre öğrencilerin yaratıcılık ön test ve son test puanları arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir (p<0,05).

Araştırmacı tarafından tutulan günlükte yaratıcılık kavramı ile ilişkilendirilen ifadeler aşağıda sunulmuş olup bu ifadelerin de testte çıkan sonuçları destekler nitelikte olduğu görülmektedir:

6 Aralık 2022/ Salı

“İkinci derste metindeki hikâye unsurları üzerine konuşuldu ve kitaptaki 2. etkinlik yapıldı. Ardından “Mekân, Zaman, Karakter ve Olay” şeklinde dört farklı kategoride hazırlanan hikâye küpleri gruplara dağıtıldı. Dört kişiden oluşan her bir gruptaki her öğrenci dört küpü birden aynı anda masaya bırakıp üst yüzeyde yer alan kelimelerle bir hikâye yazmaya başladı. Beş dakikada bir kâğıtlar grup içerisinde saat yönünde değiştirilerek hikâyenin kaldığı yerden başka bir grup üyesinin devam etmesi istendi. Öğrencilerin hikâyelere başladıktan sonra yazmakta istekli oldukları ve uzun uzadıya hikâyeleri yazmak istedikleri görüldü.

Ö20: Bu hikâye bambaşka bir yere doğru gidiyor öğretmenim. Olaylar çok farklılaşıyor.

Araştırmacı: Evet grup arkadaşlarınız hikâyeye başlarken belki çok farklı bir şey kurgulayarak başladılar ama değişim yapıldıktan sonra artık yeni bir yazarla yola devam ediyor.

Ö20: Bakalım benim başladığım hikâye en sonda nasıl bitecek.

Araştırmacı: O da artık yazan kişilerin yaratıcılığına bağlı, en sonunda okuyup göreceğiz.”

4 Ocak 2023/ Çarşamba

“...ikinci derse gelindiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun oyunda çözüme ulaştıkları görüldü. Oyunda amaç verilen yönergelerle uygun şekilde kapalı bir Çit elde etmekte. Çit elde edildikten sonra konu ile bağlantılı olarak “Verilen kişilik özelliklerinden hangilerinin çit içerisinde kaldığını bulmak” gerekiyordu. Öğrenciler ikinci derste de benzer bir soru istediklerini belirttiler ancak dersin bu bölümüyle ilgili çok zaman alacağı da düşünülerek yalnızca 1 çit oyunu hazırlanmıştı. Başka konular için aynı etkinliğin düzenlenebileceği öğrencilere söylenerek 6. Etkinliğe geçildi. Çit oyunu ile öğrencilerin farklı yolları deneme becerileri ile yaratıcı düşünme becerilerini geliştirilmesi hedeflenmiştir.”

Araştırmacı günlüğündeki yaratıcılık kavramı ile ilgili ifadeler incelendiğinde; derslerin yalnızca kitapta yer alan etkinliklerle sınırlı tutulmayıp eğlencenin yanında birçok üst düzey düşünme becerisini içerisinde barındıran oyunlarla zenginleştirilmesi yoluyla öğrencilerin kendini ifade etme ve yaratıcılık becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlandığı söylenebilmektedir.

4.5. Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ön Test ve Son Test Sonuçları

Son olarak uygulanan program öncesi ve sonrasında öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonları incelenmiştir. Öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyon ölçeğinden almış oldukları ön test ve son test puanları Tablo 16’da gösterilmiştir

Tablo 16*Türkçe dersi motivasyon ölçeği ön test- son test sonuçları*

Öğrenci Adı	Ön Test	Son Test
Ö1	33,00	43,00
Ö2	33,00	33,00
Ö3	31,00	35,00
Ö4	43,00	44,00
Ö5	45,00	45,00
Ö6	41,00	45,00
Ö7	30,00	35,00
Ö8	30,00	39,00
Ö9	28,00	32,00
Ö10	37,00	42,00
Ö11	37,00	43,00
Ö12	38,00	43,00
Ö13	44,00	44,00
Ö14	42,00	43,00
Ö15	42,00	45,00
Ö16	41,00	45,00
Ö17	45,00	45,00
Ö18	43,00	45,00
Ö19	34,00	45,00
Ö20	34,00	45,00
Ö21	34,00	45,00
Ö22	31,00	42,00
Ö23	45,00	45,00
Ö24	37,00	43,00

Tablo 16'ya göre öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyon puanları incelendiğinde 24 öğrencinin 19'unun Türkçe dersine yönelik motivasyonlarının arttığı görülürken; 5 öğrencinin motivasyon puanlarında değişiklik olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin Türkçe dersi motivasyonlarından ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır. Öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonlarının ön test ve son test sonuçlarının karşılaştırıldığı Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları Tablo 17'de gösterilmiştir.

Tablo 17*Motivasyon ölçeği wilcoxon işaretli sıralar testi sonuçları*

Son Test- Ön Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	Z	P
Negatif Sıra	0	,00	,00	3,833*	,000
Pozitif Sıra	19	10,00	190,00		
Eşit	5				

*Negatif sıralar temeline dayalı

Tablo 17'ye göre Türkçe dersi motivasyon ölçeğinin ön test- son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya koymaya yönelik kullanılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları incelendiğinde öğrencilerin ön test- son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu ortaya çıkmaktadır. ($Z= 3,833$, $p< ,05$). Tablo incelendiğinde ön test ve son test puanları arasındaki farkın son test puanı lehine olduğu görülmektedir. Bu sonuçlara göre uygulanan program sonucunda öğrencilerin motivasyonlarını arttığı söylenebilir.

Araştırmacı günlüğünde yer alan aşağıdaki örneklerle de akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş derslerin derse karşı motivasyonu artırdığı desteklenmektedir:

23 Kasım 2022/ Çarşamba:

“...Whatzizz oyununda zemin olarak bir ayna kullanılmıştır. Ayna, ahşaptan bir aparatla 4 eş parçaya bölünmüş olup bu aparat üzerine ders öncesinde hazırlanmış kartlar ters olarak yerleştirilmektedir. Kartlar üzerine ders öncesinde öğretmen tarafından harita şekil ve sembolleri çizilmiştir. Oyun için sınıf 2 gruba ayrılmıştır. Her gruptan bir öğrenci tahtaya gelerek öğretmen tarafından kapalı şekilde oyun platformuna yerleştirilen ve ahşap aparatla 4 eş parçaya bölünerek aynadan yansıması görünen kartın ne olduğu hakkında tahminde bulunmuşlardır. Tahmin doğru ise ilk doğru cevap veren öğrenciye kart verilerek bu şeklin harita üzerinde hangi anlamı ifade ettiği sorulmuştur. Öğrencilerden doğru tahmin gelmediğinde oyun platformu 90 derece saat yönünde çevrilerek öğrencilerin bu kez görselin başka bir parçasını daha görmeleri sağlanmıştır. Bu etkinlikte amaç parçadan bütüne giderek bir senteze ulaşma, derse karşı ilgiyi artırarak öğrencilerin yeni bilgiler öğrenmesini kolaylaştırmadır.

Etkinlik sırasında öğrencilerin grup olarak kazanmaya odaklandıkları ve birbirlerini motive ettikleri gözlemlendi. Ders bittikten sonra da “Öğretmenim bu oyunu teneffüste de oynamaya devam edebilir miyiz?” diye soran öğrenciler araştırmacının okulda bulunduğu iki teneffüs boyunca oyunu oynamaya devam ettiler.”

30 Aralık 2022/ Cuma

“...daha sonra Çuf Çuf Tren oyunu oyun kutusundan çıkarıldı. Oyunu gördüklerinde öğrenciler “Tren oyunu mu oynayacağız öğretmenim? diyerek sevindiklerini ses tonlarıyla belli ettiler. Oyunda öğrenciler dörderli gruplara ayrıldılar ve her gruba 1 Çuf Çuf Tren oyunu verildi. Oyunda tren vagonlarının üzerinde eş sesli olan ve olmayan kelimeler yazılıydı. Kapalı şekilde grupların masasına karışık olarak dağıtılan tren vagonlarını açarak öğrencilerden 7 adet eş sesli kelime vagonundan oluşan bir tren oluşturmaları istendi. Açılan kelime eş sesli bir kelime değilse alındığı yere tekrar kapalı şekilde bırakılması gerekiyordu. Grup oyunlarında

sınıftaki gürültü seviyesinin yükseldiği fark edilmekteydi. Ancak örneğin bu oyunda açılan kelimenin eş sesli olup olmadığının da tartışma yoluyla bulunması önemliydi. Öğrenciler grup arkadaşlarıyla tartışarak çıkan kelimenin eş sesli olup olmadığına karar verdiler. Oyun bittikten sonra öğrenciler tren vagonlarında yazan kelimeleri iki farklı anlama gelecek şekilde cümle içinde kullandılar.”

4 Ocak 2023/ Çarşamba:

“5. Etkinlik tamamlandıktan sonra öğrencilere “Çit” oyunu tanıtıldı. Öncelikle akıllı tahtadan Çit Oyunun ne olduğu ve nasıl oynandığı, kuralları ve çözüm ipuçlarının neler olabileceği ile ilgili kısa bir tanıtım videosu izletildi. Daha sonra verilen örnekteki Çit Oyunu çözülmeye çalışıldı. “0” ve “3” gibi ipucu olabilecek sayılara dikkat çekildi. Şimdiye kadar yapılan etkinliklerde ve oynanan oyunlarda Kâğıt Kalem Oyunlarının diğer oyunlara göre daha kolay öğrenildiği ve daha hızlı çözüldüğü görülürken Çit Oyunun diğer oyunlar gibi kolay şekilde çözülemediği görüldü. Ama yine de öğrencilerin pes etmeyerek oyunu çözmeye çalıştıkları, hatta teneffüste bile birbirleri ile yardımlaşarak çözmeye uğraştıklarına şahit olundu.”

Araştırmacı günlüklerinden paylaşılan örneklerde de akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen Türkçe derslerinde öğrencilerin derse karşı ilgilerinin arttığı ve bu şekilde ders içi etkinliklerdeki motivasyon düzeylerinin yüksek olduğu görülmektedir. Bu örnekler göstermektedir ki ders kitaplarındaki etkinliklerin doğrudan uygulanması yerine oyunlarla desteklenerek sunulması öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını artırmıştır.

5. BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu araştırmanın amacı akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin ilkökul öğrencilerinin okuma, anlama becerilerinin ve yaratıcılıklarının gelişimine etkisini incelemek ve aynı zamanda akıl ve zekâ oyunları ile işlenen derslerin öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonları üzerine etki edip etmediğini ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda yapılan çalışmalarda elde edilen veriler ile ilgili sonuçlar aşağıda tartışılmıştır.

5.1. Sonuç

Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin ilkökul öğrencilerinin okuduklarını anlamalarına ve yaratıcılıklarına etkisinin incelendiği bu çalışmada yapılan uygulama sonucunda öğrencilerin okuma hatalarına yönelik uygulanan ön test ve son test sonuçları incelendiğinde son test lehine anlamlı bir farklılık olduğu ve okuma hatalarının azaldığı sonuca ulaşılmıştır. Aynı zamanda öğrencilerin anlama düzeylerini belirlemek için uygulanan ön test ve son test verileri karşılaştırıldığında da öğrencilerin son test puan ortalamalarının ön testten daha yüksek olduğu ve anlama düzeylerinin arttığı tespit edilmiştir. Bu veriler ışığında öğrencilerin okuma düzeylerinin son testte ön teste göre artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin yaratıcılık becerilerinin gelişimine bakıldığında uygulama sonrasında öğrencilerin son test yaratıcılık puanlarının ön test puanlarına göre daha yüksek olduğu görülmüş ve böylece yapılan uygulamanın öğrencilerin yaratıcılık becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Son olarak akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilen Türkçe derslerinin öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonlarına etkisi incelenerek ön test ve son test verilerinin karşılaştırılması sonucunda motivasyonda da son test lehine anlamlı farklılık olduğu görülmüş ve uygulama sonrasında öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonlarının arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

5.2. Tartışma ve Öneriler

Bu bölümde araştırma bulguları araştırma problemlerine uygun sırayla tartışılmış ve öneriler sunulmuştur.

Okuma, ön bilgilerin harekete geçirildiği, yazar ve okuyucu arasındaki etkili iletişime dayanan, belirli bir amaç doğrultusunda uygun yöntemler kullanılarak ve belirli şartları taşıyan ortamlarda gerçekleştirilen anlam kurma süreci olarak tanımlanmaktadır. Farklı türden becerilere sahip olmayı ve kullanmayı gerektiren okuma becerisinin temelinde “algılama”

becerisi yer almaktadır. Kelimelerin tanınması, semantik (anlam bilgisi), sentaks (cümle diziliş bilgisi), dilsel süreçler ve anlama okumanın diğer gerekliliklerindendir (Akyol, 2014). Araştırma kapsamında akıl ve zekâ oyunları yoluyla öğrencilerin algılama becerilerinin gelişimlerine katkı sağlamak bu yolla da okuma ve okuduğunu anlama becerilerinin gelişimlerini desteklemek hedeflenmiştir. Ayrıca ders içi etkinliklerin oyunlar yoluyla zenginleştirilerek öğrencilerin yaratıcılıklarını destekleyecek şekilde düzenlenmesi sağlanmış ve bu yolla farklı düşünme stratejilerini kullanmaları hedeflenmiştir. Son olarak yapılan tüm bu çalışmalar yoluyla öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonlarının da artması hedeflenmiştir.

Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilen Türkçe derslerinin öğrencilerin okuma ve anlama becerisine etkisinin olup olmadığının ortaya konulabilmesi için uygulama öncesinde ve sonrasında okunan metinler yoluyla öğrencilerin okuma hataları; basit anlamaya ve derin anlamaya yönelik hazırlanan sorular aracılığıyla da anlama düzeyleri belirlenmiştir. Okuma hatalarını belirlemeye yönelik hazırlanan ön test ve son testlerin puanları karşılaştırıldığında öğrencilerin okuma hatalarının son testte azaldığı görülmektedir. Anlama düzeylerini belirlemek amacıyla uygulanan ön test ve son testten alınan puanlar arasında da son test lehine anlamlı farklılık oluşması akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilen Türkçe derslerinin anlama becerisini olumlu yönde etkilediği sonucunu ortaya koymaktadır.

Genişyürek (2021), yapmış olduğu araştırmada zekâ oyunlarının 5-6 yaş çocuklarının dil gelişimine etkisini incelemiş ve uygulamanın gerçekleştirildiği 8 hafta/32 ders saati sonunda öğrencilerin dil gelişimine dair test puanlarının artış gösterdiği sonucuna ulaşmıştır.

Marangoz ve Demirtaş (2017) tarafından yapılan araştırmada mekanik zekâ oyunları eğitimi alan 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeyleri tüm alt boyutlarda incelenmiş ve öğrencilerin dikkat, analitik ve stratejik düşünme, görsel algıda parça bütün ilişkileri kurma ve verilen ipuçlarından yararlanma gibi konularda gelişim gösterdikleri görülmüştür. Bu çalışma da zekâ oyunları eğitiminin öğrencilerin algılama becerilerinin gelişimine katkı sağladığını göstermektedir.

Aşuluk (2020) ise yapmış olduğu araştırmada zekâ oyunlarının ilkokul 3. Sınıf öğrencilerinin Türkçe dersinde okuduğunu anlama becerisi üzerine etkisi incelemiş ve araştırma sonucunda öğrencilerin anlama becerilerinin geliştiği sonucuna ulaşmıştır.

Frazier (2022), zekâ oyunlarının 8-11 yaş arasındaki öğrencilerin okuduğunu anlama becerileri üzerine etkisini inceleyerek oyunların çocukların duygusal, sosyal ve eğitimsel gelişimini muazzam bir şekilde etkilediğini söylemiştir. Ayrıca zekâ oyunlarının erken öğrenme

fırsatları sunarak dil gelişimine yardımcı olduğu, odaklanmayı artırarak okuma ve anlama becerilerinin gelişimine katkı sunduğu üzerinde durmuştur.

Yapılan araştırma önceki araştırmalarda ortaya konulan sonuçları destekler nitelikte olup; akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilen derslerin ilkökul öğrencilerinin okuma ve anlama becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılabilir.

Öğrencilerin yaratıcılık becerilerindeki değişimi belirlemek için kullanılan ölçekten alınan ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında öğrencilerin yaratıcılık puanlarındaki değişimin son test lehine olduğu görülmektedir. Elde edilen bu veriye göre akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe dersinin ilkökul öğrencilerinin yaratıcılık becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılabilir.

Terzi ve Küçük-demir (2022) tarafından yapılan araştırmada zekâ oyunlarının 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerileri üzerine etkisi incelenmiş ve araştırma sonucunda öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmede zekâ oyunlarının oldukça etkili olduğu ve oyunların öğrencilerin kişisel gelişimlerine katkıda bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Ayar (2022) tarafından yapılan araştırmada da akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme düzeylerine etkisi incelenmiş ve araştırma sonucunda akıl ve zekâ oyunlarının bireylerin yaratıcı düşünme ve üst bilişsel farkındalık düzeylerine olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Devecioğlu ve Karadağ (2013) yapmış oldukları araştırmada amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersini değerlendirmiş ve değerlendirme sonucunda zekâ oyunları dersinin öğrencilerin problemlere karşı farklı bakış açıları geliştirmelerine ve sorunlara farklı çözüm önerileri sunmalarına katkı sağladığı, pratik düşünme becerisi ile birlikte yaratıcılık becerisinin gelişimini de desteklediğini belirtmişlerdir.

Chen ve diğerlerinin (2021) yılında yapmış oldukları çalışmada da oyunların yaratıcı problem çözme becerisi üzerine etkisi incelenmiş ve yalnızca sosyal konularla kalmayıp fen bilimlerinde de oyunlar yoluyla öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin geliştirilebildiği ve öğrencilerin bilimsel problemlere yaratıcı çözümler üretebildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Wohlwend ve Peppler (2015), öğrenmeyi oynayabilecekleri bir şey şeklinde gerçekleştiren okul öncesi ve ilkökulun ilk kademesindeki öğrencilerin dikkatlerini daha uzun süre koruduklarını, aynı zamana oyunlar yoluyla akademik ve entelektüel gelişimin desteklendiğini vurgulamışlardır. Bunun yanında öğrencilerin yaratıcılık becerilerinin gelişerek bu becerinin sözel ifade yoluyla somut bir şekle dönüştüğünü belirtmişlerdir.

Bartolucci ve diğerleri (2019), belirli bir amaç için hazırlanan oyunların eğitsel potansiyelleri üzerine yaptıkları araştırmada 26 saat oyunlarla eğitim alan bir grup öğrenci ile

geleneksel eğitim alan başka bir öğrenci grubunu karşılaştırmışlardır. Araştırma sonucunda deney grubundaki öğrencilerin özellikle akıcı zekâ, analitik ve yakınsak düşünme becerisi, bilişsel beceriler ve yaratıcı düşünme becerilerinde gelişme görüldüğü bu nedenle de oyunların özellikle yaratıcı düşünme ve bilişsel beceriler için önemli bir uyarıcı niteliğinde olarak eğitimsel işlevinin güçlü olduğu sonucu ortaya konulmuştur.

Akıl ve zekâ oyunları yoluyla ders içeriklerinin zenginleştirilmesi yukarıdaki araştırmalarda da belirtildiği üzere öğrencilerin olay ve durumları farklı bakış açıları ile değerlendirmelerine fırsat vermekte ve problemlere karşı daha yaratıcı çözümler üretmelerine imkân sağlamaktadır. Bu nedenle kendini ifade etme becerilerinin oldukça önemli olduğu Türkçe derslerinin akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmesinin öğrencilerin daha üretken ve yaratıcı bireyler olmalarına katkı sağladığı söylenebilir.

Öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonlarını belirlemek için kullanılan ölçekte alınan ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında öğrencilerin motivasyon puanlarının son test lehine olduğu görülmektedir. Elde edilen bu veriye göre akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe dersinin ilkökul öğrencilerinin Türkçe dersine yönelik motivasyonlarını da artırdığı sonucuna ulaşılabilir.

Demirel (2015), yapmış olduğu çalışmada zekâ oyunlarını Türkçe ve Matematik derslerinin kazanımlarına uyarlayarak öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal becerileri üzerindeki etkisini araştırmıştır. Uygulama sırasında ve sonrasında öğretmenlerden alınan görüşler göstermektedir ki ders kazanımlarının oyunlar yoluyla verilmesinin öğrencilerde düşünme becerilerini geliştirme, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi, derse yönelik olumlu tutum geliştirme ve aktif katılımı birlikte sosyal becerilerin gelişimi gibi faydalar sağlamaktadır.

Sezgin (2018) tarafından yapılan çalışmada da oyun etkinliklerinin öğrenciler tarafından zihni geliştirdiği, dikkati artırdığı, hızlı düşünmeyi sağladığı, yaratıcı düşünmeyi teşvik ettiği, kelime dağarcığını geliştirerek kendilerini ifade etme becerilerine katkı sağladığı, görsel algı becerisini ve hafıza gelişimine katkı sağladığı; bunun yanında oyun oynarken mutlu oldukları gibi görüşler alınmıştır.

Baki (2018) ise zekâ oyunları dersine yönelik öğretmen görüşlerini aldığı çalışmada zekâ oyunlarının: öğrencilerin sosyalleşmesi, kendini ifade etmesi, eleştirel ve yaratıcı bakış açısı geliştirmeleri, dikkat ve odaklanmayla birlikte çok yönlü bir bakış açısına sahip olmaları konularında gelişmeye fırsat sunduğunu belirttiklerini söylemiştir.

Çağır (2020), Sosyal Bilgiler kavramlarının öğretiminde zekâ ve akıl oyunlarının etkisini incelediği araştırmasında akıl ve zekâ oyunları ile desteklenmiş öğretim programının

kavram öğretiminde etkili olduğu bunun yanında da öğrencilerin derse karşı tutumlarını da pozitif yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Zirawaga ve diğerlerinin 2017 yılında yapmış oldukları çalışmada oyunların derslerin işlenişinde bir destek aracı olarak kullanılması üzerinde durularak Tarih dersi kavramları farklı oyunlar kullanılarak öğretilmiştir. Oyunlar yoluyla öğrencilerin dersi farklı şekilde görmeleri sağlanarak derse karşı motivasyonlarının arttığı ve böylece derse daha çok katılım sağlandığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Dell'Angela ve diğerlerinin 2020 yılında yapmış oldukları araştırmada da okul çağı çocukların sosyal ve duygusal yeterliliklerini geliştirmede kutu oyunlarının rolü incelenmiş ve sonuç olarak oyunların çocukların sosyo- duygusal gelişimini teşvik etmede etkili öğrenme aracı olduğu kanısına varılmıştır.

Araştırmada elde edilen veriler ve daha önce yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde akıl ve zekâ oyunları öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal beceriler kazanmalarını kolaylaştırmakta, dikkat, algılama gibi becerilerle birlikte okuma, anlama gibi daha karmaşık becerilerin gelişimini desteklemekte ve öğrencilerin derslere karşı motivasyon düzeylerini artırmaya katkı sunmaktadır.

Araştırma bulgularından hareketle geliştirilen öneriler aşağıda sunulmuştur:

1. Yapılan araştırma zekâ oyunlarının Türkçe dersi kazanımlarına uyarlanması ile gerçekleştirilmiştir. Başka araştırmalarda zekâ oyunlarının farklı ders kazanımlarına uyarlanması yapılarak sonuçları izlenebilir.

2. Yapılan araştırma 4. sınıf düzeyindeki öğrencilerle yürütülmüş olup aynı konu farklı sınıf seviyelerinde incelenerek sınıf seviyelerinin araştırmaya etki düzeyi karşılaştırmalı olarak incelenebilir.

3. Araştırmada kullanılan ölçeklerde öğrencilerin kişisel özelliklerine göre herhangi bir sınıflandırma yapılmamıştır. Yapılacak araştırmalarda katılımcı öğrencilerin kişisel özelliklerinin araştırmaya etkisi incelenebilir.

4. Yapılan araştırma kazanımlara uygun olduğunu düşünülen oyunlarla yürütülmüş olup farklı oyunların kazanımlara uyarlanması yapılarak yeni araştırmalar yürütülebilir.

5. Akıl ve zekâ oyunlarının ders kazanımlarına uygun olarak kullanılmasına yönelik üniversite bünyesinde çalışmalar yapılarak öğretmen adaylarının bu konuda kendilerini geliştirmeleri sağlanabilir.

6. Akıl ve zekâ oyunlarının derslerde kullanımıyla ilgili derslere kaynaklık edecek kılavuz kitaplar hazırlanıp öğretmenlerin kullanımına sunulabilir.

KAYNAKÇA

- Adalıyılmaz, F. (2022). *Akıl ve zeka oyunları öğretiminin bilgi işlemsel düşünme becerileri erişimine etkisi ve bu konuda öğrenci görüşleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Akşehir Üniversitesi, Konya.
- Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- Ağyar, E. (2016). Oyunun gelişim alanlarına etkisi ve çeşitli örnekler. H. Gülay Ogelman (Editör), *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış* içinde (ss. 114-127). Pegem Akademi.
- Ahioğlu, E. N. (1999). *Sembolik oyunun 4 yaş çocuklarının dil kazanımına etkisi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Ahraz, S. ve Akyol, H. (2022). Okuduğunu anlama, okuma tutumu ve okuma kalıcılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sınıf Öğretmenliği Araştırmaları Dergisi (SÖAD)*, 2(1), 1-11.
- Akar, K. (2006). *İlköğretim 6.7.8. sınıf öğrencilerinin çoklu zekâ kuramına göre sahip oldukları zekâ alanları ve akademik başarılarının karşılaştırılması* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Akpınar, Y. (2004). *Çoklu zeka kuramına göre hayat bilgisi dersinde sınıf içi etkinliklerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Aksoy, A. B. ve Dere Çiftçi, H. (2020). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Pegem Akademi.
- Aksoy, B. (2004). *Coğrafya öğretiminde probleme dayalı öğrenme yaklaşımı* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Akyol, H. (2011). *Türkçe ilk okuma yazma öğretimi*. Pegem Akademi.
- Akyol, H. (2014). Okuma. A. Kırkkılıç ve H. Akyol (Editörler), *İlköğretimde Türkçe Öğretimi* içinde (ss. 15-48). Pegem Akademi.
- Alderson, J. C. (2000). *Assessing reading*. Cambridge University Press.
- Alkan, A. ve Mertol, H. (2017). Üstün yetenekli öğrenci velilerinin akıl ve zeka oyunları ile ilgili düşünceleri. *Ahi Evran Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(1), 57-63.
- Altan, M. Z. (1999). Çoklu zeka kuramı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 17(17), 105-117.
- Altun, M. (2017). *Fiziksel etkinlik kartları ile zeka oyunlarının ilköğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Amabile, T. M. (1988). A model of creativity and innovation in organizations. *Research in Organizational Behavior*, 123-167.

- American Psychological Association. (b.t.). Creativity. *APA dictionary of psychology* içinde. Erişim tarihi: 5 Ocak 2023. <https://dictionary.apa.org/intelligence>' den alındı.
- Argıç, T. (2022). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin çoklu zeka alanları ile girişimcilik eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi (İzmir örnekleme)* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyonkarahisar.
- Arıcı, A. ve Taşkın, Y. (2019). Relationship between beading skills and other language skills. *International Journal of Field Education*, 5(2), 185-194. <https://doi.org/10.32570/ijofe.650240>
- Armstrong, T. (2003). *The multiple intelligences of reading and writing: making the words come alive*. ASCD.
- Aslan Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Aşuluk, Y. (2020). *Zeka oyunlarının ilkökul 3. sınıf öğrencilerinin türkçe dersinde okuduğunu anlama becerisine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Atkinson, R. L., Atkinson, R. C., Smith, E. E., Hilgard, E. R. ve Bern, D. J. (1990). *Introduction to psychology tenth edition*. HBJ.
- Ay, S. (2003). *Okuma stratejileri ile çoklu zeka kuramının ilişkilendirilmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(2), 143-149.
- Ayar, A. (2022). *Akıl ve zekâ oyunlarının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme, üst bilişsel farkındalık, dikkat ve sosyal beceri düzeylerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ege Üniversitesi, İzmir.
- Aytaş, G. ve Uysal, B. (2017). Oyun kavramı ve sınıflandırılmasına yönelik bir değerlendirme. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15(1), 675-690. <https://doi.org/10.18026/cbayarsos.298146>
- Baki, N. (2018). *Zeka oyunları dersinde uygulanan geometrik- mekanik oyunların öğrencilerin akademik öz yeterlik ve problem çözme becerilerine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kırıkkale Üniversitesi, Kırıkkale.
- Balcı, A. (2016). *Okuma ve anlama eğitimi* (2. Baskı). Pegem Akademi.
- Bamberger, R. (1990). *Promoting the reading habit*. Unesco.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.

- Bardak, M. ve Topaç, N. (2022). *Oyun ve oyun materyalleri*. Efe Akademi Yayınları.
- Bartolucci, M., Mattioli, F. ve Batini, F. (2019). Do board games make people smarter? Two initial exploratory studies. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(4), 1-14. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019100101>
- Başaran, B. I. (2004). Etkili öğrenme ve çoklu zekâ kuramı: Bir inceleme. *Ege Eğitim Dergisi*, 5(1), 7-15.
- Batur, Z. ve Alevli, O. (2014). Okuma becerileri dersinin PISA okuduğunu anlama yeterlilikleri açısından incelenmesi. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları*, 2(1), 22-30.
- Bayar Çelebi, D. (2007). *Türkiye ve Azerbaycandaki çocuk oyunları ve oyuncaklarının karşılaştırılmalı incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Muğla Üniversitesi, Muğla.
- Bayar, M. (2022). *Okuduğunu anlama stratejileriyle tasarlanmış Türkçe ve Matematik öğretiminin 4. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama ve problem çözme başarılarına etkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Baykoç Dönmez, N. (1992). Çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminde oyunun rolü. *Okul Öncesi Dergisi*, 43, 10-12.
- Bekmezci, H. ve Özkan, H. (2015). Oyun ve oyuncuğun çocuk sağlığına etkisi. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hastalıkları Dergisi*, 5(2), 81-87. <https://doi:10.5222/buchd.2015.081>
- Bellanca, J., Chapman, C. ve Swartz, E. (1997). *Multiple assessments for multiple intelligences*. Corwin.
- Bilir, Ş. (1991). *Okul öncesi eğitimcileri için el kitabı*. YA-PA Yayınları.
- Bottino, R. M. ve Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills and the primary school curriculum. *Learning Media and Technology*, 31(4), 359-375. <https://doi.org/10.1080/17439880601022981>
- Burgaz Uskan, S. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies*, 5(2), 123-131.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press.
- Ceyhan, S. ve Yıldız, M. (2020). *Örnek kitap okuma planlarıyla ilkokulda etkileşimli sesli okuma*. Pegem Akademi.
- Ceylan, A. (2023). *Sınıf öğretmenlerinin zekâ oyunlarına ilişkin tutumlarının bilme düzeylerinin ve kullanım sıklıklarının incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Fırat Üniversitesi, Elazığ.

- Chen, S. Y., Tsai, J. C., Liu, S. Y. ve Chang, C. Y. (2021). The effect of a scientific board game on improving creative problem solving skills. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100921>
- Cohen, L., Manion L. ve Morrison Keith (2017). *Research methods in education*. Routledge.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson.
- Çağır, S. (2020). *Sosyal bilgiler kavramlarının öğretiminde zekâ ve akıl oyunları* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Çakmak, A. ve Elibol, F. (2019). *Çocuk ve oyun*. Vize Yayıncılık.
- Çalışandemir, F. (2016). Oyun ve özellikleri. H. Gülay Ogelman (Editör), *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış* içinde (ss. 3). Pegem Akademi.
- Çelik, A. ve Şahin, M. (2013). Spor ve çocuk gelişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 6(1), 467-478.
- Çellek, T. (2003). Sanat ve bilim eğitiminde yaratıcılık. *Pivolka*, 2(8), 11.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Davis, S. F. (1997). *Psychology 2*. Simon & Schuster/A Viacom Company.
- Dell'Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Vico Begara, O., Sander, D. ve Samson, A. (2020). Board games on emotional competences for school-age children. *Games for Health Journal*, 9(3), 187-196. <https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050>
- Demir, N. (2013). *Türk manileri*. Gazi Kitabevi.
- Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi* [Doktora tezi, Atatürk Üniversitesi]. ResearchGate.
- Demirkaya, C. ve Masal, M. (2017). Geometrik- mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal becerilerine etkisi. *Sakarya University Journal of Education*, 7(3), 600-610. <https://doi.org/10.19126/suje.340730>
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zeka oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Doğan, Ö. (2022). *Yankılayıcı okuma yönteminin akıcı okuma becerisine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bartın Üniversitesi, Bartın.
- Doğanay, A. (2019). Davranışçı ve bilişsel öğrenme kuramları. M. Safran (Editör), *Tarih nasıl öğrenilir? Tarih öğretmenleri için özel öğretim yöntemleri* içinde (ss. 39-50). Yeni İnsan.

- Doğanay, J. (1998). *Ana sınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Durualp, E. (3 Nisan 2023). *Oyun kuramları*. <https://acikders.ankara.edu.tr/mod/resource/view.php?id=6889>.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2010). Altı yaşındaki çocukların sosyal becerilerine oyun temelli sosyal beceri eğitiminin etkisinin incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(39), 160-172.
- Edutoys. (10 Şubat 2023). *Akıl ve zeka oyunları nedir?*. <https://www.edutoys.com.tr/blog/icerik/akil-ve-zeka-oyunlari-nedir>
- Efe, P. (2022). *Etkileşimli kitap okumanın eleştirel okuma, okuduğunu anlama becerilerine ve okuma motivasyonuna etkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Egemen, A., Yılmaz, Ö. ve Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. *Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 5(2), 39-42.
- Erekmeççi, M. ve Fidan, Ş. (2012). Oyunun tasarım platformları: Oyunun eğitim ve kültüre etkisi. *Batman University Journal of Life Sciences*, 1(1), 851-861.
- Ergün, E. (2018). *Zekâ oyunları dersine giren öğretmenlerin oyun tercihleri ve zeka oyunlarının uygulanabilirliğinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Erinç, Y. (2022). *Akıl ve zeka oyunları etkinliklerinin blok tabanlı programlama öğrenimine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Eriş, B. (2008). Zekâ: Amerikan deneyiminin kritik kuram perspektifinden analizi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 8(1), 59-87.
- Fink, A., Grabner R.H., Gebauer D., Reishofer G., Koschutnig K. ve Ebner F. (2010). Enhancing creativity by means of cognitive stimulation: Evidence from an fMRI study. *NeuroImage*, 52 (4), 1687-1695. <https://doi.org/10.1016/j.neuroimage.2010.05.072>
- Fişek, G. ve Sükan, Z. (1983). *Çocuğunuz ve siz*. MEB.
- Frazier, C. (2022). *Board games: a perfect match for reading comprehension* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Liberty University, Virginia.
- Gallahue, D. L. (1982). *Understanding motor development in children*. John Wiley & Sons Inc.
- Gardner, H. ve Hatch, T. (1989). Educational implications of the theory of multiple intelligences. *Sage Journals Home*, 18(8), 4-10.
- Gardner, H. (1992). Multiple intelligences. *Minnesota Center for Arts Education*, 18, 56.

- Geniřy rek, C. (2021). *Zeka oyunlarının 5-6 yař  ocuklarının dil geliřimine etkisinin incelenmesi* [Yayınlanmamıř y ksek lisans tezi]. Bursa Uludağ  niversitesi, Bursa.
- Gould, S. J. (1981). *The mismeasure of man*. W.W. Norton& Company.
- G gebakan Yıldız, D. (2018). *Beceri geliřiminde  oklu zek  ve b t nleřtirilmiř program yaklařımı*. Pegem A Yayıncılık.
- G kmen , H., Karag l, T. ve Ařçı, F. H. (1995). *Psikomotor geliřim*. T.C. Bařbakanlık Gen lik ve Spor Genel M d rl ğ .
- G zler, A., Turan, B. N. ve Turan, M. B. (2020).  ocuk oyunlarının ilkokul  ğrencilerinin sosyal beceri d zeylerine etkisi. *Beden Eđitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 14(2), 186-201.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454. <https://doi.org/10.1037/h0063487>
- Guseinov, K., Akyar, E. ve D zce, S. (2014). *Oyun teorisi:  atıřma ve anlařmanın matematiksel modelleri*. Se kin Yayıncılık.
- G lsoy, S. (2015). Oyun, k lt r ve zaman. *Atat rk  niversitesi Edebiyat Fak ltesi Dergisi*, 62, 317-337.
- G neř, D. ve Y nk l, E. (2021). Sınıf  ğretmenlerinin akıl ve zek  oyunlarının ilkokulda kullanımına y nelik deđerlendirmeleri. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi*, 3(5), 804-829. <https://doi.org/10.47994/usbad.893591>
- G neř, F. (2021). *T rk e  ğretimi yaklařımlar ve modeller*. Pegem Akademi.
- G ng r, F. (2005). *Sınıf  ğretmenlerinin zeka alanlarına g re  oklu zeka etkinliklerini uygulama durumlarının belirlenmesi* [Yayınlanmamıř y ksek lisans tezi]. Zonguldak Karaelmas  niversitesi, Zonguldak.
- G rel, E. ve Tat, M. (2010).  oklu zek  kuramı: tekli zek  anlayıřından  oklu zek  yaklařımına. *Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 3(11), 336-356.
- G rer, N. (2021). *Yaratıcı okuma etkinliklerinin ilkokul 4. sınıf  ğrencilerinin okuduđunu anlama, yaratıcı okuma, akıcı okuma ve eleřtirel okuma becerilerine etkisi* [Yayınlanmamıř doktora tezi]. Pamukkale  niversitesi, Denizli.
- G rsu, İ. (2022). * oklu zeka kuramının akademik bařarı ve tutuma etkisinin arařtırılması: bir meta-analiz  alıřması* [Yayınlanmamıř y ksek lisans tezi]. Fırat  niversitesi, Elazığ.
- Halmatov, S. (2022). *Oyun Terapisinde Pratik Teknikler* (8. Baskı). Pegem Akademi.
- Harvey, S. ve Goudvis, A. (2007). *Strategies that work: Teaching comprehension for understanding and engagement*. Stenhouse Publishers.

- Hatcher, B., Pape, D. ve Nicosia, R. (1988). Group games for global awareness. *Childhood Education*, 65(1), 8-13. <https://doi.org/10.1080/00094056.1988.10522384>
- Huizinga, J. (2013). *Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay) Ayrıntı Yayınları. (Eserin orijinali 1938’de yayımlanmıştır).
- Hurwitz, S. (2002). For parents particularly: to be successful-let them play! *Childhood Education*, 79(2), 101-102. <https://doi.org/10.1080/00094056.2003.10522779>
- İlgar, M. Z. ve Coşgun İlgar, S. (2018). Stenberg'in başarılı (üçlü) zeka kuramı. *Turkish Studies*, 13(18), 781-800. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.13957>
- İnan Kaya, G. (2018). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi*, 2(1), 66-78.
- İnci, G. (2021). Galton'dan günümüze zeka ve zeka kuramları. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 11(3), 1053-1068. <https://doi.org/10.48146/odusobiad.996062>
- Jankovic, A. ve Novak, I. (5- 6 Nisan 2019). Chess as a powerful educational tool for successful people. *A chapter in 7th International OFEL Conference on Governance, Management and Entrepreneurship: Embracing Diversity in Organisations* (s. 425-441). Dubrovnik: Governance Research and Development Centre (CIRU).
- Kaplan, A. (2016). *Türkçe derslerinde anlama stratejileri kullanımının öğrencilerin okuduğunu ve dinlediğini anlama düzeylerine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi, Balıkesir.
- Karasar, N., (2010). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Karataş, S. (2008). Bilişim teknolojileri öğretimi ve yaratıcılık. D. Deryakulu (Editör), *Bilişim teknolojileri öğretiminde sosyo- psikolojik değişkenler içinde*. Maya Akademi.
- Kaya, A. (2010). *Oyun müdahale programının 3-5 yaş arasındaki özel gereksinimli çocukların bilişsel becerilerinin desteklenmesindeki etkililiğinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Kıldan, O. A. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Kolaç, E. (2008). *Çoklu zeka temelli işbirliğine dayalı öğrenme yönteminin ilköğretimde uygulanabilirliği* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

- Köksal, M. S. (2006). Kavram öğretimi ve çoklu zeka teorisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2), 473-480.
- Kuru Turaşlı, N. (2020). Yaratıcılıkta temel kavramlar ve yaratıcılığın doğasını anlamak. E. Çelebi Öncü (Editör), *Erken çocukluk döneminde yaratıcılık ve geliştirilmesi* içinde (ss. 2-14). Pegem Akademi.
- Kuru, O. ve Köksalan, B. (2012). 9 yaş çocuklarının psiko-motor gelişimlerinde oyunun etkisi. *Cumhuriyet International Journal of Education*, 1(2), 37-51.
- Lagowski, J. J. (1985). Creativity and the individual. *Journal of Chemical Education*, 457-548. <https://doi.org/10.1021/ed062p457>
- Lieberman, J. N., (2014). *Playfulness: Its relationship to imagination and creativity*. Academic Press.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim*, 26, 14-18.
- Marangoz, D. ve Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zeka oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(53), 612-621. <https://doi.org/10.17719/jisr.20175334149>
- Milli Eğitim Bakanlığı (2013). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zeka oyunları dersi öğretim programı*. https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/202152512057724-zeka_oyunlari.pdf’ den alınmıştır.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2019). *Türkçe dersi öğretim programı*. <https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20195716392253-02-T%C3%BCrk%C3%A7e%20%C3%96%C4%9Fretim%20Program%C4%B1%202019.pdf>’ den alınmıştır.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2021). *3. Sınıf okuma becerileri metinler ve soruları*. MEB.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2023). *Oyun ve oyun etkinlikleri dersi öğretim programı (Zekâ oyunları modülü)* https://tegm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2023_11/23174005_oyunveoyunetkinlikleri_zekaoyunlarimoduludop.pdf’ den alınmıştır.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2024). *Türkiye yüzyılı maarif modeli öğretim programları ortak metni*. <https://tymm.meb.gov.tr/ortak-metin>’ den alınmıştır.
- Memduhoğlu, H., Uçar, R. ve Uçar, İ. (2020). *Örnek uygulamalarla eğitimde yaratıcılık yaratıcı okul yaratıcı öğretmen*. Pegem Akademi.
- Oakhill, J., Cain, K. ve Elbro, C. (2015). *Understanding and teaching reading comprehension: a handbook*. Routledge.

- Oklan Elibol, F. (2000). *Anasınıfına devam eden altı yaş grubu çocukların çoklu zeka teorisine göre değerlendirilmesi* [Bilim uzmanlığı tezi]. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Oktaç, A. (2010). Okul öncesi dönemi (3-6 Yaş). H. Yavuzer (Editör), *Ana- Baba Okulu* içinde (ss. 39-50). Remzi Kitabevi.
- Ongül, E., Bayazıt, B., Yılmaz, O. ve Güler, M. (2017). Oyun ve fiziki etkinlikler dersinin çocuklarda seçilmiş motorik özellikler üzerine etkisi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 45-52. <https://doi.org/10.25307/jssr.309716>
- Onur, D. (2017). Yaratıcılık kavramı ile ilişkili kuramsal yaklaşımlar. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6(3), 1535-1552.
- Orhon, G. (2014). *Yaratıcılık nörofizyolojik felsefi ve eğitsel temeller* (2. Baskı). Pegem Akademi.
- Ömeroğlu, E. ve Turla, A. (2001). Okulöncesi dönemde yaratıcılık eğitimi ve desteklenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 151, 24-31.
- Karataş, S. ve Özcan, S. (2009). Yaratıcı düşünme etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcı düşüncelerine ve proje geliştirmelerine etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 225-243.
- Özdevecioğlu, B. ve Hark Söylemez, N. (2021). Akıl ve zekâ oyunları ile ilgili olarak yapılan lisansüstü çalışmaların değerlendirilmesi. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28, 17-53.
- Özdoğan, B. (2020). *Çocuk ve oyun* (7. Baskı). Anı Yayıncılık.
- Özer, A., Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Özerbaş, M. A. (2011). Yaratıcı düşünme öğrenme ortamının akademik başarı ve bilgilerin kalıcılığa etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(3), 675-705.
- Öznacar, M. D. ve Bildiren, A. (2016). *Üstün zekalı öğrencilerin eğitimi ve eğitsel bilim etkinlikleri*. Anı Yayıncılık.
- Park, B., Chae , J. L. ve Boyd, B. F. (2008). Young children's block play and mathematical learning. *Journal of Research in Childhood Education*, 23(2), 157-162. <https://doi.org/10.1080/02568540809594652>
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative research*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve Öğrenme*. Anı Yayıncılık.
- Pekşen Akça, R. (2020). *Annelere yönelik oyun temelli sosyal duygusal gelişim destek programının 24-30 aylık bebeklerin sosyal duygusal gelişimlerine ve anne bebek*

- ilişkinin etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Piaget, J. (1959). Les modèles abstraits sont-ils opposés aux interprétations psychophysiologiques dans l'explication en psychologie?. *Bulletin de psychologie*, 13(169), 7-13.
- Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. Anı Yayıncılık.
- Razı, S. (2007). *Okuma becerisi öğretimi ve değerlendirilmesi*. Kriter Yayınlar.
- Saban, A. (2002). *Çoklu zeka teorisi ve eğitim*. Nobel Yayınevi.
- Schaefer, C. E. (2013). *Oyun terapisinin temelleri/ foundations of play therapy*. (Çev. B. Tortamış Özkaya) Nobel Akademik Yayıncılık. (Eserin orijinali 2003'de yayımlanmıştır).
- Seja, A. L. ve Russ, S. W. (1999). Children's fantasy play and emotional development. *Journal of Clinical Child Psychology*, 28(2), 269-277. https://doi.org/10.1207/s15374424jccp2802_13
- Sennett, R. (2013). *Kamusal insanın çöküşü*. (Çev. S. Durak ve A. Yılmaz) Ayrıntı Yayınları. (Eserin orijinali 2002'de yayımlanmıştır).
- Seyrek, H. ve Sun, M. (1985). *Çocuk oyunları okul öncesi eğitiminde oyun dersi el kitabı*. Mey Müzik Eserleri Yayınları.
- Sezgin, M. (2018). *Oyun temelli bilişsel gelişimi destekleme sınıf rehberliği programının ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin zeka düzeylerine etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Spearman, C. (1904). General intelligence objectively determined and measured. *American Journal of Psychology*, 15, 201-293.
- Stein, M. I. (1953). Creativity and culture. *The Journal of Psychology*, 36 (2), 311-322.
- Stenberg, R. J. ve Lubart, T. I. (1996). Investing in creativity. *American Psychologist*, 51(7), 677-688. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.51.7.677>
- Sungur, N. (1997). *Yaratıcı düşünce*. Evrim Yayınevi.
- Şen, M. (2020). *Akıl ve zekâ oyunlarının 60-72 aylık çocuklarda erken okuryazarlık becerilerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Talu, N. (1999). Çoklu zekâ kuramı ve eğitime yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15, 164-172.
- Tan, S. (2021). Childhood in the age of digital culture. *Youth Theatre Journal*, 35(1-2), 1-14. <https://doi.org/10.1080/08929092.2020.1824950>

- Terzi, H. ve Küçük-demir, B. (2022). Zekâ oyunlarının 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme becerilerine etkileri. *Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(20), 751-776. <https://doi.org/10.18009/jcer.1187953>
- Torgesen, J. K. (2002). The prevention of reading difficulties. *Journal of School Psychology*, 40(1), 7-26. [https://doi.org/10.1016/S0022-4405\(01\)00092-9](https://doi.org/10.1016/S0022-4405(01)00092-9)
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance test of creative thinking, norms—technical manual*. Scholastic Testing Service.
- Tuğrul, B. ve Duran, E. (2003). Her çocuk başarılı olmak bir şansa sahiptir: Zekanın çok boyutluluğu çoklu zeka kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24, 224-233.
- Türk Dil Kurumu (b.t.). Zekâ. *Güncel Türkçe sözlük* içinde. Erişim tarihi: 05.01.2023. <https://sozluk.gov.tr>’ den alındı.
- Türk Dil Kurumu (b.t.). Oyun. *Güncel Türkçe sözlük* içinde. Erişim tarihi: 04.03.2023. <https://sozluk.gov.tr>’ den alındı.
- Türkoğlu, B. ve Uslu, M. (2016). Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6, 50-68.
- Urfalı Dadandı, P. (2020). *Okuduğunu anlamanın bilişsel- motivasyonel faktörlerle açıklanması ve okuduğunu anlama güçlüklerine yönelik bir müdahale programı*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Trabzon Üniversitesi, Trabzon.
- Ünal, M. (2009). Çocuk gelişiminde oyun alanlarının yeri ve önemi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 95-110.
- Üstündağ, T. (2014). *Yaratıcılığa yolculuk*. Pegem Akademi.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wadsworth, B. J. (2015). *Piaget'in duyuşsal ve bilişsel gelişim kuramı*. (Çev. Z. Selçuk) Pegem Akademi. (Eserin orijinali 1979 yılında yayımlanmıştır).
- Wohlwend, K. ve Peppler, K. (2015). All rigor and no play is no way to improve learning. *Phi Delta Kappan*, 96(8), 22-26. <http://dx.doi.org/10.1177/0031721715583957>
- Yalçın, I. U. (2019). *İlkokul 4. sınıf Türkçe ders kitabı*. Özgün Matbaacılık A.Ş.
- Yaşar Ekici, F. (2021). Oyunun tanımı ve önemi. D. Yalman Polatlar (Editör), *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi* içinde (s. 1). Pegem Akademi.
- Yöndemli, E. N. ve Taş, İ. D. (2018). Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine olan etkisi. *Turkish Journal of Primary Education*, 3(2), 46-62.

- Yuvacı, Z. (2017). *Okulöncesi eğitim alan 6 yaş çocuklarının yaratıcılık düzeylerinin öğretmenlerinin ve sınıf ortamlarının yaratıcılıklarına göre incelenmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Zirawaga, W. S., Olusanya, A. I. ve Maduku, T. (2017). Gaming in education: using games as a support tool to teach history. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55-64.





EK 1: ARAŞTIRMA İZNİ

T.C.
YALOVA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-86980341-605.01-59929393
Konu : Araştırma Uygulama İzin Talebi
(Bahar SAPAN)

05/10/2022

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Uludağ Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 03.10.2022 tarih ve 59592634 sayılı yazısı.

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencilerinden Bahar SAPAN'ın "Akıl ve Zeka Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Anlama Becerilerinin ve Yaratıcılıklarının Gelişimine Etkisi" konulu tez çalışması için izin talebi ilgi yazıda belirtilmiştir.

Söz konusu etkinliğin müdürlüğümüze bağlı ekli listede bilgileri bulunan okullarda, eğitim ve öğretimi aksatmadan gönüllülük esasına göre yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde Olur'lannıza arz ederim.

Halil İbrahim AKMEŞE
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Aziz MERCAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek: İlgi yazı ve ekleri.

Adres : Şehit Ömer Faydalı Caddesi No:190 YALOVA

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Bölge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-diyis>

Bilgi için: Memur: B.BARMAK Ş.Müdürü : MUKALKAN

Tel/Fax No : 0 (226) 814 16 32 - 1418

E-Posta: kultur77@meb.gov.tr

Kep Adresi : meb@h01.kep.tr

İnternet Adresi: www.meb.gov.tr

Faks:2268141135



Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrak.org.tr/meb.gov.tr> adresinden 33d1-4918-3b10-80d8-f943 kodu ile teyit edilebilir.

EK 2: BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ ETİK KURUL KARARI

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI
 (Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)
TOPLANTISI

OTURUM TARİHİ
26 AĞUSTOS 2022

OTURUM SAYISI
2022-07

KARAR NO 41: Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nden alınan Dr. Öğr. Üyesi Yakup BALANTEKİN'in tez danışmanlığında yürüteceği Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Bahar SAPAN'ın "Akıl ve Zeka Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Anlama Becerilerinin ve Yaratıcılıklarının Gelişimine Etkisi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının değerlendirilmesine geçildi.

Yapılan görüşmeler sonunda; Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dr. Öğr. Üyesi Yakup BALANTEKİN'in tez danışmanlığında yürüteceği Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Bahar SAPAN'ın "Akıl ve Zeka Oyunları ile Zenginleştirilmiş Türkçe Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Anlama Becerilerinin ve Yaratıcılıklarının Gelişimine Etkisi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak ölçek sorularının fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurusuca ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.

EK 3: ÖLÇEK KULLANIM İZİNLERİ

Yanlış Analizi Envanteri Kullanım İzni Gelen Kutusu x

B Bahar Sapan
Alıcı: hayati

21 Haz 2022 Sal 14:01 ★ 😊 ↶ ⋮

Kıymetli Hocam merhaba, nasılsınız? Ben Sınıf Öğretmenliği 2009 mezunu öğrencilerinizden Bahar SAPAN. Son yapılan çevrimiçi USOS'ta da bildiri sunmuş ve sizinle tekrar görüşme imkanı bulmuştuk. Hocam şu an Uludağ Üniversitesi Sınıf Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans eğitimime devam etmekteyim. Türkiye alanında yapacağım araştırma için hazırlamış olduğunuz Yanlış Analizi Envanteri'ni izniniz olursa kullanmak istiyorum. Saygılarımla sunarım, iyi çalışmalar diliyorum Hocam

H HAYATI AKYOL
Alıcı: ben

21 Haz 2022 Sal 19:41 ★ 😊 ↶ ⋮

Bahar Öğretmenim,
Kaynak göstermek şartıyla kullanabilirsiniz. İyi çalışmalar dileğimle.
Prof. Dr. Hayati Akyol

Gönderilenler: Tue, 21 Jun 2022 14:01:30 +0300 (TRT)
Konu: Yanlış Analizi Envanteri Kullanım İzni

<div dir="tr">Kıymetli Hocam merhaba, nasılsınız? Ben Sınıf Öğretmenliği 2009 mezunu öğrencilerinizden Bahar SAPAN. Son yapılan çevrimiçi USOS'da da bildiri sunmuş ve sizinle tekrar görüşme imkanı bulmuştuk. Hocam şu an Uludağ Üniversitesi Sınıf Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans eğitimime devam etmekteyim. Türkiye alanında yapacağım araştırma için hazırlamış olduğunuz Yanlış Analizi Envanteri'ni izniniz olursa kullanmak istiyorum. Saygılarımla sunarım, iyi çalışmalar diliyorum Hocam </div>

Fwd: Ölçek İzin Gelen Kutusu x

B Bulent Aksoy
Sayın Bahar Sapan, Ne Kadar Yararlısınız? İsimli ölçeği etik ilkelere çerçevesinde kullanabilirsiniz. Ölçek ve puanlaması ektedir. İyi çalışmalar dilerim.

27 Haz 2022 Per 20:33 ★

B Bahar Sapan <baharsapan.bs@gmail.com>
Alıcı: Bulent

29 Haz 2022 Çar 11:11 ★ 😊 ↶ ⋮

Çok teşekkür ediyorum hocam, iyi günler diliyorum

27 Haz 2022 Per 20:33 tarihinde Bulent Aksoy

Motivasyon Ölçeği Kullanım İzni Gelen Kutusu x

B Bahar Sapan
Alıcı: meralgözü...

3 Kas 2022 Per 10:31 ★ 😊 ↶ ⋮

Kıymetli Hocam merhaba, ben Bahar Sapan. Uludağ Üniversitesi Sınıf Eğitimi Bölümü Yüksek Lisans öğrencisiyim. Türkiye dersi 4. sınıf düzeyinde yapacağım araştırma için sizin hazırlamış olduğunuz Motivasyon ölçeğini izniniz olursa kullanmak istiyorum. İyi çalışmalar diliyorum Hocam

M Meral GÖZÜKÜÇÜK
Alıcı: ben

3 Kas 2022 Per 19:24 ★ 😊 ↶ ⋮

Tabiki kullanabilirsiniz. İyi çalışmalar dilerim.

Bahar Sağ

hinde şunu yazdı:

Motivasyon Ölçeği Kullanım İzni Gelen Kutusu x

B Bahar Sapan
Alıcı: arendem

3 Kas 2022 Per 08:52 ★ 😊 ↶ ⋮

Kıymetli Hocam merhaba, ben Bahar Sapan. Uludağ Üniversitesi Sınıf Eğitimi Bölümü Yüksek Lisans öğrencisiyim. Türkiye dersi 4. sınıf düzeyinde yapacağım araştırma için sizin hazırlamış olduğunuz Motivasyon ölçeğini izniniz olursa kullanmak istiyorum. İyi çalışmalar diliyorum Hocam

ARE Ali Rıza Erdem <
Alıcı: ben

3 Kas 2022 Per 09:21 ★ 😊 ↶ ⋮

Bahar Hocam,

Ölçeği kullanabilirsiniz, kolay gelsin.

3 Kas 2022 Per 08:52 tarihinde Bahar Sapan

	Hata Sayısı																				
Metinlerdeki Kelime Sayısı		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	20-25	96	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	26-30	96	93	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	31-35	97	94	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	36-40	97	95	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	41-45	98	95	93	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	46-50	98	96	94	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	51-55	98	96	94	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	56-60	98	97	95	93	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	61-65	98	97	95	94	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	66-70	99	97	96	94	93	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	71-75	99	97	96	95	93	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	76-80	99	97	96	95	94	92	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	81-85	99	98	96	95	94	93	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	86-90	99	98	97	95	94	93	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	91-95	99	98	97	96	95	94	93	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	96-100	99	98	97	96	95	94	93	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	101-105	99	98	97	96	95	94	93	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	106-110	99	98	97	96	95	94	94	93	92	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	111-115	99	98	97	96	96	95	94	93	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	116-120	99	98	97	96	96	95	94	93	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	121-125	99	98	98	97	96	95	94	93	93	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E	E
	126-130	99	98	98	97	96	95	95	94	93	92	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E
	131-135	99	98	98	97	96	95	95	94	93	92	92	91	E	E	E	E	E	E	E	E
	136-140	99	99	98	97	96	96	95	94	93	93	92	92	91	E	E	E	E	E	E	E
	141-145	99	99	98	97	97	96	95	94	94	93	92	92	91	E	E	E	E	E	E	E
	146-150	99	99	98	97	97	96	95	95	94	93	93	92	92	91	E	E	E	E	E	E
	151-155	99	99	98	97	97	96	95	95	94	93	93	92	92	91	E	E	E	E	E	E
	156-160	99	99	98	97	97	96	96	95	94	94	93	92	92	91	91	E	E	E	E	E
	161-165	99	99	98	98	97	96	96	95	94	94	93	93	92	91	91	E	E	E	E	E
	166-170	99	99	98	98	97	96	96	95	95	94	93	93	92	92	91	E	E	E	E	E
	171-175	99	99	98	98	97	97	96	95	95	94	94	93	92	92	91	91	E	E	E	E
	176-180	99	99	98	98	97	97	96	95	95	94	94	93	93	92	92	91	E	E	E	E
	181-185	99	99	98	98	97	97	96	96	95	95	94	93	93	92	92	91	91	E	E	E
	186-190	99	99	98	98	97	97	96	96	95	95	94	94	93	93	92	91	91	E	E	E
	191-195	99	99	98	98	97	97	96	96	95	95	94	94	93	93	92	92	91	91	E	E
196-200	99	99	98	98	97	97	96	96	95	95	94	94	93	93	92	92	91	91	E	E	

NE KADAR YARATICISINIZ? ÖLÇEĞİ

Ne kadar yaratıcısınız? Aşağıdaki test sahip olduğunuz kişisel özellikler, tutumlar, değerler, güdüler ve ilgileri karakterize etmektedir. Ayrıca yüksek yaratıcı kişiliğinizi belirlemenize yardımcı olacaktır. Bu seçeneklerin doğru veya yanlış cevabı yoktur. Her bir ifade için size en yakın seçeneği işaretleyiniz. Vereceğiniz samimi cevaplar için şimdiden teşekkür ederim.

Sıra No	YARATICILIK ÖLÇEĞİ SEÇENEKLER	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum
1	Belirli bir problemi çözerken her zaman doğru işlemleri takip ettiğim konusunda büyük ölçüde emin olarak çalışırım			
2	Cevabını alamayacağımı düşündüğüm soruları sormak zaman kaybıdır			
3	Bir problemi çözerken bir işe yoğunlaşmam diğer insanların çoğundan daha düşük düzeydedir			
4	Problem çözmek için adım adım mantıklı basamakların en iyi yöntem olduğuna inanırım			
5	Grup çalışmalarında, bazen fikrimi sesli söyleyerek diğerlerinin sözünü keserim			
6	Zamanımın çoğunu başkalarının benim hakkımdaki düşünceleri düşünerek harcarım			
7	Benim için doğru olduğuna inandığım şeyleri yapmak, başkalarının onayını kazanmaya çalışmaktan çok daha önemlidir			
8	Olaylar karşısında kararsız görünen insanlara karşı saygımı yitiririm			
9	Diğer insanlardan daha çok, ilgilendiğim ve heyecan duyduğum şeylere gereksinim duyarım			
10	İçimden geçenleri nasıl kontrol altında tutacağımı bilirim			
11	Zamanımın çoğunu zor problemlerle uğraşarak geçirebilirim			
12	Bazen aşırı istekli olurum			
13	En iyi fikirlerimi özellikle belirli bir şeyle meşgul olmadığım zaman üretirim			
14	Bir sorunun çözümüne yaklaştığım zaman sezgilerime ve “doğruluk” veya “yanlışlık” hislerime güvenirim			
15	Problem çözümünde; problemi analiz ederken hızlı, topladığım bilgileri sentez ederken daha yavaş çalışırım			
16	Bazen kuralları ihlal ettiğim ve gerektiği gibi davranmadığım için eleştirilirim			
17	Koleksiyon hobisini severim			
18	Hayal alemine dalmak, çok önemli projelerimin ortaya çıkmasına neden olur			
19	Gerçekçi ve tarafsız insanları severim			
20	Eğer şimdiki mesleğim dışında iki tür meslekten birisini seçmek durumunda olsaydım kâşif yerine tıp doktoru olmayı tercih ederdim			
21	Benimle aynı sosyal sınıf ve meslek grubundan olan insanlarla daha kolay anlaşabilirim			
22	İleri düzeyde estetik duyarlılığa sahibim			
23	Hayatımı yüksek statü ve güç elde etmek için sürdürürüm			

24	Kararlarının çoğundan emin olan insanları severim			
25	Sorunların başarılı şekilde çözülmesinde ilhamın rolü yoktur			
26	Bir tartışmada, görüşümün bir bölümünden vazgeçmek zorunda kalsam da en büyük zevkim hemfikir olmadığım insanla arkadaşlık kurmaktır			
27	insanlara kabul ettirmek yeni fikirler üretmek oldukça ilgimi çeker			
28	Derin düşünmek için bir günümü yalnız başıma geçirmekten hoşlanırım			
29	Kendimi yetersiz hissettiğim işlerden kaçınmaya çalışırım			
30	Bir bilgiyi değerlendirirken bilginin kaynağı içeriğinden daha önemlidir			
31	Belirsiz ve tahmin edilemeyen durumlardan hoşlanmam			
32	“Önce iş sonra memnuniyet” kuralını uygulayan insanları severim			
33	Bence başkalarına gösterdiği saygıdan çok, insanın kendine olan saygısı önemlidir.			
34	Mükemmel olmak için uğraşan insanların çok zeki olmadığını düşünürüm			
35	Grup halinde çalışmayı tek başına çalışmaya tercih ederim			
36	Başkalarını etkilemem gereken işleri severim			
37	Yaşamımda karşılaştığım çoğu problem doğru veya yanlış çözümü olmayan sorunlardır			
38	Her şey için bir yere sahip olmak ve her şeyin yerinde olması benim için önemlidir			
39	Tuhaf ve sıradışı kelimeler kullanan yazarlar sadece gösteriş meraklısıdır			
40	Aşağıdaki kelimeler insanları tanımlamak için kullanılan bir listedir. Sizi en iyi tanımlayan 10 kelimeyi işaretleyerek seçiniz.			

Aşağıdaki tabloda yer alan kelimelerden sizi en iyi tanımlayan 10 tanesini, karşısına (X) işareti yazarak işaretleyiniz.

Sıra	SEÇENEKLER	X	Sıra	SEÇENEKLER	X
1	Enerjik		28	Uyanık	1
2	İkna edici	0	29	Tuhaf	2
3	Dikkatli	2	30	Düzenli	0
4	Revaçta olan	0	31	Duygusuz	0
5	Ozgüveni olan	1	32	Mantıklı düşünen	0
6	Sebatlı	2	33	Anlayışlı	0
7	Orijinal	2	34	Dinamik	2
8	Tedbirli	0	35	Kendini isteyen	2
9	Prensipli	0	36	Nezaketli	0
10	Becerikli	2	37	Cesur	2
11	Bencil	0	38	Verimli	0
12	Bağımsız	2	39	Yardımsever	0
13	Sert	0	40	Sezgili	2
14	Kehanet sahibi	0	41	Hızlı	0
15	Resmi	0	42	İyi huylu	0
16	Gayri resmi	1	43	Esaslı	1
17	Kendini işine adanmış	2	44	Düşüncesiz	0
18	İleri görüşlü	1	45	Kararlı	1
19	Gerçeklere dayanan	0	46	Gerçekçi	0
20	Açık fikirli	1	47	Alçakgönüllü	0
21	Çok anlayışlı	0	48	İstekli	2
22	Utangaç	0	49	Dalgın	0
23	Tutkulu	2	50	Esnek	2
24	Yenilikçi	2	51	Girişken	0
25	Dengeli	0	52	Sevilen	0
26	Meraklı	0	53	Huzursuz	1
27	Pratik	0	54	Çekingen	0

TÜRKÇE DERSİ MOTİVASYON ÖLÇEĞİ

Değerli öğrenciler, bu anket sizlerin Türkçe dersine yönelik motivasyon düzeyinizi belirlemek amacıyla hazırlanmıştır. Ankettten elde edilecek sonuçlar yalnızca bu amaç için kullanılacaktır. Her bir maddeyi dikkatli okuduktan sonra gerekli alanları doldurunuz. Vermiş olduğunuz içten ve doğru cevaplar için teşekkür ederim. Lütfen her bir satırda **SADECE BİR KUTUYU** işaretleyiniz.

Bahar SAPAN

Bu ankette doğru ya da yanlış cevaplar yoktur. Kendinize göre doğru olduğunu düşündüğünüz cevabı işaretleyiniz.

Madde No	Motivasyon İfadeleri	Katılım Düzeyi		
		Katılıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılmıyorum
1	Türkçeyle ilgili çalışmaları ya da ödevleri kendi yararım için yapıyorum			
2	Türkçe derslerine kendi yararım için giriyorum			
3	Türkçe dersinde anlatılanları kendi yararım için dinliyorum			
4	Türkçe dersi ile ilgili ödev ve sorumluluklarımı yapıyorum ancak bana ne yarar sağladığını bilmiyorum			
5	Türkçe dersine giriyorum ancak bana ne yarar sağladığını bilmiyorum			
6	Türkçe dersinde anlatılanları dinliyorum ancak bana ne yarar sağladığını bilmiyorum			
7	Türkçe ödevlerimi ailem ve öğretmenim istediği için yapıyorum			
8	Türkçe dersine ailem ve öğretmenim istediği için giriyorum			
9	Türkçe dersinde anlatılanları ailem ve öğretmenim istediği için dinliyorum			
10	Türkçe dersinde verilen ödevleri yapınca mutlu oluyorum			
11	Türkçe dersine girdiğimde mutlu oluyorum			
12	Türkçe dersini dinlerken mutlu oluyorum			
13	Türkçe dersinde öğrendiklerim benim için heyecan vericidir.			
14	Türkçe dersinde öğrendiklerim benim öğrenme isteğimi artırıyor			
15	Türkçe dersinde öğrendiklerim benim için sıkıcıdır			

EK 5: HAFTALIK DERS PLANLARI

07-11 / KASIM / 2022

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I:**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	MİLLİ KÜLTÜRÜMÜZ
METİN	Oğuz Ata Boy Boyladı (Dinleme Metni)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.4.2.3. Hazırlıklı konuşmalar yapar. T.4.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. T.4.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. T.4.3.19. Metinle ilgili sorular sorar. T.4.3.13. Görsellerle ilgili soruları cevaplar. T.4.4.4. Bilgilendirici metin yazar. T.4.4.6. Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır. T.4.4.11. Yazdıklarını düzenler. T.4.4.12. Yazdıklarını paylaşır. T.4.4.10. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, soru cevap, tümevarım
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLE Rİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı, “Oğuz Ata Boy Boyladı (Dinleme Metni), “Becerikli Yapılar, Triangle Game ve Küre” oyunları.
DERS ALANI	Sınıf

ETKİNLİK SÜRECİ



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Destan hakkında edindiğiniz bilgileri arkadaşlarınıza anlatınız.
2. Başlığından hareketle dinleyeceğiniz metnin konusunu tahmin ediniz.



Metni, anlamını bilmediğiniz kelimeleri not alarak dikkatle dinleyiniz.

OĞUZ ATA BOY BOYLADI



1. ETKİNLİK

a. Metinde geçen aşağıdaki kelimelerinin anlamını tahmin ediniz. Bu kelimelerin anlamını sözlüğünüze yazmayı unutmayınız.

kocamak:

ulak:

otağ:

Kitapta verilen bölümde kelimelerin anlamları öncelikle öğrenciler tarafından tahmin edilir ve etkinlikle ilgili ayrılan bölüme yazılır.

BECERİKLİ YAPILAR OYUNU

Metinde geçen kelimeler ve anlamları Becerikli Yapılar oyununda oyun parçaları üzerine yazılır.

Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılırlar. Öğrenciler grup arkadaşıyla birlikte kelimeler ve anlamlarını eşleştirirler.

Kelimeler anlamları ile eşleştirildikten sonra birer cümle içinde kullanılırlar.

Öğrencilerden Becerikli Yapılar oyun parçaları kullanarak metinde anlatılanların zihinlerinde canlandırdıkları ile ilgili bir tasarım yapmaları istenir.

Yapılan tasarımların neyi ifade ettiğini sınıf ile paylaşmaları istenir.

b. Metinde geçen aşağıdaki kelime gruplarını anlamlarına uygun olarak birer cümlede kullanınız. Bu cümleleri aşağıya yazınız.

buyruk vermek

mahcup olmak

.....

.....

c. Metni dinlerken not aldığınız anlamını bilmediğiniz kelimelerin anlamlarını sözlükten bulunuz. Bu kelimeleri kendi sözlüğünüze ekleyiniz.



2. ETKİNLİK

Metnin ana düşüncesini belirleyip aşağıya yazınız.

Metnin ana düşüncesi:

.....

.....

TRIANGLE GAME OYUNU

Öğrenciler dörderli gruplara ayrılırlar. Triangle Game oyunu üzerinde bulunan alanlara rastgele "Soru İşareti" sembolleri yerleştirilir. Oyun parçası bu soru işaretlerinden birinin

üzerine denk gelen öğrenci metinle ilgili hazırlanmış olan soru kartlarından en üstte bulunan kartı açar ve soruyu cevaplar.

Kartta çıkan soruyu doğru cevaplayan öğrenci oyun alanına kurallara uygun şekilde 3 oyun parçasını yerleştirir. Soruya doğru cevap verilmezse diğer oyuncular tarafından kenarlardaki parçalardan 3 tanesi oyun dışına çıkarılır. Oyun sonunda elinde en az parçası kalandan en çok parça kalana doğru bir sıralama yapılır.

SORULAR

Oğuz Ata zamanın geldiğini ne zaman anladı?

Ulaklarına ne buyruğu verdi?

Oğuz Ata'nın otağı hangi renkti?

Şölende Oğuz Ata'nın oğulları nerede duruyorlardı?

Oğuz Ata hangi oğlunu yanına çağırdı?

Oğuz Ata oğluna ilk önce kaç ok verdi?

Oğuz Ata'nın oğlu oklar kaç tane olduğunda onları kıramadı?

Oğuz Ata'nın asıl amacı neydi?

Oğuz Ata'dan sonra yerine hangi oğlu geçecekti?

Oğuz Ata yaptığı bu şölenden sonra kaç kez daha şölen yaptı?

Oğuz Ata'nın 6 oğlunun kaçar tane oğlu oldu?

Toplamda kaç Oğuz Boyu oluşmuş oldu?



3. ETKİNLİK

Aşağıdaki soruları metne göre cevaplayınız.

1. Oğuz Ata'nın buyruğunu dört bir yana kimler haber verdi?
2. Dağ Han neden mahcup oldu?
3. Oğuz Ata'nın anlatmak istediği neydi?
4. Oğuz Ata'dan sonra yerini kim alacaktı?
5. Oğuz Ata nasıl biriydi?
6. Oğuzların kuruluşu nasıl tamamlandı?



4. ETKİNLİK

Aşağıya, metne uygun farklı bir başlık yazınız.

.....



5. ETKİNLİK

Metinde geçen "Asla özünüzü unutmayın." sözü ile anlatılmak istenen nedir? Açıklayınız.

.....



6. ETKİNLİK

Noktalı yerlere uygun kelimeler yazarak metinle ilgili zihin haritası oluşturunuz.



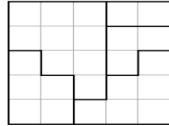
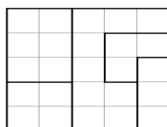
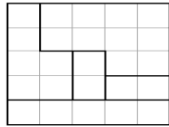
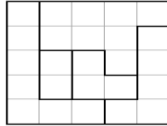
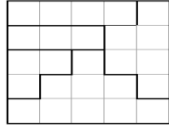
YILDIZ SAVAŞLARI

Yıldız Savaşları oyununda her bir alan bir “Birliği” temsil etmektedir. Her birliğin başında bir Kağan bulunur. Bu da “Yıldız” sembolü ile gösterilir. Her birliğe 1 Kağan yerleşecek şekilde 5 adet Kağan’ı birlikler içerisine yerleştiriniz.

Her yatayda ve her dikeyde yalnızca 1 adet yıldız bulunabilir.

Yıldızlar yatay, dikey ve çapraz olarak birbirlerine komşu karelerde bulunamazlar.

YILDIZ SAVAŞLARI



7. ETKİNLİK

“Oğuz Ata konuşmaya başladığında herkes sustu ve dikkatle onu dinlemeye başladı.” cümlesinden hareketle Oğuz Ata’yı dinleyenler dinleme kurallarından hangilerine uygun davranmıştır? Dinleme kurallarından üç tanesini aşağıya yazınız.

-
-
-



8. ETKİNLİK

Aşağıdaki paragrafta kutucukların içine uygun noktalama işaretlerini yazınız.

Oğuz halkının sorunlarına çare ☐ derlerine derman bulurdu Korkut Ata ☐ Ona danışmadan bir iş tutmaz ☐ onun dediğinden dışarı çıkmaz ☐ di Oğuz halkı ☐ Korkut Ata ☐ öğütler verirdi Oğuz halkına ☐ akıl verirdi ☐ yol gösterirdi ☐ Yalana ☐ dolana ☐ haksızlığa karşı çıkardı ☐ İyinin ☐ güzeline yanında olurdu hep ☐

Bilgin ADALI

Dede Korkut Hikâyeleri

KÜRE OYUNU

Öğrenciler 2 gruba ayrılır. Gruplardan birer öğrenci karşılıklı olarak eşleştirilir.

8. Etkinlikte verilen metin her grup için 1’er tane olmak üzere tahtaya yansıtılır.

Oyuncular karşılıklı olarak Küre oyunu oynarlar.

Rakibin 1 taşını alan oyuncu kendi metni üzerine uygun olan bir noktalama işaretini yerleştirir.

Metindeki noktalama işaretini ilk tamamlayan grup oyunu kazanmış olur.



9. ETKİNLİK

a. Aşağıdaki cümlelerde geçen altı çizili kelimeleri inceleyiniz. Bu kelimelerin cümlelere kattığı anlam hakkında arkadaşlarınızla konuşunuz.

- Elindeki sürühi düşünce paramparça oldu.
- Masmavi gökyüzünde renk renk uçurtmalar uçuyordu.

SÖZCÜK YERLEŞTİR OYUNU

Oyun alanının yan tarafında verilen kelimelere uygun pekiştirme ekleri getirerek oyun alanında uygun yerlere yerleştiriniz.

21-25 / KASIM / 2022

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I:**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	MİLLİ MÜCADELE VE ATATÜRK
METİN	Çanakkale Türküsü

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.4.2.3. Hazırlıklı konuşmalar yapar. T.4.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. T.4.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. T.4.3.2. Vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat ederek okur. T.4.3.3. Şiir okur. T.4.3.6 Okuma stratejilerini uygular. T.4.3.4. Metinleri türün özelliklerine uygun biçimde okur. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. T.4.3.18. Okuduğu metinle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.19. Metinle ilgili sorular sorar. T.4.3.13. Görsellerle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.9. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder. T.4.4.4. Bilgilendirici metin yazar. T.4.4.11. Yazdıklarını düzenler. T.4.4.12. Yazdıklarını paylaşır. T.4.4.10. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır. T.4.4.1. Şiir yazar. T.4.4.7. Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler. T.4.4.6. Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, soru cevap, tümevarım
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLER İ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı, “Çanakkale Türküsü”, kutu oyunları, etkinlik sayfaları
DERS ALANI	Sınıf
ETKİNLİK SÜRECİ METNE HAZIRLIK	

Çanakkale ilimizi biliyor musunuz? Sorusu sorularak öğrencilerin Çanakkale ile ilgili ön bilgileri hakkında dönüt alınır.

Öğrenciler 4'erli gruplar oluşturulur. Her gruba Çanakkale ili görselleri ile oluşturulmuş "Legolino" oyunu tablaları ve tangram parçaları dağıtılır. Oyun tablalarında eksik bırakılan kısımlar tangram parçaları ile tamamlanarak oyun tablasında yer alan görsellerin neleri ifade ettiği hakkında konuşulur.



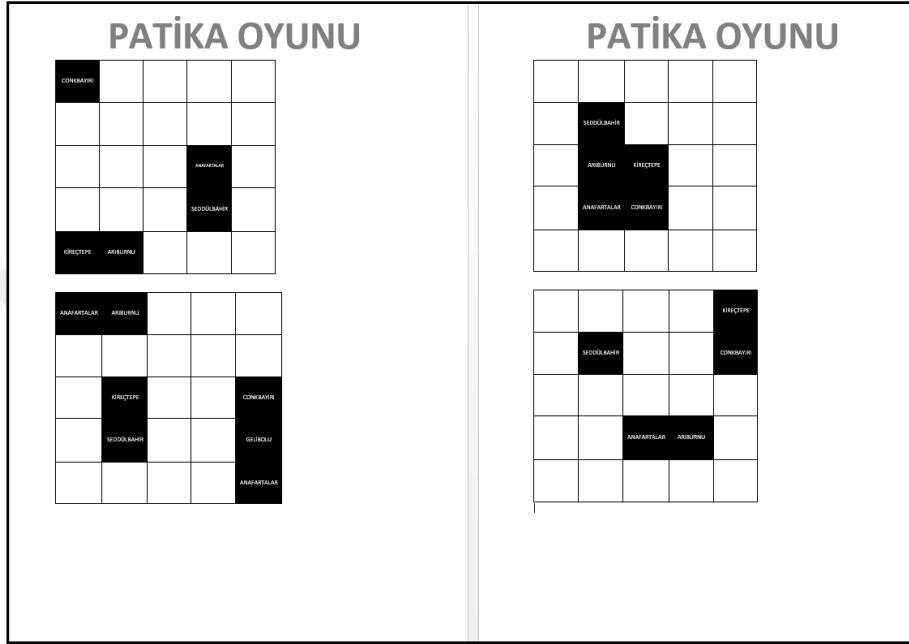
HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

Öğrencilerin Çanakkale Savaşı ile ilgili edindikleri bilgileri arkadaşlarıyla paylaşmaları istenir. (Video/ Çalışma Yaprağı)

Ardından Çanakkale Savaşı'ndaki önemli yerler ile ilgili Patika Oyunu oynanır.

Oyunun amacı: Tüm karelerden yalnızca bir kez geçerek ve tüm karelerden mutlaka geçmek şartıyla çizgilerden oluşmuş kapalı bir şekil elde etmek.

Bu oyunla öğrencilerin stratejik düşünme ve problem çözme becerileri geliştirilirken aynı zamanda Çanakkale Savaşı'ndaki önemli yerleri de tekrar etmeleri sağlanır.



METİN İŞLENİŞ

Metin türünün özelliklerine uygun olarak okunur.

1.ETKİNLİK



1. ETKİNLİK

Aşağıdaki kelimelerin ve kelime grubunun anlamını önce tahmin ediniz. Daha sonra bu kelimeleri sözlükten bularak tahminlerinizin doğruluğunu kontrol ediniz.

selvi

Tahminim:

Anlamı:

testi

Tahminim:

Anlamı:

Ümidli kesmek

Tahminim:

Anlamı:

Şiirde anlamı bilinmeyen kelimeler bulunur-anlamı tahmin edilir

“ABC BAĞLAMA” Oyunu ile metinde geçen kelimeler ile anlamları eşleştirilir.

ABC BAĞLAMA

ABC BAĞLAMA

ABC BAĞLAMA

ABC BAĞLAMA

SIRA NO	KELİME	ANLAMI
1		
2		
3		
4		

Kelime ve anlamı aynı anda yazarak bulduğunuz kelimeleri yazarak boşlukları doldurun.

SIRA NO	KELİME	ANLAMI
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

Kelimelerin anlamı öğrenildikten sonra ve anlamlı-kurallı cümle içerisinde kullanılır. (Kelimeler önce 1'er kelime, sonra 2'ser kelime, daha sonra 3'er kelime şeklinde gruplandırılarak; son olarak da 4 kelime birden olmak üzere cümle içerisinde kullanılırlar. "KARE KARALAMACA" oyunu öğrencilere dağıtılır. Yönergelere uygun olarak kareler karalanır ve boş kalan harfler aşağıdaki kutulara sırasıyla yazılır. Tüm kelimelerin bir araya gelmesiyle oluşan cümle hakkında öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri istenir.

KARE KARALAMACA

KARE KARALAMACA

KARE KARALAMACA

KARE KARALAMACA

SIRA NO	KELİME	ANLAMI
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

Kelime ve anlamı aynı anda yazarak bulduğunuz kelimeleri yazarak boşlukları doldurun.

KARE KARALAMACA ÇÖZÜMÜ: "ÇANAKKALE BİR DEVRİN BATTIĞI YERDİR."



2. ETKİNLİK

Çanakkale Türküsü'nü ezgisiyle dinleyiniz. Türkünün size neler hissettirdiğini aşağıya yazınız.

.....

.....

.....

.....



Çanakkale Türküsü ezgisi ile dinlenir. Türkünün neler hissettirdiği etkinlik için ayrılan bölüme yazılır.

3. ETKİNLİK

Sizce şiirde her kıtanın sonunda neden “Of, gençliğim eyvah!” denilmiştir? Düşüncelerinizi yazınız.



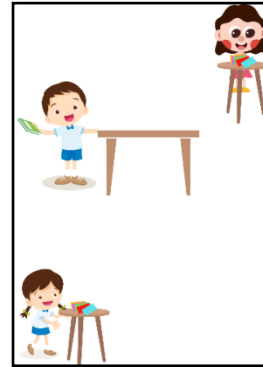
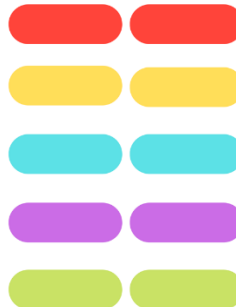
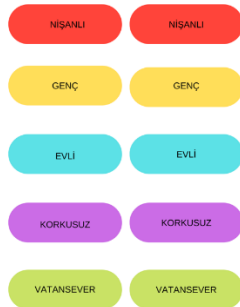
3. ETKİNLİK

Sizce şiirde her kıtanın sonunda neden “Of, gençliğim eyvah!” denilmiştir?
Düşüncelerinizi yazınız.

4. ETKİNLİK

PATTERN PLAY OYUNU

“PATTERN PLAY” oyunundan 2 adet sınıfa getirilir. Öğrenciler 2 gruba ayrılır. Öncelikle gruplardan Çanakkale Savaşı’na giden askerlerin özelliklerinin neler olabileceği hakkında beyin fırtınası yapmaları istenir. Buldukları özellikleri Pattern Play oyunu parçalarından aynı renkte olanlara olacak şekilde 2’şer 2’şer yazmaları ve yapıştırmaları istenir. Gruplar hazır olduğunda kura ile bir grup oyuna başlar. Örneğin 1. Gruptan 2 öğrenci 2. Grubun hazırlayıp birbirinden bağımsız alanlara koymuş oldukları oyun parçalarının bulunduğu yere giderler. Yine 1. Gruptan 1 öğrenci de oyun parçalarının yanına giden 2 öğrenciye eşit mesafede olacak şekilde bir noktada durur. Bu öğrenci 2. Grubun hazırlamış olduğu kelime kartlarından birini alır ve her iki grup arkadaşına bu kelimenin ne olduğunu anlatmaya çalışan bir cümle söyler. Her iki öğrenci de anlatılmak istenen kelime olduğunu düşündükleri oyun parçasını alarak orta noktaya gelir. Eğer parçalar aynı ise grup 10 puan kazanır. Farklı ise puan alınamaz. Aynı oyun 2. Grubun öğrencileri için de tekrarlanır.



Oyun sonunda öğrencilerden Çanakkale Savaşı’na giden askerlerin özelliklerinden istediklerini kullanarak aşağıdaki çalışma sayfasını tamamlamaları istenir.

OLMASALARDI

Çanakkale Savaşı'na giden askerler;

..... olmasalardı;..... olurdu/olmazdı.
 olmasalardı;..... olurdu/olmazdı.
 olmasalardı;..... olurdu/olmazdı.
 olmasalardı;..... olurdu/olmazdı.
 olmasalardı;..... olurdu/olmazdı.



4. ETKİNLİK

Şiirden hareketle, Çanakkale Savaşı'na giden askerlerin özelliklerini açıklayınız.

.....



5. ETKİNLİK

Çanakkale Türküsü'nün konusunu yazınız.

.....

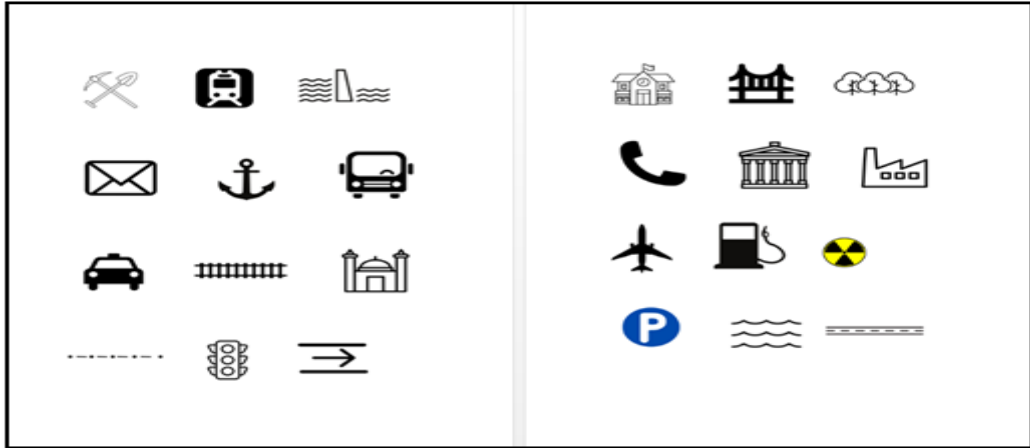


6. ETKİNLİK

Aşağıdaki haritada Çanakkale ilimizi boyayıp Çanakkale Boğazı'nı gösteriniz. Haritadaki şekil ve işaretlerin anlamı hakkında arkadaşlarınızla konuşunuz.

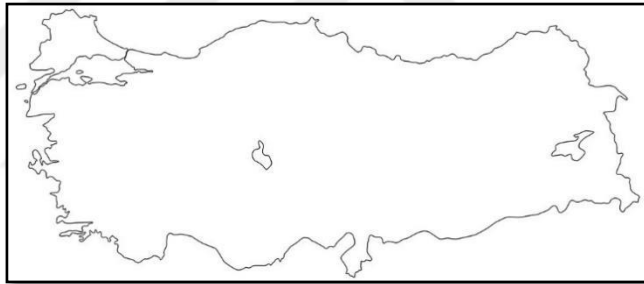


WHATZIZZ OYUNU



Haritadaki şekil ve işaretler hakkında konuşulur. İşaretlerin ne anlama geldiği üzerine konuşulduktan sonra “WHATZIZZ” oyunu oynanır.

WHATZIZZ oyununda sınıf 2 gruba ayrılır. Öğretmen üzerinde yukarıda verilen şekil ve sembollerin çizili olduğu kartlardan birini seçerek kapalı bir şekilde oyun tablasına yerleştirilir. Her 2 grubun oyuncularından birer kişi yukarıdan bakarak aynada yansımalarını gördükleri bu şeklin ne anlama geldiğini bulmaya çalışır. İlk doğru cevabı veren kartı kazanır. Oyun sonunda en çok kartı olan grup oyunun galibi olur.



Oyun sonunda öğrencilere “Dilsiz Harita” etkinlik sayfası dağıtılarak kendi işaret ve sembollerini bu harita üzerinde göstermeleri istenir.



7. ETKİNLİK

Çanakkale Savaşı'nın tarihimizdeki önemini arkadaşlarınızla tartışınız. Tartışma sırasında;

- Kendi düşüncelerinizi uygun şekilde ifade ediniz.
- Farklı bakış açılarını ayırt ediniz ve farklı bakış açılarına anlayışla yaklaşınız.



8. ETKİNLİK

a. Aşağıdaki metni noktalama işaretlerine ve büyük harflerin kullanım yerlerine dikkat ederek okuyunuz.

57. Alay, Çanakkale Savaşı'nın başlangıcı olan Anzak Çıkarması'nı durdurmak için 15 Nisan 1915 sabahı harekete geçen efsaneleşmiş Türk alayıdır.

25 Nisan 1915 sabahı Mustafa Kemal, kendisine herhangi bir emir gelmiş olmamasına rağmen düşman çıkarmasını haber alır almaz kişisel inisiyatifiyle Conkbayırı'na doğru hareket etmiştir. Mustafa Kemal'in yönetimindeki 57. Alay, kendisinden çok daha büyük bir düşman gücüne karşı saldırıya geçmiştir. Bu kahramanların anısına o günden beri Türk ordusunda 57. Alay bulunmamaktadır. 57. Alay, dünya üzerinde en çok madalya sahibi olan alay olduğu için dünyanın en kahraman alayı olarak nitelendirilmektedir.

www.canakkalesavasi.gen.tr

b. Metinde büyük harflerin kullanılma nedenlerini arkadaşlarınızla tartışarak belirleyiniz.

c. Siz de büyük harfleri uygun yerlerde kullanarak 57. Alay ve Mustafa Kemal'in Çanakkale Savaşı'ndaki rolüyle ilgili duygu ve düşüncelerinizi anlatan bilgilendirici bir paragraf yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....

“a” ve “b” bölümündeki etkinlikler yapıldıktan sonra “c” bölümü etkinliği için “Hikâye Küpleri” oyununa geçilir.

HİKÂYE KÜPLERİ

Aşağıdaki oyun küpleri her gruba her birinden 1'er tane olmak üzere dağıtılır. Gruptaki her öğrenci üç oyun küpünü birlikte atar. Kura yöntemi ile belirlenen bir öğrenci kendisine gelen 3 kelimenin içerisinde geçtiği ve “c” bölümünde belirtilen yönergeye uygun olan bir cümle kurar. Gruptaki tüm öğrenciler bu cümleyi kitaptaki uygun bölüme yazar. Daha sonra saat yönündeki sıradaki öğrenci aynı şekilde 3 oyun küpünü atarak bir önceki öğrencinin cümlesini devam ettirecek şekilde yeni bir cümle yazar. Tüm grup üyeleri için aynı çalışma yapılır.

KORKUSUZ			LİDER			İNİSİYATİF		
ASKER	MUSTAFA KEMAL	MADALYA	CONKBAYIRI	CESARET	ORDU	KOMUTAN	İNANÇ	BOĞAZ
ÜMİDİ KESMEK			ANAFARTALAR			ÇANAKKALE		
KARARLILIK			ALAY			KAHRAMAN		

28 KASIM- 2 ARALIK / 2022

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I:**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	MİLLİ MÜCADELE VE ATATÜRK
METİN	Amerikalı Bir Çocuktan Mustafa Kemal'e Mektup Var

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.4.2.3. Hazırlıklı konuşmalar yapar. T.4.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. T.4.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. T.4.3.2. Vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat ederek okur. T.4.3.6 Okuma stratejilerini uygular. T.4.3.4. Metinleri türün özelliklerine uygun biçimde okur. T.4.3.30. Metindeki renkli, altı çizili, koyu ifadelerin önemli noktaları vurguladığını kavrar. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. T.4.3.18. Okuduğu metinle ilgili soruları cevaplar. T.4.4.4. Bilgilendirici metin yazar. T.4.4.11. Yazdıklarını düzenler. T.4.4.12. Yazdıklarını paylaşır. T.4.4.10. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır. T.4.4.6. Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır. T.4.4.18. Yazılarında bağlaçları kuralına uygun kullanır. T.4.4.17. Sayıları doğru yazar.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, soru cevap, tümevarım
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı, “Amerikalı Bir Çocuktan Mustafa Kemal'e Mektup Var”
DERS ALANI	Sınıf

ETKİNLİK SÜRECİ METNE HAZIRLIK



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Atatürk'ün çocuk sevgisi hakkında hazırladığınız sunumu sınıfta arkadaşlarınızla paylaşınız.
2. Metnin görsellerini inceleyiniz. Görsellerden hareketle metnin konusunu tahmin ediniz.

Amerikalı Bir Çocuktan Mustafa Kemal'e Mektup Var" metni imla ve noktalama kurallarına uygun olarak okunur.



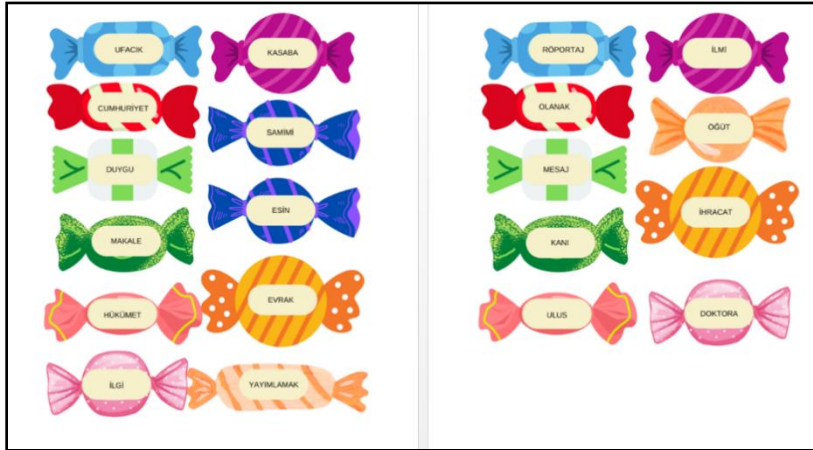
1. ETKİNLİK

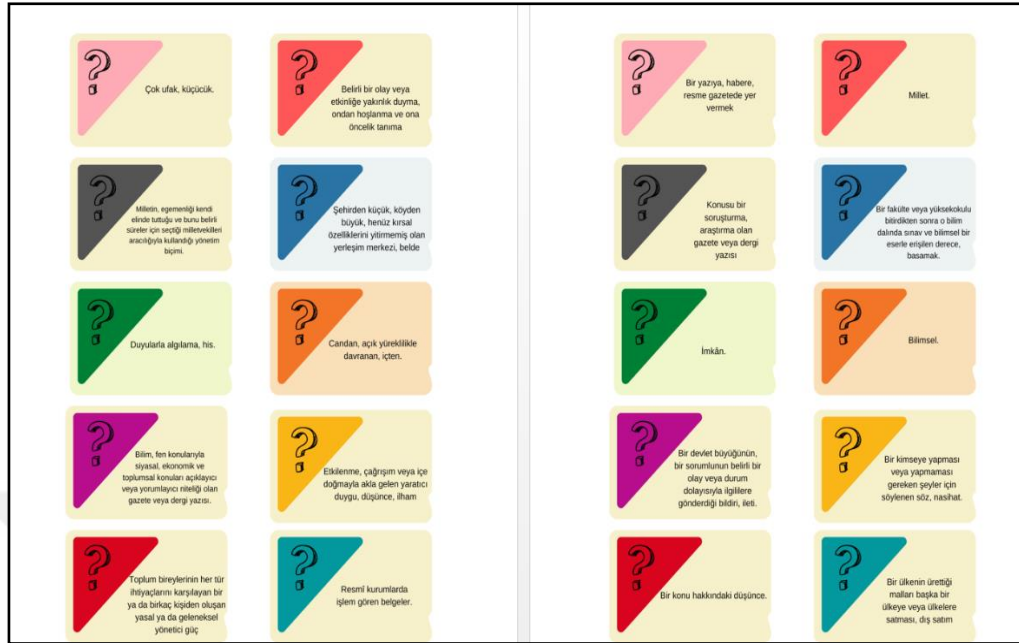
Metinde geçen aşağıdaki kelimelerin anlamını önce tahmin ediniz, sonra sözlükten bulup yazınız. Bu kelimeleri de kendi sözlüğünüze ekleyiniz.

makale:	
evrak:	
mesaj:	
ilmî:	
röportaj:	

CANDY OYUNU

Metinde anlamı bilinmeyen kelimeler bulunduktan ve anlamlarıyla ilgili tahmin çalışması yapıldıktan sonra CANDY oyunu oynanır. CANDY oyunu için sınıf 4'erli gruplara ayrılır. Her gruba üzerinde metinde geçen kelimelerin bulunduğu şekerler ve anlam kartları dağıtılır. Oyunda amaç anlamı okunan kelimeyi şekerler içerisinde ilk önce bulup almaya çalışmaktır. Anlam kartını ilk açacak öğrenci kura ile belirlenir. Daha sonunda sıra saat yönünde ilerler. Karttaki açıklamayı okuyan öğrenci o el kelimenin yazılı olduğu şekeri alamaz. Oyun alanındaki tüm şekerler bittiğinde tüm öğrenciler ellerindeki kelimelerle bir cümle yazarlar. Daha sonra saat yönünde her öğrenci yanındaki arkadaşına kendi şekerlerinden birini verir ve böyle cümlelere yeni kelimenin olduğu bir cümle eklenir. Oyun bu şekilde 5 tur devam eder. 5. Turun sonunda öğrenciler yazdıkları paragrafları sınıfla paylaşırlar.



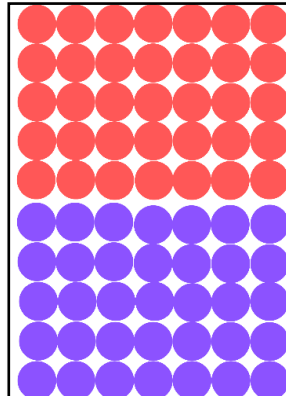
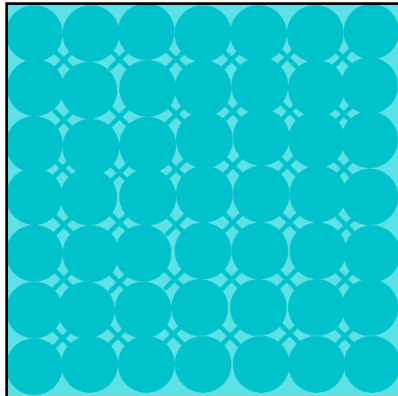


3. ETKİNLİK

Sınıfta iki kişilik gruplar oluşturunuz. Grup arkadaşınızla birbirinize metinle ilgili sorular sorunuz.

KÜRE OYUNU

Öğrenciler 2'şerli gruplara ayrılır. Öncelikle öğrencilere boş soru kartları dağıtılarak metinle ilgili 9'ar tane soru hazırlamaları istenir. Gruplara 7 turuncu ve 7 mor oyun taşları ve bir adet de mavi oyun tablası verilir. Oyuna mor renkli taşları olan oyuncu başlar. Kimin mor renkli taşları alacağı kura ile belirlenir. Turuncu renkli oyuncu soru kartlarındaki sorularından birini rakibine sorar. Rakip oyuncu doğru cevap verirse oyun kartının üzerindeki yönergelere uygun olarak taşlarını hareket ettirir. Amaç rakip taşları kendi rengimizdeki 2 taş arasına sıkıştırarak oyun dışına çıkarmaya çalışmaktır. Rakibin 3 taşını oyun dışına çıkaran oyunu kazanmış olur.



en fazla+3 SORU	en fazla+2 SORU	en fazla+1 SORU
yalnızca dikey en fazla+2 SORU	en fazla+3 SORU	en fazla+2 SORU
yalnızca çapraz en fazla+3 SORU	en fazla+2 SORU	en fazla+1 SORU
en fazla+3 SORU	en fazla+2 SORU	en fazla+1 SORU
yalnızca dikey en fazla+2 SORU	en fazla+3 SORU	en fazla+2 SORU
yalnızca çapraz en fazla+3 SORU	en fazla+2 SORU	en fazla+1 SORU



2. ETKİNLİK

Metinle ilgili aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Curtis Lafrance isimli çocuk neden Atatürk'e mektup yazmış?

.....

2. Mustafa Kemal neden küçük bir çocuğun mektubuna cevap vermiş?

.....

3. Curtis Lafrance mektubunda Mustafa Kemal Paşa'dan ne istemiş?

.....

4. Mustafa Kemal Paşa, Curtis'e mektubunda hangi öğüdü vermiş?

.....

5. Mustafa Kemal'in Curtis'e yazdığı mektuba ne olmuş?

.....

ÇUF ÇUF TREN OYUNU

Oyun için sınıf 4'erli gruplara ayrılır. Üzerinde metinde geçen olayların yazılı olduğu tren vagonları gruplara dağıtılır. Vagonlar kapalı bir şekilde masanın üzerine dağıtılır. Gruptaki her öğrenci 1 adet Lokomotif alır. Oyuna başlayacak oyuncu kura ile belirlenir daha sonra oyun saat yönünde devam eder. Her turda her oyuncu yalnızca bir vagon açabilir. Amaç metinde geçen olayları oluş sırasına göre sıralandığı bir tren oluşturmaktır. 5 sıralı vagon oluşturan oyuncu oyunu kazanır. Takılan vagon yerinde kalır, oyun içinde vagonlar arası yer değiştirme yapılamaz.

Curtis Levrance (Körüs Levrance), Mustafa Kemal'e bir mektup yazdı.	Mektup, cumhuriyetin ilanından bir gün önce 28 Ekim 1923 günü yazılmıştı.	Curtis Mustafa Kemal'i daha yakından tanımak istiyordu.	Mustafa Kemal "Mektubunuzun adımı" diye söze başladı.	"Fotoğrafınız üzerine bir fotoğrafımı gönderiyorum" diye devam ediyordu mektup.	Mustafa Kemal, Amerikalılardan Türkler hakkında her ipuçlarına inanamadığını istedi.
Mustafa Kemal'in bir de imzalı fotoğrafını istiyordu.	Mektup birkaç hafta sonra Ankara'ya ulaştı.	Evrak defterine geçildi.	Curtis Levrance, Atatürk'ün öğütlerine uyarak okumak ve beşerî bir iş adamı olmuştur.	Kendi adını taşıyan bir ihracat firmasının müdürlüğünü yapmıştır.	Türkiye'ye gelme isteğini ancak 75 yıl sonra 85 yaşında gerçekleştirebildi.
Mektup: Sayın Bayışım, Ben on yaşında Amerikalı bir çocuğum diye başlıyordu.	Çocuk, Atatürk'le ilgili gazetelerde yayımlanmış raporları okumuştur.	Mustafa Kemal'den bir yazı ve imzalı bir fotoğraf istiyordu.	Ankara'da ziyaret ederek, yaşamı boyu Atatürk'e duyduğu saygıyı, sevgiyi sundu.	Mektubun adını, müzeye konulmak üzere o dönemin Kültür Bakanlığına teslim etti.	Yurdumuzdan mutlu olarak ayrıldı.
Mustafa Kemal Curtis aracılığıyla Amerikalılara bir mesaj göndermek istedi.	Mustafa Kemal'in mektubu İngilizceye çevrilerek aslı ile birlikte Amerika'ya gönderildi.	Mustafa Kemal bu mesajıyla önemli bir kuralı Amerikalılara duyurmak istemişti.	Yale Üniversitesini bitirdikten sonra öğrenimine Prag Üniversitesinde devam etmiştir.	İkinci Dünya Savaşı'nı başlatması üzerine Amerika'ya dönerek doktorasını Columbia (Kolumbia) Üniversitesinde tamamlamıştır.	Curtis Levrance adında Amerika'da yaşayan bir çocuk vardı.



4. ETKİNLİK

Metinde anlatılan olayların oluş sırasına göre aşağıya yazınız.

-
-
-
-
-



5. ETKİNLİK

Mustafa Kemal Atatürk'ün çocuklara karşı duyduğu lider olduğunu metinden örnekler vererek açıklayınız.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



6. ETKİNLİK

İstiklâl Marşı'mızın ezberleyebildiğiniz kıtalarını vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat ederek okuyunuz.

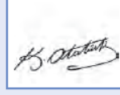


7. ETKİNLİK

a. Aşağıdaki açıklamaları okuyup öğretmeninizin kılavuzluğunda imzanızı belirlemek için çalışma yapınız.

Biliyor muydunuz?

İmza, bir kişinin resmî her türlü evrakta kendisinin bilgisi ve onayı olduğunu simgeler. Genellikle kişinin adının baş harfi ve soyadı el yazısıyla yazılarak imzada kullanılır. Yanındaki örnekte Mustafa Kemal Atatürk'ün imzası verilmiştir.



b. Harflerin yapısal özelliklerine uygun olarak kendi yazı karakterinizi oluşturmak için yazı çalışmaları yapınız.

c. Siz de Atatürk'e bir mektup yazınız ve mektubun sonuna imzanızı atınız.



8. ETKİNLİK

a. Aşağıdaki broşürü inceleyip amacı ve hedef kitle hakkında arkadaşlarınızla konuşunuz.

"Atatürk'ün izinde Ankara gezisi",
Millî Eğitim Bakanlığı'nın onuru ile
gerçekleştirilecektir
ve ücretsizdir.

Öğrenciler,
geziye öğretmenlerinin
gözetiminde katılacaklardır.

Gezinin amacı;
öğrencilerde "Atatürk" ve
"Cumhuriyet" sevgisi ile bilincinin
gelişmesine katkı sağlamaktır.

ANITKABİR DERNEĞİ

*Atatürk'ün izinde
Ankara gezisi*

Gezi Tarihi
09.11.2021 Salı

Gezinin Başlangıç Saati ve Yeri
10.00 - Anıtkabir Tandoğan Kapısı

Gezilecek Yerler
AOÇ Atatürk Evi
Kurtuluş Savaşı Müzesi (İ. TBMM)
Cumhuriyet Müzesi (II. TBMM)
AKM Cumhuriyet Devri Müzesi
Cumhurbaşkanlığı (Çankaya) Müze Köşkü
Anıtkabir
Anıtkabir Müzesi

KELİME AVI

T	D	K	G	T	E	S	D	H	L	E	V	D	M
Ş	Y	N	E	F	O	O	P	I	Ş	K	V	R	A
D	A	K	C	M	T	K	U	T	I	L	Y	R	Z
Ğ	I	Y	R	U	L	Ç	P	E	O	Ü	R	S	F
O	E	P	L	N	S	P	Ğ	M	K	M	A	P	O
L	S	G	K	P	N	Ş	Ü	A	I	Z	T	T	L
G	I	P	R	O	F	I	E	I	Ğ	P	H	E	K
T	V	I	O	D	I	K	Ğ	Ç	R	T	Y	C	R
A	P	T	Ş	T	U	O	A	G	A	R	P	V	D
C	U	H	Ğ	K	Y	L	I	Ş	S	S	L	C	M
S	L	D	T	İ	D	Y	M	A	H	Z	H	K	A
Z	K	O	U	R	A	E	B	T	H	O	M	L	S
I	B	L	L	T	B	M	M	E	C	Ğ	E	S	H
Ü	Y	C	R	L	I	D	F	Y	Z	U	B	E	U

Türkiye Büyük Millet Meclisi:	Millî Eğitim Bakanlığı:
Profesör:	Mahalle:
Sokak:	Santimetre:
Kilogram:	Türk Hava Yolları:
Türk Dil Kurumu:	Apartment:
Doktor:	Kilometre:
Kuzey Batı:	Türkiye Erozyonla Mücadele ve Ağaçlandırma Vakfı:

Tabloda geçen kısaltmalara ekler getirerek cümle içinde kullanınız.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.



9. ETKİNLİK

Aşağıdaki metni noktalama işaretlerine dikkat ederek okuyup türünü belirleyiniz. Okuduklarınızla ilgili çıkarımlar yapınız.

GAZİ MUSTAFA KEMAL ATATÜRK'ÜN 100. YAŞI DÜNYACA KUTLANDI

UNESCO'nun 24 Ekim - 28 Kasım 1978 tarihleri arasında yapılan 20. Genel Konferansı'nda alınan karar gereğince 1981 yılı, Türkiye Cumhuriyeti'nin kurucusu Gazi Mustafa Kemal Atatürk'ün doğumunun 100. yılı olarak "Anma ve Kutlama Yılı Dönümleri" arasına alınmıştır. UNESCO Genel Konferansı'nda Atatürk ile ilgili bu kararın alınmasında bir de tartışma yaşanmıştır. Doğumunun 100. yılının tüm dünyada kutlanması konusunun görüşülmesi sırasında İsveç Delege'si'nin; "Dünyada pek çok büyük adam var, hepsini böyle anacak mıyız?" şeklindeki sorusuna, Sovyet Delege'si elini masaya vurarak şu yanıtı vermiştir: "Genç delege arkadaşşıma hatırlatırım ki Atatürk herhangi bir büyük adam değildir. Atatürk, bu çağa damgasını vurmuş olan adamdır. Keşke onu sadece anmayıp yaptıklarından örnek almaya çalışsak." Onun bütün insanlığa mal olmuş kişiliği, 152 ülkenin katıldığı oylamada bir çekişmeye karşı oy birliği ile kabul edilmiştir. UNESCO'nun tüm dünyaya duyurduğu karar metni şu şekildedir:

"UNESCO Genel Konferansı;

Uluslararası anlayış, iş birliği ve barış yolunda çalışmış üstün kişilerin gelecek kuşakları için örnek olabilecek inancıyla,

Türkiye Cumhuriyeti'nin kurucusu Mustafa Kemal Atatürk'ün doğumunun 100. yılı dönümünde, 1981 yılında anılacağını hatırlatmak,

Atatürk'ün UNESCO'nun ilgilendiği tüm alanlarda olağanüstü bir yenilikçi olduğunu göz önünde tutmak,

Dünya ulusları arasında karşılıklı anlayışın, sürekli barışın kurulması için yaptığı çalışmaların olağanüstü bir örnek olduğunu belirtmek,

Tüm yaşamı boyunca insanlar arasında hiçbir renk, din ve ırk ayrımını gözetmeden, bir uyum ve iş birliği çağının doğacağına olan inancını anımsatmak,

Eylemlerini her zaman barış, uluslararası anlayış ve insan haklarına saygı yönünden yapmış olan Türkiye Cumhuriyeti'nin kurucusu Atatürk'ün kişiliğini ve eserinin çeşitli yönlerini ortaya çıkarmak üzere yapılacak sempozyum hazırlıkları için Türk Hükümeti ile UNESCO'nun iş birliği yapmasına karar verilmiştir."

K. Mehmet TEKE

Bütün Ümidim Gençliktedir

5-9 / ARALIK/ 2022

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I:**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	MİLLİ MÜCADELE VE ATATÜRK
METİN	Kastamonulu Safiye

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.4.2.3. Hazırlıklı konuşmalar yapar. T.4.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. T4.2. 5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. T.4.3.2. Vurgu, tonlama ve telaffuza dikkat ederek okur. T.4.3.6 Okuma stratejilerini uygular. T.4.3.4. Metinleri türün özelliklerine uygun biçimde okur. T.4.3.10. Okuduğu metindeki gerçek, mecaz ve terim anlamlı sözcükleri belirler. T.4.3.30. Metindeki renkli, altı çizili, koyu ifadelerin önemli noktaları vurguladığını kavrar. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. T.4.3.18. Okuduğu metinle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.19. Metinle ilgili sorular sorar. T.4.3.13. Görsellerle ilgili soruları cevaplar. T.4.4.4. Bilgilendirici metin yazar. T.4.4.6. Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır. T.4.4.7. Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler. T.4.4.8. Yazdıklarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır. T.4.4.10. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır. T.4.4.11. Yazdıklarını düzenler. T.4.4.19. Yazılarında kelimeleri gerçek, mecaz ve terim anlamları ile kullanır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, soru cevap, tümevarım
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ GEREÇLER VE	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı, “Kastamonulu Safiye”
DERS ALANI	Sınıf

ETKİNLİK SÜRECİ



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Büyüklerinizden edindiğiniz bilgilere göre 15 Temmuz 2016 gecesi ülkemizde hangi olayın yaşandığını arkadaşlarınıza anlatınız.
2. Metnin görsellerini inceleyiniz. Görsellerden hareketle metnin konusunu tahmin ediniz.

15 Temmuz 2016 da hangi olay yaşanmıştır? Sorusu hakkında sohbet edilir. Kastamonulu Safiye metin görselleri incelenir. İçerik tahminleri yapılır. Kastamonulu Safiye metni imla ve noktalama kurallarına uygun olarak okunur. Anlamı bilinmeyen kelimeler ile ilgili “META FORMS” oyunu oynanır.

META FORMS OYUNU

Öğrenci öncelikle 1. Sayfanın alt kısmında verilen kelime anlamlarını okur. Anlama karşılık gelen kelimeyi sayfanın üst kısmından bularak anlam ile aynı olan şekli anlam ile aynı olan renge boyar. Örneğin: “Güçlü inanç” anlamına gelen kelime “İman”dır. “Güçlü inanç” kırmızı daire ile eşleştirildiği için “İman” kelimesinde de kırmızı daireyi boyamak gerekmektedir.

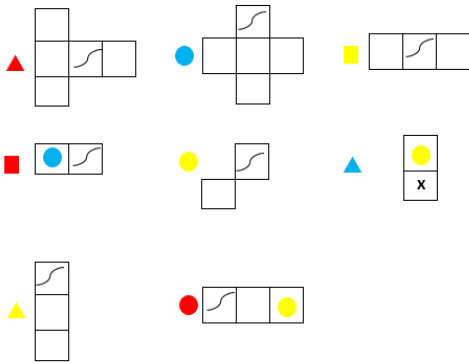
Tüm kelimelere karşılık gelen şekiller bulunduktan sonra 1 ve 2. Sayfalarda verilen yönergeleri kullanarak verilen şekillere karşılık gelen kelimeleri öğrencilerin 1,2 ve 3. oyun şeklinde 3x3’lük alana yerleştirmeleri istenir.

META FORMS

Anlamı verilen kelimeleri bulup uygun alanlara yerleştir.

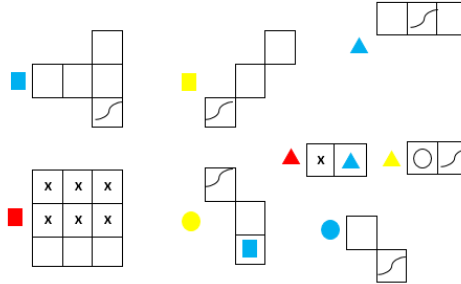
Hain: △ ○ □ Darbe: △ ○ □ Mert: △ ○ □
İhanet: △ ○ □ Direniş: △ ○ □ İman: △ ○ □
Çağrı: △ ○ □ Bariyer: △ ○ □ Asil: △ ○ □

1.OYUN

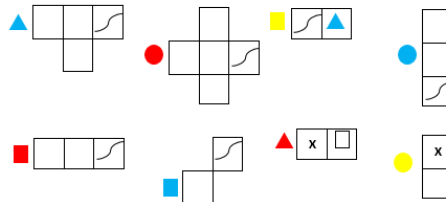


■	Baskı ile yönetimi ele geçirme	●	Güçlü inanç	▲	Birinin bir yere gelmesini isteme, davet
■	Sözünün eri, güvenilir	●	Yüce duygularla yapılan	▲	Hiyanet, hainlik
■	Direnme işi	●	Zarar vermektense, üzmetkten veya kötülük yapmaktan hoşlanan	▲	Engel

2.OYUN



3.OYUN



HAİN	DARBE	MERT
İHANET	DİRENİŞ	İMAN
ÇAĞRI	BARİYER	ASİL
HAİN	DARBE	MERT
İHANET	DİRENİŞ	İMAN
ÇAĞRI	BARİYER	ASİL
HAİN	DARBE	MERT
İHANET	DİRENİŞ	İMAN
ÇAĞRI	BARİYER	ASİL

Meta Forms oyunu oynandıktan sonra kelimelerin anlamları kitaptaki 1. etkinlik bölümüne yazılır.



1. ETKİNLİK

Metinde geçen aşağıdaki kelimelerin anlamını önce tahmin ediniz. Sonra bu kelimelerin anlamını sözlükten bulup karşılarına yazınız.

hain:

darbe:

mert:

ihane:

direnış:

iman:



2. ETKİNLİK

Metnin hikâye unsurlarını belirleyiniz.

Mekân	Zaman	Karakterler
.....		
.....		
.....		

Olay
.....
.....
.....

Metne ait hikâye unsurları belirlendikten sonra “Hikâye Küpleri” oyunu oynatılır.

HİKÂYE KÜPLERİ

MEKÂN	Okulda	Evde	Markette	Sinemada	Parkta	Hastanede
ZAMAN	Sabah	Öğlen	Akşam	Saat 7’de	Öğleden sonra	Akşamüzeri
KARAKTER	Ayşe	Demet	Mert	Sinan	İpek	Kemal
OLAY	Ödev yapıyor	Uyuyor	Yemek yiyor	Oyun oynuyor	Film izliyor	Alışveriş yapıyor

“Mekân, Zaman, Karakter ve Olay” olmak üzere 4 adet oyun küpü hazırlanır. Küplerin yüzeylerinde yazan kelimeler yukarıdaki gibi olacaktır.

Öğrencilerden dörderli gruplar oluşturulur. Her grup her küpü 1 kez atarak küp yüzeylerinde kendilerine denk gelen kelimelerle bir hikâye yazmaya başlar. Grupların 5 dk süreleri vardır. Her 5 dakikada bir gruplar hikâyeleri saat yönünde değiştirir ve önceki grubun kaldığı yerden hikâyeyi devam ettirir. Tüm gruplar için dönüşüm tamamlandığında etkinlik bitirilir. Tamamlanan hikâyeler sınıfta okunur.



3. ETKİNLİK

Metnin ana düşüncesini aşağıya yazınız.

Metnin ana düşüncesi:



4. ETKİNLİK

Metnin ilgili aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Safiye, 15 Temmuz gecesi neler yapmış?

.....

2. 15 Temmuz akşamı televizyonu açtığında Safiye neden şaşırması?

.....

3. İlk şaşkınlığı atlattıktan sonra Safiye ne yapmış?

.....

4. Safiye, 15 Temmuz gecesi eşinin hangi çağrısını kabul etmemiş?

.....

5. Boğaziçi Köprüsü’nde Safiye neler yaşamış?

.....

6. Safiye hastaneye kaldırılırken arkadaşlarıyla nasıl iletişime geçmiş? Onlardan ne yapmalarını istemiş?

.....

3² KÜ → (← →

 →

 →

 →

M+ →

i →

Siz de 3 kelime belirleyerek aşağıdaki alana her bir kelime için ayrı ayrı RESFEBE oluşturunuz.



5. ETKİNLİK

- Metni ana hatlarıyla anlatınız.
- Metinle ilgili çıkarımlar yapınız.



6. ETKİNLİK

"Vatanımı vermem, teslim etmem, bir ölürüz, bin diriliriz." cümlesinde, gerçek ve mecaz anlamda kullanılan kelimeleri belirleyiniz. Bu kelimeleri dikkate alarak cümlede ne anlatılmak istendiğini aşağıya yazınız.



7. ETKİNLİK

Aşağıdaki kelimelerin gerçek ve mecaz anlamlarını kullanarak birer cümle yazınız.

vatan	Gerçek:
	Mecaz:
bayrak	Gerçek:
	Mecaz:
toprak	Gerçek:
	Mecaz:
birlik	Gerçek:
	Mecaz:

SKIPPITY

Kelimelerin "Gerçek" ve "Mecaz" anlamlarını kullanarak cümleler oluşturma.

G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
G	G	G	G	G	G	G	G	G	G
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M
M	M	M	M	M	M	M	M	M	M

SKIPPITY OYUNU

Skippity oyununda amaç; herhangi bir taş ile başka bir veya birkaç taşın üzerinden zıplayarak üstünden zıplanan taşları toplamaktır. Toplanan taşlar, oyuncuların önlerinde bulunan renkli alanlara yerleştirilir.

Oyun taşları üzerinde kelimeler, oyun alanında ise "G" ve "M" harfleri bulunmaktadır.

G: Gerçek Anlam

M: Mecaz Anlam olarak tanımlanmaktadır.

Oyuncular ilk zıplamaya başladıkları taş ile en son "G" yazan alana gelmişlerse taşın üzerinde yazan kelimeyi "Gerçek Anlamı" ile bir cümle içerisinde kullanırlar. En son "M" yazan alana gelmişse bu kez kelimenin "Mecaz Anlamı" ile bir cümle yazarlar.

Oyun sonunda 2 çeşit puanlama uygulanır:

Her bir renkten 1'er tane toplayıp 5'li renk serisini tamamlayan oyuncu 1 puan kazanır. Puanlar eşitse serilerin üzerinde kalan fazla taşlar eklenir.

Kelimelerin "Gerçek" ve "Mecaz" anlamları ile ilgili yazılan her bir cümleye 1 puan verilir.

Alınan tüm puanlar toplanarak oyuncunun nihai puanına ulaşılır.



8. ETKİNLİK

Aşağıdaki cümleleri düşüncelerinize uygun ifadelerle tamamlayınız. Tamamladığınız cümleleri arkadaşlarınıza okuyup düşüncelerinizi onlarla paylaşınız.

- Vatanimiza sahip çıkmalıyız çünkü
- Bayrağımız kutsaldır çünkü
- Türk milleti güçlü bir millettir çünkü
- Birlik ve beraberlik önemlidir çünkü



9. ETKİNLİK

Aşağıdaki cümlelerde geçen altı çizili kelimelerin hangi anlamda kullanıldığını örnekteki gibi yazınız.

- Çiçek kökleriyle suyu emdi. (terim anlam)
- Bu sorunu kökten halletmeliyiz. (.....)
- Bugün matematik dersinde doğru çizdik. (.....)
- Bu söylediklerinin doğru olduğuna emin misin? (.....)

12-16 / ARALIK / 2022

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I:**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	MİLLİ MÜCADELE VE ATATÜRK
METİN	Atatürk, Çocuklar ve Çocuk Bayramı (Dinleme Metni)

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.1.1. Görselden/görsellerden hareketle dinleyeceği/izleyeceği metnin konusunu tahmin eder. T.4.1.4. Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen, bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder. T.4.1.12. Dinleme stratejilerini uygular. T.4.1.7. Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir. T.4.1.9. Dinledikleri/izledikleri ile ilgili görüşlerini ifade eder. T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. T.4.3.18. Okuduğu metinle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.19. Metinle ilgili sorular sorar. T.4.3.13. Görsellerle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.9. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder. T.4.4.4. Bilgilendirici metin yazar. T.4.4.7. Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler. T.4.4.8. Yazdıklarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır. T.4.4.19. Yazılarında kelimeleri gerçek, mecaz ve terim anlamları ile kullanır. T.4.4.11. Yazdıklarını düzenler. T.4.4.12. Yazdıklarını paylaşır. T.4.4.10. Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, soru cevap, tümevarım
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLER İ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı, “Atatürk, Çocuklar ve Çocuk Bayramı”
DERS ALANI	Sınıf

ETKİNLİK SÜRECİ

METNE HAZIRLIK

Hazırlık Çalışmaları soruları öğrenciler tarafından cevaplanır.



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. Atatürk'ün TBMM'nin açıldığı tarihi çocuklara bayram olarak armağan etmesiyle ilgili görüşlerinizi açıklayınız.
2. Görsellerden hareketle dinleyeceğiniz metnin konusunu tahmin ediniz.

Atatürk, Çocuklar ve Çocuk Bayramı” metni dinletilir-anlama etkinlikleri yapılır.

1. ETKİNLİK

Metinde geçen aşağıdaki kelimelerin anlamını tahmin ediniz. Bu kelimelerin eş anlamlılarını ilgili kutucuklara yazınız.

kıymetli

↓

.....

özgür

↓

.....

çağdaş

↓

.....

fikir

↓

.....

KELİMELERİN ANLAMLARI

Yukarıda verilen kelimelerin anlamları ile ilgili tahminlerinizi aşağıya yazınız.

Kıymetli:

Özgür:

Çağdaş:

Fikir:



5. ETKİNLİK

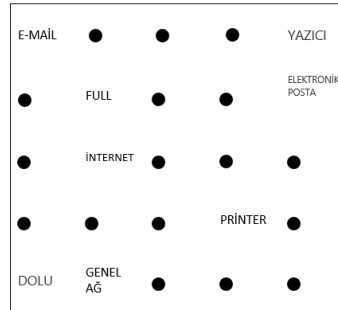
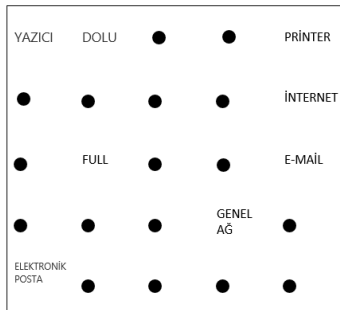
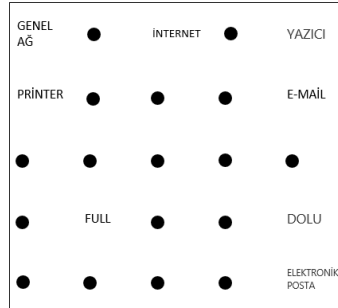
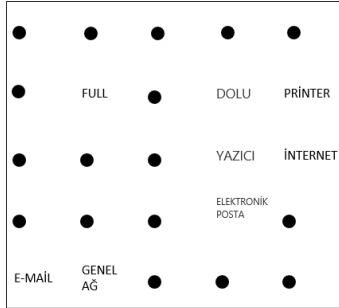
Anıtkabir Komutanlığı tarafından hazırlanan “Atatürk ve Çocuk” kitabını edinebilerseniz okuyunuz. Bu kitabın içindekiler sayfasını inceleyiniz. III. Bölümde yer alan başlıklardan hangisinin ilginizi çektiğini belirleyip kitabın ilgili sayfalarında neler anlatılmış olabileceği hakkında arkadaşlarınızla konuşunuz.



İstanbul İlkokul Çocuklarının Kutlama Telgrafı.....	19
İstanbul İlkokul Çocuklarının Tüm Çocuklar Adına Türkiye Büyük Millet Meclisinden İstekleri.....	20
III. BÖLÜM	
ATATÜRK VE ÇOCUKLAR	
Kırmızı Laleler.....	23
Seni Doya Doya Öpmek İstiyorum.....	25
Usak'ta ATATÜRK'ü Adlatan Çocuk.....	26
Türk Ulusunu Kim Kurtardı?.....	27
Mektup.....	28
Esas Önemli Olan Budur.....	29
Gazi Baba Durt Sana Diyeceklerim Var.....	30
Gözüm Arkada Kalmayacak.....	31
Hatıra Defteri.....	33
ATATÜRK'ten Bir Amerikalı Çocuga Yazılan Mektup.....	34
ATATÜRK VE MANEVİ ÇOCUKLARI	
Manevi Evlatları.....	36
Ayşe Afet İNANCI.....	37

ABC BAĞLAMA OYUNU

Aşağıda dilimize yabancı dillerden geçmiş bazı kelimeler ve onların Türkçe karşılıkları bulunmaktadır. Verilen her noktadan geçmek koşuluyla kelimeleri Türkçe karşılıkları ile eşleştiriniz.



Oyundan sonra kitaptaki 6. Etkinlik yapılır.

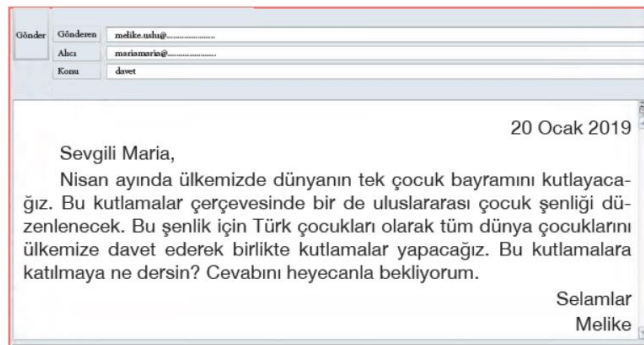


6. ETKİNLİK

a. Aşağıdaki kelimelerin Türkçe karşılıklarını aşağıya yazınız. Konuşmalarınızda bu kelimelerin Türkçe karşılıklarını kullanmaya özen gösteriniz.

internet	e-mail	mouse	printer
.....			

b. Aşağıdaki elektronik postayı okuyunuz. Bu elektronik postayla iletilen mesaj hakkındaki düşüncelerinizi arkadaşlarınızla paylaşınız.

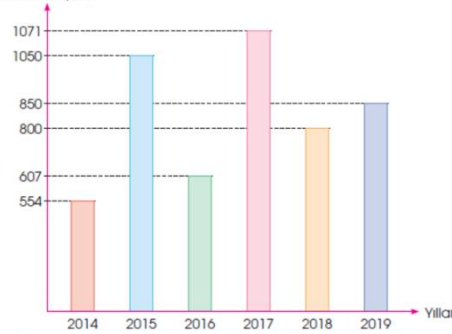




7. ETKİNLİK

Aşağıdaki grafik, 2014 - 2019 yılları arasında 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı için Ankara'daki okullarda gösterilere katılan çocukların sayısını göstermektedir. Grafiği inceleyip soruları cevaplandırınız.

Grafik: 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'na Katılım Çocuk Sayıları



23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı için:

1. Gösterilere en fazla katılım hangi yılda olmuştur?
2. Gösterilere en az katılım hangi yılda olmuştur?
3. Hangi yıllarda gösterilere katılan çocuk sayılarında artış olmuştur?
4. Hangi yıllarda gösterilere katılan çocuk sayısı 800'den fazla olmuştur?
5. 2017 yılında gösterilere katılan çocuk sayısı 2019 yılında gösterilere katılan çocuk sayısından kaç fazladır?

7. Etkinlik yapıldıktan sonra “MANGALA” oyunu oynanır.

Öğrenciler ikiye bölünür. Her gruba bir mangala oyunu verilir. Mangala oyunu kuralları anlatılır. Mangala oyunu taşları 4 farklı renkte olacak şekilde ayarlanır. 8 kuyuya karşılıklı şekilde aynı renk taş gelecek şekilde dağıtılır. Öğrenciler mangala oyununu kurallarına uygun şekilde oynar. Oyun sonunda öğrencilerin haznelerinde biriken taşları almaları ve renklerine göre ayırmaları istenir. Taş renklerinin aşağıdaki anlamlara geldiği belirtilir:

Sarı Renk: 29 Ekim Cumhuriyet Bayramına katılan öğrenciler

Yeşil Renk: 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramına katılan öğrenciler

Mavi Renk: 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramına katılan öğrenciler

Kırmızı Renk: 30 Ağustos Zafer Bayramına katılan öğrencileri temsil etmektedir

Ayrıca her taş 100 öğrenciyi göstermektedir.

Öğrenciler taşlarının sayısını kullanarak bayramlara katılan öğrenci sayılarını bulur. Elde edilen veriler kullanılarak sütun grafiği oluşturulur.



8. ETKİNLİK

Kurtuluş Savaşı yıllarıyla ilgili izlediğiniz filmi arkadaşlarınıza tanıttınız. Filmle ilgili düşüncelerinizi belirtiniz.



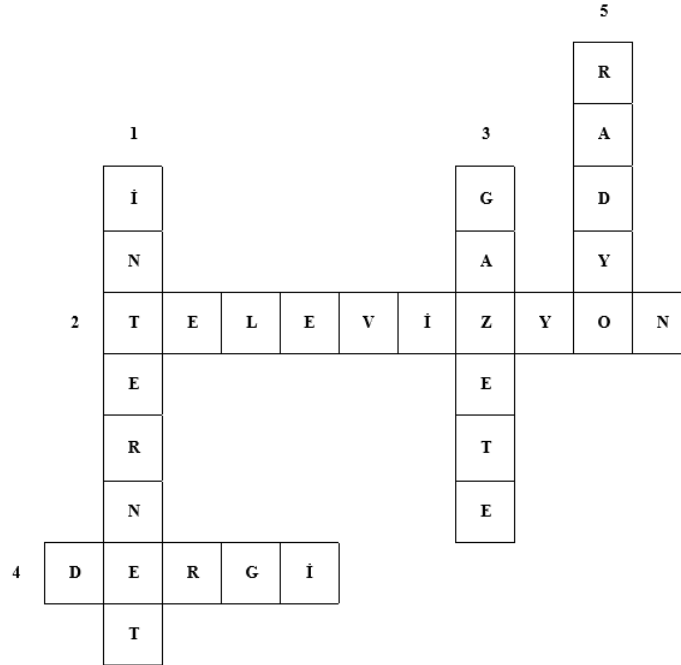
9. ETKİNLİK

23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı ile ilgili derlediğiniz haberlerin kaynağı hakkında arkadaşlarınıza konuşunuz. Araştırma yaptığınız kaynağın güvenilirliğini sorgulayınız. Güvenilir kaynaklardan derlediğiniz haberlerin görsellerini aşağıya yapıştırınız. Görsellerin içeriği hakkındaki görüşlerinizi kısaca yazınız.

KELİME YERLEŞTİRME OYUNU

Bilgi/ haber edinme kaynakları ile ilgili KELİME YERLEŞTİRME oyununu oynar.

KELİME YERLEŞTİRME



1. Genel ağ
2. Vericiden iletilen dalgaların ses ve görüntü olarak yayılmasını sağlayan aygıt
3. Politika, ekonomi, kültür ve daha başka konularda haber ve bilgi vermek için yorumlu ve yorumsuz, her gün veya belirli zaman aralıklarıyla çıkarılan yayın.
4. Siyaset, edebiyat, teknik, ekonomi vb. konuları inceleyen ve belirli aralıklarla çıkan süreli yayın, bülten, mecmua
5. Elektrik dalgalarıyla düzenli olarak yayın yapan istasyon ve bu istasyonun programlarını düzenlemekle görevli kuruluş

19-23 / ARALIK / 2022

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I :**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	KİŞİSEL GELİŞİM
METİN	Çiçeklere Maniler

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.4.2.3. Hazırlıklı konuşmalar yapar. T.4.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. T.4.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. T.4.2.6. Konuşmalarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır. T.4.3.12. Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder. T.4.3.18. Okuduğu metinle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.19. Metinle ilgili sorular sorar. T.4.3.15. Okuduklarını ana hatlarıyla anlatır. T.4.3.16. Okuduğu metnin konusunu belirler. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. T.4.3.28. Okudukları ile ilgili çıkarımlar yapar. T.4.4.19. Yazılarında kelimeleri gerçek, mecaz ve terim anlamları ile kullanır. T.4.4.21. Yazma stratejilerini uygular.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM TEKNİKLERİ VE	Anlatım, Soru-cevap, Anlatım, Açıklamalı Okuma ve Dinleme, Açıklayıcı Anlatım, İnceleme, Uygulama
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders Kitabı, Türkçe Sözlük
DERS ALANI	SINIF
ETKİNLİK SÜRECİ METNE HAZIRLIK	 HAZIRLIK ÇALIŞMALARI 1. Şiir okurken nelere dikkat edilmesi gerekir? Düşüncelerinizi açıklayınız. 2. Mâni nedir? Açıklayınız. Defterinize yazdığınız mâni örneğini arkadaşlarınıza okuyunuz. Metnin türü hakkında bilgilendirme yapılacak. Görsellerden ve başlıktan hareketle okuyacağı metnin konusunu tahmin edecek Metnin içeriği öğrenciler tarafından tahmin edilecek.(Metinde neler anlatılmış olabilir?)

Ders kitabındaki görsel öğrencilere incelettirilecek ve öğrencilerin dikkati parça üzerine çekilecek.

Metin öğretmen tarafından örnek olarak okunacak.

Metin, öğrenciler tarafından sessiz olarak okunacak.

Metin sınıftaki öğrenciler arasından rastgele seçilen öğrencilere noktalama işaretlerine dikkat ederek sesli okutulacak.



1. ETKİNLİK

Şiir okuma çalışmanızı aşağıdaki ölçütlerden uygun olanı işaretleyerek değerlendiriniz.

Ölçütler	Evet	Bazen	Hayır
Uygun ses tonuyla okudum.			
Kelimeleri doğru telaffuz ettim.			
Vurgu ve tonlamaya dikkat ettim.			
Noktalama işaretlerine dikkat ederek okudum.			
Duygularımı ses tonuma yansıtabildim.			
Beden dilini doğru kullandım.			

KÜRE OYUNU

Eş Sesli Kelimeler ile ilgili Beyin Fırtınası yapılır. Söylenen kelimeler tahtaya yazılır. Daha sonra öğrenciler ikiye bölünür. Gruplara tahtada yazan eş sesli sözcüklerden 7 tanesini seçmeleri söylenir. Öğrenciler seçtikleri sözcükleri küçük kâğıtlara yazarak küre oyunundaki taşların üzerine aynı isimli taşlar karşılıklı gelecek şekilde yazarlar. Küre oyunu kurallarına uygun olarak oynanır. Rakibi tarafından taşı alınan oyuncu alınan taşının üzerinde yazan kelimeyi 2 farklı anlama gelecek şekilde kullanarak yazar.



2. ETKİNLİK

Şiirdeki koyu yazılı eş sesli kelimeleri farklı anlamlarda kullanarak cümleler yazınız.

.....

.....

.....

.....

.....



3. ETKİNLİK

Şiirin içeriğine uygun farklı bir başlık yazınız.

.....

b. Aşağıya, kelimeleri gerçek, mecaz ve terim anlamlarıyla kullanacağınız çalışmanın önemini anlatan üç cümle yazınız.

•

•

•



4. ETKİNLİK

Şirin konusunu ve ana duygusunu yazarak aşağıdaki cümleleri tamamlayınız.

Şiride
konusu anlatılmıştır. Şirin ana duygusudur.



5. ETKİNLİK

Şirin;

"Bağ olur,

Dün ayağa bağ olur.

Bugün çalışır isek

Yarın bahçe bağ olur," dizelerinde "dün" ve "yarın" kelimeleri hangi açı-
dan karşılaştırılmıştır? Açıklayınız.



6. ETKİNLİK

a. Şirin aşağıdaki dizelerinden gerçek anlamlı olanların başına "G", mecaz
anlamlı olanların başına "M" yazınız.

- | | |
|--|--|
| ☐ Bal yapan arı olur. | ☐ İşte güzel okulum, |
| ☐ Benim bilgi sarayım. | ☐ Dün ayağa bağ olur. |
| ☐ Takdir aldı Gülbeyaz. | ☐ Dört haftadan ay olmaz. |

RESFEBE

Yabancı dillerden dilimize geçerek günlük hayatta sıkça kullandığımız sözcüklerin Türkçe karşılıkları Resfebe oyunu ile buldurulur.

Aşağıdaki Resfebe oyununda verilen kelimeleri bulunuz. Yanda verilen yabancı kökenli kelimeleri resfebelerdeki Türkçe karşılıklarıyla eşleştiriniz.

RESFEBE

 K M	Nötr →
A  -İŞ	Mesaj →
IM	Cereyan →
2K	Poşet →
 K	Bariz →
	Selfie →
B  L  -B	Link →
	Şoför →
SIZ	Unite →
DÜZ  LE 	Organizasyon →
 ÇÖT	Dubleks →
ÖZ  İM	Kompla →
 CÜ	Adapte →
1  NOM	Elastik →



7. ETKİNLİK

Yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş aşağıdaki kelimelerin
Türkçe karşılıklarını yazınız.

- | | | |
|-----------------|----------------|--------------|
| ice tea → | ekstra → | mega → |
| limit → | efor → | link → |

ÇUF ÇUF TREN OYUNU

İçerisinde eş sesli olan ve olmayan kelimelerin bulunduğu Çuf Çuf Tren oyununda amaç eş sesli kelimelerin yer aldığı 5 adet vagona oluşturan bir tren oluşturmaktır.

Öğrenci Çuf Çuf Tren oyununu kurallarına göre oynar.

GÜL	KIR	TAŞ	MUZ	ALAY	BAS	YÜZ	BAL	YAŞ
PAS	ZAR	BANT	DOLU	DAL	KAS	ŞİŞE	CAM	PERDE
RULO	YAZ	İÇ	KAZ	ÖRTÜ	TÜL	AT	OCAK	BOL
DİK	HAYIR	YÜN	BOŞ	EL	BİN	BEN	SAZ	BOĞAZ
KOCA	ATLET	KAPI	EKMEK	KOY	PAZAR	SOLUK	SAĞ	SIRA
KİTAP	KAŞIK	LALE	SORU	GÜÇ	ÇAY	DİZ	ZAMAN	YASTIK



8. ETKİNLİK

Aşağıdaki kelimelerden eş sesli olanların bulunduğu kutucukları farklı renklerle kullanarak boyayınız.

göl	çift	kır	taş	muz	alay	bas	yüz	bal
yaş	pas	zar	bant	dolu	dal	kas	şişe	cam
perde	rulo	yaz	iç	kaz	örtü	tül	at	ocak
bol	dik	hayır	yün	boş	el	bin	ben	saz



9. ETKİNLİK

Aşağıya, istediğiniz konuda bir mânî yazınız. Yazdığınız mânîyi arkadaşlarınıza okuyunuz.

.....

.....

.....

.....

SONRAKİ METNE HAZIRLIK

Bir araç kullanarak uçuşmayı başaran insanlar hakkında araştırma yapınız. Araştırma yaptığınız genel ağ adreslerinin güvenilir olmasına dikkat ediniz.

26-30 / ARALIK / 2022

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I:**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	KİŞİSEL GELİŞİM
METİN	Büyük Gün

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.4.2.3. Hazırlıklı konuşmalar yapar. T.4.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. T.4.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. T.4.4.12. Yazdıklarını paylaşır. T.4.4.9. Formları yönergelerine uygun doldurur. T.4.4.6. Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır. T.4.4.20. Harflerin yapısal özelliklerine uygun metin yazar. T.4.4.21. Yazma stratejilerini uygular. T.4.3.1. Noktalama işaretlerine dikkat ederek sesli ve sessiz okur. T.4.3.4. Metinleri türün özelliklerine uygun biçimde okur. T.4.3.12. Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder. T.4.3.18. Okuduğu metinle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.16. Okuduğu metnin konusunu belirler. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. 4.3.27. Okuduğu metindeki kahramanların özelliklerini karşılaştırır. T.4.3.29. Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir. T.4.3.10. Okuduğu metindeki gerçek, mecaz ve terim anlamlı sözcükleri belirler. T.4.3.28. Okudukları ile ilgili çıkarımlar yapar. T.4.3.20. Okuduğu metinlerdeki hikâye unsurlarını belirler.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, soru cevap, tümevarım
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı, “Büyük Gün”
DERS ALANI	Sınıf

ETKİNLİK SÜRECİ

İnsanlar uçabilir mi? Sorusu hakkında sohbet edilir. Dikkat çekilir-öğrenci görüşleri alınır.



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

Bir araç kullanarak ucmayı başaran insanlarla ilgili araştırma sonuçlarınızı sınıf arkadaşlarınızla paylaşınız.

Büyük Gün metin görselleri incelenir-sohbet edilir.-içerik tahmin edilmeye çalışılır.

Büyük Gün noktalama-vurgu ve tonlamaya dikkat edilerek okunur-anlama etkinlikleri yapılır.

SKİPPİTY OYUNU

Bu oyunla öğrencilerin kelimeleri anlamına uygun olarak cümleler içerisine yerleştirmesi hedeflenmektedir. Cümleler içerisinde boşluklar verilir ve uygun olan kelimeleri öğrencilerin bu boşluklara yerleştirmeleri istenir. Kelimeyi yerleştirme hakkı elde edebilmek için Skippity oyununda beşli renk serisi yapmak gerekmektedir. 1 renk serisini tamamlayan 1 kelime yerleştirmeye hak kazanır. Cümlelerindeki kelimeleri ilk tamamlayan oyuncu oyunun galibi olur. Oyunda hamle yapılamayacak bir pozisyon oluştuğunda ise öğrenciler tamamladıkları cümle sayılarına o da eşitse topladıkları taş sayılarına göre puan alırlar.

SKİPPİTY OYUNU CÜMLE KARTLARI

1. OYUNCU

1	İstanbul'un dört bir yanında li yapılar yer alıyordu.
2	Tarlalardaki ay çiçekleri yolculuk boyunca ı olmuştu.
3	Yaptığı iyilikler beni çok etmişti.
4	Doğru mu yanlış mı diye düşünmeden tek derdi insanlara ti.

2. OYUNCU

1	Öğretmen öğrencilerine: "Birbirinize i bırakın" dedi.
2	Yaptığın iyilikleri sürekli dile getirip insanları ı
3	Şehrin orta yerinde tarihî bir li yapı bulunmaktaydı.
4	Zor anlarında herkes bir a ihtiyaç duyabilir.

3. OYUNCU

1	Bu zor günlerinde tek istediği bir can nın olmasıydı.
2	İnsanlara ten işini yapamıyordu.
3	Bu yapının si ünlü bir mimarın eseri idi.
4	Verdiği sözde duramamış olması onu çok ti.

4. OYUNCU

1	Sizi hiçbir zaman yeceğim.
2	Ay yolculuk boyunca sanki onun ı olmuştu.
3	Tüm söylenenleri üzerine alıp herkese e çalışıyordu.
4	Karşıda görünen Büyük Cami'nin ydi.



1. ETKİNLİK

Metinde geçen aşağıdaki kelimelerin ve kelime gruplarının anlamını önce tahmin ediniz. Daha sonra bu kelimelerin ve kelime gruplarının anlamını sözlükten bularak yazınız.

laf yetiştirmek:

yoldas:

kubbe:

mahcup olmak:

POMELA OYUNU

Pomela Oyununda öğrenciler 2 gruba ayrılır. Oyun parçalarından elmalar bir masaya; elmaların taşınacağı sepet ise her gruba da eşit uzaklıkta olacak bir başka masaya yerleştirilir. Elmaların bulunduğu masada metinle ilgili sorular; sepetin bulunduğu masada ise soruların cevapları bulunmaktadır.

Gruplardan birer öğrenci soru kartlarından birini alır okuduktan sonra cebine koyar. Elmalardan da birini alarak 2 oyun çubuğu yardımı ile karşıdaki sepete taşımaya çalışır. Elma taşıma esnasında düşerse soru kartını kendinden sonra gelen grup arkadaşına vererek sıranın en arkasına geçer. Elma düşürülmeden sepete ulaştığında sorunun cevabının yazdığı kart bulunarak soru ile eşleştirilir. Eşleştirme doğru ise o grup üzerinde reçel kavanozu şekli bulunan oyun parçalarından 1 tane alır. Eşleştirme yanlışsa gruba reçel kavanozu verilmez. Tüm sorular bittğinde grupların ellerindeki reçel sayısına göre puanlama yapılır.



2. ETKİNLİK

a. Metinle ilgili aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Hezarfen Ahmet Çelebi uçmak için nereden atlamış?
2. Hezarfen Ahmet Çelebi uçarken neye benzetilmiş?
3. Hezarfen Ahmet Çelebi'nin ucması o dönemde nasıl karşılanmış?

b. Hezarfen Ahmet Çelebi'nin kanat takarak yaşadığı ucma deneyimi hakkında ne düşünüyorsunuz? Aşağıya yazınız.



3. ETKİNLİK

Aşağıya metinle ilgili üç soru ve bu soruların cevaplarını yazınız.

Soru 1:

Soru 2:

Soru 3:



4. ETKİNLİK

Aşağıya, metnin içeriğine uygun farklı bir başlık yazınız.

.....



5. ETKİNLİK

Sizce Hezarfen Ahmet Çelebi'yi böyle büyük bir başarıya götüren ne gibi kişilik özellikleri vardı? Örnekteki gibi yazınız.



ÇİT OYUNU

Başarılı insanların özelliklerinin yer aldığı Çit Oyunu etkinlik sayfası öğrencilere dağıtılır. Çit Oyunu kuralları anlatılır. Çit Oyununda amaç oyun kurallarına uygun olarak kapalı bir şekil elde etmektir. Bunun için oyun alanında verilen sayılar kullanılır. Örneğin 3 sayısı, bu sayısının 3 tarafının çitle çevrili olacağını; 2 sayısı, bu sayının 2 tarafının çitle çevrili olacağını; 0 ise bu sayının hiçbir kenarından çit geçmeyeceğini belirtmektedir.

Çit Oyunu tamamlandığında çitin içinde kalan kelimelerin günlük hayatta bize ne gibi katkılarının olacağına dair öğrencilerin bir paragraf yazmaları istenir.

6. ETKİNLİK

Aşağıya, Hazretin Ahmet Çelebi'nin kişisel başarısını değerlendiren bir paragraf yazınız. Yazdıklarınızı dil bilgisi ve anlatım yönünden kontrol etmeyi unutmayınız.

[illegible]

7. ETKİNLİK

Hezarfen Ahmet Çelebi'nin büyük başarısından sonra dönemin padişahı Sultan Murat onu huzuruna çağırır. Hezarfen Ahmet Çelebi ile Sultan Murat sizce neler konuşmuş olabilirler? Aşağıya yazınız.

Sultan Murat:
Hezarfen:
Sultan Murat:
Hezarfen:
Sultan Murat:
Hezarfen:
Sultan Murat:
Hezarfen:
Sultan Murat:
Hezarfen:

Metinde geçen kelimeleri düşünerek aşağıdaki kelime duvarını doldurunuz.

a. başın c. ç. d.

emek f. gurur h.

l. i. k. l. mücadele

n. o. ö. p.

f. s. ş. t. u.

ü. v. y. z.

Q BITZ OYUNU

Noktalama işaretlerinden oluşan Q Bitz Oyunu tasarlanır. Öğrenciler 2 gruba ayrılır. Q Bitz oyunundan her iki grup için hazırlanır. Oyun kartı açılır. Amaç oyun kartındaki şeklin aynısını oyun parçaları olan küplerle oluşturmaya çalışmaktır. Her iki grubun da oyuncusu küplerle görseli oluşturmaya çalışır. Görseli doğru şekilde önce tamamlayan noktalama işaretlerinden birini metindeki boş bırakılan alanlara yerleştirme hakkı kazanır. Metni ilk tamamlayan grup oyunu kazanır.



9. ETKİNLİK

a. Aşağıdaki metinde yer alan kutucukların içine uygun noktalama işaretlerini yazınız.

Boğaz da karabataklar leylekler martılar uçuyordu. Arada
rına birdenbire karşan bu davetsiz konuyu fark edince önce şaşkınlıkla
Sonra biraz merakla biraz da şaşkınlıkla Hezarfen izlemeye başladı
lar Bu sırada Galata Kulesi nin çevresi çocuklarla gençlerle yaşlı
larla doldu
Kule dibinde toplananlar nefeslerini tutmuş onu izliyorlardı. Hezarfen
uçmayı başardığında halk sevinçle bağırmaya başladı Başardı
Uçmayı başardı Gördünüz mü

b. Yukarıda kullandığınız noktalama işaretlerinin adlarını söyleyip neden bu noktalama işaretlerini kullandığınızı açıklayınız.

SONRAKİ METNE HAZIRLIK

"Altın Yumurtlayan Tavuk" masalını dergilerden, kitaplardan ve internetten araştırıp okuyunuz.

Metinde anlamı bilinmeyen kelimeler bulunur-anlamı tahmin edilir-sözlükten araştırılır-anlamı öğrenilir ve anlamlı-kurallı cümle içerisinde kullanılır.

Metnin konusu ve ana fikri bulunur

(sayfa 101) Kelimeler etkinliği yapılır- sorular cevaplanır-kontrol edilir.

(sayfa 102) Soru-cevap etkinliği yapılır.

(Sayfa 103) Yazma etkinliği yapılır.

(Sayfa 104) Kelime oluşturma ve noktalama işaretleri etkinliği yapılır.

02-06/OCAK / 2023

TÜRKÇE DERSİ HAFTALIK DERS PLANI**BÖLÜM I:**

SÜRE	8 Saat
DERS	TÜRKÇE
SINIF	4
TEMA	KİŞİSEL GELİŞİM
METİN	Dimyat'a Pirince Giderken Evdeki Bulgurdan Olmak

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır. T.4.2.2. Hazırlıksız konuşmalar yapar. T.4.2.3. Hazırlıklı konuşmalar yapar. T.4.2.4. Konuşma stratejilerini uygular. T.4.2.5. Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır. T.4.4.12. Yazdıklarını paylaşır. T.4.4.9. Formları yönergelerine uygun doldurur. T.4.4.6. Görselleri ilişkilendirerek bir olayı anlatır. T.4.4.20. Harflerin yapısal özelliklerine uygun metin yazar. T.4.4.21. Yazma stratejilerini uygular. T.4.3.1. Noktalama işaretlerine dikkat ederek sesli ve sessiz okur. T.4.3.4. Metinleri türün özelliklerine uygun biçimde okur. T.4.3.12. Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder. T.4.3.18. Okuduğu metinle ilgili soruları cevaplar. T.4.3.16. Okuduğu metnin konusunu belirler. T.4.3.17. Metnin ana fikri/ana duygusunu belirler. T.4.3.27. Okuduğu metindeki kahramanların özelliklerini karşılaştırır. T.4.3.29. Görsellerle okuduğu metnin içeriğini ilişkilendirir. T.4.3.10. Okuduğu metindeki gerçek, mecaz ve terim anlamlı sözcükleri belirler. T.4.3.28. Okudukları ile ilgili çıkarımlar yapar. T.4.3.20. Okuduğu metinlerdeki hikâye unsurlarını belirler.
ÖĞRENME- ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Anlatım, soru cevap, tümevarım
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Bilgisayar, akıllı tahta, ders kitabı, "Dimyat'a Pirince Giderken Evdeki Bulgurdan Olmak"
DERS ALANI	Sınıf
ETKİNLİK SÜRECİ	

1. Fırsat Nedir? Sorusu hakkında sohbet edilir. Dikkat çekilir-öğrenci görüşleri alınır.



HAZIRLIK ÇALIŞMALARI

1. "Altın Yumurtlayan Tavuk" masalından çıkardığınız dersi arkadaşlarınıza açıklayınız.
2. Daha fazlasını istediğiniz için elinizdekini kaybettiğiniz oldu mu? Anlatınız.
3. Başlığından ve görsellerinden hareketle okuyacağınız metnin konusunu tahmin ediniz.

2. Dimyat'a Pirince Giderken Evdeki Bulgurdan Olmak metin görselleri incelenir-sohbet edilir.-içerik tahmin edilmeye çalışılır.

3. Dimyat'a Pirince Giderken Evdeki Bulgurdan Olmak noktalama-vurgu ve tonlamaya dikkat edilerek okunur-anlama etkinlikleri yapılır.

ABC BAĞLAMA OYUNU

Metinde geçen kelimelerin de karışık olarak yazıldığı cümleler oluşturulur ve bu kelimelerden anlamlı ve kurallı cümleler oluşturulması istenirken bir taraftan da bir kelime boşluk bırakılarak bu boşluğa gelmesi gereken kelimeyi de öğrencilerin anlamdan yola çıkarak bulmaları beklenir.

Tüm cümleler doğru şekilde oluşturulduktan sonra ikinci aşamaya geçilir.

Öğrencilerden bu kez etkinliğin üst kısmında verilen A,B,C,D harflerine karşılık gelen kelimeleri alt kısımda verilen ABC Bağlama oyununda birbirleri ile eşleştirerek doğru şekilde bağlamaları istenir.

ABC BAĞLAMA

kazanç kapısı- korsan- ucuz pahalı demeden- devran

Aşağıda karışık olarak verilen cümleleri kurallı cümle haline getiriniz. Bunu yaparken de boş bırakılan kısımları yukarıda verilen kelimelerden uygun olanlarla tamamlayınız.

A	elindekileri- şehre-gitmeyi- kafaya- elindekileri- sattı-.....- koyduğundan
B	yangında- olmuş- tek- kapanmıştı- bakkalı- büyük-.....- kül- böylece
C	ayak-- sandığı- kolay- bu-uydurmak-olmadı-kadar
D	tüm- basan- kaptırmıştı- kazandığı-.....-parayı-gemiyi

	Kurallı Cümleler
A	
B	
C	
D	

Yukarıdaki tabloda harflere (A,B,C,D) karşılık gelen cümlelerde geçen kelimeleri aşağıdaki ABC Bağlama oyununda eşleştiriniz.

A	kazanç kapısı	C	D	.
.	.	.	.	.
.	.	B	.	.
.	.	ucuz pahalı demeden	.	.
devran	.	.	.	korsan

4. Metinde anlamı bilinmeyen kelimeler bulunur-anlamı tahmin edilir-sözlükten araştırılır-anlamı öğrenilir ve anlamlı-kurallı cümle içerisinde kullanılır.



1. ETKİNLİK

Metinde geçen aşağıdaki kelimelerin ve kelime gruplarının anlamını önce tahmin ediniz. Sonra bu kelimelerin anlamını sözlükten bulup yazınız ve bunları anlamına uygun olarak birer cümlede kullanınız. Cümlelerinizi aşağıya yazınız.

kazancı kapısı:

.....

korsan:

.....

ucuz pahalı demeden:

.....

devran:

.....



2. ETKİNLİK

- "Şapkasını dizlerine vurarak dövünmek" kelime grubundan ne anlıyorsunuz? Açıklayınız.
- "Dimyat'a pirince giderken evdeki bulgurdan olmak" deyiminin anlamını sözlükten bulup aşağıya yazınız. Başınıza böyle bir durum geldi mi? Anlatınız.

.....

.....

.....

.....

.....

- "Dimyat'a pirince giderken evdeki bulgurdan olmak" deyiminin, metne nasıl bir anlam kattığını açıklayınız.

5. Metnin konusu ve ana fikri bulunur

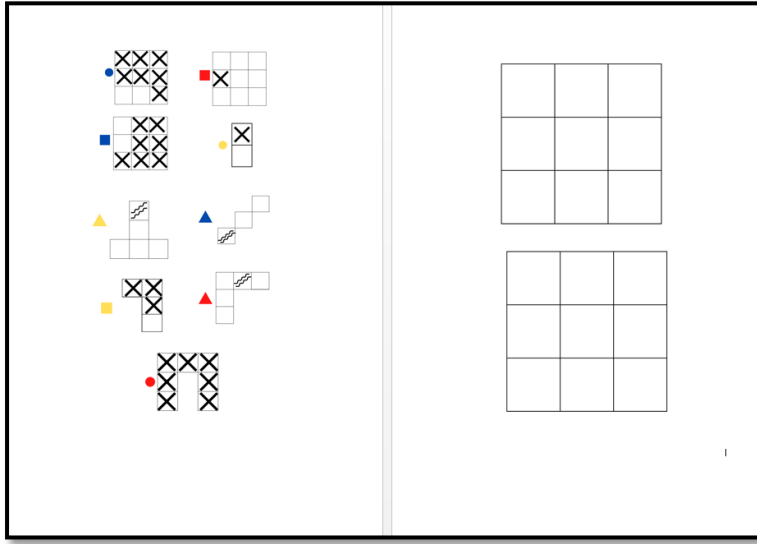
6. Kelimeler etkinliği yapılır. (Sayfa 107)

METAFORMS OYUNU

Öğrenciler dörderli gruplara ayrılır. Dörderli gruplar içerisinde de ikili küçük takımlar oluşturulur. Bir öğrenci de gruplara hakem (soru okuyucu) olarak görevlendirilir. Soruları ilk okunacağı takımı belirlemek için hakem tarafından kura çekilir. Daha sonra takımlara dönüşümlü olarak soru sorulur. Takım soruya doğru cevap verirse Metaforms oyunu için bir ipucu kartı kazanır. Yanlış cevap verilirse cevap hakkı karşı takıma geçer. Her iki takım da doğru cevap veremediği takdirde bir sonraki soruya geçilir.

SORULAR

1. Recep Ağa geçimini sağlayacak kazancı nasıl elde etmişti?
2. Recep Ağa tarladaki ürünün büyük kısmını ne yapardı?
3. Kasabaya pirincin gelmesi neyin sonucunda oldu?
4. Kasabalar pirinci neden daha çok tercih ettiler?
5. Pirinç kasabaya neren getiriliyordu?
6. Recep Ağa pirinç getirmek için hangi ulaşım yolunu kullanıyordu?
7. Recep Ağayı pirinç ticareti yapmaya ne teşvik etti?
8. Korsanlara tüm mal varlığını kaptıran Recep Ağayı kasabaya döndüğünde hüzünlendiren olay neydi?
9. Recep Ağa hikâyesinin sonunda nasıl bir özeleştiri yapmış?
10. Recep Ağa'nın kazancını değiştiren ne olmuş?
11. İkinci gidişinde Dimyat'tan aldığı pirinçleri gemiye yükledikten sonra Recep Ağa'nın başına ne gelmiş?
12. Recep Ağa'nın kazancı azaldı. Çünkü...
13. Recep Ağa, tarladaki buğdayı tüccara ucuz pahalı demeden erkenden sattı. Çünkü...
14. Recep Ağa bütün parasını kaybetti. Çünkü...
15. Recep Ağa kasabaya dönünce yolun iki yanındaki buğday tarlalarını görünce kötü oldu. Çünkü...
16. Recep Ağa "Altın Yumurtlayan Tavuk" masalındaki adama benzer. Çünkü...



3. ETKİNLİK

Metinle ilgili aşağıdaki soruları cevaplayınız.

1. Recep Ağa geçimini sağlayacak kazancı nasıl elde etmişti?
2. Recep Ağa'nın kazancını değiştiren ne olmuş?
3. Pirinç hangi ülkenin, hangi şehirden getiriliyordu?
4. İkinci gidişinde Dimyat'tan aldığı pirinçleri gemiye yükledikten sonra Recep Ağa'nın başına ne gelmiş?
5. Recep Ağa, hikâyenin sonunda nasıl bir öz eleştiri yapmış?



4. ETKİNLİK

Metinde geçen mecaz anlamlı kelime ve kelime gruplarının altını çiziniz. Bu kelimeleri ve kelime gruplarını kullanarak aşağıdaki örneğe benzer cümleler yazınız.

Ürünlerin büyük bir kısmını elden çıkarmam gerekiyor.

POLYOMİNO OYUNU

Verilen kelimelerin zıt anlamlıları tablo üzerinde bulunur. Kelimeyi tam olarak kapatacak polyomino parçası kelimenin üzerine yerleştirilir.

İTİ ANLAMLI KELİMELER

BÜYÜK- KÜÇÜK
İYİ- KÖTÜ
PAHALI- UCUZ
YENİ- ESKİ
ERKEN- GEÇ
BAŞLAMAK- BİTİRMEK
CESARET- KORKU
KOLAY- ZOR
KAZANMAK- KAYBETMEK

N	Ü	J	B	G	E	Ç	I	Ğ	D
K	Ç	K	K	A	R	C	D	Z	O
E	Ü	C	A	K	O	T	F	T	R
İ	U	U	Y	B	İ	Ü	S	A	L
K	B	Z	B	V	T	A	T	N	Ş
O	R	T	E	Y	İ	E	Ş	S	O
A	K	M	N	İ	R	İ	R	E	T
F	U	E	L	Y	M	R	C	S	İ
D	T	K	O	U	E	K	T	K	İ
R	V	N	M	Z	Ğ	Ş	A	U	S



5. ETKİNLİK

Metinde geçen aşağıdaki kelimelerin zıt anlamlılarını karşılarına yazınız.

büyük		yeni		cesaret	
iyi		erken		kolay	
pahalı		başlamak		kazanmak	



6. ETKİNLİK

Aşağıdaki cümleleri, metinle ilgili çıkarımlarınıza uygun olarak tamamlayınız.

Recep Ağa'nın kazancı azaldı. Çünkü

Recep Ağa, tarladaki buğdayı tüccara ucuz pahalı demeden erkenden sattı. Çünkü

Recep Ağa bütün parasını kaybetti. Çünkü

Recep Ağa kasabaya döndüğünde yolun iki yanındaki buğday tarhalarını görünce kötü oldu. Çünkü

Recep Ağa, "Altın Yumurtlayan Tavuk" masalındaki adama benzer. Çünkü



7. ETKİNLİK

Aşağıdaki paragrafta kufucukların içine uygun noktalama işaretlerini yerleştiriniz.

Yüzlerce dönüm toprağı olan Recep Ağa bulgurcu olarak tanınır. Çünkü topraklarında buğday eker elde ettiği buğdayın büyük bir kısmını bulgur yapıp satardı. İyi kazanç sağlardı bulgur satışından.

Gün oldu devran döndü kasabaya pirinç geldi. Yıllardır bulgur yemekten usanan kasabalılar pahalı olmasına karşın pirinç tüketmeye başladılar. Bu durum Recep Ağa'nın kazancını azalttı. Peki Recep Ağa kazancını artırmak için ne yaptı dersiniz.



8. ETKİNLİK

Aşağıdaki açıklamaları okuyunuz. Bu açıklamalara göre metnin serim, düğüm ve çözüm bölümlerinde neler anlatıldığını kısaca yazınız.

Serim: Hikâyede anlatılacak olayın ortaya konulduğu bölümdür.

.....

Düğüm: Ortaya konulan olayın açıldığı, okuyucuyu meraklandıracak şekilde geliştirildiği bölümdür.

.....

Çözüm: Hikâyedeki olayın düğümünün çözüldüğü, bütün sorunların cevaplandığı bölümdür.

.....

SONRAKİ METNE HAZIRLIK

Ülkemizi yurt dışında temsil eden bir bilim insanının çalışmaları hakkında araştırma yapınız.

EK 6: TESTLERDE KULLANILAN METİNLER

EKOLOJİK AYAK İZİ

Ekolojik Ayak İzimiz Kaç Numara?

Toprakta ya da karda yürürken ayağımızın büyüklüğü kadar bir ayak izi bırakırız. Buna benzer şekilde, günlük yaşamımızda tükettiğimiz su ve enerji ölçüsünde yeryüzünde de bir iz bırakırız. Çok su tüketiyor, çok yolculuk yapıyor, çok fazla yiyip içiyor ve çok elektrik harcırıysak ekolojik ayak izimiz de o ölçüde büyük olur. Ekolojik ayak izimizi aslında yaşam tarzımız belirler. Ne yazık ki günümüzde çok sayıda insan, ihtiyacından daha çok tüketiyor ve arkasında kendi boyundan büyük ekolojik ayak izleri bırakıyor.

İşte ekolojik ayak izimizi küçültmenin birkaç basit yolu:

Gerçekten ihtiyacınız olan şeyleri alın!

Her yıl cep telefonu değiştirmek, çıkan her teknolojik aleti eve toplamak doğal dengeyi olumsuz etkiler. Hepsinin üretimi için çok fazla enerji gerekiyor ve bu da dünyamızı yoruyor! Bu nedenle eşyalarınızı ve cihazlarınızı olabildiğince uzun süre kullanmanız dünyamız için en iyisidir.

Isınmak ve serinlemek için daha az enerji harcayın!

Yazın pencereleri açmak, kışın da biraz kalınca giyinmek hem masrafları azaltır hem de dünyayı kurtarır.

Daha az işlem görmüş, yerel olarak üretilen ve mevsimindeki yiyecekleri tüketin!

Yiyeceklerin taşınması, saklanması, sofranıza gelene kadar birçok aşamadan geçmesi daha çok enerji ve kaynak tüketir. Olabildiğince yöresel ürünleri tüketmek hatta kendi sebze ve meyvenizi yetiştirmek en iyisidir.

BENİ DUYUYOR MUSUNUZ?

Bizler sosyal varlıklarız; içinde bulunduğumuz toplumun bir üyesi olarak başka insanlarla bir arada yaşamamız, kendimizi ifade etmemiz, anlamamız, okumamız yani kısaca iletişim kurmamız gerekiyor. Peki, hangi yollarla iletişim kurarız hiç düşündünüz mü? İletişim ilk insandan beri var olan bir kavram. Henüz yazı icat edilmemişken bile insanlar mağara duvarlarına resimler yaparak kendilerini ifade etmişler. Biz insanlar doğduğumuz andan itibaren konuşmayı ve nasıl davranmamız gerektiğini bir iletişim ağının parçası olarak öğreniriz. Duygularımızı, düşüncelerimizi ve bilgimizi bir başkasına aktarabilmek için ses, sembol, sözcük, resim, müzik ve görsel öğeler kullanırız. Konuşma insanlarla iletişim kurmak için kullandığımız temel araçtır. Konuşurken çoğu zaman yalnızca sözcükleri kullanmayız.

Mimiklerimizi, el ve vücut hareketlerimizi, ses tonumuzu ve vurguyu da sözcüklerle birlikte kullanarak duygularımızı karşımızdakilere aktarırız. Fikirlerimizi paylaşmak, isteklerimizi ve ihtiyaçlarımızı belirlemek, bilgi edinmek ve doğru kararlar alabilmek için kullandığımız bazı iletişim araçları var. Bire bir iletişim kurmamızı sağlayan telefon, sosyal ağlar, e-posta gibi araçların yanı sıra radyo, televizyon, gazete gibi kitle iletişim araçlarını da kullanırız.

Yeni iletişim teknolojileri bilgiye anında ulaşılmasına imkân sağladığı gibi bilginin aktarılmasını da hızlandırır. Zaman ve bulunulan yerin pek önemi olmaksızın çok uzaktaki insanlara ve bilgiye kolayca ulaşabilmek teknolojik aletlerle artık mümkün.

SORULAR

1. Duygu, düşünce ve bilgilerimizi bir başkasına aktarmak için hangi öğeleri kullanırız?
2. İnsanlarla iletişim kurmak için kullandığımız temel araç nedir?
3. İletişim araçları hangi amaçlar için kullanılmaktadır?
4. Bir insan olarak çevre ile iletişim kurmak neden önemlidir?
5. Kitle iletişim araçlarındaki gelişmelerin insanlığa yararları ve zararları neler olabilir?

OYUN VE OYUNCAK

Oyun, genellikle boş vakitleri değerlendirmek için yapılan eğlendirici ve bazen de öğretici faaliyetlerdir. Oyunların temelinde hedefler, kurallar, rekabet ve etkileşim vardır. Oyunlar bizler için gerçek yaşamın birer yansıması gibidir. Paylaşmayı, iş birliği yapmayı, sorun çözmeyi, karar vermeyi oyun oynarken öğreniriz. Oyun oynarken arkadaşlarımızı daha yakından tanırız. Böylece hem birbirimizle hem de yetişkinlerle ilişki kurmayı öğreniriz. Oynarken yaptığımız hareketler bedenimizin gelişmesini sağlar. Ayrıca çevremizi tanımamıza da yardımcı olur. Örneğin saklambaç oynarken üzerine çıktığımız ağaçta dalları, yaprakları, kuşları fark ederiz.

Sayışmalarla başlar çoğu oyun. Çünkü oyun oynarken sıraya girmek önemlidir. Sıraya girmekse eşitliği sağlamak için güzel bir başlangıçtır. Eşitliği sağlamak oyunlarda önemlidir. Eşitliğin sağlandığı bir oyunda kaybetmek de daha kolay kabul edilir.

Oyuncak, genellikle çocuklar tarafından oyun oynarken kullanılan her türlü nesnedir. Pek çok oyuncak gerçek bir varlığın taklidi şeklindedir. Ancak oyuncaklar, çeşitli anlamlar yüklenmiş basit nesneler de olabilir. Örneğin bir çocuk, üzerine bindiği bir değneği hayalinde bir ata, elindeki taşı bir otomobile dönüştürebilir.

Tarih öncesi dönemde de elbette çocukların oyuncakları vardı. Arkeologların yaptığı araştırmalar, o zamanki oyuncakların da bugünlükülere benzediğini ortaya koyuyor. Babililer, Eski Mısırlılar, Eski Yunanlar ve Eski Romalılar da top, çingiraklar, oyuncak hayvanlar, oyuncak bebekler, topaclar ve misketlerle oynuyorlardı. Ancak onların oyuncakları daha değişik malzemelerden yapılıyordu. Kemiklerden, fildişinden, pişmiş topraktan, bal mumundan, bitkilerden...

SORULAR

1. Oyun nedir?
2. Oyun oynarken neleri öğreniriz?
3. Eski çağlarda çocuklar günümüze benzer hangi oyuncakları kullanıyorlarmış?
4. Oyun oynarken sayışma yapmazsak ne gibi sorunlarla karşılaşabiliriz?
5. Oynanan oyunlar benzer olsa da oyuncakların yapıldığı malzemeler zamanla değişikliğe uğramıştır. Bunun sebepleri neler olabilir?

BİLİMİN HARİKA ÇOCUĞU

Oktay Sinanoğlu'nun hayatı İtalya'nın Bari şehrinde, 25 Şubat 1935'te başladı. İtalya, başkonsolos olan babasının o günlerdeki görev yeri idi. Daha sonra ailesiyle Ankara'ya döndü.

Oktay çok kitap okuyor, kütüphaneden çıkmıyordu. Yazma yeteneği de o yaşta belliydi. Annesi ve babası da yazar insanlardı. Edebiyata yönelmesi beklenirken 7. sınıfa geldiğinde tanıştığı fizik ve kimya dersleri onu âdeta büyüledi. Bir sürü soru oluştu kafasında. Çok geçmeden evin bir bölümünü neredeyse bir laboratuvara çevirdi. Kafasına takılan her soruyu deneyler yaparak anlamaya çalışıyor ve çözmeden o işi bırakmıyordu. Lisenin sonlarına doğru artık ondan bir karar vermesi istendi. Kimi doktor ol diyordu, kimi yazar... Herkes bir şey söylüyordu. Ancak o kararını çoktan vermiş, 20 yıllık planını kafasında hazırlamıştı. Fakat onun 20 yıllık planı 10 yılda gerçekleşecekti! Liseyi okul birinciliğiyle bitirdikten sonra 1953 yılında okul bursu ile üniversite eğitimi için Amerika'ya gitti.

17 yaşına geldiğinde, Amerika'da gencecik bir kimya mühendisliği öğrencisiydi. Herhangi bir öğrenci olmadığını çabuk gösterdi ve üniversite tarafından üstün zekâsı fark edilen bu dâhi genç, derslere 3. sınıftan başlatıldı. Çok geçmeden, en çok Nobel ödülüne sahip üniversiteye geçiş yaptı. Artık arkadaş ortamı Nobel ödüllü, kendisi gibi dâhiyane insanlarla donanmıştı.

Kaliforniya Üniversitesi kimya mühendisliğini birincilikle bitirdi. Daha sonra yedi ayda yüksek lisansını tamamladı ve “Yüksek Kimya Mühendisi” oldu.

EK 7: UYGULAMA FOTOĞRAFLARI



ÖZGEÇMİŞ		
Adı-Soyadı	Bahar SAPAN	
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce	
Eğitim Durumu	Başlama- Bitirme	Kurum Adı
Lise	2002-2005	Sungurlu Lisesi
Lisans	2005-2009	Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalı
Yüksek Lisans	2019-2021	Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Bölümü İlkokulda Yenilikçi Eğitim Tezsiz Yüksek Lisans Programı
Çalıştığı Kurum	Başlama- Ayrılma	Çalışılan Kurumun Adı
1.	2009- 2011	Eko İnşaat İlköğretim Okulu
2.	2011- 2015	Fatih Sultan Mehmet İlkokulu
3.	2015- 2018	19 Temmuz İlkokulu
4.	2018- 2022	Alime Paşa Özel Eğitim Uygulama Okulu
5.	2022-	Yalova İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Üye Olduğu Bilimsel ve Mesleki Kuruluşlar	Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu (TAZOF) Eğitim Komisyonu Üyesi	
Katıldığı Proje ve Toplantılar	Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu	
Yayınlar:	Otizm Spektrum Bozukluğuna Sahip Bireylere Sosyal Becerilerin Öğretiminde Kullanılan Sosyal Öyküler Hakkında Yapılan Araştırmaların İncelenmesi/ Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu Bildiri Kitabı (2021)	
Diğer:		
Tarih		26.08.2024
İmza		
Adı- Soyadı		Bahar SAPAN