



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Eğitim Programları ve Öğretim Programı

ORTAOKUL ZEKA OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINA İLİŞKİN
ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Sümevra Hesna ÇALIŞKAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019



Liderlik, araştırma, inovasyon, kaliteli eğitim ve değişim ile

Daha ileriye... En İyiyeye...



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Eğitim Programları ve Öğretim Programı

ORTAOKUL ZEKA OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINA İLİŞKİN
ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

THE OPINIONS OF TEACHERS AND STUDENTS ABOUT MIND GAMES
CURRICULUM

Sümevra Hesna ÇALIŞKAN

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019

Kabul ve Onay

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Sümeýra Hesna Çalışkan 'ın hazırladığı "ORTAOKUL ZEKA OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ (ANKARA İLİ ÖRNEĞİ)" başlıklı bu çalışma jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Prof.Dr.Melek DEMİREL


İmza

Jüri Üyesi (Danışman)

Doç.Dr.Esed YAĞCI


İmza

Jüri Üyesi

Dr.Öğretim Üyesi İlkay AŞKIN
TEKKOL


İmza

Bu tez Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri üyeleri tarafından 20 / 09 / 2019 tarihinde uygun görülmüş ve Enstitü Yönetim Kurulunca / / tarihinde kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Ali Ekber ŞAHİN
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Öz

Bu araştırma, Ankara İli Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı devlet okullarının ortaokul kademesinde seçmeli ders olarak okutulan Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı hakkındaki öğretmen ve öğrenci görüşlerini belirlemeye yönelik yapılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Ankara İli merkez ilçelerinde bulunan ortaokullarda görev yapmakta olan Zeka Oyunları Dersi öğretmenleri ve bu dersi seçen öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan okullar, Zeka Oyunları Seçmeli Dersi Programı'nın uygulandığı okullar arasından tabakalı örnekleme yöntemiyle seçilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak, "Öğretmen Görüşme Formu", "Öğrenci Görüşme Formu" ve "Öğretmen Anket Formu" kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, öğretmenlerin zeka oyunları dersi öğretim programının öğelerine ilişkin görüşlerinin genellikle olumlu olduğu fakat uygulama sırasında çıkan bazı aksaklıklar olduğu görülmüştür. Programın okul ve sınıf ortamında uygulanmasına ilişkin öğretmenlerin; disiplinler arası ilişkilendirmenin yeterince sağlanmaması, öğrencilerin bireysel farklılıklarının tam olarak dikkate alınmaması, haftalık ders süresinin yetersizliği, eğitim almayan öğretmenlere görev verilmesi ve değerlendirme ile ilgili ölçme araçlarının eksik olması konularında sorun yaşadıkları görülmektedir. Programın uygulanmasına ilişkin öğrencilerin; ders materyallerinin sağlanamaması, konu çeşitliliğinin az olması, haftalık ders süresinin yetersizliği, kendi bireysel farklılıklarının tam olarak dikkate alınmıyor olması ve ölçme araçları konularında sorunlar yaşadıkları görülmektedir. Öğretmen ve öğrencilerin görüşlerine bakıldığında aslında her iki grubun da benzer konularda sorunlar yaşadıkları görülmektedir. Zeka oyunları dersinin öğretmen ve öğrenciler tarafından sevilen ve faydası olduğuna inanılan bir ders olduğunu ve eksiklikler giderilirse kazanımlar konusunda daha iyi sonuçlar alınabileceğini söylemek mümkündür.

Anahtar sözcükler: ortaokul, zeka oyunları, zeka oyunları seçmeli dersi öğretim programı, öğretmen görüşleri, öğrenci görüşleri, program değerlendirme

Abstract

This research has been practiced in order to determine teachers' and students' remarks about the instruction schedule of Intelligent Games, which is taught at secondary school grade as elective course at state schools bounded to the Ministry of Education. Teachers of Intelligent Games Courses, who have been working at secondary schools in central districts in Ankara and students, who chose this course between 2018-2019 constitute the basis of this research. Schools, which took part in this research, has been selected from among schools with stratified sampling method, at which Elective Course Schedule of Intelligent Games were applied. In this research, "Teacher Interview Questionnaire", Student Interview Questionnaire " and " Teacher Questionnaire" have been used as data collection tool. According to the research's results, it has been observed that teachers generally have positive remarks about elements of instruction schedule of Intelligent Games Courses but there are some setbacks while applying. Concerning that the schedule has been applied at school and classroom environment, it has been observed that teachers experienced setbacks about insufficient interdisciplinary association, students' ignored individual differences, insufficient weekly course duration, assigning untrained teachers and deficient quantification materials for evaluation. Concerning the practice of schedule, the students experienced setbacks about insufficient course materials, less subject diversity, insufficient weekly course duration, their ignored individual differences and quantification materials. Considering teachers' and students' remarks, it has been observed that in fact, both groups have same setbacks about same subjects. It is possible to say that Intelligent Games Courses are enjoyed by teachers and students and are believed to be beneficial and if deficiencies are eliminated, then better results about learning outcomes can be obtained.

Keywords: secondary school, mind games, mind games curriculum, teacher views, student views

Teşekkür

Araştırmamın planlanmasından gerçekleştirilmesine kadar her aşamada akademik bilgisi ile yoluma ışık tutan, yol gösteren ve her şeyden önemlisi baba şefkatiyle ve gerçek bir öğretmen tutumuyla her zaman kucaklayan, yeri geldiğinde dost yeri geldiğinde öğretmen olarak destek olan çok değerli danışmanım Doç. Dr. Esed YAĞCI' ya gösterdiği sabır ve hoşgöründen dolayı şükranlarımı sunarım.

Çalışmamın tüm aşamalarında bana destek olan ve aslında beni hayatımın her aşamasında yüreklendiren ve her şeyden önemlisi bana inanan ve hep arkamda duran fedakar, sabırlı, şefkatli anneciğim Hacer UÇAR' a, her zaman engin bilgi ve tecrübeleriyle hayatıma rehberlik eden, en karamsar anlarımda bile beni hep yüreklendiren, sesini duyduğumda bile güçlendiğim, anlayışlı, sevgi dolu, yakışıklı, canım babacığım İdris UÇAR' a, araştırmam boyunca beni yüreklendirip "Sen Yaparsın" diyen, hayat arkadaşım, yol arkadaşım, en yakın dostum, sol yanımda, biricik eşim Hakan ÇALIŞKAN' a ve dünyaya gelmek için hazırlandığı dönemden beri annesine bu araştırmada yol arkadaşlığı eden ve annesine hep mutluluk ve huzur veren, her türlü mutluluğuna, üzüntüsüne ortak olan anlayışlı, beyefendi, tatlı oğlum Akif Emre ÇALIŞKAN' a, araştırma sürecimde de hayatımda da hiçbir zaman desteğini esirgemeyen hem iş arkadaşım hem can yoldaşım canım ablam Sümeyye GÜLTEKİN' e, araştırmam boyunca pozitif enerji kaynağım olan, canım kardeşlerim Hamza UÇAR' a , Bahadır UÇAR' a, Furkan UÇAR' a maddi ve manevi her türlü desteklerinden dolayı en içten şükranlarımı ve teşekkürlerimi sunarım. Canlarım asla hakkınızı ödeyemem, hayat yolunda hep yanımda olmanızı diliyorum.

İçindekiler

Öz.....	ii
Abstract	iii
Teşekkür.....	iv
Tablolar Dizini.....	vii
Simgeler ve Kısaltmalar Dizini.....	x
Bölüm 1 Giriş.....	1
Oyunun Tanımı ve Önemi	4
Problem Durumu	14
Araştırmanın Amacı ve Önemi	15
Araştırma Problemi	16
Sayıltılar	17
Sınırlılıklar	17
Bölüm 2	19
Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar.....	19
Eğitim	19
Eğitimde Program Geliştirme	25
Eğitimde Program Değerlendirme	27
Program Değerlendirme Süreci ve Temel Aşamaları	30
Program Değerlendirme Yaklaşımları ve Modelleri	31
İlgili Araştırmalar	40
Bölüm 3 Yöntem	48
Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	48
Veri Toplama Süreci.....	51
Veri Toplama Araçları	52
Verilerin Analizi	54
Bölüm 4 Bulgular ve Yorumlar.....	56

Alt Problemler İle İlgili Bulgular Ve Yorumlar.....	56
Birinci alt probleme ilişkin bulgular ve yorumlar. Öğretmenlerin Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programının boyutlarına ilişkin görüşleri nelerdir?	56
İkinci alt probleme ilişkin bulgular ve yorumlar.	78
Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular Ve Yorumlar.....	112
Bölüm 5 Sonuç, Tartışma ve Öneriler	136
Sonuç, Tartışma.....	136
Öneriler	140
Kaynaklar	143
EK – A : Öğretmen Anket Formu.....	146
EK – B: Öğretmen Görüşme Formu	153
EK – C: Öğrenci Görüşme Formu	157
EK - D: Etik Komisyonu Onay Bildirimi	159
EK – E : Etik Beyanı	160
EK-F: Yüksek Lisans Tez Çalışması Orijinallik Raporu	161
EK-G: Thesis Originality Report	162
.....	162
EK-H: Yayımlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı.....	163

Tablolar Dizini

Tablo 1 Oyun Türlerinin Seviyeleri	7
Tablo 2 Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 1. Ünite Kazanımları	9
Tablo 3 Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 2. Ünite Kazanımları	10
Tablo 4 Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 3. Ünite Kazanımları	11
Tablo 5 Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 4. Ünite Kazanımları	12
Tablo 6 Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 5. Ünite Kazanımları	13
Tablo 7 Zeka Oyunları Dersi Öğretim programı 6. Ünite Kazanımları	14
Tablo 8 Zeka Oyunları Dersi veren Öğretmenlerin Branşlara Göre dağılımları ...	49
Tablo 9 Zeka Oyunları Dersi'ni Veren Öğretmenlerin Mesleki Kıdeme Göre Dağılımları	50
Tablo 10 Zeka Oyunları Dersi Veren Öğretmenlerin Ders Hakkındaki Eğitim Durumlarına Göre Dağılımı.....	50
Tablo 11 Zeka Oyunları Dersi Veren Öğretmenlerin Tecrübelerine Göre Dağılımları	51
Tablo 12 Programın Kazanımlarına İlişkin Öğretmen Görüşleri	57
Tablo 13 Programın İçeriğine İlişkin Öğretmen Görüşleri.....	62
Tablo 14 Programın becerilerine ilişkin öğretmen görüşleri.....	64
Tablo 16 Programın ölçme değerlendirme öğelerine ilişkin öğretmen görüşleri ...	69
Tablo 17 Programın Uygulanabilirliğine İlişkin Öğretmen Görüşleri	74
Tablo 18 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Öğrencilerin Bilişsel Gelişimine Etkisine İlişkin Görüşleri	79
Tablo 19 Öğretmenlere Göre Öğrencilerin Zeka Oyunları Dersini Seçme Nedenleri.....	80
Tablo 20 Öğretmenlerin Programda Yer Alan Kazanımlar Hakkındaki Görüşleri .	82
Tablo 21 Öğretmenlerin Programa Eklenmesi veya Çıkarılması Gerekli Olan Kazanımlara İlişkin Görüşleri.....	84
Tablo 22 Öğretmenlerin Programın Geliştirdiği Becerilere İlişkin Görüşleri.....	85
Tablo 23 Öğretmenlerin Programa Eklenmesi veya Çıkarılması Öngörülen Becerilere İlişkin Görüşleri.....	86
Tablo 24 Öğretmenlerin Programdaki Etkinliklerin Yeterliliğine İlişkin Görüşleri..	87
Tablo 25 Öğretmenlerin Programdaki Etkinliklerin Uygulanmasına İlişkin Görüşleri	88

Tablo 26 Öğretmenlerin Programdaki Etkinliklerin Uygulanması İle İlgili Yaşanan Sorunlara İlişkin Görüşleri	88
Tablo 27 Öğretmenlerin Etkinliklerin Uygulanması Sırasında Materyal Kullanımına İlişkin Görüşleri.....	88
Tablo 28 Öğretmenlerin Programda Yer Alan Konulara İlişkin Görüşleri.....	91
Tablo 29 Öğretmenlerin Programda Yer Alan Değerlendirme Etkinliklerine İlişkin Görüşleri	92
Tablo 30 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programının Diğer Derslerden Farklı Olan Yönlerine İlişkin görüşleri	93
Tablo 31 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinde Oluşan İletişim ve Etkileşim ile ilgili Görüşleri.....	96
Tablo 32 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersini Seçen ve Seçmeyen Öğrenciler Arasındaki Farklılıklara İlişkin Görüşleri	99
Tablo 33 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersi ile Diğer Dersler Arasında İlişki Kurulup Kurulamayacağına İlişkin Görüşleri	101
Tablo 34 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Zorunlu Ders Olmasına İlişkin Görüşleri	102
Tablo 35 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersini Verecek Öğretmenlerin Seçiminde Dikkate Alınması Gereken Ölçütlere İlişkin Görüşleri.....	104
Tablo 36 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Özyeterliklerine Katkısına İlişkin Görüşleri	106
Tablo 37 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Eksik Yönlerine İlişkin Görüşleri	108
Tablo 38 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Etkili Bir Şekilde Uygulanmasına Yönelik Önerileri.....	110
Tablo 39 Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı için Önerilen Haftalık Ders Saati Süresine İlişkin Görüşleri.....	111
Tablo 40 Öğrencilerin Zeka Oyunları Dersini Seçme Nedenleri	112
Tablo 41 Zeka Oyunlarının Neler Kazandırdığı ile İlgili Öğrenci Görüşleri	114
Tablo 42 Zeka Oyunları Dersinin Okul Dışındaki Faydaları ile İlgili Öğrenci Görüşleri	117
Tablo 43 Zeka Oyunları Dersinin Uygulanışı ile İlgili Öğrenci Görüşleri	119
Tablo 44 Programın İçeriği Hakkındaki Öğrenci Görüşleri	121

Tablo 45 Zeka Oyunlarının Diğer Derslere Olan Katkıları ile İlgili Öğrenci Görüşleri	122
Tablo 46 Zeka Oyunları Dersinde En Sevilen Uygulamalara İlişkin Öğrenci Görüşleri	124
Tablo 47 Zeka Oyunları Dersinde Araç-Gereç Kullanımı ile İlgili Öğrenci Görüşleri	126
Tablo 48 Zeka Oyunları Dersindeki Öğretmen-Öğrenci İlişkileri Hakkındaki Öğrenci Görüşleri	128
Tablo 49 Zeka Oyunları Dersindeki Öğrenci-Öğrenci Etkileşimi Hakkındaki Öğrenci Görüşleri	129
Tablo 50 Zeka Oyunlarının Zorunlu Olup Olmaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri .	130
Tablo 51 Programı Uygulamak için Öngörülen Haftalık Ders Saati ile İlgili Öğrenci Görüşleri	132
Tablo 52 Programın Sonunda Uygulanan Ölçme Araçları Hakkındaki Öğrenci Görüşleri	132
Tablo 53 Zeka Oyunları Dersinin Etkili Uygulanabilmesine İlişkin Öğrenci Görüşleri	133

Simgeler ve Kısaltmalar Dizini

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

SPSS: Statistical Package For The Social Sciences

TTKB: Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı



Bölüm 1

Giriş

Günümüzde öğrenmek için öncelikle bilgiye ulaşmayı bilmek sonra onu kullanmayı bilmek ve en önemlisi de öğrendiklerini sorgulamak büyük önem arz etmektedir. Eğitim-öğretim hayatında da artık öğrencilerden bunu kolaylıkla yapmaları beklenmektedir. Ertürk(2013) eğitimi, “Bireyin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme süreci” olarak tanımlamaktadır. Bu tanıma göre de aslında eğitimin, bireyin yaşantısında ne kadar hassas bir noktada olduğu net anlaşılmaktadır. Aslında Ertürk(2013), bu tanımdan önce “kültürleme” kavramından söz etmiştir. Yani, bireylerin kendi kültürlerindeki özellikleri kazanması sürecini “kültürleme” olarak adlandırmıştır, bu kasıtlı olarak yapıldığında yani kültürleyici uyaranlar belirli bir davranışı değiştirme maksadıyla planlanıp belli bir bireye yöneltildiğinde ise bunu “kasıtlı kültürleme” yani “eğitim” olarak adlandırmıştır. Artık öğretmen merkezli, geleneksel öğretim ortamlarından çok, öğrencilerin daha aktif olduğu, öğretmenlerin ise eğitim sürecinde yalnızca rehberlik yaptığı eğitim ortamları öne çıkmaktadır. Bu sayede, bilgiyi alırken bunu aktif olarak yapan, uygulayan ve geliştiren öğrencilerin sayısı artacak ve gelecekte üreten insan sayısı da fazla olacaktır. İşte tam da bu noktada eğitim programları oldukça önem kazanmaktadır.

Öğretim tasarımı, disiplininin öğretmenler için önemli bir doğurgusu, öğrenme ve öğretim kuramlarından yararlanarak zenginleştirilmiş öğretim ortamlarının oluşturulmasıdır. Böylece öğretmenler hem öğrenenlerin öğrenmeden aldığı keyfi hem öğrenen başarısını arttırabilirler. (Fer, 2011) Aslında eğitim programını tasarlanırken amaç, öğrencilerin eğitime etkili bir şekilde katılmalarını sağlamak ve bu sayede nitelikli bir eğitim ortamı sunmaktır. Günümüzde öğrencilerin hemen hemen hepsi de zaten ezbere dayalı öğretim metotlarından hoşlanmamakta ve daha çok, öğretime dahil oldukları eğitim ortamları istemektedirler. Bu nedenle öğretim programları içerisinde bol uygulamaya yer vererek onları eğitime dahil etme gayesinde olmak gereklidir.

Variş (1971), eğitim programını “çocuğun tüm öğrenim tecrübeleri olarak, okulun rehberliği altında edinilen tecrübeler, ya da okulun öğretim programında yer alan dersler” şeklinde genelden gittikçe daralan bir alan içinde tanımlanabildiğini

ifade etmiştir. Bu kapsamda bakıldığında aslında eğitim programı oldukça geniş bir kavramdır. Öğrenenin okul içindeki ve dışındaki tüm davranış hedefleri de program kavramının içinde yer almaktadır. Eğitim programının öğeleri içinde hedef konusu öncelikli yer almaktadır. Eğitim programı tasarlanırken ilk adım hedef belirlemedir. Hedef belirlerken, öğrenciler ile ilgili varmak istediğimiz noktayı gözeterek hareket etmek gereklidir. Dolayısıyla varmak istediğimiz nokta birçok niteliği kapsayabilir bu nedenle belirlediklerimiz arasından en önemli olanları seçerek belirlemeli ve bunların tutarlı, ulaşılabilir hedefler olduklarından emin olmamız gerekir. Eğitim programının tasarlanmasında ikinci adım ise içeriğin belirlenmesidir. İçerik belirlenirken de başta hedef olarak kabul ettiğimiz niteliklerden yola çıkarak öğrenenler için uygun olan içeriği oluşturmak önemlidir. Bunun ardından öğrenme etkinliklerinin belirlenmesi ve değerlendirme aşamaları gelir. Basit olarak bir eğitim programının tasarlanmasında sırasıyla bu basamaklar izlenir. Bu basamakların oluşturulmasında herhangi bir öğedeki değişim diğer öğeleri de etkileyeceğinden programın tasarlanması oldukça zor bir iştir ve titizlikle yapılması gerekir. Hedef ve içerik belirlendikten sonra yapılması gereken, öğrenme- öğretme süreçlerinin düzenlenmesidir. Bu da Ertürk (2013) ün yukarıda verdiğimiz “kasıtlı kültürleme” tanımının içinde verildiği gibi planlanır. Bu adım program geliştirmede süreç boyutunu oluşturan adımdır ve öğrencilere hangi davranışların kazandırılmasının istendiğini belirleyip buna göre öğrenme yaşantılarını planlamak gereklidir.

Programın hedeflerinin, içeriğinin, yapılan uygulamaların ne derece etkili olduğunu anlamak amacıyla ise program değerlendirme basamağı izlenir. Ornstein & Hunkins (2016)’e göre değerlendirme, programda yer alan etkinliklerin tümüyle bağlantılı olmalıdır. Değerlendiriciler, öncelikle programda değerlendirmek istedikleri yönlerin ne olduğunu ve ne tür öğrenmelere odaklanılacağını kendilerine sormalıdır. Sonrasında, programın bir ya da birden çok özel amaca hangi veri toplama yöntemlerinin en uygun olduğunu belirlemelidir.

Eğitim programı değerlendirirken programın hangi yönüyle değerlendirileceği önemlidir. Bu açıdan değerlendirmede farklı yaklaşımlar mevcuttur. Araştırmacı değerlendirme aşamasında hangi yaklaşım ile değerlendirme yapacağına karar verir. Bir programın değerlendirilmesi aynı zamanda programın uygulandığı eğitim kurumunun da kendini değerlendirmesine olanak sağlar. Etkili bir programın sonunda öğrencilerin tamamının istenen hedeflere ulaşmış olması beklenir. Bu her

zaman mümkün olmayabilir ancak en azından değerlendirme sonucunda bu hedefe ne kadar uzak olduğu görülmüş olacaktır.

Eğitim Programı'nın değerlendirmesi bir programın yürütülmesi adına çok gerekli bir adım olarak görülmektedir. Çünkü bir programı değerlendirirken öğrencilerin ve öğretmenlerin belirlenen hedeflere ne derece ulaştıklarını net olarak görmeyi bekleriz. Fakat bu sonuçların çok net elde edilmesi mümkün olamamaktadır. Çünkü program değerlendirmenin tam olarak ne anlama geldiği, nasıl yapılacağı ve sonuçların nasıl kullanılacağı konusunda ortak bir fikir yoktur. Programın değerlendirmesi açık ve örtük olarak yapılır. Aslında program değerlendirme, öğretimin değerlendirmesi olarak da tanımlanabilir. Öğretmenler, öğrencilerinin öğrenmelerini değerlendirirken sınavlar uygularlar fakat bu sınavların öğrencinin belirlenen hedeflere ne kadar yakın olduğunu belirlemede yeterli olup olmadıkları da bilinmemektedir. Mesela Matematik dersinde uygulanan bir sınavın öğrencinin matematik dersindeki becerilerinin tamamını ölçtüğüne dair net bir bilginiz yoktur. Öğrencilerin sahip oldukları biricik becerileri değerlendirme ve saptama oldukça zordur. Bunun yanında, günümüzde özellikle eğitimcileri çokça meşgul eden bir konu, öğrencilerin sahip oldukları ahlaki becerileri (empati, hoşgörü, nezaket, vb) nasıl ölçeceğimiz konusunda da net bir bilgi bulunmamaktadır. Ki bu beceriler hemen hemen her dersin öğrenilmesi, başarının sürdürülmesi ve hedefe ulaşmada çok önem arz etmektedir. Eğitim programının değerlendirilmesinin zor olmasının başka bir sebebi ise, her öğrenci için adil bir değerlendirme yapılmasının zorluğundan kaynaklanmaktadır. Özellikle standartlaştırılmış olarak toplumun geneline uygulanan testlerin, toplumun her kesimine uygunluğu kafalarda soru işareti bırakmaktadır.

Program değerlendirmede öğrencilerin yeterliliklerini ölçmenin ve değerlendirmenin yanı sıra yapılan önemli bir eylem de öğretmenlerinin yeterliliklerini değerlendirmektir. Öğretmenin dersi öğretirken kullandığı yöntem ve stratejilerin bütünüünün öğrencinin öğrenmesinde büyük rol oynadığını inkar edilemez. Programın değerlendirmesi aslında tamamen bittikten sonra değil, süreç içinde de yapılmalı ve izlenmelidir.

Eğitim Programı'nın değerlendirilmesinde, bu hangi program olursa olsun, benzer süreçler geçirilir. Bu aşamada sorulması gereken temel sorular vardır. Bu sorular içerik odaklı değildir. Eğitim Programı nasıl tasarlandığı, nasıl geliştirildiği,

nasıl uygulandığı ve nasıl yönetildiği sorgulanır. Dolayısıyla bu sorular sorulduktan sonra, bu programın değerine, kalitesine, etkili olup olmadığına ve yararına karar verilir. Bunların sonucunda ise aynı şekilde sürdürülmesi, bazı değişiklikler yapılarak sürdürülmesi ve yahut da bitirilmesine karar verilir. Tüm bu kararları alabilmek için ise yapılan değerlendirmenin tamamen geçerli ve güvenli olması şarttır.

Bu kısımda oyun kavramı, eğitsel oyunlar üzerinde durulacak ve zeka oyunları eğitimi, zeka oyunları öğretim programı ele alınacaktır. Milli Eğitim Bakanlığı Ortaokullarda seçmeli ders olan Zeka Oyunları Öğretim Programı'nın içeriğinde yer alan zeka oyunlarının türleri, seviyeleri ve ünitelendirilmiş kazanım tabloları sunulacaktır.

Oyunun Tanımı ve Önemi

Oyun, bize hem çocuğu tanıtan hem de kendi yeteneklerinden haberdar olmasını sağlayan çok önemli bir etkinliktir. Oyun, çocuğu izleyen gözlemciye çocuğun zihin, kişilik ve yakın çevre özellikleri hakkında bilgi verirken bir yandan da çocuğa eğitsel tedavi işlevini sürdürür. (Yavuzer, 1997)

Oyunun çocuklar üzerindeki etkisi ve gözlemciye verdiği mesajlar bu cümlelerde çok net anlatılmıştır. Çocuklar oynadıkları her türlü oyun ile hem gelişir hem de yaşadıkları kültürü yaşatırlar. Çocuk oyun oynarken geçmiş deneyim ve bilgi birikimlerini yeni edindikleriyle birleştirmektedir, yani olaylar arasında bağlantı kurmaktadır, bu sayede kavramsal açıdan gelişim göstermektedir. (Türkoğlu, 2016)

Zeka Oyunları ve Tarihten Örnekler

Zeka Oyunları, kişinin hoşça vakit geçirmesine hizmet edebileceği gibi; planlı bir şekilde uygulandığında mantık yürütme becerilerinin geliştirilmesi, algının ve hafızanın güçlendirilmesi için de kullanılabilir.

İnsanlık tarihi kadar eski olan zeka oyunları; birçok uygarlığın bünyesinde yer almış, kültürüne işlemiştir. Erken dönem Mısır matematikçilerinin zeka oyunları ile uğraştıkları bilinmektedir. Bu uğraşların yazıya geçirildiği ilk örneklerden biri olarak, MÖ 1850-1650 yıllarında yazıldığı düşünülen ve günümüzde British Museum' da sergilenen "Rhind Matematik Parşömenleri"nden şöyle bir soru aktarılabilir : " Yedi evde yedi kedi var. Her kedi yedi tane fare yiyor. Her fare yedi buğday başağı yemiş.

Her buğday başağından da yedi gram buğday elde ediliyor. Bütün bunların toplamı kaç gram buğday eder?”

Bir diğer örnek olarak, Arap matematikçi İbn-i Hallikan’ ın 1256 yılında kaleme aldığı ve zeka oyunları alanında satranç tahtasının en eski kullanımlarından biri olan satranç tahtasındaki buğday taneleri problemi sayılabilir. Geometrik artışın doğasını sergilemesi ve satranç tahtasının zeka oyunlarında kullanılan en erken örneği olması açısından; ‘Sissa’ nın Satranç Tahtası Problemi’ matematik tarihinde önemli noktalardan biridir. (Anonim, 2012)

Yakın zamanda Göbekli Tepe’de bulunan zeka oyunlarına benzer taş oymaları da tarih boyunca insanların akıl yürütme ve mantık içeren problemlerle çokça meşgul olduklarını ispatlar niteliktedir.

Zeka Oyunları Eğitimi

Bireyin doğuştan sahip olduğu aklın zamanla gelişerek stratejik düşünebilme, hayal kurabilme, kavramlar arasında ilişki kurabilme, empati yapabilme, verilen ipuçlarının analizini yapabilme vb. faaliyetleri bir amaca yönelik olarak kullanabilme yeteneğini zeka olarak tanımlarız. Zeka Oyunları ise tüm bu saydığımız becerilerin gelişimini desteklemek amacıyla yapılan etkinliklerin bütünü olarak tanımlanabilir. Bu yönüyle Zeka Oyunları Eğitimi, sadece matematik dersinin değil kişinin mantıksal yaklaşımını, görsel zekasını, sözel becerilerini, problem çözme becerilerini, çözüm yöntemleri geliştirmesini, tasarım yapmasını, hayal kurmasını, eleştirel düşünme ve yaratıcılık gibi birçok değerli beceriyi de geliştirecek çokça oyunu kapsamaktadır. Zeka oyunları eğitimi, bu dersi öğreten kişinin de gelişimini aynı şekilde desteklemektedir. Bu yönüyle birçok branştan farklıdır. Çünkü öğretmen süreç içerisinde bu oyunları öğretirken kendisi de bu beceriler anlamında anlamlı bir yol kat etmektedir. Bunun yanında öğretmen, bu öğretim sürecinde öğrencinin birçok becerisini somut olarak görme imkanını yakalar. Sadece akademik becerileri değil aynı zamanda “örtük” olarak tanımladığımız becerilerinde gözlemlenmesi söz konusu olduğundan Zeka Oyunları Eğitimi hem öğrenci hem de öğretmen açısından çok değerli bir eğitimidir. (MEB,2013)

Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı

Zeka Oyunları Dersi 2012 yılından itibaren ülkemizde seçmeli ders olarak ortaokullarda okutulmaktadır. Bu dersin öğretiminde basamaklı öğretim yaklaşımı

uygulanmaktadır. Basamaklı öğretim programı, öğrencilerin ön öğrenme düzeyi, öğrenme biçimi, kapasitesi ve düşünme sisteminin farklı olabileceğini öngörmektedir. Bu öğretim programı, tek boyutlu etkinliklerin yeterli olmadığı düşünülerek ve öğrencilerin sahip olduğu biricik özellikleri dikkate alarak hazırlanmış, zenginleştirilmiş öğrenme ortamlarının gerekli olduğunu öngörür. Öğrenme etkinliklerinin geniş bir yelpazede sunulması ve öğrencilere seçme şansı verilmesi, onların dersten daha çok keyif almalarını sağlayacaktır. Dolayısıyla basamaklı öğretim programı, öğrencilere kolaydan zora, somuttan soyuta, basitten karmaşığa, bilinenden bilinmeyene giden aşamalılık ilişkisine dayalı öğrenme imkanları sunmaktadır.

1.Basamak : Başlangıç Düzeyi

2.Basamak : Orta Düzey

3.Basamak : İleri Düzey

Olmak üzere üç aşamayı içermektedir.

Programın uygulanmasında öğretmenin görevi, öğrencilerin yaptıkları seçimler doğrultusunda, onların sahip oldukları özelliklere göre hangi aşamada çalışacaklarını belirlemede onlara rehberlik etmektir. Programdaki üniteler 6 farklı oyun türü üzerine tasarlanmıştır. Bunlar ; akıl yürütme ve işlem oyunları, sözel oyunlar, geometrik-mekanik oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları ve zeka sorularıdır. Bu başlıklar programın öğrenme alanlarıdır.

Bir oyunun türüne göre hangi basamakta yer aldığını belirlemek için aşağıdaki tablodan yararlanılabilir. (MEB, 2013)

Bu kısımda Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı' nın içeriğindeki oyun türleri altı sınıfta ele alınmış ve her bir oyun türünün Başlangıç Düzeyi, Orta Düzey ve İleri Düzey olacak şekilde sınıflandırmalarına yer verilmiştir.

Tablo 1

Oyun Türlerinin Seviyeleri

Oyunlar / Düzey	D1 (Başlangıç Düzeyi)	D2 (Orta Düzey)	D3 (İleri Düzey)
Akıl Yürütme ve İşlem oyunları	1. Verilen ipuçları doğrudan veya farklı sıralarda değerlendirilerek ilerleme kaydedilen oyunlardır.	1. İpuçlarının hangi düzeyde kullanılacağına tespit edildiği oyunlardır. 2. Bazı kısa deneme yanıtları sonucunda yanlış seçeneklerin elendiği oyunlardır. 3. Oyuna özgü temel stratejilerin kullanıldığı oyunlardır.	1. Çözüme ulaşmak için derin ve çok sayıda deneme yanılmanın yapıldığı oyunlardır. 2. Oyuna özgü oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve kullandığı oyunlardır.
Sözel Oyunlar	1. Tüm olasılıkların listelenerek ilerleme kaydedilen oyunlardır.	1. Kelime dağarcığının kullanılarak kurala uygun kelimelerin türetildiği oyunlardır. 2. Oyuna özgü temel stratejilerin kullanıldığı oyunlardır.	1. Çözüme ulaşmak için akıllı tahminlere dayalı aramaların yapıldığı oyunlardır. 2. Oyuna özgü oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve kullandığı oyunlardır.
Geometrik- Mekanik Oyunlar	1. Az sayıda ve sistematik olmayan Deneme yanıtlarla çözülebilen oyunlardır.	1. Az sayıda ve sistematik veya sezgisel deneme yanıtlarla çözülebilen oyunlardır. 2. Tek bir kilit fikrin bulunmasıyla çözülebilen oyunlardır.	1. Çok sayıda ve sistematik veya sezgisel deneme yanıtlarla çözülebilen oyunlardır. 2. Birden çok kilit fikrin kullanılmasıyla çözülebilen oyunlardır.
Hafıza Oyunları	1. Hafızada tutulması gereken az sayıda nesne barındıran oyunlardır.	1. Hafızada tutulması gereken orta sayıda nesne barındıran oyunlardır.	1. Hafızada tutulması gereken çok sayıda nesne barındıran oyunlardır. 2. Hafızada tutulması gereken nesnelerin hangilerinin olduğu başlangıçta belirsiz olan oyunlardır.
Strateji Oyunları	1. Klasik oyunların sadece kurallarını uygulayarak oynanan oyunlardır.	1. Klasik oyunlarda oyuncunun temel stratejileri kullanıldığı oyunlardır. 2. En iyi stratejisi belli olan ve bu stratejilere kolay ulaşılabilen oyunlardır.	1. Klasik oyunlarda oyuncunun kendi stratejilerini geliştirdiği ve başkalarının deneyimlerinden yararlandığı oyunlardır. 2. En iyi stratejisi belli olan ve bu stratejilere detaylı bir analiz sonucu ulaşılabilen oyunlardır.
Zeka Soruları	1. Kolayca tahmin edilen ve tek aşamalı bir çözüme sahip sorulardır.	1. Kolay tahmin edilemeyen tek aşamalı bir çözüme sahip sorulardır. 2. Aşamaları kolay olan çok aşamalı sorulardır.	1. Deneyim gerektiren sorulardır. 2. Çok aşamalı ve kolayca tahmin edilemeyen sorulardır.

Bir öğrenci bir oyun türünde başlangıç düzeyinde olup başka bir oyun türünde orta veya ileri düzeyde olabilir. Öğrenme düzeyleri değişik ünitelerde değişik düzeylerde olabilir. Bir sınıftaki öğrencilerin bir kısmı bir oyunda başlangıç düzeyinde iken öğrencilerin bir kısmı da aynı oyunda orta düzeyde olabilir. Öğretmen her öğrencinin seviyesini kontrollü bir şekilde yükseltmek ve zeka oyunlarını sevdirmek için işbirlikçi öğrenme etkinlikleri düzenleyebilir. Bu sayede öğrencilerin birbirinden öğrenerek kendi seviyelerini ileri düzeye taşımalarını sağlayabilir. Kimi zaman bazı oyunlarda takım çalışması yapılması gerekebilir. Bu gibi durumlarda öğretmen öğrencilerin kişisel özelliklerine göre takımlar oluşturarak takım halinde başarımlarını teşvik edebilir. Bu sayede öğrencilerin takım halinde problem çözme becerilerinin gelişmesine katkı sağlanmış olur.

Sahip olduğumuz imkanların genişlemesiyle artık birçok zeka oyunu dijital ortamda da oynanabilmektedir. Öğretmen, varsa okuldaki akıllı tahtayı kullanarak öğrencilerine dijital ortamda birçok zeka oyunu çalışması yaptırabilir hatta online yarışmalara dahil edebilir. Bunun yanında materyal gerektiren oyunlar konusunda eğer okulda imkan bulunmuyorsa ve temin edilemiyorsa öğretmen bu materyalleri öğrencileriyle birlikte üretebilir veya bu oyun yerine kazanımları destekleyecek başka bir oyun seçebilir. Bu öğretim programı, standart bir öğretim programından çok, öğretmenin öğrencilerinin ilgi ve isteklerine göre planlayıp tasarlayabileceği esnek bir çerçeve program olarak tasarlanmıştır.

Programın odağında öğrencilerin problem çözme, iletişim, akıl yürütme, öz düzenleme ve psikomotor becerilerinin ve aynı zamanda duyuşsal özelliklerinin geliştirilmesi vardır.

Programın ölçme değerlendirme aşamasında ise, programda yer alan kazanımlarla becerileri ilişkilendirerek bunların öğrencilere kazandırılması amaçlanmaktadır. Zeka oyunları dersinde beceri gelişimi süreç temelli olarak ele alınmaktadır. Öğretmenin amacı not vermek değil öğrencinin kendi gelişim süreci içinde kaydettiği ilerlemeyi gözlemlemektir. Ölçme değerlendirme aşamasında öğrencilerin oyunları kurallarına göre oynanması, oyunlardan zevk alması, akıl yürütmesi, strateji geliştirebilmesi ve mantıklı düşünebilme becerileri ile özgüvenlerinin ne derece geliştiği gözlemlenmektedir. Öğretmenler, ölçme araçlarının hepsini bir arada kullanmak zorunda değildir. Önemli olan ölçme aracının doğru zamanda ve yerde kullanılmasıdır.

Bu kısımda Zeka Oyunları Öğretim Programı' nın ünite ünite kazanımları, örnek oyunları ve kazandırdığı beceriler tablo halinde verilmiştir.

Tablo 2

Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 1. Ünite Kazanımları

Ünite Adı	Düzy	Kazanım No	Kazanımlar	Örnek Oyunlar	Beceriler
1. Akıl Yürütme Ve İşlem Oyunları	D1	1	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen oyunun genel kurallarını kavrar.		
		2	Zihinden dört işlem yapar.		
		3	Başlangıç düzeyindeki akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.		
		4	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder.		
	D2	5	Kısa deneme yanımlar sonucunda yanlış seçenekleri eler.	• Sudoku • Çit	Akıl Yürütme Problem Çözme
		6	Akıl yürütme ve işlem oyununa özgü temel stratejileri kullanır.	• Mantık karesi • Kare karalamaca	
		7	Orta düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.	• Kendoku • Kakuro	
		8	Derin deneme yanımlar sonucunda yanlış seçenekleri eler.	• Bölmece	
	D3	9	Akıl yürütme ve işlem oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.		
		10	İleri düzey akıl yürütme ve işlem oyunlarını oynar.		
		11	Verilen kısıtlar dâhilinde akıl yürütme ve işlem oyunlarında en iyi çözümleri bulur		

Tablo 3

Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 2.Ünite Kazanımları

Ünite Adı	Düzy	Kazanım No	Kazanımlar	Örnek Oyunlar	Beceriler
2. Sözel Oyunlar	D1	1	Sözel oyunların temel kurallarını kavrar.		
		2	Sözel oyunlarda farklı alanlardan kelimeler kullanır		
		3	Başlangıç düzeyindeki sözel oyunları oynar.		
	D2	4	Kelime dağarcığını kullanarak oyuna uygun kelimeler türetir.	• Anagramlar • Şifre oyunları • Scrabble • Sözcük	Akıl yürütme Problem çözme, İletişim
		5	Sözel oyunlara özgü temel stratejileri kullanır.	• Kelime avı • Sözcük yerleştirme	
		6	Orta düzey sözel oyunları oynar.		
	D3	7	Akıllı tahminler yaparak arama yapılacak listeyi küçültür.		
		8	İleri düzey sözel oyunları oynar.		
		9	Verilen kısıtlar dâhilinde sözel oyunlarda en iyi çözümleri bulur.		

Tablo 4

Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 3.Ünite Kazanımları

Ünite Adı	Düzyey	Kazanım No	Kazanımlar	Örnek Oyunlar	Beceriler
3.Geometrik-Mekanik Oyunlar	D1	1	Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını kavrar.		
		2	Geometrik-mekanik oyunların temel kurallarını kavrar.		
		3	Başlangıç düzeyinde geometrik-mekanik oyunlar oynar.		
	D2	4	Simetriyi bilir, kullanır ve örüntüler oluşturur		
		5	Geometrik-mekanik oyunlarla ilgili temel stratejileri kullanır.	* Tangram • Polyomino • Döğümler • Rubikkübü • Soma küpleri • Jenga • Yap-bozlar • Mekanik ayırma • bilmeceleleri	Akıl yürütme İletişim Problem çözme
		6	Orta düzeyde geometrik-mekanik oyunlar oynar.		
		7	Oyunlarda geometrik şekil ve cisimlerin özelliklerinden yararlanır.		
	D3	8	Geometrik-mekanik oyunlarda kendine özgü stratejiler geliştirir.		
		9	İleri düzey geometrik-mekanik oyunlar oynar.		
		10	Geometrik-mekanik oyunlarda en iyileştirme problemleri çözer		

Tablo 5

Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 4.Ünite Kazanımları

Ünite adı	Düzy	Kazanım No	Kazanımlar	Örnek Oyunlar	Beceriler
4.Hafıza Oyunları	D1	1	Hafıza oyunlarının temel kurallarını kavrar.		
		2	Kısa süreli hafıza sınırlarını bilir ve kullanır.		
		3	Başlangıç düzeyinde hafıza oyunları oynar.		
	D2	4	Anlamlandırma, ilişkilendirebilme ve kümeleştirme işlemleri için hafızayı etkin kullanır.	• Eş bulma oyunları	Akıl yürütme
		5	Hafıza oyunlarının temel stratejilerini kavrar.	• Resim hatırlama	
		6	Orta düzeyde hafıza oyunları oynar.	• Yön bulma	
	D3	7	Akıllı tahminler yardımıyla yalnızca etkili noktalarda hafıza kullanmayı bilir.	• Yakın plan fotoğrafları verilmiş cisimleri tanıma	
		8	Hafıza oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.		
		9	İleri düzey hafıza oyunları oynar.		

Tablo 6

Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı 5.Ünite Kazanımları

Ünite Adı	Düzyey	Kazanım No	Kazanımlar	Örnek Oyunlar	Beceriler
5.Strateji Oyunları	D1	1	Klasik strateji oyunlarının kurallarını kavrar.		
		2	En az bir rakiple klasik strateji oyunları oynar.		
		3	Strateji oyunlarını başlangıç düzeyinde oynar.		
		4	Strateji oyunlarını başlangıç düzeyinde oynar.		
		5	Klasik strateji oyunlarında temel stratejileri bilir.		
	D2	6	Klasik strateji oyunlarında başlangıç düzeyi hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder	• Tik-Tak-To • Satranç • Go • Reversi • Mangala • Dama • Sayı tahmin etme • Amiral battı	Akıl yürütme Problem çözme İletişim
		7	Orta düzey strateji oyunları oynar. Başlangıç ve orta düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur.		
		8	Klasik strateji oyunlarında ünlü/uzman oyuncuların üst düzey oyun hamlelerini öğrenir ve yorumlar.		
		9	Klasik strateji oyunlarında kendine özgü stratejiler geliştirir.		
	D3	10	Klasik strateji oyunlarında ileri düzey hamle analizleri yaparak rakibinin hamlelerini tahmin eder.		
		11	İleri düzey strateji oyunlarında en iyi stratejiyi bulur.		
		12			

Tablo 7

Zeka Oyunları Dersi Öğretim programı 6.Ünite Kazanımları

Ünite adı	Düzy	Kazanım No	Kazanımlar	Örnek Oyunlar	Beceriler
6.Zeka soruları	D1	1	Zekâ sorularının temel prensiplerini kavrar.	Kurt-Kuzu-Ot • Üç ampül • Yalancı	Akıl yürütme Problem çözme İletişim
		2	Başlangıç düzeyinde zekâ soruları çözer.	Doğrucu • 12 top • Kap ölçme • Kibrit	
		3	Başkalarına zekâ soruları sorar.	problemleri • Sonraki terimleri bulma	
	D2	4	Karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını fark eder.		
		5	Zekâ sorularında kullanılan temel stratejileri kavrar.		
		6	Orta düzey zekâ soruları çözer.		
	D3	7	Çeşitli zekâ soruları arasında ilişkiler kurar.		
		8	Zekâ soruları için kendine özgü stratejiler geliştirir.		
		9	İleri düzey zekâ sorularını çözer.		

(MEB, 2013)

Yukarıdaki tablolarda Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı' ndaki altı ünite ele alınmıştır. Her bir ünitenin kazanımları ve o üniteye ait örnek oyunlar yazılmıştır. Aynı zamanda tablolarda her bir ünitenin kazandırdığı becerilere de yer verilmiştir.

Problem Durumu

Milli Eğitim Bakanlığı 2012 yılından itibaren Zeka Oyunları Seçmeli Dersi Öğretim programı uygulamaya koymuştur. Program, 2013 yılında revize edilmiş ve düzeltmeler yapılmıştır. Zeka Oyunları Dersi okullarda seçmeli ders olarak okutulmaktadır. Dersin seçilmesi kimi zaman yönetimin kontrolünde olup bazı okullarda ise öğrencinin seçimine bırakılmaktadır. Tabi bu iki durum farklı sonuçlar

doğurmaktadır. Örneğin zorunlu seçmeli ders olarak adlandırılan ve okul yönetimi tarafından seçilerek uygulamaya konan okullarda zeka oyunları dersi çoğu öğrenci için zevkli bir ders olmamaktadır. Bunun yanında, öğrencilerin seçimine bırakılan okullarda ise öğrenciler dersi kendi iradeleri ile seçtikleri için derse karşı daha istekli ve özverili davranmaktadırlar.

Bir diğer faktör ise okullarda zeka oyunları dersini verecek nitelikte öğretmenin olması veya olmaması durumudur. Bazı okullarda zeka oyunları eğitimi almış ve bu alanda kendini yetiştirmiş öğretmenler bulunabilirken bazı okullarda ise bu dersi verebilecek nitelikte öğretmen bulunamamaktadır. Elbette bu durum öğrencilerin dersten aldıkları verimi ve zevki de etkilemektedir. Öğretmenin eğitilmiş olduğu okullarda ders eğlenceli ve verimli bir şekilde işlenmekte ve öğrenciler başarılı olmaktadır. Bu başarılarını ulusal ve uluslararası turnuvalarda da gösterme şansı elde etmektedirler. Fakat öğretmenin yeterli bilgiye sahip olmadığı fakat ders açıldığı için görevlendirilerek derse girdiği okullarda öğrenciler dersten herhangi bir verim alamamakta ve bunun yanı sıra derse karşı olumsuz düşünceler geliştirmektedirler.

Zeka Oyunları Seçmeli Dersi Öğretim Programı'nın incelenmesi, öğretmenler ve öğrenciler açısından değerlendirilmesi ve varsa eksiklerinin giderilmesi sağlanmalıdır.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Değişen dünya düzeni ve bireylerin etkileşim içinde bulundukları çevre göz önüne alındığında çocukların bebeklik evresinden itibaren bulundukları ortamları kaliteli hale getirmek zorlaşmıştır. Bilinçli ebeveynler çocuklarının kaliteli zaman geçirmesini sağlamak ve en azından çocukluk dönemlerinde onları sanal dünyadan uzak tutabilmek amacıyla birçok etkinlik araştırıp uygulamaktadırlar. Geleceğin ve hatta günümüz dünyasının bireylerden beklentileri; stratejik düşünme becerileri, takım halinde aktif çalışabilme, bir problemde sonuca götürecek alternatif çözümler geliştirebilme, hızlı çözüm üretme ve uygulama olarak sayılabilir. Bu zihinsel yeterliliklere hayal gücü, akıl yürütme, iletişim, problem çözme gibi beceriler örnek verilebilir.

Zeka oyunları, bireyin kendini tanıyabilmesi, problemlere hızlı çözüm bulabilmesi, bir problemin birden fazla çözümü olabileceğini keşfedebilmesi,

stratejik düşünebilmesi, kendi potansiyelinin farkına varabilmesi ve kendini sürekli olarak yenileyebilmesi için yapılan etkinliklerin tümüdür. Bu yönüyle Zeka Oyunları Dersi, sanılanın aksine sadece matematiksel becerileri geliştirmeyi değil aynı zamanda oyunlar yoluyla öğrencilerin görsel, işitsel, sosyal becerilerini, stratejik düşünme, soyut kavramları anlayabilme, üç boyutlu düşünebilme, eleştirel düşünme ve yaratıcı düşünme gibi becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir.

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2012-2013 Öğretim yılı başında uygulanmaya başlayan seçmeli derslerden bir tanesi de Zeka Oyunları Seçmeli Dersi olmuştur. Bu program birçok okulda uygulanmaya başlanmıştır. Dersi seçen okullar tarafından hala uygulanmaya devam edilmektedir. Bu dersin, ülkemizin geleceğini oluşturan öğrencilerimizin beyin gücünü geliştirmeye katkı sağlayacak önemli bir ders olduğu açıktır. Bunun yanında, ders ile tanımlanan kazanımların öğrencilere kazandırılmasının, onların bilişsel, duyuşsal ve devinişsel becerilerinin gelişmesinde ve gelişmiş insan gücünün oluşturulmasında önemli bir yeri bulunmaktadır.

Bu araştırmanın amacı ise, 2012 yılından itibaren ülkemizde Milli Eğitim Bakanlığı tarafından seçmeli ders olarak kabul görmüş olan zeka oyunları dersi öğretim programının öğretmen ve öğrenci açısından değerlendirilmesidir. Bu değerlendirmeler göz önünde bulundurularak, mevcut olan bu dersin daha verimli işlenmesi ve varsa eksikliklerin giderilmesi mümkün olacaktır. Bu sayede zeka oyunları dersi öğretim programında öğrenciler için hedeflenen kazanımlara ulaşılması da kolaylaşacaktır.

Araştırma Problemi

Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programına İlişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri nelerdir?

Alt problemler.

- 1) Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın;
 - a) Kazanımlarına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?
 - b) İçeriğine ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?
 - c) Becerilerine ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

d) Öğretme-öğrenme süreçlerine ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

e) Ölçme-değerlendirme öğesine ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

f) Uygulanabilirliğine ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

2) Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın geneli ve uygulanmasına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

3) Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın geneli ve uygulanmasına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?

Sayıtlılar

Bu araştırmada;

- Görüşlerine başvurulmuş öğretmen ve öğrenciler tarafsız ve samimi bir şekilde gerçekleri yansıtmışlardır.
- Kapsam geçerliliğini sağlamak üzere araştırmada fikirlerine başvurulmuş uzman kanıları yeterlidir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma,

- 2018-2019 öğretim yılı,
- Ankara İli 8 merkez ilçe de bulunan ortaokullar,
- Ankara ili 8 merkez ilçede ortaokullarda okuyan ve aynı zamanda zeka oyunları dersini seçmeli ders olarak seçen öğrencileri ve bu dersi veren öğretmenler,
- Ortaokul 8.sınıfların LGS hazırlığında olmaları nedeniyle zeka oyunları seçmeli dersi yerine daha çok sınava yönelik seçmeli dersleri seçtikleri için ortaokulların 5,6,7.sınıf öğrencileri,
- Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı ve uygulamalar,
- Araştırmacının hazırladığı veri toplama araçlarında yer alan maddeler,
- Ulaşılabilen kaynaklar,

İle sınırlıdır.

Tanımlar

Zeka : Bireyin ; öğrenebilme yeteneği, daha önce hiç karşılaşmadığı somut ve soyut her türlü problemi çözebilme becerisidir.(Arı, 2008)

Oyun : Belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, krallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen, fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için kendi kendini ifade edebileceği en etkin öğrenme sürecidir.(Çalışkan ve Karadağ, 2014)

Zeka Oyunları : Gerçek problemleri de kapsayan her türlü problemin oyunlaştırılmış halidir ve öğrencilere problem çözme becerisi kazandırmada etkili bir araçtır. (MEB, 2013)

Öğretim programı : Okulda ya da okul dışında bireye kazandırılması planlanan bir dersin öğretimiyle ilgili tüm etkinlikleri kapsayan yaşantılar düzeneğidir. (Demirel, 2012)

Program değerlendirme : Yapılan öğretim planının ve uygulanan öğretim etkinliklerinin hedef davranışları ne derece gerçekleştirdiğinin, diğer bir deyişle öğrenmeyi sağlama derecesinin belirlenmesidir.(Senemoğlu, 2013)

Bölüm 2

Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar

Eğitim

Ertürk'e göre (2013) eğitim, "bireyin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kısıtlı olarak istendik değişme meydana getirme sürecidir." Kendisi bu tanımlı yaparken Ralph W. Tyler' in "eğitimin bir değişirme süreci" olduđu ifadelerinden yola çıkmıştır. Gerçekten de eğitim, birey için başlı başına bir değişim sürecidir. Her birimiz aldığımız çeşitli eğitimlerle aslında başkalaşıp değişim göstermektedir. Aldığımız her eğitim bizim serüvenimize başka bir yol kazandırmakta ve ulaşacağımız başka yolların da temelini oluşturmaktadır.

Eğitim Programı

Eğitim programları eğitim sistemlerine işlerlik kazandırır. Eğitim programının çok boyutlu ve kapsamlı olması birtakım çeşitliliklerle karşılaşılmasına sebep olmuştur. Bu nedenle alanyazın incelendiğinde eğitim programının birden çok tanımına rastlamak mümkündür. Bu tanımlar görüşlerini bildirenlerin sahip oldukları felsefeye göre farklılaşmaktadır.

Eğitim programı yerine "yetişek" kavramını kullanan Ertürk'e (2013) göre yetişek, "belli öğrencileri belli bir zaman süresi içinde yetiştirmeye yönelik düzenli eğitim durumlarının tümüdür". Varış (1996) eğitim programını, "bir eğitim kurumunun çocuklar, gençler ve yetişkinler için sağladığı, milli eğitim ve kurumun amaçlarının gerçekleşmesine dönük tüm faaliyetler" olarak tanımlamış ve eğitim programına daha genel bir tanım sunmuştur. Öyle ki, bu tanım ile okuldaki rehberlik hizmetlerini, düzenlenen gezileri, kültürel faaliyetleri, sağlık etkinlikleri vb etkinlikleri de eğitim programı kavramı içerisinde ele almaktadır. Özçelik (2015) eğitim programını, "öğrenme-öğretme sürecinde nelerin, niçin ve nasıl yer alacağını gösteren bir kılavuz" ve Demirel (2009) "öğrenene, okulda ve okul dışında planlanmış etkinlikler yoluyla sağlanan öğrenme yaşantıları düzeneği" olarak tanımlamıştır. Erden (1998) ise eğitim programını "bir eğitim kurumunun amaçları doğrultusunda düzenlenmiş planlı eğitim faaliyetlerinin tümü" olarak tanımlamaktadır.

Taba (1962), eğitim programını tanımlarken daha çok programların hazırlanma sürecini içine alacak bir tanım oluşturmuştur. Taba' ya göre bütün eğitim programlarının öğeleri vardır. Programlar hazırlanırken amaçlar ile özel hedefler ifade edilir, hedefler doğrultusunda içerik seçilerek düzenlenir, son olarak da eğitim programının çıktıları değerlendirilir. Böylelikle bir eğitim programının taslağı oluşturulmuş olur (Akt. Evirgen, 2013).

Tüm bu tanımlar incelendiğinde bir programda yer alacak dört temel öğeden bahsetmek mümkündür. Bunlar;

- Programın uygulanmasından sonra öğrencilere eğitim yoluyla kazandırılması planlanan “hedefler”
- “Ne Öğretelim?” sorusunun cevabını veren “içerik”,
- Öğrencilerin hedeflenen kazanımları elde etmesini sağlayan “öğretme – öğrenme süreçleri”
- Eğitim programının belirlenen hedef ve kazanımlara ulaşma düzeyini belirleyen ve aynı zamanda programı da sınamaya yardımcı olan “ölçme değerlendirme öğeleri”

Günümüzde eğitim kurumlarının başarmaya çalıştığı en önemli uğraş eğitimde niteliği geliştirmektir. Tabi ki bu büyük ölçüde kurumda uygulanan programa bağlıdır. Bu nedenle programın yürütülmesi sırasında yaşanan aksaklıkların ve sorunların giderilmesi ve aynı zamanda programın var olan teknolojik gelişmelere göre tekrar güncellenmesi ile eğitimin nitelikli olmasının da sağlanması beklenir. Elbette eğitim programının geliştirilmesi de değerlendirmeler ile mümkün olur. Programın sağlamlığı, etkililiği, hedeflenen kazanımlara ulaşma düzeyi, öğrencilerin başarısı çeşitli ölçme araçları ile değerlendirmeye tabi tutulur. Değerlendirme aşaması, programın geliştirme sürecini tamamlar ve gelişmelere olanak sağlar.

Hedef. Hedef, eğitim programının ilk ve en temel öğesidir. Planlanan eğitim etkinliklerinin öğrencilere uygulanması için süre kısıtlıdır dolayısıyla bunlar içinden en önemlilerinin seçilmesi ve uygulanması gerekecektir. Bu nedenle bu sürecin planlı ve hedefe yönelik olması gerekmektedir.

Hedeflerin saptanmasında öncelikle bireyin ilgi ve ihtiyaçları ile içinde yaşadığı toplumun ihtiyaçları ve sonrasında konu alanı uzmanlarının görüşleri dikkate alınmalıdır. Bu doğrultuda belirlenen aday hedefler; eğitim felsefesi, eğitim psikolojisi ve eğitim ekonomisi süzgeçlerinden geçirilmelidir (Ertürk, 2013). Bu açıdan bakıldığında hedeflerin geliştirilmesi aslında birçok çalışmayı da beraberinde getirmektedir.

Hedefler “bireyleri niçin eğitiyoruz?” sorusuna yanıt arar. Bu sebeple yapılacak eğitim etkinliklerinin de niçin yapılacağından önceden belirlenmesi gerekmektedir. Bütün eğitim etkinlikleri hedeflenen özelliklerin öğrenciye kazandırılması için düzenlendiğinden, hedefler eğitimin yönünü ve sınırını belirlemektedir (Şahan, 2007).

Eğitimde hedefler dikey olarak üç düzeyde ifade edilmektedir.

Uzak hedefler; ülkenin politik felsefesini yansıtır, eğitim hizmetlerinin daha çok hangi yönde yürütüleceğini ifade eder. Kısacası hedefler belirlenirken tıpkı bir pusula gibi yönü tayin etmeye yarar ve genel ifadelerden oluşur.

Genel hedefler; aslında uzak hedefin yorumu olarak tanımlanabilir. Okulun iş görüşünü yansıtmasının yanı sıra, eğitim faaliyetlerinin sonucunu da belirtir ancak net ifadeler kullanmaz.

Özel hedefler; öğrenciye kazandırılması istenen özelliklerdir. Aynı zamanda bir öğrencinin değerlendirilmesi sürecinde de kullanılacak hedeflerdir.

Hangi düzeyde ifade edilirse edilsin, eğitim programının öğelerinin belirlenmesinde esas ölçüt olan hedeflerin belirli nitelikleri taşıması gerekmektedir. Bu nitelikleri şu şekilde özetlemek mümkündür.

- Toplumun koşullarına ve ihtiyaçlarına cevap vermeli,
- Öğrencilerin temel ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte olmalı,
- Demokratik ideallere uymalı,
- Gözlenebilir ve ölçülebilir olmalı,
- Öğrenme sürecini değil, öğrenme ürününü yansıtmalı,
- Birbirini destekler nitelikte ve kendi içinde mantıksal açıdan tutarlı olmalı,

- Bilişsel, duyuşsal ve devinişsel alanda bir aşamalılık göstermeli birbirini tamamlamalı ve desteklemeli,
- Öğrenci davranışına dönük olarak ifade edilmeli,
- Genel ve aynı zamanda sınırlı olmalı,
- Öğrenme sürecini değil, öğrenme ürününü yansıtmalı,
- Hangi konu içeriği ile ilgili olarak gerçekleştirileceği belirtilmeli,
- Hangi konu alanı ile ilgili yazılıyorsa, o alanın niteliklerine ve basamaklarına uygun olmalı,
- Gerçekleşebilecek (ulaşılabilir) nitelikte ve değişime açık olmalıdır (Demirel, 2009; Varış, 1996; Ertürk, 2013; Sönmez 2015).

İçerik (kapsam). İçerik, bir önceki aşamada belirlenen hedef kazanımlara ulaşmak için öğretilecek konuların belirlenmesidir.

Sönmez (2015)' e göre içerik, hedef ve davranışlar için bir araçtır. Öncelikle hedef ve davranışlar belirlenir, daha sonra bu hedef ve davranışların kazandırılmasına yardımcı olacak biçimde içerik düzenlenir.

Eğitim programının Deseni ya da program geliştirme modelinden bağımsız olarak her eğitim programının açık ya da örtük biçimde belirlenmiş içeriği vardır ve programlar tasarlanırken içeriğin seçimi ve örgütlenmesi, programın başarısı için oldukça önemlidir (Erden, 1998). Bu nedenle programın içerik boyutunda yer alacak konuların seçilmesi ve düzenlenmesi kolay bir iş değildir ve uzmanlık gerektirir. Bu nedenle programın içerik ögesinin sahip olması gereken bazı nitelikler vardır. Bunlara göre içerik;

- Hedefler doğrultusunda yazılmalı,
- Çağdaş, bilimsel, sanatsal ve felsefi bilgiye ters düşmemeli,
- Temele alınan felsefe ve eğitim felsefesine göre düzenlenmeli,
- Öğrencinin yaşadığı doğal ve toplumsal koşullara göre düzenlenmeli,
- Güvenilir, geçerli ve bilimsel bilgiden oluşmalı,
- Öğrencinin hazırbulunuşluk seviyesine uygun olmalı,

- Öğrencinin ilgi ve ihtiyaçlarını karşılamalı,
- Öğrenci için anlamlı ve kullanılabilir olmalı,
- Belli bir zaman dilimi içerisinde gerçekleştirilebilir olmalı,
- Diğer konu ve dersler ile ilişkilendirilmeli,
- Somuttan soyuta, basitten karmaşığa, kolaydan zora, yakın çevre ve zamandan uzağa doğru sıralanmalı,
- Aşamalı ve birbirinin ön koşulu olacak şekilde düzenlenmelidir (Demirel, 2009; Erden, 1998; Sönmez,2015; Varış, 1996).

Öğrenme - öğretme süreçleri (Eğitim durumları). Eğitim programları tasarlanırken hedefler ve içerik belirlendikten sonra öğretme – öğrenme süreçleri düzenlenmelidir. Eğitim durumları program geliştirme çalışmalarının süreç boyutunu oluşturan ve öğrencilere istenilen davranışların kazandırılmasını sağlayan, öğrenme yaşantılarının etkili bir biçimde düzenlendiği ögesidir. Bu açıdan bakıldığında eğitim durumları öğrenci açısından öğrenme yaşantıları düzeneği, öğretmen açısından ise öğretme yaşantıları düzeneği olarak nitelendirilmektedir (Demirel, 2009). Dersin içeriğine uygun olarak seçilen yöntem ve teknikler, ders araç-gereçleri, ders içi ve ders dışı etkinlikler ile bu etkinliklerin nasıl gerçekleştirileceği, atölye, derslik, laboratuvar, kütüphane vb. yerler eğitim durumları kapsamına girmektedir (Büyükkaragöz, 1997).

Eğitim durumlarında “Nasıl?” sorusuna yanıt aranır. Sönmez (2015)’e göre eğitim durumları, “hedef ve davranışları öğrenciye kazandırmak için gerekli uyarıcıların düzenlenip işe koşulmasıdır”. Bu tanıma bakılarak, öğretme – öğrenme süreçlerinin etkililiğinin, gerçekleşen eğitimin niteliğini doğrudan etkileyeceğini söylemek mümkündür. Bu nedenle istendik davranışların meydana gelmesi için geçerli yaşantıları sağlayıcı öğretme – öğrenme süreçlerinin düzenlenmesinde belirli ölçütler göz önüne alınmalıdır. Bu ölçütler şu şekilde açıklanabilir ;

Eğitim durumları,

- Hedef ve içerik ile tutarlı olmalıdır.
- Hedefleri gerçekleştirecek nitelikte olmalıdır.
- Olabildiğince fazla hedefi gerçekleştirici nitelikte olmalıdır.

- İstenmeyen davranışların ortaya çıkmasına izin vermemelidir.
- Öğrencinin hazırbulunuşluk düzeyine, ilgi, tutum ve ihtiyaçlarına uygun olmalıdır.
- Öğretim ilkelerine uygun olmalıdır.
- Olabildiğince fazla duyu organına hitap etmelidir.
- Kullanılan yöntem, teknik, araç-gereçler ve etkinlikler birbiriyle tutarlı olmalıdır (Demirel,2009; Erden, 1998; Ertürk,2013; Senemoğlu,2009; Sönmez 2015).

Ölçme – değerlendirme. Ertürk (2013)'e göre değerlendirme “eğitimin son ve tamamlayıcı ögesi olmakla birlikte, hedeflerin gerçekleşme derecesini tayin etme sürecidir.” Bu aşamada öğrencilerin hedeflere ne derecede ulaştıkları çeşitli ölçme ve değerlendirme aracı ile saptanır. Değerlendirme sonucunda elde edilen bulgular; öğrenciler için amaçlarına ulaşma dereceleri, öğretmenler için gerçekleştirdikleri öğretim faaliyetinin etkililiği hakkında geribildirim sağlar (Erden, 1998).

Eğitim programının tüm öğeleri arasında dinamik bir ilişki vardır. Bu sebeple herhangi bir öğede meydana gelen bir aksaklık, doğrudan ya da dolaylı olarak programın diğer öğelerini etkiler. Eğitim programlarından istenilen sonucun alınabilmesi için programla ilgili alınacak her kararda tüm öğelerin göz önünde bulundurulması gerekir. Böylelikle eğitimin farklı evrelerinde yapılan bu değerlendirme çalışmaları ile bireylere istendik davranışlar en etkili ve en ekonomik biçimde kazandırılmaya çalışılır (Özçelik, 2015) .

Eğitimde farklı amaçlar ile değerlendirme çalışmaları yapılmaktadır. Bu çalışmaların ya öğrenmeye ya da öğretme yönelik olduğu söylenebilir. Öğrenmeye yönelik yapılan değerlendirmeler, öğrenciyi tanımaya yönelik olabileceği gibi öğrenme eksikliklerini veya öğrenme düzeyini saptamaya yönelik olabilir. Öğretime yönelik yapılan değerlendirmeler ise, öğretim hizmetinin etkililiğini belirlemek amacıyla olabileceği gibi öğretim programının sağlamlığı ve işe yarama derecesini belirlemeye yönelik olabilir. (Özçelik, 2015)

Bireylere “Ne Kadar Öğrettik?” sorusuna cevap arayarak, programın amacına ulaşp ulaşmadığını tespit etmeye çalışan ve böylece bir anlamda eğitim programının denetleme görevini üstlenen ögesi olan değerlendirme; tasarlanan,

geliştirilen ve uygulanan eğitim programı ile planlanan amaçlara ne kadar ulaşıldığını görme ve programın zayıf, güçlü ve aksayan yönlerini tespit etme imkânı sağlar. (Korkmaz, 2008; Küçükahmet, 2009). Bu şekilde süreçler ve sonuçlar sürekli olarak değerlendirilerek program geliştirmenin devamlılığı sağlanmış olur.

Eğitimde Program Geliştirme

Eğitim programları, ülkelerin ulusal ve uluslararası düzeyde kaliteli bir eğitim sistemi oluşturma, ülkenin kalkınmasını ve gelişmesini sağlayacak kalifiye insan gücünü yetiştirme, toplumsal ve kültürel değerlerin korunmasını ve geliştirilmesini destekleme amaçları doğrultusunda geliştirilirler. (Özdemir, 2009). Özellikle günümüz bilim, teknoloji ve iletişim alanlarındaki hızla gerçekleşen gelişmeler program geliştirme çalışmalarını ile araştırma geliştirme çalışmalarının aralıksız yapılmasını zorunlu hale getirmektedir. (Demirel,2009)

Eğitimde program geliştirme süreci, bir programın tasarlanması, geliştirilmesi, denenmesi, uygulanması, değerlendirilmesi ve düzeltilmesini içeren sistematik ve dinamik bir süreçtir. (Erden, 1998; Özdemir, 2009). Varış'ta (1996) benzer bir şekilde program geliştirmeyi, "yazılı bir doküman hazırlamaktan ziyade mevcut programı uygulamada araştırmacı bir yaklaşım ile sürekli olarak geliştirerek öğrencide istendik davranış değişikliği oluşturmak" olarak tanımlamıştır Bununla birlikte program geliştirmenin ekip çalışması gerektiren, sürekli, kapsamlı ve operasyonel bir süreç olduğunu da belirtmiştir. Demirel (2009) ise program geliştirmeyi programın öğeleri arasındaki dinamik ilişkiler bütünü olarak tanımlamaktadır.

Fidan'a göre program geliştirmeye yönelik iki temel yaklaşım vardır. Bunlar ürüne ağırlık veren ve sürece ağırlık veren yaklaşımlar olarak ifade edilmiştir. Ürüne ağırlık veren yaklaşıma göre program geliştirme nesnel evrensel ve mantıklı olmalıdır. Bu yaklaşımın temel sayıltısı eğitim amaçlarının önceden belirlenerek açıkça ortaya konabilecek olmasıdır. Öğrenci, toplum ve konu alanının özellikleri amaçların belirlenmesinde oldukça önemli bir role sahiptir. Amaçların tespitinden sonra amaçlara ulaşılmasında kullanılacak içerik, yöntem ve öğrenme ortamı belirlenir. Son olarak değerlendirme uygulamaları ile amaçlara ne derecede ulaşıldığı tespit edilerek, bu veriler doğrultusunda programın hedefleri, içeriği ve yöntemleri tekrar gözden geçirilir. (Erden,1998)

Sürece ağırlık veren yaklaşımda ise temel sayılı eğitimin tüm sonuçlarının ve süreçlerinin önceden bilinemez olmasıdır. Yani amaç ve süreç öğretimin yapıldığı duruma, şartlara bağlı olarak uygulama esnasında sürekli değişim gösterebilir.. Bu sebeple bu yaklaşımı benimseyenler için program geliştirme sürecinde uzman görüşünden ziyade öğrenci ve öğretmen faaliyetleri ile onların sahip oldukları duygu ve düşünceleri, kişisel tercihleri önemlidir. (Erden, 1998). Bu doğrultuda program geliştirme yaklaşımlarına göre alan yazında farklı program geliştirme modelleri tanımlanmıştır.

Program geliştirme çalışmasında üç temel aşama vardır. Bunlar planlama, uygulama ve değerlendirmedir (Yüksel, 2010).

Planlama: Birinci aşamasında program karar ve koordinasyon grubu, program çalışma grubu, program danışma üyeleri grubu olmak üzere çeşitli çalışma gruplarının oluşturulduğu, çalışma planlarının hazırlandığı, ihtiyaçların saptandığı ve ikinci aşamasında ise programın öğelerinin nasıl düzenleneceğine karar verildiği işlem ve süreçleri kapsayan program geliştirme aşamasıdır. Birinci aşamada alınacak kararlar toplumun sosyal, politik, ekonomik tercihleri ve planları doğrultusunda tespit edilir. Bu nedenle ihtiyaçlar saptanırken öncelikle toplumun, konu alanlarının, öğrencilerin temel özellikleri, gereksinim ve beklentileri dikkate alınır. İkinci aşamada ise ihtiyaç analizi sonucunda ulaşılan bulgular doğrultusunda programı oluşturan tüm öğeler yeniden düzenlenir (Demirel, 2009, Erden, 1998).

Uygulama: Program geliştirme ilkeleri doğrultusunda hazırlanan programlar uygulamada işlerlik kazanırlar. Hazırlanan eğitim programları pilot olarak seçilen ülke genelindeki okulları temsil edecek nitelikteki okul ve sınıflarda uygulamaya konulur. Buradaki esas amaç geliştirilen yeni eğitim programının ülke genelinde uygulamaya geçilmeden önce, belirlenen ölçütler doğrultusunda seçilen okullarda bu programı deneyerek aksayan yönlerinin tespit edilmesi ve giderilmesi sonucunda en iyi programa ulaşmaktır (Demirel). Tüm bu aşamalardan sonra geliştirilen yeni eğitim programı ülke genelinde uygulanmaya başlar. Demirel (2009) programın denenmesinde izlenecek sırayı 5 aşamada vermiştir. Bunlar;

1. Uygulamanın planlanması
2. Programın uygulanacağı okulların ve sınıfların belirlenmesi
3. Okul yöneticisi ve öğretmenlerin belirlenmesi

4. Okul yöneticisi ve öğretmenlere denenecek programın tanıtılması
5. Hazırlanan program ve öğretim materyallerinin uygulanması
6. Denenen programın ve öğretim materyallerinin değerlendirilmesidir. Ayrıca Demirel (2009) programın uygulanması sonrasında başarılı sonuçların elde edilebilmesi için programın; tecrübeli öğretmenlerle, ön koşul bilgi ve becerilere sahip öğrencilerle ve uygun öğretim ortamlarında yapılmasının önemini belirtmiştir.

Değerlendirme: Program uygulandıktan sonra, yetersiz kalan, aksayan ya da tam tersi bir işleyişe sahip olan öğelerin tespit edilmesi ve gerekli düzeltmelerin yapılması amacıyla program değerlendirme modelleri doğrultusunda programın değerlendirilerek etkililiği hakkında karar verme sürecidir. Bu değerlendirme sonuçları ile program geliştirme sürecine katkı sağlanmaktadır.

Esasen program geliştirme ve değerlendirme iç içedir. Program geliştirmede, ekip çalışmasını gerektiren, süreç ve sonuçların devamlı olarak değerlendirildiği; elde edilen veriler ışığında programın boyutlarının geliştirildiği program geliştirme mekanizmasının devamlılığını sağlayan değerlendirme faaliyetleri oldukça önemli ve sürekli bir yer tutar (Varış, 1996).

Eğitimde Program Değerlendirme

Eğitim kurumlarının esas görevlerini yerine getirebilmesi ancak uygulamış oldukları eğitim programlarının tüm öğeleriyle ve tüm paydaşların katılımı sonucunda değerlendirilmesi belirlenebilir (Sağlam ve Yüksel, 2007). Değerlendirme program geliştirmenin önemli bir parçası olarak, program geliştirme uzmanlarına “programa devam, programı gözden geçirme ya da yeni bir aşamaya geçme” hakkında bilgi vererek, program geliştirme faaliyetlerinin sürekliliğini sağlar (Demirel, 2009; Varış, 1997). Program geliştirmenin sürekliliğini sağlayan program değerlendirme için alan yazında birçok tanım yapılmıştır.

Erden’(1998) program değerlendirmeyi, “gözlem ve çeşitli ölçme araçları ile eğitim programlarının etkililiği hakkında veri toplama, elde edilen verileri programın etkililiğinin işaretçileri olan ölçütlerle karşılaştırıp yorumlama ve programın etkililiği hakkında karar verme süreci” olarak tanımlarken, Demirel (2009)’ de benzer bir şekilde “programın etkililiği hakkında karar verme süreci” olarak tanımlamıştır.

Ertürk (2013) ise eğitim hedeflerinin gerçekleşme derecesini tayin etmede yetişek geliştirmenin nihai ve tamamlayıcı halkası” olarak tanımlamıştır.

Ertürk (2013)’e göre bir yetişek ne kadar bilimsel hazırlanmış olsa da yetişek bir “denenceler manzumesi” olmaktan öteye gidemeyeceği için, yetişek unsurların uygulama sonucunda değerlendirilmesini ve sürekli bir kalite kontrolün sağlanmasını gerektirir. Yetişeğin denenmeye ve kalite kontrolüne ihtiyaç duyması eğitim faaliyetlerinin maksada hizmet edip etmediğinin ya da istenmedik sonuçlara götürüp götürmediğinin araştırmasını gerekli kılmaktadır. Bu gereğin yerine getirilmesini de ancak değerlendirme sağlar ve bu şekilde değerlendirme, yetişeğe ve eğitime kendi kendini onarma imkanını sağlayan vazgeçilmez bir tamamlayıcı olur.

Program değerlendirmeye ilişkin tek bir tanım yapılamayacağı gibi program değerlendirmenin amacına yönelikte tek bir amaçtan söz etmek imkânsızdır. Genellikle programın geliştirilmesi ve programın devam ettirilmesi ya da sonlandırılmasına ilişkin karar verilmesi amacıyla değerlendirme yapılmadan programın etkili olup olmadığı, öğrencinin başarılı olup olmadığı veya eğitime harcanan paraların iyi kullanılıp kullanılmadığı bilinemez. Bu nedenle Sanders ve Nafziger eğitimin tüm türlerinde ve alanlarında programın değerlendirilmesinin gerekliliğini belirtmiştir. Sanders ve Nafziger program değerlendirmenin yapılış amaçlarını şu şeklide ifade etmişlerdir;

- Programın güçlü ve zayıf yönlerini belirlemek ve geliştirmek
- Programda karşılaşılan sorunları, çözümünü güçleşmeden önce belirlemek
- Eğitim gereksinimlerini belirlemek
- Eğitimde kullanılacak kaynakları belirlemek
- İstenen eğitsel çıktıları belirlemek
- Planlama ve karar vermede kullanılacak bilgileri toplamak
- Eğitim giderlerini azaltmada kullanılabilecek finansal bilgileri toplamaktır (Sanders ve Nafziger, 1976; Akt. Yüksel,2010).

Erden (1998) ise eğitim sürecinde genellikle iki amaca yönelik olarak değerlendirmenin yapıldığını belirtmiştir. Bunlar;

- Öğrencilerin başarısının değerlendirilmesi ile hangi öğrenciler tarafından bir dersin tekrar edilmesi gerektiğine karar vermek,
- Eğitim programlarının etkililiği hakkında karar vererek ,programdaki yetersizliklerin ya da ters işleyen durumların programın hangi öge ya da öğelerinden kaynaklandığını tespit ederek gerekli düzeltmelerin yapılmasına imkan yaratmak.

Ertürk (2013) değerlendirmenin kıyaslama esasına ve yönelik olduğu amaca göre iki şekilde sınıflandırılabilirliğini belirtmiştir. Kıyaslama esasına göre yapılan değerlendirme kendi içerisinde “Norma Dayalı Değerlendirme ve Hedefe Dayalı Değerlendirme” olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Norma dayalı değerlendirmede bireylerin birbiriyle karşılaştırılması, birbirine göre durumlarının tespiti ve seçme ön planda olduğundan daha görelidir. Bu sebeple program değerlendirmelerinde mutlak değerlendirme sağlayan hedefe dayalı program değerlendirmeye ihtiyaç duyulur. Çünkü program geliştirme çalışmalarında önemli olan öğrencilerin birbirine göre olan durumları değil, program yoluyla gerçekleştirilmesi hedeflenen istendik özellikleri kazanıp kazanamadıklarıdır. (Ertürk,2013; Demirel, 2009)

Bir başka değerlendirme türü olan *yönelik olduğu amaca göre değerlendirme* ise kendi içerisinde üçe ayrılmaktadır. Bunlar;

- Tanılayıcı Değerlendirme
- Biçimlendirici Değerlendirme
- Düzey Belirleyici Değerlendirme

Program geliştirme süreci içerisinde değerlendirme aşaması oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Değerlendirme sayesinde programın etkililiği, amaçlarına ulaşılabilirliği, güçlü ve zayıf yönleri tespit edilerek; mevcut programın geliştirilmesi ya da yenilenmesi sağlanabilir. Değerlendirme sürecinin en önemli unsurlarından birini programın uygulayıcısı olan öğretmenler oluşturur. (Ünişen ve Kaya, 2015) Bu nedenle bu araştırmada programın süreç içerisinde uygulayıcısı ve aynı zamanda geliştiricisi olan öğretmenlerin, yenilenerek uygulamaya konulan program ile ilgili görüşleri belirlenerek, program geliştirme uzmanlarına katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Program Değerlendirme Süreci ve Temel Aşamaları

Program değerlendirme sürecinin kapsamlı, sistematik ve dinamik oluşu, program değerlendirme çalışmalarında da sistematik bir sürece uyulmasını gerekli kılmaktadır. Değerlendirme sürecinin sistematik oluşu değerlendirmenin hem yapısallaştırılmasını, hem de daha kapsamlı hale getirilmesine imkân sağlar. Değerlendirmenin tasarlanma aşamasından başlayıp tamamlanmasına kadar geçen süreçte, program değerlendirme sürecinin temel işlemleri/süreçleri şunlardır:

- Anlamanın kesinleştirilmesi
- Amacın belirlenmesi
- Olanakların ve engellerin belirlenmesi
- Yanıt aranacak soruların belirlenmesi
- Tasarımın kesinleştirilmesi
- Verilerin toplanması
- Verilerin çözümlenmesi
- Sonuçların yorumlanması ve ilgililere bildirilmesi (Kaya, 1997)

Fitzpatrick, Sanders ve Worthen (2004) ise program değerlendirme sürecinin birbiriyle dinamik ilişkileri olan “planlama, uygulama ve değerlendirme” şeklinde üç aşamadan oluştuğunu belirtmiştir. Değerlendirme sürecinin en önemli ve birinci basamağı olan planlama aşamasında araştırma deseni belirlenir, veri toplama yöntemleri tanımlanarak, hangi amaçlarla hangi ölçme araçlarının ne zaman, nasıl ve kaç kez kullanacağı belirlenerek bu araçların geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılır. Uygulama ve planlama aşamasında ise alınan kararlar doğrultusunda araştırma deseni, araştırmanın evreni ve örnekleme, maliyete dayalı olarak verilerin toplanması, toplanan verilerin analizi ve analiz sonuçlarının yorumlanması gerçekleştirilerek değerlendirme raporlaştırılır. Değerlendirme aşamasında ise bu süreçte yaşanan aksaklık ve hataların tespit edilmesi amaçlanır (Sağlam ve Yüksel, 2007)

İlgili alanyazın da program değerlendirme ile ilgili birçok yaklaşım bulunmaktadır. Bir program değerlendirilirken tek bir yaklaşım ya da modelden bahsetmek mümkün değildir. Hangi yaklaşımın benimseneceğini yapılacak

değerlendirme ile elde edilecek sonuçların hangi amaç doğrultusunda kullanılacağı belirlemektedir.

Program Değerlendirme Yaklaşımları ve Modelleri

Program değerlendirme uzmanları veri toplarken ve bu verileri analiz ederken farklı yaklaşımlar izlemektedir. Uzmanların değerlendirme konusundaki bilgi düzeyleri, tecrübeleri, benimsedikleri değerlendirme kuramları onların hangi program değerlendirme yaklaşımlarından yararlanacaklarını belirlemektedir. (Yüksel,2010). Bu nedenle bu çalışmada eğitimciler tarafından yapılan bazı program değerlendirme yaklaşımlarına yer verilmiştir.

Posner'e göre programların değerlendirilmesinde o programın temel yaklaşımı çerçevesinde değerlendirme sorularının sorulması gerekmektedir. Posner, "Geleneksel, Deneysel/Yaşantıya Dayalı, Davranışçı, Disiplinler Yapısı ve Yapılandırmacı Yaklaşım" olmak üzere beş farklı program yaklaşımından bahseder.

Lee Cronbach ise program değerlendirme ile ilgili yaklaşımlarını Bilimsel/Deneysel ve Hümanistik Yaklaşımlar olmak üzere iki zıt kutup olarak ele almıştır. Bilimsel yaklaşımı savunanlar tarafsız ve nesnel deneyleri/işlemleri benimserken, Hümanistik yaklaşımı savunanlar ise deneysel işlemlerin hatalı bilgiler verebileceklerini belirtmektedir (Ornstein ve Hunkins, 2004).

House, Lee Cronbach'a benzer şekilde faydacı yaklaşım ve sezgisel yaklaşımı önermektedir. Sezgisel yaklaşım insancıl yaklaşım ile faydacı yaklaşım ise bilimsel yaklaşım ile yakından ilişkilidir (Ornstein ve Hunkins, 2004).

Olivia ise "Sınırlı Modeller" ve "Kapsamlı Modeller" olmak üzere program değerlendirme yaklaşımlarını iki başlıkta ele almaktadır. Sınırlı Modeller Yaklaşımı; eğitim programının hedeflerinin değerlendirilmesi, eğitim programının hazırlanması ile oluşturulması ilkelerine dayanmaktadır. Kapsamlı Modeller ise "Saylor, Alexander ve Lewis Modeli ile Stufflebeam'in CIPP modeli" olarak sunulmaktadır (Özdemir, 2009)

Scriven'da değerlendirme yaklaşımlarını sonuç yaklaşımı ve öncü yaklaşım olarak sınıflamıştır (Ornstein ve Hunkins, 2004).

Fitzpatrick, Sanders ve Worthen (2011) birbirinden farklı değerlendirme yaklaşımlarını değerlendirmeyi yönlendiren faktörlerin tanımlanmasına dayalı olarak dört kategoriye ayırmışlardır. Bunlar;

1. *Program ya da ürünün kalitesine ilişkin kapsamlı yargılara yönelik yaklaşımlar:* Uzman ve tüketici odaklı değerlendirme yaklaşımlarını içerir.
2. *Programın özelliklerine yönelik yaklaşımlar:* Hedeflere dayalı, standartlara dayalı ve teorik tabanlı değerlendirmeleri içerir.
3. *Program hakkında verilecek kararlara yönelik yaklaşımlar:* Yönetim odaklı değerlendirme yaklaşımlarını içerir.
4. *Paydaşların katılımına yönelik yaklaşımlar:* Katılımcı odaklı değerlendirme yaklaşımları içerir.

Program geliştirme ve program değerlendirme yaklaşımlarındaki çeşitlilik sebebiyle program değerlendirme içinde tek bir model önermek mümkün değildir. Bu nedenlerle günümüzde bazı eğitimciler tarafından geliştirilen hem niceliğe hem de niteliğe ağırlık veren ve büyük bir kısmı geniş kapsamlı program değerlendirme çalışmaları esnasında ortaya konmuş program değerlendirme modelleri bulunmaktadır (Erden,1998).

Bu çalışmada Fitzpatrick, Sanders ve Worthen (2011) tarafından yapılan program değerlendirme yaklaşımlarına ve bu yaklaşım başlıkları altında kullanılan değerlendirme modellerine yer verilmiştir. Ertürk (2013) tarafından yapılan program değerlendirme yaklaşımları da ayrıca açıklanmıştır.

Hedef dayanaklı öğrenme yaklaşımları. R.Tyler tarafından geliştirilen bu yaklaşım, programın hedeflerinin belirlenmesi ve bu hedefler doğrultusunda değerlendirmenin yapılarak, hedeflerin gerçekleşme düzeyinin tespit edilmesini temele alır. Yapılan değerlendirmelerden elde edilen bulgular sonucunda programın hedefleri yeniden gözden geçirilerek programa kaynak aktarmaya devam edip etmemek, programın önemli kısımlarını değiştirmek ya da çıkarmak ve diğer yaklaşımları değerlendirmek için kullanılabilir. (Fitzpatrick ve diğ., 2011)

Tyler'in değerlendirme modeli. R.Tyler tarafından 1933-1941 yılları arasında geliştirilen ve bugün de halen geçerliliğini koruyan bu model sonradan

geliştirilen pek çok modelin odak noktası olmuştur. Tyler'in değerlendirme modeli, program geliştirme modeline dayalı olarak tasarlanmıştır.

Tyler'a (1949) göre değerlendirme süreci, belirlenen hedeflerin program ve öğretim yoluyla hangi düzeyde kazandırıldığının saptanmasına dair bir süreçtir (Özdemir, 2009). Tanımdan anlaşılacağı gibi bu modelin merkezinde eğitim hedefleri yer almaktadır.

Tyler'ın hedefe dayalı değerlendirme sürecinde aşağıda belirtilen yedi adımın izlenmesi gerekmektedir (Fitzpatrick ve diğ., 2011)

1. Programın amaç veya hedeflerinin oluşturulması
2. Amaç veya hedeflerin sınıflandırılması
3. Hedeflerin davranış cinsinden ifade edilmesi
4. Hedeflere ulaşıp ulaşılmadığını gösterecek durumu saptama
5. Ölçme tekniklerinin geliştirilmesi veya belirlenmesi
6. Performans ile ilgili verilerin toplanması
7. Performanstan elde edilen verilerle davranışsal olarak ifade edilen hedeflerin karşılaştırılması

Tyler geliştirdiği bu modelinde, belirlenen eğitim hedefleri ile öğrenci performansı arasındaki farkın belirlenmesiyle programdaki eksiklik ve aksaklıkların giderilmesini ve bu bilgilerin programı geliştirmek amacıyla kullanılması hedeflenmiştir.(Yüksel, 2010)

Deneyisel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı bu modelde, bilişsel davranışların ölçülmesi için başarı testleri, psikomotor becerilerin ölçülmesi için gözlem formları ve duyuşsal hedeflerin ölçümü için tutum ölçeklerinden yararlanılabileceği ifade edilmiştir(Demirel,2009).

Provus'un farklar yaklaşımı modeli. Provus' un modelinde beş evre vardır ve bütün evrelerde programın yeterliliği saptanan bu program standartlarıyla karşılaştırılmaktadır (Demirel,2009)

1. *Tasarım:* Program için hazırlanan ölçütler ve standartlara göre program tasarımının standartlar ile karşılaştırıldığı evredir. Karşılaştırma sonucunda belirlenen standartlarla program tasarımı arasında fark varsa, bu farklar karar

vericilere bildirilerek, programın reddedilip edilmeyeceği, geliştirilip geliştirilmeyeceği ya da kabul kararı verilir.

2. *Oluşturma/Kurma:* İmkanlar, yöntemler, öğrenci yetenekleri ve personel nitelikleri gibi program öğeleri bu evrede değerlendirilir. Eğer program oluşumu ile ölçütlerin oluşumu arasında bir farklılık varsa karar vericilere rapor edilir.
3. *Süreçler:* Öğrenci ve personel etkinlikleri, işlevleri ve iletişimleri bakımından değerlendirilir ve uyumsuzluk varsa yapılması gereken düzenlemeler için karar vericilere rapor edilir.
4. *Ürün-Sonuç:* Tüm programın etkililiği özgün hedefler doğrultusunda değerlendirilir. Ürün değerlendirmeye hem öğrenci ve personel hem de okul-toplum ilişkisi açısından bakılır.
5. *Maliyet-Yarar Analizi:* programın ürünleri benzer program ürünleri ile karşılaştırılarak, maliyet- yarar açısından değerlendirilir. Değerlendirme sonuçları sadece ekonomik boyutuyla değil, sosyal ve politik yönleri ile de değerlendirilir.

Metfessel-Michael değerlendirme modeli. 1960'ların sonlarına doğru geliştirilen Metfessel ve Michael tarafından değerlendirme modelinde sekiz aşama bulunmaktadır. Bu aşamalar;

1. Programdan etkilenen tüm paydaşların dolaylı ya da doğrudan program değerlendirme sürecinde yer almasının sağlanması,
2. Genelden özele doğru aşamalı olarak sıralanan hedeflerin aşamalı uyumunun sağlanması,
3. Özel hedeflerin uygulanabilir bir biçime dönüştürülmesi,
4. Belirlenen hedefler doğrultusunda programın etkililiği hakkında karar vermeyi sağlayacak ölçme araçlarının seçilmesi ya da geliştirilmesi,
5. Program uygulanması sürecinde düzenli olarak test ve başka ölçme araçlarının kullanılarak gözlemlerin yapılması,
6. Uygun yöntemler ile verilerin analizi,
7. Verilerin standartlar kullanılarak yorumlanması,

8. Toplanan verilere dayanarak hedeflerin gözden geçirilmesi, değiştirilmesi ve programın ileriye dönük uygulanabilirliği konusunda önerilerin geliştirilmesidir.

Tyler'ın program değerlendirme modeli ile Metfessel-Michael değerlendirme modelinin uygulama aşamaları benzerlik göstermektedir. Mathison'un (2005) da belirttiği gibi iki model arasındaki en göze çarpan fark ölçme araçlarının çeşitliliği ve değerlendirmede standartların kullanılmasıdır (Akt. Yüksel, 2010)

Katılımcı odaklı değerlendirme yaklaşımları. Geleneksel değerlendirme yaklaşımlarını eleştiren bu değerlendiriciler, kapsamlı birçok değerlendirme çalışmasının değerlendirici tarafından programın uygulandığı ortam görülmeden ve o ortamda bulunulmadan değerlendirildiğini yani insan etkeninin değerlendirme çalışmalarında eksik bırakıldığını belirtmektedir. Bu nedenle değerlendirme yapılırken program paydaşlarının katılımını ve program etkinlikleri ile uygulama ortamlarında araçsız deneyimleri vurgulayan bu yeni yaklaşımın esası bireye yönelik hizmetlerle ilgili beklentilerin, sorunların ve çözümlerin gözlemlenerek tanımlanmasına dayalıdır.(Yüksel, 2010).

Stake'in uygunluk-olasılık modeli. Eğitim alanında katılım odaklı yaklaşıma katkı sağlayan ilk değerlendirme kuramcısı Robert Stake'dir (Fitzpatrick ve diğ.,2011).

Stake değerlendirme sürecinde toplanan verileri, üç boyutta düzenlenmesinin gerekliliğini belirtmiştir. Bunlar:

1. *Girdiler:* Öğretme ve öğretim sürecinden önce var olan ve çıktıları etkileyebilecek tüm koşulları belirtir. Bunlar öğrencilerin sahip oldukları yetenek, başarı, tutum vb. özelliklerini içerirken aynı zamanda öğretmenlerin deneyimi, aldıkları eğitimler gibi öğretmen özelliklerini de içerir(Ornstein ve Hunkins, 2004).
2. *İşlemler (Süreçler):* Öğrenci ve öğretmenin gerçekleştirdiği sınıf etkinlikleri, öğrencilerin kendi ve kaynak kişiler arasındaki planlı ya da muhtemel ilişkileri içermektedir. Bu aşamada eğitimciler planlan programın zamandan, düzenlenen ortamdan ve iletişim açısından nasıl etkilendiğine dikkat ederler. Bu boyut öğretme-öğrenme süreci olarak tanımlanabilir (Ornstein ve Hunkins, 2004).

3. *Çıktılar (Ürünler)*: Akademik başarının, tutumların ve devinişsel becerilerin değerlendirildiği boyuttur.

Stake'in değerlendirme modeli, program tasarımı, geliştirilmesini ve uygulanmasını kapsar. Elde edilen veriler ile tasarlanan ve gerçekte olan çıktının uygunluğuna bakılır (Ornstein ve Hunkins, 2004). "Tasarlanan ile gözlenenin uyumu nasıl? ,Tasarlanan gerçekleşti mi?" gibi soruların cevabı aranır. (Demirel, 2009)

Yönetim odaklı öğrenme yaklaşımları. Yönetim odaklı program değerlendirme yaklaşımı, program değerlendirme aşamasında elde edilen bilgilerin, program hakkında karar verme yetkisine sahip olan kişiler tarafından daha etkili kullanılabileceğini savunan bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımla birlikte, değerlendirme sürecinde, programın hedeflerinden çok program yöneticilerinin kararları önem kazanmıştır. Değerlendirmenin başarılı olması, yöneticiler ve değerlendiriciler arasındaki uyumlu takım çalışmasına bağlıdır.

Stufflebeam'in bağlam-girdi-süreç ve ürün modeli. Daniel Stufflebeam'in CIPP (Context- Input- Process-Product) adını verdiği bu model oldukça kapsamlı ve çok yönlüdür (Ornstein ve Hunkins, 2004). Stufflebeam(2000) modelini değerlendirmenin esas amacının ispat etmek değil, geliştirmek olduğu ana fikri üzerine temellendirmiş ve program geliştirme sürecinde yetkili kişilerin programla ilgili dört farklı boyutta karar almaları gerektiğini belirtmiştir (Demirel, 2009; Özdemir, 2009). Bunlar;

- Program ile ilgili kararlar
- Yapılandırma ile ilgili kararlar
- Uygulama ile ilgili kararlar
- Yeniden düzenleme ile ilgili kararlardır. Bu dört alanda verilecek kararlara temel oluşturacak verilerin toplanması için programın tüm boyutlarının değerlendirilmesi gerekmektedir (Demirel,2009).

1. Bağlamın Değerlendirilmesi
2. Girdinin Değerlendirilmesi
3. Sürecin Değerlendirilmesi
4. Ürünün değerlendirilmesi

Alkin'in UCLA program değerlendirme modeli. Yönetim odaklı değerlendirme yaklaşımını temel alan modellerden biri de Mary Alkin'in, Stufflebeam'in CIPP modelinden esinlenerek UCLA üniversitesinde geliştirdiği UCLA program değerlendirme modelidir (Yüksel, 2010). Alkin değerlendirmeyi, "alternatifler arasından seçim yapmada karar vericilere kullanışlı verilerin sunulması için ilgili karar alanlarını belirleme, uygun bilgileri seçme, toplama ve analiz etme süreci" olarak tanımlamaktadır. UCLA modeli beş değerlendirme türünü içermektedir (Fitzpatrick ve diğ.,2011).

1. Sistem Değerlendirilmesi: Programın uygulandığı sistemin mevcut durumu hakkında bilgi edinmeyi sağlayan bu değerlendirme Stufflebeam'in CIPP modelindeki bağlam değerlendirmesine benzerlik göstermektedir.
2. Programı Planlaması: Belirli eğitim ihtiyaçlarının karşılanmasında etkili olabilecek uygun programların seçilmesini amaçlar. Stufflebeam'in CIPP modelindeki girdilerin değerlendirilmesi ile benzerlik gösterir.
3. Programın Uygulanması: Programın ilgili gruba planlanan şekilde uygulanıp uygulanmamasına ilişkin bilgilerin toplanmasını içermektedir.
4. Programın Geliştirilmesi: Programın nasıl işlediğine, belirlenen hedeflere ulaşıp ulaşılmadığı, beklenmedik ürünlerin oluşup oluşmadığına dair değerlendirmeyi amaçlamaktadır.
5. Programın Onaylanması: Bu değerlendirme ile programın değeri ve başka bir yerde kullanım olasılığı hakkında bilgiler sağlanmaktadır. Stufflebeam'in CIPP modelindeki ürünün değerlendirilmesi ile benzerlik göstermektedir.

Uzman odaklı öğrenme yaklaşımları. Uzman odaklı değerlendirme yaklaşımı bir kurumun, programın ürünün ya da etkinliğin kalitesinin değerlendirilmesinde doğrudan uzman görüşlerini ele alan ve en eski değerlendirme yaklaşımlarından biridir. Tüm değerlendirme yaklaşımlarının belirli evrelerinde uzman görüşlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak bu değerlendirme yaklaşımında uzmanların görüşleri değerlendirme stratejisini oluşturur. (Fitzpatrick ve diğ., 2011).

Eisner'in eğitsel eleştiri ve uzmanlık değerlendirme modeli. Uzman odaklı değerlendirme yaklaşımını temel alan tek değerlendirme modelidir (Yüksel, 2010).

Eisner'a göre eğitimsel eleştiriye kullanacak değerlendirme uzmanları süreç, okul yaşantısı ve eğitimin niteliğın üzerine odaklanan aşğıdaki soruları sormalıdır (Demirel, 2009).

- “Yeni programın uygulanması sonucunda öğretim yılı boyunca neler oldu?
- Anahtar olaylar nelerdir?
- Bu olaylar nasıl ortaya çıktı?
- Öğretmen ve öğrenciler bu olaylara nasıl katıldı?
- Bu olaylara katılanların tepkileri ne oldu?
- Bu olaylar nasıl daha etkili hale getirilebilirdi?
- Öğrenciler yeni programı denerken, bu süreçte neler öğrendiler?”

Uzman kişilerce uygulanan bu modelin “betimleme, uygulama ve değerlendirme” olmak üzere üç boyutu vardır. Betimleme boyutunda eğitimin niteliğı, yorumlama boyutunda programın uygulanmasıyla ortaya çıkan olayların muhtemel sonuçlarının tahmini ve değerlendirme boyutunda da betimleme ve yorumlama boyutunda elde edilen sonuçlara göre program ile ilgili karara varılır (Demirel, 2009).

Tüketici Odaklı Değerlendirme Yaklaşımı. Fitzpatrick, Sanders ve Worthen (1997) Tüketici odaklı program değerlendirme yaklaşımını “eğitim programları, çalıştaylar, eğitsel yazılımlar, eğitim araç ve gereçleri, hizmetiçi eğitimler gibi eğitsel ürünler ve hizmetler hakkında bilgi toplamakla yükümlü bireyler ve bağımsız kuruluşlar tarafından geliştirilmiş ve desteklenmiş bir program değerlendirme yaklaşımı” olarak tanımlamaktadır. (Yüksel, 2010)

Tüketici odaklı değerlendirme yaklaşımı 1960'lı yıllarda yeni öğretim materyallerinin üretilmesiyle birlikte eğitimsel değerlendirmede önem kazanmıştır. 1960'lardan günümüze kadar olan bu süreçte öğretim materyallerinin çeşitliliğı artmış ve bu durum tüketici odaklı program değerlendirme yaklaşımının hızla gelişmesini sağlamıştır (Yüksel, 2010).

Bu yaklaşımı diğer yaklaşımlardan ayıran başlıca özellikler; ürünlerin analizi için ölçütlerin ve kontrol listelerinin kullanması, ürünlerin test edilmesi ile tüketicinin bilgilendirilmesidir. Ayrıca bu yaklaşımda uygulamadaki sonuçları ve yapılan

etkinlikleri değerlendirmek amacıyla biçimlendirme ve düzey belirlemeye yönelik kontrol listeleri ve ölçütlerin kullanılması değerlendirme sürecine olumlu etkisi olarak belirtilmektedir (Fitzpatrick, Sanders ve Worthen, 2011).

Ertürk'ün Program Değerlendirme Yaklaşımı. Ertürk (2013)'ün program değerlendirme yaklaşımlarını “program tasarısına bakarak, ortama bakarak, başarıya bakarak, erişiyeye bakarak, öğrenmeye bakarak ve ürüne bakarak” olmak üzere altı ana başlık altında topladığı görülmektedir.

Program tasarısına bakarak değerlendirme. Program tasarısının program geliştirme esaslarına ne derece uygun hazırlandığını belirlemeye yönelik, program tasarısına bakılarak yapılan değerlendirme yaklaşımıdır. Program tasarısı ile gerçekte var olan program birbirinin özdeşi olamayacağından bu şekilde yapılan değerlendirmenin program değerlendirmesi olarak yetersiz olduğu söylenebilir. Bu nedenle böyle bir değerlendirmeyi program değerlendirmesinden ziyade sadece bir “tasarı değerlendirmesi” olarak tanımlamak daha doğrudur(Ertürk,2013).

Ortama bakarak değerlendirme. Eğitim ortamına bakılarak yapılan program değerlendirme yaklaşımıdır. Ortamdaki potansiyel ve olası uyarıcılar ile gerçekte var olan uyarıcılar arasında bir özdeşlik olamayacağı ve üstelik uyarıcılarında her öğrencinin iç koşullarına uygun olarak farklı anlam kazanması sebebiyle yetersiz bir program değerlendirme yaklaşımıdır. Bu sebeple bu şekilde yapılan bir değerlendirmeyi ortam değerlendirmesi olarak tanımlamak daha doğru olacaktır (Ertürk,2013).

Başarıya bakarak değerlendirme. Öğrenci başarıları incelenerek yapılan değerlendirme yaklaşımıdır. Bu şekilde yapılan değerlendirme sonucunda öğrencide gözlemlenen davranış değişikliğinin programdan kaynaklanıp kaynaklanmadığına karar vermek zordur. Çünkü bu davranışa öğrenci, program uygulanmadan önce sahip olabileceği gibi, programın hiçbir etkisi olmadan da bu davranışı kazanmış olabilir. bu şekilde yapılan değerlendirme programın etkililiği hakkında bilgi vermekten ziyade öğrenci değerlendirmesini sağlar (Ertürk,2013).

Erişiyeye bakarak değerlendirme. Bu değerlendirme yaklaşımının amacı, programa girişteki davranışlar ile programdan çıkıştaki davranışlar arasında hedefler ile tutarlı bir farkın olup olmadığının belirlenmesidir. Erişinin programın bir ürünü olması ve programın kendisinin doğrudan gözlenememesi sebebiyle erişiyeye

bakarak değerlendirme program geliştirme sürecine katkı sağlayabilir. Ancak erişim programın tümünü oluşturmadığı için program değerlendirmede yetersiz kalır (Ertürk,2013).

Öğrenmeye bakarak değerlendirme. Öğrenmeye bakılarak gerçekleştirilen değerlendirme yaklaşımı istenmedik yan ürünleri de içermesi sebebiyle ilk bakışta amaca uygun gibi gözükmeyle birlikte, erişimin değeri göz ardı edildiği için program hakkında bir karara varmada yetersizdir (Ertürk,2013).

Ürüne ve yan ürünlere bakılarak yapılacak değerlendirme. Ürün ve yan ürünler incelenerek yapılan değerlendirme yaklaşımında öğrenci davranışlarındaki değişimlerin yanı sıra öğrenciler ile öğretmen davranışlarındaki ve ortamdaki diğer değişimler de hesaba katılmaktadır. Bu sebeple bu yaklaşımın daha faydalı olduğu söylenebilir. Ürüne bakarak değerlendirme yaklaşımı esas olarak bir yaklaşımlar karmasıdır. Bu karmada erişime bakarak ürüne dönüklük temel oluşturmakta ve diğer yaklaşımlarda ürüne bakarak değerlendirme yoluyla elde edilen yetersizliklerin ve ters işlemlerin muhtemel nedenlerini tespit etmek için kullanılmaktadır. Bu sebeple bu değerlendirme ile elde edilecek bilgilerin doğru olarak değerlendirilebilmesi için kuşkusuz program tasarısı, eğitim ortamı ve ayrıca öğrenci başarısının incelenmesi de gerekli olacaktır (Ertürk,2013).

İlgili Araştırmalar

Yurtdışında yapılan araştırmalar. Saifer (2010), Psychological Science and Education dergisinde yayınladığı “Higher Order Play and Its Role in Development and Education” adlı makalesinde oyunun, bireylerin gelişimi için çok önemli olduğu ve yaşları ilerledikçe de yapılandırılarak sunulan oyunların bireylerin eğitiminde de etkili olduğu konusu üzerinde durmuştur. Oyun oynamanın sosyal becerileri geliştirdiği herkes tarafından kabul edilirken araştırmada, sayıları az da olsa birkaç kişi oyunun aslında bireylerin bilişsel olarak gelişimini oldukça desteklediği yönünde fikir belirtmişlerdir. Üst düzey oyunlar, çocukların hayal gücünü ve soyut düşünmesini teşvik eder ki zaten bu beceriler bir çocuğun matematik problemi çözmesini, bilimsel bir araştırmayı yürütmesini, sanat yaratmasını, karar vermesini

ve daha birçok merkezi zihinsel aktiviteyi destekler. Bu açıdan bakıldığında da bu oyunların bireylerin gelişimi için hayati önem kazandığını söyleyebiliriz.

Şeb (2017), KKTC’de satranç eğitimi alan ve almayan ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin problem çözme becerilerine yönelik algıları adlı araştırmasında, öğrencilerin problem çözme becerilerini farklı değişkenler açısından incelemiştir. Çalışma ilkokul ve ortaokulda devam eden ve satranç eğitimi alan ve almayan 100 kız, 113 erkek toplamda 213 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin 107 si satranç eğitimi alan 106 sı da almayan öğrencilerden seçilmiş ve Çocuklara Yönelik Problem Çözme Envanteri (ÇPÇE) uygulanarak veri toplanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre ise; satranç eğitimi alan öğrencilerin problem çözme becerilerinin daha iyi olduğu, özgüvenlerinin yüksek seviyede olduğu ve bu eğitimin uygulanmasına uygun sınıf ortamlarında devam edilmesinin uygun olduğu sonucuna varılmıştır. Hatta bu dersin anaokulundan başlayarak tüm seviyelere zorunlu ders olarak verilmesi gerektiği ve bu alanda iyi eğitim almış ve kendini yetiştirmiş öğretmenlerin olması gerektiği vurgulanmıştır.

Türkiye’de yapılan araştırmalar. Gençay ve Gür (2019), Spor Eğitim Dergisi’nde yayınladıkları makalede, Zeka Oyunları’nın 12-15 yaş Aralığındaki Çocukların Saldırganlık Davranışları’ na Etkisi konusunu ele almışlardır. Çalışmada Zeka Oyunları Seçmeli dersini alan gönüllü 200 tane 6. ,7. Ve 8. Sınıf öğrencileri yer almıştır. Bu öğrencilerin 106’sı kız 94’ü erkek öğrencilerden oluşmaktadır. 8 hafta boyunca haftada iki saat zeka oyunları dersi verilmiş ve saldırganlık davranışlarına ilişkin verileri toplamak için Saldırganlık Ölçeği (Davranış Değerlendirme Ölçeği) kullanılmıştır. Araştırmanın sonunda, bu dersi alan öğrencilerin saldırganlık davranışlarında büyük oranda düşüş gözlemlenmiştir.

Yöndemli ve Taş (2018), Turkish Journal Of Primary Education adlı dergide yayınladıkları makalede “Zeka Oyunları’nın Ortaokul Düzeyindeki Öğrencilerde Matematiksel Muhakeme Yeteneğine Etkisi” konusunu ele almışlardır. Araştırma 2015-2016 öğretim yılında Kırıkkale ilindeki Atatürk Ortaokulu’nda gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya 8.sınıfta okuyan öğrencilerden 20 tanesi katılım göstermiştir. Öğrencilere 10 hafta sürecek şekilde haftada ikişer saat zeka oyunu oynatılmış ve verileri toplamak amacıyla da “Matematiksel Muhakeme Beceri Düzeyi Belirleme Testi” uygulanmıştır. Bulguları desteklemesi amacıyla da

araştırmacı ve öğrenci günlükleri kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, zeka oyunları uygulamalarının öğrencilerin matematiksel muhakeme becerilerini arttırdığı yönünde bulgular elde edilmiştir. Bu sonuçlar ışığında ise, öğrencilerin kalıplaşmış eğitim modellerinden çok onları düşünmeye ve muhakeme yapmalarını sağlamaya yönelik zeka soruları ile uğraşmalarını sağlamanın zihinsel gelişimleri açısından daha faydalı olacağı kanaatine varılmıştır.

Ulusoy, Saygı ve Umay (2017) , Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi'nde yayınladıkları makalede İlköğretim Matematik öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersi hakkındaki görüşlerine yer vermişlerdir. Araştırmaya farklı branşlardan 93 öğretmen katılmış ancak katılan gruptan zeka oyunları ile matematik dersi arasındaki ilişkinin kurulması beklendiğinden, çalışmada yalnızca eğitime katılan 25 matematik öğretmenin görüşlerine yer verilmiştir. Öğretmenlere verilen bir hizmet içi eğitim öncesinde ve sonrasında öğretmenlere açık uçlu sorulardan oluşan bir anket verilmiştir. Durum çalışması deseni kullanılarak oluşturulan nitel bir araştırmadır. Verilen sorularda öğretmenlerden zeka oyunları dersinin matematik eğitimine ve matematiksel becerilere katkısını, bunun yanında da zeka oyunları dersi programını değerlendirmeleri varsa eksiklerini dile getirmeleri istenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; Öğretmenler ilk olarak dersin ismi ile ilgili kaygılarını dile getirmişlerdir. Dersin isminin “zeka oyunları” olmasının öğrencide “zeki olmalıyım” algısını gün yüzüne çıkardığı ve özgüven sorunu yaşayabileceğini savunmuşlardır. Ayrıca, zeka oyunları dersi ile matematik dersi arasında bir ilişki kurmuşlar ve zeka oyunları dersinin matematik becerilerini arttırdığı kanaatine varmışlardır. Bu düşüncede olan öğretmenlerin sayısı eğitim sonrasında daha artmıştır. Bunun yanında eğer öğretim metodu iyi seçilmez ve homojen gruplar oluşturulamazsa bu dersin öğrencilerde kaygı problemine sebep olabileceğini de dile getirmişlerdir. Ders ile ilgili materyal, kaynak kitap vb gereçlerin olmayışı da bu dersin işlenişini olumsuz etkileyen bir unsur olarak göze çarpmaktadır. Son olarak ölçme değerlendirme araçları olarak kontrol listeleri, gözlem formları vb ölçme araçlarının kullanımını faydalı bulmuşlar ve bazıları da bunun yerine sene sonunda bir turnuva, yarışma vb bir etkinliğin çocukların motivasyonlarını daha çok arttıracaklarını savunmuştur.

Türkoğlu (2016), “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı'nın 60-72 aylık Çocukların Bilişsel Gelişimine Etkisi” adlı araştırmasında, okul öncesi eğitim

kurumlarında okumakta olan 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimi üzerinde “Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı”nın etkilerini incelemiştir. Araştırmaya 22’si deney grubu 22’si kontrol grubu olmak üzere 44 çocuk katılmıştır. Veri toplama aracı olarak velilere ve öğrencilere uygulanmak üzere “Genel Bilgi Formu” ve aynı zamanda istatistiksel veri elde etmek amacıyla “Thurstone Temel Kabiliyetler Testi 5-7” (TKT 5-7) kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, Oyun Temelli Bilişsel Gelişim Programı’na katılan çocukların ön test ve son test sonuçlarında anlamlı bir farklılık bulunmuş ve bu programın uygulanması sonucunda çocukların zeka bölümünde yaklaşık 14 puanlık önemli bir artış olduğu gözlenmiştir. Sözkonusu programın çocukların bilişsel gelişiminde etkili olduğu tespit edilmiştir. Bu programın yaygınlaştırılması önerilerinde bulunulmuştur.

Taşkın ve Ayan (2016) , Turkish Journal of Sport and Exercise’ da yayınladıkları “The effect of educational games on the emotional intelligence of the children of 13-14 ages group” adlı çalışmalarında 13-14 yaş grubu çocuklarda eğitici oyunlar oynamanın onların duygusal gelişimine etkisi incelenmiştir. Çalışmaya 49 tane 8.sınıf öğrencisi katılmıştır. Veriler ön test ve son testler uygulanarak toplanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre eğitsel oyunların çocukların bilişsel, duyuşsal gelişimlerini olumlu yönde etkilediği, stres ile baş etme, problem çözme, uyum sağlama, kelime ve ifade becerilerini geliştirme, ahlaki kurallara uyma gibi konularda olumlu katkılarda bulunduğu tespit edilmiştir.

Usta (2015), “Açıköğretim Fakültesi Sosyal Bilimler Önlisans Programı’nın Değerlendirilmesi ve Geliştirilmesine Yönelik Öneriler” adlı doktora tezinde, Açık Öğretim Fakültesi’nde okuyan öğrencilerin Sosyal Bilimler Programı hakkındaki görüşlerini almaya yönelik bir araştırma yapmıştır ve bu görüşlerin elde edilmesinden sonra programın geliştirilmesi adına önerilerde bulunmayı hedeflemiştir. Araştırmada, 2013-2014 öğretim yılında Anadolu üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi Sosyal Bilimler Önlisans Programı’nda eğitim görmekte olan 1168 1.ve 2. sınıf öğrencisi seçilerek çalışma evreni oluşturulmuştur. Öğrencilerin tümüne web ortamında anket (Sosyal Bilimler Programı değerlendirme Anketi) uygulanmıştır. Anket sistemine 815 öğrenci giriş yapmış fakat bunların 493’ü anket sorularına cevap vermiştir. Araştırma sonucunda, öğrencilerin genelinin program hakkında olumlu görüşler taşıdığı ortaya çıkmıştır. Araştırmacı, öğrencilerin programa kaydolma nedenlerini araştırırken genelinin amacının çalıştığı işte terfi

almak olduğunu tespit etmiştir. Bunun yanında, katılımcılar programı yeni bir işe girme noktasında ve mesleki açıdan yetiştirme konusunda yeterli bulmadıklarını ifade etmişlerdir.

Erşan (2014), “Beşinci ve altıncı sınıf Drama Dersi Öğretim Programı’nın Değerlendirilmesi” adlı yüksek lisans tezinde, ortaokullarda uygulanmakta olan drama dersi öğretim programının kazanımlarının ne ölçüde gerçekleştiğini ve buna bağlı olarak öğrenme-öğretme süreçleri ve ölçme değerlendirme yaklaşımlarını gözlemeyi amaçlamıştır. Bu verilere ulaşmak için ise yönetici, öğretmen ve öğrencilerin görüşlerine başvurmuştur. Araştırma, 2013-2014 yılında İstanbul’da drama dersi verilen ortaokullarda yapılmıştır. Araştırmaya, üç okul yöneticisi, drama dersi öğretmenleri ve 15 öğrenci katılmıştır. Veriler toplanırken gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşme formundan faydalanılmıştır. Örneklem seçilen öğretmenlerin dersleri altı hafta boyunca izlenmiş ve gözlem formunda yer alan maddelere göre notlar tutulmuştur. Görüşme formu ise araştırmaya katılan yönetici, öğretmen ve öğrencilerin tamamına uygulanmıştır. Araştırmada elde edilen sonuçlara göre, ilk olarak göze çarpan öğrenme ortamlarının drama çalışmaları için küçük olması ve hareketi engelleyici nesnelerden arınmamış olmasıdır. Bunun yanında öğretmen ve yöneticilerin drama konusunda eğitilmiş olmadıkları ve bu sebeple drama oturma planı da dahil olmak üzere birçok konuda bilgi sahibi olmamaları da bir diğer önemli nokta olarak göze çarpmaktadır. Buna bağlı olarak drama derslerinde aslında çok da doğru olmayan ezbere dayalı rol çalışmaları yapıldığı ve oynayan öğrenciler zevk alsa dahi izleyenlerin sıkıldığı gözlemlenmiştir. Yine öğretmenler, bu alanda eğitilmiş olmadıkları için drama dersi öğretim programını analiz etmelerinin doğru olmayacağını belirtmişlerdir.

Uzgur (2014), “Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programı’nın Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Ege Bölgesi Örneği)” adlı yüksek lisans çalışmasında, Milli Eğitim Bakanlığı’na 2012-2013 öğretim yılında “Standart Tabanlı Program” olarak hazırlanan Seçmeli Bilişim Teknolojileri ve Yazılım Dersi Öğretim Programı’nın 5. Sınıflara okutulmaya başlandığını ardından 2013-2014 öğretim yılında ortaokullar ders çizelgesinde yapılan değişiklik ile 5. ve 6. Sınıflarda zorunlu 7. ve 8. Sınıflarda seçmeli olduğunu belirtmiş ve uygulanan bu program ile ilgili öğretmen görüşlerini tespit etmeye çalışmıştır. Araştırma verileri anket ve görüşme formları kullanılarak toplanmıştır. Öğretmen görüşlerini

belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından 37 maddelik bir anket formu hazırlanmış ve bu ankete 118 bilişim teknolojileri öğretmeni katılım göstermiştir. Bunun yanında, 5 sorudan oluşan görüşmeye ise İzmir, Muğla ve Denizli’de görev yapan 15 bilişim teknolojileri öğretmeni katılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre, öğretmenler bu programın uygulanması için oldukça gerekli olan bilişim teknolojileri sınıflarının olmamasını ve sınıf olan okullarda da sınıf içindeki materyallerin eksikliğini belirtmiş ve bu eksikliklerin giderilmesini talep etmişlerdir. Bunun yanı sıra öğretmenler, hazırlanmayan öğrenci çalışma kitabı ve öğretmen kılavuzunun da büyük bir eksiklik olduğunu vurgulamışlardır. Bu anlamda öğretmenlerin program hakkındaki görüşleri genel manada olumsuz olmuştur. Bu sebeple, hazırlanan programın zorunlu ders için yeniden yapılandırılmasını, okullar arasındaki öğrenme farklılıklarının ortadan kaldırılmasını, 5.sınıfa gelene kadar öğrencilerin bilgisayar kullanımı ile ilgili herhangi bir eğitim almadıkları için programda temel bilgilere yer verilmesi gerektiğini, öğrencilerin ders sırasında her birine bir bilgisayar düşecek şekilde bir sınıf düzenlemesi yapılmasının uygun olacağını belirtmişlerdir.

Devecioğlu ve Karadağ (2014) , Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi dergisinde yayınlanan makalelerinde Amaç, Beklenti ve Öneriler Bağlamında Zeka Oyunları dersinin değerlendirilmesi konusunu ele almışlardır. Bu çalışmada ortaokullarda yürütülmeye başlanan Zeka Oyunları dersi ile ilgili öğrenci, öğretmen ve idareci görüşlerine yer vermişlerdir. Araştırma 2013-2014 Öğretim Yılında Bayburt’taki ortaokullarda okuyan 133 öğrenci, 15 öğretmen ve 3 okul yöneticisine uygulanmıştır. Araştırmada katılımcılardan dersin amaçları, derste karşılaşılan problemler ve dersin daha etkili olmasına yönelik öneriler hakkında görüş bildirmeleri istenmiş ve buradan elde edilen veriler betimsel olarak analiz edilmiştir. Bu veriler kapsamında araştırmanın sonuçları; Zeka Oyunları dersinin zorunlu olması, bu alanda eğitim almış uzman öğretmenler tarafından dersin uygulanması, Zeka Oyunlarının gerekliliği konusunda veli ve idarecilerin bilgilendirilmesi, bu ders için kaynak ve materyallerin arttırılması, bu dersin sonunda kullanılacak yeni ölçme araçlarının geliştirilmesi, bu dersin sadece ortaokullarda değil anaokulundan başlayarak üniversite eğitimi de dahil olmak üzere hatta yetişkinlere de hayat boyu öğrenme programı olarak verilmesinin sahip olduğumuz beyin gücüne olumlu katkıda bulunacağı vurgulanmıştır.

Topçu (2014), “9.sınıf Rehberlik Programı’nın Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi” adlı araştırmasında, 9.sınıfta uygulanan Rehberlik Programı’nın etkililiği öğrenci görüşleri ile belirlenmeye çalışılmış ve öğrencilerin cinsiyetlerine, anne baba eğitim durumlarına, okul türüne ve okuldaki rehber öğretmen sayısına göre karşılaştırması yapılmıştır. Çalışmada tarama yöntemi benimsenmiştir. Araştırmaya, Zonguldak ili merkezinde bulunan ortaöğretim kurumlarında öğrenim gören 488 öğrenci katılmıştır. Öğrencilere araştırmacı tarafından geliştirilen veri toplama aracı uygulanarak veriler elde edilmeye çalışılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; 9. Sınıf öğrencilerinin, programda yer alan mesleki, kişisel ve eğitsel rehberlik hizmetlerini kısmen yeterli buldukları yönünde veriler elde edilmiştir. Anadolu öğretmen Lisesi’nde okuyan öğrenciler diğer liselerdeki öğrencilere göre rehberlik programını daha yararlı bulmuşlardır. Cinsiyet, baba öğrenim durumu, okul türü ve okuldaki rehber öğretmen sayısı gibi değişkenler elde edilen sonuç üzerinde anlamlı bir farklılık yaratmamıştır. Fakat anne öğrenim durumu açısından bakıldığında annesi ilköğretim mezunu olan öğrenciler Rehberlik Programı’nı diğer öğrencilere göre daha yararlı bulmuşlardır. Bunun yanı sıra öğrenciler, haftalık Rehberlik ders saatinin bir saat olmasını orta düzeyde yeterli bulmuşlardır. Bu sonuçlar ışığında, varsa okullardaki rehber öğretmen ihtiyacının karşılanması, haftalık ders saatinin artırılması ve bu sayede programın dışında ama program destek olacak etkinliklere yer verilebileceği düşünülmüştür.

Uğurel ve Morali (2008), Gazi Üniversitesi Dergisinde yayınladıkları makalede, Matematik ve Oyun Etkileşimi konusunu ele almışlardır. Araştırma sonucunda, aslında oyun oynamanın her yaştan insanı mutlu ettiğini ve bu kavramın her yaştan insanın hayatında eksik olmaması gereken bir unsur olduğu görüşüne varılmıştır. Matematik eğitiminde sıkça karşılaşılan bir problem olarak derse karşı duyulan korku ve kaygı probleminin de ders ile ilgili oyunlar oynatarak ortadan kaldırılabileceğini savunmuşlardır.

İlgili araştırmalar özet. Alanyazın incelendiğinde, ülkemizde zeka oyunları ile ilgili yapılan program değerlendirme çalışmalarının genellikle programın uygulayıcısı olan öğretmenlerin, program hakkındaki görüşlerini tespit etmeye yönelik olduğu görülmektedir. Bu çalışmalar çeşitli dergilerde yayınlanan bilimsel makaleler şeklindedir. Zeka oyunları öğretim programı yeni uygulanmaya başlanan bir program olduğundan daha çok programın çıktıları üzerinden birtakım

arařtırmalar yapılmıřtır. Söz konusu zeka olduđu için çocukların davranıřsal becerilerine ve diđer derslerine olan etkileri üzerinde incelemeler yapılmıřtır. Yapılan bir alıřmada zeka oyunları dersinin öđrencilerin mantık-muhakeme becerilerine etkisine, diđer bir alıřmada ise zeka oyunlarının 12-15 yař arası öđrencilerin saldırganlık davranıřlarına etkisi incelenmiřtir. Alanyazında zeka oyunları dersi öđretim programları ile ilgili arařtırmaların oldukça az sayıda olduđu görölmektedir.



Bölüm 3

Yöntem

Bu bölümde araştırmanın evreni ve örnekleme, araştırmanın modeli, araştırmada kullanılan veri toplama araçlarının oluşturulması ve geliştirilmesi, verilerin toplanma süreci ve analizine ilişkin bilgilere yer verilecektir.

Bu araştırma; “Ortaokul Zeka Oyunları Dersi öğretim Programı’na İlişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri” ni belirlemek ve aynı zamanda bu görüşlerin farklı değişkenlere göre değişim düzeyini belirlemek amacıyla yapılan betimsel bir araştırmadır. Bu çalışma, Zeka Oyunları dersi Öğretim programında belirtilen hedeflere öğrencilerin ulaşma düzeyi ve ders hakkındaki görüşleri, programın öğelerine ilişkin öğretmenlerin görüşlerini belirlemeye yöneliktir. Zeka Oyunları Dersi öğretim programında hedeflere ulaşıp ulaşılmadığı, programın öğrencilerin duyuşsal özelliklerine etkisi ve programın öğelerine ilişkin öğretmenlerin görüşleri bağlamında çok yönlü bir değerlendirme yapılmıştır. Aynı zamanda bu çalışma, Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı’nın mevcut durumunu incelemeye yönelik olduğundan betimsel araştırmalardan tarama modelindedir.

Bir konuya ilişkin katılımcıların görüşlerinin ya da ilgi, beceri, yetenek, tutum vb. özelliklerinin belirlendiği genellikle diğer araştırmalara göre daha büyük örneklem üzerinde yapılan araştırmalara tarama araştırmaları denir. (Metin,2014) Tarama metodu, betimsel araştırmalarda sıkça kullanılan bir yöntemdir.

Araştırmanın Evreni ve Örnekleme

Araştırmanın evreni, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Ankara ilindeki M.E.B’ e bağlı 374 ortaokulda okumakta olan ve Zeka Oyunları Dersi’ ni seçmeli ders olarak seçen yaklaşık 11.212 öğrenci ve 183 öğretmen içerisinde, kolay ulaşılabilir durum örnekleme ile belirlenen ve gönüllülük esasına göre seçilen 382 öğrenci ve 53 öğretmenden oluşmaktadır. Araştırma evreninin tamamına ulaşmaya çalışılmış fakat hem dersi kendi isteğiyle seçen öğrenci sayısının azlığından hem de bu dersi sürekli olarak veren öğretmen sayısının azlığından dolayı örneklem seçerken genel itibariyle bu dersin aktif olarak işlendiği okulların seçilmesine özen gösterilmiştir.

Araştırmanın örnekleme seçilirken tabakalı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Tabakalı örnekleme yönteminde, örneklem içinde bulunanlardan farklı özelliklere

sahip olanların her birini yeterli oranda temsil edecek kadar katılımcının bulunmasına özen göstererek basit (yansız) olarak birim çekme işlemi yapılır.

Araştırmanın evrenini oluşturan Ankara ili merkezi ilçelerde bulunan ortaokulların, bu ortaokullarda Zeka Oyunları seçmeli dersini seçen öğrencilerin ve Zeka Oyunları seçmeli dersini veren öğretmenlerin rakamsal verilerine Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınan destekle ulaşılmıştır.

Ulaşılan veriler doğrultusunda Ankara ili merkez ilçelerinden tesadüfi yolla 53 ortaokul seçilmiş ve örneklem içerisinde alınmıştır. Araştırmadaki verilere ise, bu ortaokullarda okuyan ve seçmeli ders olarak Zeka Oyunları Dersi' ni seçmiş 382 ile görüşmeler yoluyla, Zeka Oyunları seçmeli dersini veren ve Zeka Oyunları Dersi öğretim programı hakkında bilgi sahibi olan toplam 53 öğretmenle anket yoluyla, bu ankete katılan öğretmenlerden gönüllü olan 23 öğretmen ile de görüşmeler yoluyla toplanmıştır.

Örnekleme oluşturan Zeka Oyunları Dersi' ni veren öğretmenlerin sayıları ve yüzde olarak branşlara göre dağılımı Tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 8

Zeka Oyunları Dersi veren Öğretmenlerin Branşlara Göre dağılımları

		F	Yüzde
Branşlar	Matematik	16	30,1
	Teknoloji Tasarım	12	22,6
	Fen Bilgisi	5	9,4
	Resim	3	5,6
	Beden Eğitimi	1	1,8
	Sosyal Bilgiler	2	3,7
	Pdr	12	22,6
	Yabancı dil	2	3,7
Toplam		53	100,00

Bu tablo incelendiğinde, Zeka Oyunları Dersi' nin genellikle Matematik, Teknoloji Tasarım ve Psikolojik Danışma ve Rehberlik dersi öğretmenleri tarafından verildiği Matematik öğretmenleri %30,1 ile büyük bir kısmını oluşturmaktadır. %22,6 ile Teknoloji Tasarım ve Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dersi öğretmenlerin yüzdeleri aynı çıkmıştır.

Araştırma örneklemini oluşturan öğretmenlerin mesleki kıdem olarak dağılımları Tablo 9' da gösterilmiştir.

Tablo 9

Zeka Oyunları Dersi'ni Veren Öğretmenlerin Mesleki Kıdeme Göre Dağılımları

		F	Yüzde
Tecrübe	0-5 Yıl	10	18,8
	6-10 Yıl	18	33,9
	11-15 Yıl	10	18,8
	16 Yıl ve üzeri	15	28,3
Toplam		53	100,0

Tablo 9 incelendiğinde, öğretmenlerin %18,8'i 0-5 yıl, %33,9' u 6-10 yıl, %18,8'i 11-15 yıl, %28,3'ü 16 yıl ve üzeri mesleki kıdeme sahip olduğu görülmektedir. Anketin öğretmenlerin meslekteki kıdemlerini tespit etmek amacıyla sorduğu soruya verilen bu yanıtlar incelendiğinde en çok yığılmanın %32,1 ile 6-10 yıl ve hemen sonrasında %26,8 ile 16 yıl ve üstü seçeneğinde olduğu görülmektedir.

Araştırma örneklemini oluşturan öğretmenlere, anket formunda Zeka Oyunları Dersi hakkında bir eğitici eğitimi alıp almadıkları sorulmuş ve cevapları istenmiştir. Tablo 10'da eğitim alan ve almayan öğretmenlerin dağılımları verilmiştir.

Tablo 10

Zeka Oyunları Dersi Veren Öğretmenlerin Ders Hakkındaki Eğitim Durumlarına Göre Dağılımı

		F	Yüzde
Eğitim	Yok	18	33,9
	Var	35	66,0
Toplam		53	100,0

Tabloya göre öğretmenlerin %66 sının ders hakkında eğitim aldıkları %33,9 unun ise ders hakkında herhangi bir eğitim almadıkları görülmektedir.

Anket formunda öğretmenlere Zeka Oyunları Dersi'ni ne kadar süredir verdikleri sorulmuş ve cevapları istenmiştir. Öğretmenlerin bu soruya verdikleri cevaplar Tablo 11'de gösterilmiştir.

Tablo 11

Zeka Oyunları Dersi Veren Öğretmenlerin Tecrübelerine Göre Dağılımları

		F	Yüzde
Tecrübe	1 Yıdan az	12	22,6
	1 Yıl	6	11,3
	2 Yıl	18	33,9
	3 Yıl	5	9,4
	4 Yıl	4	7,5
	5 Yıl	8	15,0
Toplam		53	100,0

Tablo 11 incelendiğinde; Öğretmenlerin %22,6' sının 1 yıldan az süredir, %11,3' ünün 1 yıldır, %33,9' unun 2 yıldır, %9,4' ünün 3 yıldır, %7,5' inin 4 yıldır, %14,3' ünün ise 5 yıldır bu dersi verdikleri görülmektedir. Anketin, öğretmenlerin tecrübelerini tespit etmek amacıyla sorduğu soruya verilen bu yanıtlar incelendiğinde en çok yığılmanın %32,1 ile 2 yıl süre tecrübesi olanlar seçeneğinde olduğu görülmektedir.

Veri Toplama Süreci

Verilerin toplanması sürecinde program ile ilgili öğretmen görüşlerini tespit etmek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen, uzman görüşleri alınıp ön denemesi yapılmış olan 5'li likert tipi anket ile görüşme formu kullanılmıştır. Bunun yanında öğrenci görüşlerini tespit etmek amacıyla da araştırmacı tarafından geliştirilen, uzman görüşü alınan ve ön denemesi yapılmış olan görüşme formu kullanılmıştır.

Veri toplama araçları 2018-2019 eğitim-öğretim yılının ikinci döneminde Ankara ili merkez ilçelerinde bulunan ortaokullarda Zeka Oyunları Dersi' ni seçmeli ders olarak tercih etmiş öğrenciler ile bu dersi veren öğretmenlere uygulanmıştır.

Öğretmenler için geliştirilen anket formları Ankara ili merkez ilçelerinde Zeka Oyunları Dersi' ni veren 53 öğretmene, görüşme formları ise aralarından gönüllü

olan 23 öğretmene uygulanmıştır. Öğrenciler için geliştirilen görüşme formu ise gönüllü olan 382 öğrenciye uygulanmış ve yapılan görüşmeler veri kaybını önlemek amacıyla öğrencilerin de rızası alınarak ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmış ve sonrasında yazıya dökülmüştür.

Yapılan bu anket ve görüşme formlarındaki temel amaç, programın uygulanma biçimine, uygulanmasında çıkan problemlere ve problemlerin çözümüne ilişkin verileri toplayabilmektir.

Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında belirlenen alt problemleri yanıtlamak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen 5'li Likert tipi anket formu ile yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Geliştirilen anket formunun cronbach alfa değeri hesaplanmış ve bu değer 0,851 bulunmuştur. Veri toplama araçları geliştirilirken verilere 2012 ve 2013 Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'ndan ulaşılmıştır.

Bu verilere ulaşmak için, YÖK Ulusal Tez Merkezi'nden, internetten ve kütüphanelerden geniş bir kaynak taraması yapılmıştır.

Görüşme Formu. Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'na ilişkin programın uygulayıcısı olan öğretmenlerin görüşlerini, uygulamada karşılaşılan sorunları ve bunlara sundukları çözüm önerilerini tespit etmek için araştırmacının geliştirdiği bir görüşme formu kullanılmıştır.

Görüşme, Araştırmaya katılan bireylerin araştırılan konu hakkındaki duygu ve düşüncelerini belirlemek amacıyla kullanılan bir tekniktir. Aslında araştırmacının görüşme yapmasındaki amaç katılımcının ses tonundan, vurgularından onun konu hakkındaki tutumu, niyeti, zihinsel algıları ve görüşlerini daha iyi anlayabilmektir.

Görüşmenin dört farklı çeşidi vardır. Bunlar; Yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış, yapılandırılmamış ve odak grup görüşmeleri olarak sayılabilir.

Bu çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formu oluşturulmuştur. Görüşme formu oluşturulmadan önce alan yazın taranıp olası sorular tespit edilerek taslak bir görüşme formu oluşturulmuştur. Bu aşamada soruların yeterince açık ve anlaşılır olmasına, amacına yönelik olmasına ve katılımcıyı yönlendirici ifadeler içermemesine özen gösterilmiştir.

Yarı Yapılandırılmış görüşmede, araştırmacı öncesinde soracağı soruları hazırlar fakat görüşme esnasında ortaya çıkan durumlara göre yeni sorular ekleyebilir veya hazırladığı sorulardan bazılarını sormadan geçebilir. Bu görüşme tipinde de herhangi bir zaman kısıtlaması bulunmamaktadır.

Görüşme formlarının kapsam geçerliliği için iki uzmanın görüşleri alınmış ve dönütleri sonrasında gerekli düzenlemeler yapılarak son haline getirilmiştir. Görüşlerine başvuru uzmanların aralarındaki uyumun yüksek olduğu görülmüştür. Uygulama öncesinde ölçme aracında yer alan maddelerin anlaşılabilirliğini ve uygunluğunu saptamak amacıyla bu dersi veren 5 öğretmene ve dersi seçmiş olan beş öğrenciye görüşme soruları okutulmuş ve alınan dönütler çerçevesinde gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Son haline getirilen görüşme formları hem öğretmenler hem de öğrenciler ile görüşmeler yapılarak verilerin toplanmasında kullanılmıştır. Verilerin toplanması sırasında kaybı önlemek amacıyla katılımcıların rızası da alınarak görüşmeler ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Sonrasında bu ses kayıtları yazıya dökülmüştür.

Öğretmen Görüşme Formu. Zeka Oyunları Dersi öğretim programı hakkında, programın öğelerine ilişkin görüşlerini almak üzere öğretmenler için görüşme formu geliştirilmiştir. Öncelikle Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nda yer alan kısımlardan programın öğelerine ilişkin her bir öğeyi yorumlamak amacıyla en az üçer soru sorulmuştur. Öğretmen Görüşme Formu araştırmaya gönüllü olarak katılan Zeka Oyunları Dersi veren 23 öğretmene uygulanmıştır. Hazırlanan öğretmen görüşme formu EK-A da sunulmuştur.

Öğrenci Görüşme Formu. Zeka oyunları Dersi Öğretim Programı hakkında, dersin uygulamasına ilişkin görüşlerini almak üzere araştırmacı tarafından öğrenciler için görüşme formu oluşturulmuştur. Yine programın öğeleri göz önünde bulundurularak her öğeye ilişkin soruların bulunduğu 14 soru hazırlanmıştır. Öğrenci görüşme formu, araştırmaya gönüllü olarak katılan 382 ortaokul öğrencisine uygulanmıştır. Hazırlanan görüşme formu EK-B de sunulmuştur.

Öğretmen Anket Formu. Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'na ilişkin programın uygulayıcısı olan öğretmenlerin görüşlerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından 5'li Likert tipi anket hazırlanmıştır. Hazırlanan anket yedi bölümden oluşmaktadır. Anketin birinci bölümünde katılımcıların kişisel

bilgilerine yönelik maddeler yer almaktadır. İkinci bölümde programın uygulanabilirlik ögesine, üçüncü bölümde kazanımlar ögesine, dördüncü bölümde içerik ögesine, beşinci bölümde öğretme – öğrenme süreçleri ögesine, altıncı bölümde beceriler ögesine, yedinci bölümde ise ölçme değerlendirme ögesine ilişkin maddeler yer almaktadır.

Anketin hazırlanma sürecinde aşağıda verilen aşamalar izlenmiştir.

1. Öncelikle araştırmacı tarafından literatür incelenmiş ve konu ile ilgili olarak bilgi sahibi olmaya çalışılmıştır.
2. Anket geliştirme sürecine uygun olarak ilk olarak araştırma problemi tanımlanmıştır.
3. Araştırmanın amacı doğrultusunda ankette yer alacak maddeler yazılarak taslak bir anket formu oluşturulmuştur.
4. Hazırlanan taslak anket formu kapsam ve görünüş geçerliği için 2 uzman ile 5 zeka oyunları dersi öğretmeninin görüşüne sunulmuştur.
5. Uzmanlardan ve zeka oyunları dersi öğretmenlerinden gelen dönütler doğrultusunda 55 maddelik taslak anket formu yeniden düzenlenerek ön uygulama formu oluşturulmuştur.

Hazırlanan anket 4 madde kişisel bilgileri; 12 madde programın uygulanabilirliğini; 12 madde programın kazanımlarını; 5 madde programın içeriğini; 5 madde programın öğretme – öğrenme süreçlerini; 5 madde becerilerini; 12 madde ölçme değerlendirme boyutunu incelemek üzere 55 maddeyi içermektedir.

Katılımcıların maddelere ilişkin görüşleri, “Kesinlikle Katılıyorum(5), Katılıyorum(4), Kararsızım(3), Katılmıyorum(2), Kesinlikle Katılmıyorum(1)” olmak üzere derecelendirilmiştir. Esas uygulamada kullanılan anket formu EK-C’ de sunulmuştur.

Verilerin Analizi

Araştırmanın problem cümlesi ve alt problemlerine yanıt aramak amacıyla anket yoluyla toplanan verilerin analizinde SPSS-25 paket programından yararlanılmıştır. Anketlerin analizinde her madde için 1-5 arası puanlar verilerek ölçme aracından toplanan veriler puanlandırılmıştır.

Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın genel özellikleri, kazanımlar, içerik, öğretme-öğrenme süreçleri, beceriler, ölçme ve değerlendirme boyutlarına ilişkin frekans ve yüzde, değerleri hesaplanmıştır.

Araştırmada görüşme formu ile toplanan veriler, içerik analizi yapılarak değerlendirilmiştir. Yapılan görüşmeler veri kaybını önlemek amacıyla ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmış ve sonrasında bu kayıtlar yazıya dökülmüştür. Uygulamada elde edilen veriler araştırma soruları doğrultusunda anahtar kelimeler belirlenerek kodlanmıştır. Kodlama işleminden sonra anahtar kelimeler arasındaki ortak yönler incelenmiştir. Böylece kodlar belirli kategoriler halinde düzenlenerek bir arada bulunacak yeni temalar oluşturulmuştur. Araştırmacı belirlenen temalar ışığında elde edilen bulguları doğrudan alıntılar ile destekleyerek yorumlamıştır.

Bölüm 4

Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde araştırmanın alt problemleri doğrultusunda toplanan verilerin analiz edilmesi sonucunda elde edilen bulgular ve bulgulara ilişkin yorumlar sunulmuştur. Bulgular araştırmanın alt problemleri doğrultusunda sırasıyla açıklanmıştır.

Araştırmanın alt problemleri için frekans ve yüzde analizleri yapılarak elde edilen veriler araştırmacı tarafından yorumlanmıştır.

Alt Problemler İle İlgili Bulgular Ve Yorumlar

Birinci alt probleme ilişkin bulgular ve yorumlar. Öğretmenlerin Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programının boyutlarına ilişkin *görüşleri nelerdir?*

Öğretmenlerin programın kazanımlarına ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan anketteki 12 maddeye ilişkin bulgular Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 12

Programın Kazanımlarına İlişkin Öğretmen Görüşleri

Madde No:	Maddeler:	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Kısmen Katılıyorum		Tamamen katılıyorum	
		F	%	f	%	F	%	f	%	f	%
1	Kazanımlar açık ve anlaşılır biçimde ifade edilmiştir.	0	0	2	1,8	5	8,9	23	41,1	65	41,1
2	Kazanımlar kendi içinde tutarlıdır.	0	0	1	1,8	11	19,6	16	28,6	25	44,6
3	Programda öğrencilere kazandırılması amaçlanan kazanımlar ile programın genel amaçları tutarlıdır.	0	0	0	0	6	10,7	22	39,3	25	44,6
4	Kazanımlar öğrencilerin bilişsel gelişim düzeylerine uygundur	0	0	4	7,1	8	14,3	16	28,6	25	44,6
5	Kazanımlar öğrencilerin duygusal gelişim düzeylerine uygundur.	0	0	3	5,4	7	12,5	21	37,5	22	39,3
6	Kazanımlar öğrencilerin psikomotor gelişim düzeylerine uygundur.	0	0	0	0	3	5,4	18	32,1	32	57,1
7	Kazanımlar öğrencilerin ihtiyaçlarına yönelik hazırlanmıştır.	0	0	0	0	11	19,6	25	44,6	17	30,4
8	Haftalık ders saati kazanımlara erişmek için uygundur.	21	37,5	24	42,9	5	8,9	3	5,4	0	0
9	Kazanımlar günlük yaşamla ilgili iletişim becerilerini kazandıracak niteliktedir.	0	0	5	8,9	7	12,5	21	37,5	20	35,7
10	Kazanımların D1, D2, D3 düzeyinde tasarlanması uygundur.	0	0	1	1,8	11	19,6	17	30,4	24	42,9
11	Kazanımların daha anlaşılır şekilde ifade edilmesi gerekir.	5	8,9	15	26,8	15	26,8	17	30,4	1	1,8
12	Kazanımların kapsamı geliştirilebilir.	0	0	0	0	7	12,5	25	44,6	21	37,5

Tablo 12 incelendiğinde programın kazanımları ile ilgili 1. maddede yer alan “Kazanımlar açık ve anlaşılır biçimde ifade edilmiştir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %41,1’i “Tamamen Katılıyorum”, %41,1’i “Kısmen Katılıyorum”, %8,9’u “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdiği “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %82,2’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarını açık ve anlaşılır bulduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 2. maddede yer alan “Kazanımlar kendi içinde tutarlıdır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %44,6’sı “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %19,6’sı “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0’ı Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdiği “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %73,2’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarını kendi içinde tutarlı bulduğunu söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 3. maddede yer alan “ Programda öğrencilere kazandırılması amaçlanan kazanımlar ile programın genel amaçları tutarlıdır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %44,6’sı “Tamamen Katılıyorum”, %39,3’ü “Kısmen Katılıyorum”, %10,7’si “Kararsızım”, %0’ı “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Kesinlikle Katılıyorum” ve “Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %83,9’u olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programda kazandırılması hedeflenen kazanımlarla programın genel amaçlarını tutarlı bulduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 4. maddede yer alan “Kazanımlar öğrencilerin bilişsel gelişim düzeylerine uygundur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %44,6’sı “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %14,3’ü “Kararsızım”, %7,1’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Kesinlikle Katılıyorum” ve “Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %73,2’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarının öğrencilerin bilişsel gelişim düzeylerine uygun bulduklarını söyleyebiliriz.

Aynı şekilde programın kazanımları ile ilgili 5. maddede yer alan “Kazanımlar öğrencilerin duygusal gelişim düzeylerine uygundur” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %39,3’ü “Tamamen Katılıyorum”, %37,5’i “Kısmen Katılıyorum”, %12,5’i “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %76,8’i olumlu görüş bildirirken %5,4’ü olumsuz görüş bildirmiş ve %12,5’i de kararsız kaldığını belirtmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarının öğrencilerin duygusal gelişim düzeylerine uygun bulduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 6. maddede yer alan “Kazanımlar öğrencilerin psikomotor gelişim düzeylerine uygundur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %57,1’i “Tamamen Katılıyorum”, %32,1’i “Kısmen Katılıyorum”, %5,4’ü “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %89,2’si olumlu görüş bildirirken %5,4’ü kararsız kaldığını bildirmiş ve olumsuz görüş bildiren olmamıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarının öğrencilerin psikomotor gelişim düzeylerine uygun bulduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 7. maddede yer alan “Kazanımlar öğrencilerin ihtiyaçlarına yönelik hazırlanmıştır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %30,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %44,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %19,6’sı “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %75’i olumlu görüş bildirirken %19,6’sı kararsız kaldığını bildirmiş ve olumsuz görüş bildiren olmamıştır. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarını öğrencilerin ihtiyaçlarına yönelik bulduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 8. maddede yer alan “Haftalık ders saati kazanımlara erişmek için uygundur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %0 “Tamamen Katılıyorum”, %5,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %8,9’u “Kararsızım”, %42,9 “Katılmıyorum” ve %37,5 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %5,4’ü olumlu görüş bildirirken %8,9’u kararsız kaldığını

bildirmiş ve %80,4'ü olumsuz görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun haftalık ders saatinin kazanımlara ulaşabilmek için yeterli olmadığı görüşünde olduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 9. maddede yer alan “Kazanımlar günlük yaşamla ilgili iletişim becerilerini kazandıracak niteliktedir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %35,7’si “Tamamen Katılıyorum”, %37,5’i “Kısmen Katılıyorum”, %12,5’i “Kararsızım”, %8,9 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %73,2’si olumlu görüş bildirirken %12,5’i kararsız kaldığını bildirmiş ve %8,9’u olumsuz görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarının, öğrencilerin günlük yaşamındaki iletişim becerilerini geliştirecek nitelikte olduğu, görüşünde olduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 10. maddede yer alan “Kazanımların D1, D2, D3 düzeyinde tasarlanması uygundur” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %42,9’u “Tamamen Katılıyorum”, %30,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %19,6’sı “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %73,3’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarının düzeylere göre kademeli olmasının uygun olduğu görüşünde olduklarını söyleyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili 11. maddede yer alan “Kazanımların daha anlaşılır şekilde ifade edilmesi gerekir” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %1,8’i “Tamamen Katılıyorum”, %30,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %26,8’i “Kararsızım”, %26,8’i “Katılmıyorum” ve %8,9’u “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %32,2’si olumlu görüş bildirmiş, %26,8’i kararsız olduğunu belirtmiş ve %35,7’si olumsuz görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda birbirine yakın oranda çıkan olumlu ve olumsuz görüşler bu konuda öğretmenlerin kararsız olduklarını gösterebilir ancak yine de olumsuz görüşlerin oranının yüksek olması öğretmenlerin genel anlamda kazanımları anlaşılır bulduğunu gösterir diyebiliriz.

Programın kazanımları ile ilgili son madde olan 12. maddede yer alan “Kazanımların kapsamı geliştirilebilir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %37,5’i “Tamamen Katılıyorum”, %44,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %12,5’i “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %82,1’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın kazanımlarının kapsamının daha çok genişletilmesinin uygun olacağı fikrinde olduklarını söyleyebiliriz.

Tablo 12’nin analiz sonuçlarına göre; öğretmenlerin görüşlerine bakılarak programın kazanımları hakkındaki düşüncelerinin genel anlamda olumlu olduğunu fakat bu kazanımlara ulaşmak için haftalık ders saatinin yetersiz olduğunu düşündüklerini söyleyebiliriz.

Öğretmenlerin programın içeriğine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan anketteki 5 maddeye ilişkin bulgular Tablo 13’de gösterilmiştir.

Tablo 13

Programın İçeriğine İlişkin Öğretmen Görüşleri

Madde No:	Maddeler:	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Kısmen Katılıyorum		Tamamen katılıyorum	
		F	%	F	%	F	%	f	%	f	%
1	Sözel, Hafıza, Strateji Oyunları Vs. şeklinde sınıflandırılması her zekâ türüne, beceri ve yeteneğe hitap etmesi açısından önemlidir.	0	0	2	3,6	1	1,8	19	33,9	31	55,4
2	Programdan çıkarılması gerektiğini düşündüğüm konular yoktur.	1	1,8	9	16,1	3	5,4	15	26,8	25	44,6
3	Programa eklenmesi gerektiğini düşündüğüm konular yoktur. .	9	16,1	32	57,1	10	17,9	1	1,8	1	1,8
4	Programın içeriği diğer derslerle ilişkilendirilebilir niteliktedir.	0	0	5	8,9	5	8,9	19	33,9	24	42,9
5	İçerik, öğretim ilkelerine(öğrenciye görelilik, basitten zora, yakından uzağa vb.)göre düzenlenmiştir. .	0	0	6	10,7	6	10,7	14	25,0	27	48,2

Programın içeriği ile ilgili 1.maddede yer alan “Sözel, Hafıza, Strateji Oyunları Vs. şeklinde sınıflandırılması her zekâ türüne, beceri ve yeteneğe hitap etmesi açısından önemlidir.” İfadesine ilişkin öğretmenlerin %55,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %33,9’u “Kısmen Katılıyorum”, %1,8’i “Kararsızım”, %3,6’sı “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %89,3’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programın içeriğinde zeka oyun türlerinin sözel oyunlar, hafıza oyunları, strateji oyunları, akıl yürütme ve işlem oyunları, geometrik-mekanik oyunlar ve zeka soruları olarak altı sınıfta ele alınmasının programın işleniş açısından önemli olduğunu düşündükleri söylenebilir.

Programın içeriği ile ilgili 2.maddede yer alan “Programdan çıkarılması gerektiğini düşündüğüm konular yoktur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %44,6’ü

“Tamamen Katılıyorum”, %26,8’i “Kısmen Katılıyorum”, %5,4’ü “Kararsızım”, %16,1’i “Katılmıyorum” ve %1,8’i “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %71,4’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programda yer alan oyunları gerekli gördüklerini ve herhangi bir oyunun çıkarılmasını talep etmediklerini söylemek mümkündür.

Programın içeriği ile ilgili 3.maddede yer alan “Programa eklenmesi gerektiğini düşündüğüm konular yoktur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %1,8’i “Tamamen Katılıyorum”, %1,8’i “Kısmen Katılıyorum”, %17,9’u “Kararsızım”, %57,1’i “Katılmıyorum” ve %16,1’i “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %3,6’sı olumlu görüş bildirmiş, %17,9’u kararsız olduğunu belirtmiş, %73,2’si ise olumsuz görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğu programda yer alan oyunlara ek olarak farklı oyunlar da eklenebileceğini ifade etmişlerdir.

Programın içeriği ile ilgili 4.maddede yer alan “Programın içeriği diğer derslerle ilişkilendirilebilir niteliktedir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %42,9’u “Tamamen Katılıyorum”, %33,9’u “Kısmen Katılıyorum”, %8,9’u “Kararsızım”, %8,9’u “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %76,8’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda öğretmenlerin çoğunluğunun zekâ oyunları dersinin aslında diğer dersleri de desteklediği hakkında görüş bildirdiği söylenebilir.

Programın içeriği ile ilgili 5.maddede yer alan “İçerik, öğretim ilkelerine (öğrenciye görelilik, basitten zora, yakından uzağa vb.) göre düzenlenmiştir” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %48,2’si “Tamamen Katılıyorum”, %25’i “Kısmen Katılıyorum”, %10,7’si “Kararsızım”, %10,7’si “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %73,2’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda öğretmenlerin çoğunluğunun zeka oyunları öğretim programının içeriği düzenlenirken öğretim ilkelerine uygun düzenlendiği görüşünde oldukları söylenebilir.

Tablo 13'ün analiz sonuçlarına göre; programda yer alan oyunların türleri arasında bir sınıflandırma yapılması öğretmenler tarafından uygun görülmüştür. Programın içerdiği konular ile ilgili öğretmenler içerikten çıkarılmasını istedikleri herhangi bir konu olmadığını fakat programa başka zeka oyunu türlerinin de eklenebileceğini ifade etmişlerdir. Bunun yanında öğretmenler, içerik düzenlenirken, basitten zora, yakından uzağa ilkelerinin dikkate alındığı ve öğrenciye görelilik ilkesi ön planda tutulduğu yönünde görüş bildirmişlerdir. Öğretmenler aynı zamanda zeka oyunları dersi içeriğini kendi branş dersleri ile de ilişkilendirebilir bulmuşlar ve bu şekilde görüş bildirmişlerdir.

Öğretmenlerin programın becerilerine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan anketteki 5 maddeye ilişkin bulgular Tablo 14'de gösterilmiştir.

Tablo 14

Programın becerilerine ilişkin öğretmen görüşleri

Madde No:	Maddeler:	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Kısmen Katılıyorum		Tamamen katılıyorum	
		F	%	F	%	F	%	f	%	F	%
1	Beceriler açık ve anlaşılırdır.	0	0	1	1,8	4	7,1	20	35,7	28	50,0
2	Programda verilen öğeler becerilere uygundur.	0	0	0	0	6	10,7	18	32,1	29	51,8
3	Matematiksel becerileri kazandırmasının yanı sıra sosyal becerilere de katkısı olur.	0	0	1	1,8	1	1,8	15	26,8	36	64,3
4	Becerilerin ünitelere göre ayrı ayrı yer alması uygundur.	0	0	1	1,8	4	7,1	16	28,6	32	57,1
5	Programın becerileri geliştirmeye katkıları çoktur.	0	0	0	0	5	8,9	14	25,0	34	60,7

Programın becerileri ile ilgili 1.maddede yer alan “Beceriler açık ve anlaşılırdır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %50,0’ı “Tamamen Katılıyorum”, %35,7’si “Kısmen Katılıyorum”, %7,1’i “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %85,7’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programda yer alan becerileri açık ve anlaşılır bulduğu söylenebilir.

Programın becerileri ile ilgili 2.maddede yer alan “Programda verilen ögeler becerilere uygundur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %51,8’i “Tamamen Katılıyorum”, %32,1’i “Kısmen Katılıyorum”, %10,7’si “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %83,9’u olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda katılımcıların çoğunluğunun programda yer alan becerileri programın öğelerine uygun bulduklarını söyleyebiliriz.

Programın becerileri ile ilgili 3.maddede yer alan “Matematiksel becerileri kazandırmasının yanı sıra sosyal becerilere de katkısı olur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %64,3’i “Tamamen Katılıyorum”, %26,8’i “Kısmen Katılıyorum”, %1,8’i “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %91,1’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu yüksek sonuç doğrultusunda katılımcıların çoğunluğu programın matematiksel becerileri öğrencilere kazandığı, bunun yanında da öğrencilerin sosyal becerilerinin gelişmesine katkıda bulunduğunu ifade etmişlerdir.

Programın becerileri ile ilgili 4.maddede yer alan “Becerilerin ünitelere göre ayrı ayrı yer alması uygundur” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %57,1’i “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %7,1’i “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %85,7’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu yüksek sonuç doğrultusunda katılımcıların çoğunluğu programda yer alan becerilerin ünitelere göre ayrı ayrı ele alınmasını uygun gördüklerini söyleyebiliriz.

Programın becerileri ile ilgili 5.maddede yer alan “Programın becerileri geliştirmeye katkıları çoktur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %60,7’si “Tamamen Katılıyorum”, %25,0’i “Kısmen Katılıyorum”, %8,9’u “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %85,7’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu yüksek sonuç göstermektedir ki; katılımcıların çoğunluğu programın öğrencilerin becerilerini geliştirmeye büyük katkı sağladığı yönünde görüş bildirmişlerdir.

Tablo 14'ün analiz sonuçlarına göre öğretmenler programın becerilerine ilişkin olarak öncelikle becerilerin açık ve anlaşılır olduğu konusunda fikir belirtmişlerdir. Programda yer alan öğelerin becerilere uygunluğunu ve becerilerin ünitelere göre ayrı ayrı ifade edilmesini desteklemişlerdir. Bunun yanında becerilerin matematiksel yönünün yanı sıra sosyal yönünün de olduğunu ve öğrencilerin iletişim becerilerini desteklediğini savunmuşlardır.

Öğretmenlerin programın öğretme-öğrenme süreçleri boyutuna ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan anketteki 5 maddeye ilişkin bulgular Tablo 15'de gösterilmiştir.

Tablo 15

Programın öğretme-öğrenme süreçlerine ilişkin öğretmen görüşleri

Madde No:	Maddeler:	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Kısmen Katılıyorum		Tamamen katılıyorum	
		F	%	f	%	f	%	f	%	F	%
1	Zorluk seviyeleri olması her öğrenci seviyesine hitap etmeyi kolaylaştırır..	0	0	0	0	1	1,8	17	30,4	35	62,5
2	Bazı oyunların matematik dersi konularına katkı sağladığı söylenebilir.	0	0	0	0	1	1,8	16	28,6	36	64,3
3	Programda önerilen etkinliklerin uygulanması ile ilgili yeterli bilgi verilmiştir.	3	5,4	9	16,1	12	21,4	11	19,6	18	32,1
4	Programda yer alan oyunlar öğrenciler arası iletişim ve etkileşimi sağlayacak niteliktedir.	0	0	3	5,4	4	7,1	18	32,1	28	50,0
5	Programda yer alan oyunlar zekâ oyunlarının öğretimi için zevkli bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır.	0	0	1	1,8	7	12,5	17	30,4	28	50,0

Programın öğretme-öğrenme süreçleri ile ilgili 1.maddede yer alan “Zorluk seviyeleri olması her öğrenci seviyesine hitap etmeyi kolaylaştırır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %62,5’i “Tamamen Katılıyorum”, %30,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %1,8’i “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen

Katılıyorum” cevapları birlikte düşünöldöğönde %92,9’u olumlu göröş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda; ööretmenlerin, programda yer alan zorluk seviyelerinin her ööğrenciye hitap edebilmelerini kolaylaştırdığı yönönde göröş birliğine vardıklarını söyleyebiliriz.

Programın ööğretme-ööğrenme süreçleri ile ilgili 2.maddede yer alan “Bazı oyunların matematik dersi konularına katkı sağladığı söylenebilir.” ifadesine ilişkin ööğretmenlerin %64,3’ü “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %1,8’i “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde göröş belirtmiştir. Ööğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünöldöğönde %92,9’u olumlu göröş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda; katılımcı ööğretmenler, programda yer alan oyunlardan bazılarının matematik dersinde yer alan konuların içeriklerini desteklediğini ve daha iyi ööğrenilmesini sağladığını düşünmektedirler, diyebiliriz.

Programın ööğretme-ööğrenme süreçleri ile ilgili 3.maddede yer alan “Programda önerilen etkinliklerin uygulanması ile ilgili yeterli bilgi verilmiştir.” ifadesine ilişkin ööğretmenlerin %32,1’i “Tamamen Katılıyorum”, %19,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %21,4’ü “Kararsızım”, %16,1’i “Katılmıyorum” ve %5,4’ü “Hiç Katılmıyorum” şeklinde göröş belirtmiştir. Ööğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünöldöğönde %51,7’si olumlu göröş bildirirken %21,4’ü kararsız kalmış ve %21,5’i olumsuz göröş bildirmişlerdir. Bu sonuçlar doğrultusunda; etkinliklerin uygulanması ile ilgili ööğretmenlerin çoğunluğu yeterli bilginin verildiğini ifade etmiş ancak belli bir kısmı da yeterli bilgi verilmediği göröşüne varmıştır.

Programın ööğretme-ööğrenme süreçleri ile ilgili 4.maddede yer alan “Programda yer alan oyunlar ööğrenciler arası iletişim ve etkileşimi sağlayacak niteliktedir” ifadesine ilişkin ööğretmenlerin %50,0’ı “Tamamen Katılıyorum”, %32,1’i “Kısmen Katılıyorum”, %7,1’i “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde göröş belirtmiştir. Ööğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünöldöğönde %82,1’i olumlu göröş bildirmiştir. Bu sonuca bakılarak katılımcı ööğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun programda yer alan oyunların ööğrencilerin iletişim becerilerini güçlendirecek nitelikte olduğunu düşündükleri kanaatine varabiliriz.

Programın öğretme-öğrenme süreçleri ile ilgili 5.maddede yer alan “Programda yer alan oyunlar zekâ oyunlarının öğretimi için zevkli bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %50,0’ı “Tamamen Katılıyorum”, %30,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %12,5’i “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %80,4’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre öğretmenlerin dersi zevkle işlediklerini ve öğrencilerin de dersten keyif aldıklarını söylemek mümkündür.

Tablo 15’in analiz sonuçlarına göre öğretmenler programın öğretme-öğrenme süreçleri ile ilgili genel manada olumlu görüş bildirmişlerdir diyebiliriz. Programda her oyun için verilen zorluk seviyeleri ile oyunlar her öğrencinin seviyesine uygun hale gelebilmektedir. Öğretmenler, bazı oyunların matematiksel becerilerin gelişimini desteklediğini ve bu sayede matematik dersindeki konulara da katkıda bulunduğunu ifade etmişlerdir. Bunun yanında programda etkinliklerin nasıl uygulanacağı ile ilgili verilen bilgiler konusunda öğretmenlerin belli bir kısmı yeterli olduğunu ifade etmiş ama az bir kısım da yeterli olmadığını söylemişlerdir. Ayrıca zeka oyunları dersi etkinlikleri oyun içerikli olduğundan öğrenciler kendi aralarında çokça etkileşimde bulunarak bu dersten keyif almakta ve öğretmenler de bu dersi zevkle işlemektedirler diyebiliriz.

Öğretmenlerin programın ölçme değerlendirme öğelerine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan anketteki 12 maddeye ilişkin bulgular Tablo 16’da gösterilmiştir.

Tablo 16

Programın ölçme değerlendirme öğelerine ilişkin öğretmen görüşleri

Madde No:	Maddeler:	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Kısmen Katılıyorum		Tamamen katılıyorum	
		F	%	F	%	f	%	f	%	f	%
1	Programda önerilen ölçme değerlendirme araçları (kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçları) kazanımları ölçmeye uygundur.	2	3,6	5	8,9	10	17,9	16	28,6	20	35,7
2	Programda önerilen ölçme değerlendirme etkinlikleri açık ve anlaşılırdır. .	0	0	3	5,4	15	26,8	13	23,2	22	39,3
3	Önerilen ölçme değerlendirme etkinlikleri öğrenci düzeyi için uygundur.	0	0	3	5,4	12	21,4	16	28,6	22	39,3
4	Önerilen ölçme değerlendirme teknikleri, öğrencinin gelişimini izlemek için uygundur.	1	1,8	8	14,3	10	17,9	14	25,0	20	35,7
5	Ölçme değerlendirme tekniklerini uygulamak zaman açısından olanaklıdır.	3	5,4	7	12,5	10	17,9	17	30,4	16	28,6
6	Kazanma-kaybetme, oyunu oynayıp oynayamama gibi bir değerlendirme yapılabilir.	1	1,8	7	12,5	9	16,1	19	33,9	17	30,4
7	Ölçme ve değerlendirme ile ilgili formlar eklenebilir.	0	0	3	5,4	8	14,3	16	28,6	26	46,4
8	Ölçme değerlendirme olmamalı ama sene sonunda yarışmalar düzenlenebilir.	0	0	5	8,9	7	12,5	15	26,8	26	46,4
9	Bu dersin herhangi bir sınavla değerlendirilmemesi gerekir.	2	3,6	5	8,9	8	14,3	12	21,4	26	46,4
10	Ölçme değerlendirme yapılması çok uygun değildir, sadece öğrencilerin seviyeleri belirlenebilir.	0	0	3	5,4	5	8,9	20	35,7	25	44,6
11	Öğrencinin dersi sevmesi ve bu derste mutlu olması ölçme değerlendirme kriteri için yeterlidir.	0	0	6	10,7	6	10,7	16	28,6	25	44,6
12	Öğrenci not kaygısı olmadığına hem işbirliğini hem de rekabeti öğrenecektir.	1	1,8	5	8,9	3	5,4	14	25,0	30	53,6

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 1.maddede yer alan “Programda önerilen ölçme değerlendirme araçları (kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçları) kazanımları ölçmeye uygundur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %35,7’si “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %17,9’u “Kararsızım”, %8,9’u “Katılmıyorum” ve %3,6’sı “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %66,3’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda; öğretmenler, programda yer alan ölçme araçlarının kazanımları ölçme konusunda uygun olduğunu düşünmektedirler diyebiliriz.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 2.maddede yer alan “Programda önerilen ölçme değerlendirme etkinlikleri açık ve anlaşılırdır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %39,3’ü “Tamamen Katılıyorum”, %23,2’si “Kısmen Katılıyorum”, %26,8’i “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %62,5’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerinin çoğunluğunun ölçme değerlendirme araçlarını anlaşılır bulunduğunu söylemek mümkündür.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 3.maddede yer alan “Önerilen ölçme değerlendirme etkinlikleri öğrenci düzeyi için uygundur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %39,3’ü “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %21,4’ü “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %67,9’u olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerinin çoğunluğunun programda yer alan ölçme değerlendirme araçlarını öğrencilerinin düzeylerine uygun bulunduğunu söyleyebiliriz.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 4.maddede yer alan “Önerilen ölçme değerlendirme teknikleri, öğrencinin gelişimini izlemek için uygundur.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %35,7’si “Tamamen Katılıyorum”, %25,0’ı “Kısmen Katılıyorum”, %17,9’u “Kararsızım”, %14,3’ü “Katılmıyorum” ve %1,8’i “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen

Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %60,7’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerinin çoğunluğunun programda yer alan ölçe değerlendirme tekniklerini öğrencilerin gelişimlerini izlemek için uygun bulduğunu söyleyebiliriz.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 5.maddede yer alan “Ölçme değerlendirme tekniklerini uygulamak zaman açısından olanaklıdır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %28,6’sı “Tamamen Katılıyorum”, %30,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %17,9’u “Kararsızım”, %12,5’i “Katılmıyorum” ve %5,4’ü “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %59’u olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerinin çoğunluğunun programda yer alan ölçe değerlendirme tekniklerini uygulamanın zaman açısından olanaklı olduğunu düşündüklerini söyleyebiliriz.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 6.maddede yer alan “Kazanma-kaybetme, oyunu oynayıp oynayamama gibi bir değerlendirme yapılabilir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %30,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %33,9’u “Kısmen Katılıyorum”, %16,1’i “Kararsızım”, %12,5’i “Katılmıyorum” ve %1,8’i “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %64,3’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerinin çoğunluğunun ölçme değerlendirme etkinliği olarak herhangi bir oyunda kazanma-kaybetme veya oyunu oynayıp oynayamama gibi bir değerlendirme yapılabileceği yönünde görüş bildirmişlerdir.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 7.maddede yer alan “Ölçme ve değerlendirme ile ilgili formlar eklenebilir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %46,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %14,3’ü “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %75’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerinin çoğunluğu programa, ölçme değerlendirme ile ilgili formlar eklenmesinin uygun olacağı yönünde görüş bildirmişlerdir.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 8.maddede yer alan “Ölçme değerlendirme olmamalı ama sene sonunda yarışmalar düzenlenebilir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %46,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %26,8’i “Kısmen Katılıyorum”, %12,5’i “Kararsızım”, %8,9’u “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %73,2’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerinin çoğunluğu ölçme değerlendirme etkinliklerindense sene sonu yarışmalarının yapılmasının daha uygun olacağı yönünde görüş bildirmişlerdir.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 9.maddede yer alan “Bu dersin herhangi bir sınavla değerlendirilmemesi gerekir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %46,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %21,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %14,3’ü “Kararsızım”, %8,9’u “Katılmıyorum” ve %3,6’sı “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %67,8’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre katılımcı öğretmenlerin çoğu, zeka oyunları dersi için bir sınav uygulanmasının çok da uygun olmadığı yönünde görüş bildirmişlerdir.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 10.maddede yer alan “Ölçme değerlendirme yapılması çok uygun değildir, sadece öğrencilerin seviyeleri belirlenebilir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %44,6’sı “Tamamen Katılıyorum”, %35,7’si “Kısmen Katılıyorum”, %8,9’u “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %80,3’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre katılımcı öğretmenlerin çoğu, zeka oyunları dersinde ölçme değerlendirme etkinliğinin çok da uygun olmadığını bunun yerine öğrencilerin yalnızca seviyelerinin belirlenmesinin daha uygun olacağını ifade etmişlerdir.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 11.maddede yer alan “Öğrencinin dersi sevmesi ve bu derste mutlu olması ölçme değerlendirme kriteri için yeterlidir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %44,6’sı “Tamamen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kısmen Katılıyorum”, %10,7’si “Kararsızım”, %10,7’si “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde

%73,2'si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre katılımcı öğretmenlerin çoğu, öğrencilerin zeka oyunları dersini severek seçmesi ve derste mutlu olmasının ölçme değerlendirme kriteri için yeterli olduğunu savunmuşlardır.

Programın ölçme değerlendirme öğeleri ile ilgili 12.maddede yer alan “Öğrenci not kaygısı olmadığına hem işbirliğini hem de rekabeti öğrenecektir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %53,6'sı “Tamamen Katılıyorum”, %25,0'i “Kısmen Katılıyorum”, %5,4'ü “Kararsızım”, %8,9'u “Katılmıyorum” ve %1,8'i “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %78,6'sı olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuç doğrultusunda katılımcı öğretmenlerin çoğu, zeka oyunları dersi için öğrencilere not vermenin uygun olmayacağını ve bu sayede öğrenci not kaygısı yaşamadığı için dersin hedeflediği kazanımlara daha kolay ulaşacağını ifade etmişlerdir.

Tablo 16'nın analiz sonuçlarına göre, katılımcı öğretmenler programda yer alan ölçme değerlendirme araçlarını öğrencilerin düzeylerini ölçmek için yeterli bulmakta ancak farklı formlar da eklenebileceğini düşünmektedirler. Bunun yanında Zeka Oyunları dersinde sınav yapmanın çok da uygun olmadığı bunun yerine farklı ölçme teknikleri kullanılabileceğini ifade etmişlerdir. Örneğin; sene sonunda düzenlenecek bir turnuva ile bu değerlendirmenin yapılabileceği ifade edilmiştir. Hatta herhangi bir değerlendirme yapmanın gerekli olmadığını öğrencinin ders esnasında mutlu olmasının ve o dersten keyif alıp almadığının önemli olduğunu ifade etmişlerdir. Katılımcı öğretmenler, öğrencilerin not kaygısı olmadığına dersten daha çok keyif alacaklarını ve dersin daha verimli olacağını ifade etmişlerdir.

Öğretmenlerin programın uygulanabilirliğine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan anketteki 12 maddeye ilişkin bulgular Tablo 17'de gösterilmiştir.

Tablo 17

Programın Uygulanabilirliğine İlişkin Öğretmen Görüşleri

Madde No:	Maddeler:	Hiç katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Kısmen Katılıyorum		Tamamen katılıyorum	
		F	%	F	%	f	%	f	%	f	%
1	Program uygulanabilir niteliktedir.	0	0	0	0	5	8,9	22	39,3	26	46,4
2	Program öğretmene yeterince rehberlik etmektedir.	3	5,4	6	10,7	6	10,7	20	35,7	18	32,1
3	Programın esnek olması uygulamayı kolaylaştırır.	0	0	2	3,6	2	3,6	18	32,1	31	55,4
4	Kalabalık gruplar uygulamayı zorlaştırabilir.	0	0	1	1,8	8	14,3	22	39,3	22	39,3
5	Heterojen gruplar uygulamayı zorlaştırabilir.	3	5,4	4	7,1	6	10,7	18	32,1	22	39,3
6	Ders için ayrılan haftalık ders saati yeterlidir.	7	12,5	32	57,1	10	17,9	3	5,4	1	1,8
7	Dersin işlenişi için materyaller yeterlidir.	16	28,6	26	46,4	7	12,5	4	7,1	0	0
8	Bu derse ait farklı güvenilir kaynaklar bulunmamaktadır.	14	25,0	10	17,9	16	28,6	13	23,2	0	0
9	Sınıfın fiziki şartları dersin uygulanması açısından önem taşımaktadır.	0	0	3	5,4	3	5,4	14	25,0	33	58,9
10	Öğretmenin konuya hâkim olması ve zekâ oyunlarına merak duyması gereklidir.	2	3,6	1	1,8	4	7,1	10	17,9	36	64,3
11	Uygulayıcının öğrencileri tanıması önemlidir.	2	3,6	3	5,4	5	8,9	19	33,9	24	42,9
12	Program net ve anlaşılırdır.	3	5,4	8	14,3	9	16,1	12	21,4	21	37,5

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 1.maddede yer alan “Program uygulanabilir niteliktedir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %46,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %39,3’ü “Kısmen Katılıyorum”, %8,9’u “Kararsızım”, %0 “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %85,7’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda; katılımcı öğretmenlerin çoğunluğunun programı uygulanabilir bulduğu söylenebilir.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 2.maddede yer alan “Program öğretmene yeterince rehberlik etmektedir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %32,1’i “Tamamen Katılıyorum”, %35,7’si “Kısmen Katılıyorum”, %10,7’si “Kararsızım”, %10,7’si “Katılmıyorum” ve %5,4’ü “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %67,8’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda; katılımcı öğretmenlerin çoğunluğu programın kendilerine yeterince rehberlik ettiği görüşündedirler. %16,1 i ise olumsuz görüş bildirmişlerdir.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 3.maddede yer alan “Programın esnek olması uygulamayı kolaylaştırır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %55,4’ü “Tamamen Katılıyorum”, %32,1’i “Kısmen Katılıyorum”, %3,6’sı “Kararsızım”, %3,6’sı “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %87,5’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda; katılımcı öğretmenlerin çoğunluğu programın esnek olmasının uygulama konusunda kolaylık sağladığı görüşündedirler. Program öğretmenlere farklı etkinlikler yapma ve öğrencilerin seviyelerine göre farklı uygulamalar yapabilme özgürlüğü sunmaktadır.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 4.maddede yer alan “Kalabalık gruplar uygulamayı zorlaştırabilir” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %39,3’ü “Tamamen Katılıyorum”, %39,3’ü “Kısmen Katılıyorum”, %14,3’ü “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %78,6’sı olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlara göre, katılımcı öğretmenler Zeka oyunları dersi sırasında sınıf mevcudunun kalabalık olmasının programın uygulanmasında zorluk yarattığını ifade etmişlerdir.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 5.maddede yer alan “Heterojen gruplar uygulamayı zorlaştırabilir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %39,3’ü “Tamamen Katılıyorum”, %32,1’i “Kısmen Katılıyorum”, %10,7’si “Kararsızım”, %7,1’i “Katılmıyorum” ve %5,4’ü “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %71,4’ü olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuçlara göre, katılımcı öğretmenler Zeka Oyunları dersini seçen öğrencilerin heterojen gruplar halinde ders almalarının uygulamayı zorlaştırabileceğini düşünmektedirler.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 6.maddede yer alan “Ders için ayrılan haftalık ders saati yeterlidir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %1,8’i “Tamamen Katılıyorum”, %5,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %17,9’u “Kararsızım”, %57,1’i “Katılmıyorum” ve %12,5’i “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %7,2’si olumlu görüş bildirmiş, %69,6’sı ise olumsuz görüş bildirmiştir. Bu sonuçlara göre, katılımcı öğretmenlerin çoğu Zeka Oyunları dersinin haftada bir saat olmasını yeterli bulmamaktadırlar.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 7.maddede yer alan “Dersin işleniş için materyaller yeterlidir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %1,8’i “Tamamen Katılıyorum”, %5,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %17,9’u “Kararsızım”, %57,1’i “Katılmıyorum” ve %12,5’i “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %7,2’si olumlu görüş bildirmiş, %69,6’sı ise olumsuz görüş bildirmiştir. Bu sonuçlara göre, katılımcı öğretmenlerin çoğu Zeka Oyunları dersinin haftada bir saat olmasını yeterli bulmamaktadırlar.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 8.maddede yer alan “Bu derse ait farklı güvenilir kaynaklar bulunmamaktadır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %0 “Tamamen Katılıyorum”, %23,2’si “Kısmen Katılıyorum”, %28,6’sı “Kararsızım”, %17,9’u “Katılmıyorum” ve %25,0’ı “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %23,2’si olumlu görüş bildirmiş, %42,9’u ise olumsuz görüş bildirmiştir. Bu sonuçlara göre, katılımcı öğretmenlerin çoğu derse ilişkin farklı güvenilir kaynakların bulunduğu yönünde görüş bildirmişlerdir.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 9.maddede yer alan “Sınıfın fiziki şartları dersin uygulanması açısından önem taşımaktadır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %58,9’u “Tamamen Katılıyorum”, %25,0’ı “Kısmen Katılıyorum”, %5,4’ü “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %0 “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %63,9’u olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre, öğretmenlerin çoğu Zeka Oyunları dersi uygulaması sırasında sınıfın fiziki şartlarının derse göre düzenlenmiş olmasının önemli olduğu görüşündedirler.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 10.maddede yer alan “Öğretmenin konuya hâkim olması ve zekâ oyunlarına merak duyması gereklidir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %64,3’ü “Tamamen Katılıyorum”, %17,9’u “Kısmen Katılıyorum”, %7,1’i “Kararsızım”, %1,8’i “Katılmıyorum” ve %3,6’sı “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %82,2’si olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre, katılımcı öğretmenlerin çoğu Zeka Oyunları dersini verecek olan öğretmenin zeka oyunlarına merak duyuyor olmasının ve bu derste konulara hakim olmasının gerekli olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 11.maddede yer alan “Uygulayıcının öğrencileri tanıması önemlidir.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %42,9’u “Tamamen Katılıyorum”, %33,9’u “Kısmen Katılıyorum”, %8,9’u “Kararsızım”, %5,4’ü “Katılmıyorum” ve %3,6’sı “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %76,8’i olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre, katılımcı öğretmenlerin çoğu Zeka Oyunları dersini verecek olan öğretmenin öğrencileri tanımalarının önemli olduğu görüşündedirler.

Programın uygulanabilirliği ile ilgili 12.maddede yer alan “Program net ve anlaşılırdır.” ifadesine ilişkin öğretmenlerin %37,5’i “Tamamen Katılıyorum”, %21,4’ü “Kısmen Katılıyorum”, %16,1’i “Kararsızım”, %14,3’ü “Katılmıyorum” ve %5,4’ü “Hiç Katılmıyorum” şeklinde görüş belirtmiştir. Öğretmenlerin verdikleri “Tamamen Katılıyorum” ve “Kısmen Katılıyorum” cevapları birlikte düşünüldüğünde %58,9’u olumlu görüş bildirmiştir. Bu sonuca göre, katılımcı öğretmenlerin çoğu Zeka Oyunları dersi öğretim programının net ve anlaşılır olduğu görüşündedirler.

Tablo 17' nin analiz sonuçlarına göre, katılımcı öğretmenler programın net ve anlaşılır olduğu konusunda görüş birliğindedirler. Ayrıca programın kendilerine yeterince rehberlik ettiğini de ifade etmişlerdir. Öğretmenler Zeka Oyunları dersinde sınıfın farklı sınıf seviyelerinden öğrencilerden oluşmasının ve sınıfın kalabalık olmasının uygulama açısından zorluk yaratabileceği görüşündedirler. Zeka oyunları dersi farklı sınıf seviyelerinden öğrenciler bir arada olduğunda yaşça küçük olan çocuklar ile daha büyük yaştaki çocuklar arasında konuları anlamada farklılıklar oluşabilmektedir. Bunun yanında sınıf kalabalık olduğunda oyunların öğretilmesi zorlaşacak ve öğrencilerin takibi de zor hale gelecektir. Öğretmenler programın uygulama açısından esnek olmasının kendileri için kolaylık sağladığını ifade etmişlerdir. Sınıftaki öğrencilerin karakteristik özelliklerinin öğretmen tarafından bilinmesinin de dersi uygulamada kolaylık sağlayacağı görüşüne varılmıştır. Örneğin liderlik özelliği baskın olan bir öğrenci ile aynı özellikte başka bir öğrencinin aynı oyunu oynarken veya çözerken birbirleri ile iletişimde zorlanacakları ve sonuç olarak da dersten verim alamayacakları açıktır. Bu yüzden öğretmen öğrencilerin sahip oldukları özellikleri bilmeli ve buna göre gruplar oluşturmmalıdır. Dersin verimli bir şekilde uygulanmasını kolaylaştıracak olan diğer bir unsur ise sınıfın fiziki koşullarının derse göre düzenlenmiş olmasıdır. Sınıfın içerisinde derse ait materyallerin bulunması veya sınıf ortamının zeka oyunları dersine uygun olarak düzenlenmiş olması öğrencileri bu derse daha iyi motive edecektir. Katılımcı öğretmenler, bu ders ile ilgili farklı güvenilir kaynaklara ulaşabildiklerini ancak okul içerisinde dersin uygulanması için yeterli materyal bulunmadığını ifade etmişlerdir. Ayrıca öğretmenler dersi verecek öğretmenin mutlaka bu ders ile ilgili eğitim almış olması gerektiği konusunda aynı fikirdedirler. Öğretmen ders hakkında eğitim aldığı zaman programda yer alan konuları daha etkili bir şekilde anlatmakta ve öğrenciler de dersten daha çok keyif almaktadırlar. Ancak öğretmenler ders saatinin yetersiz olmasının uygulama açısından eksiklik yarattığı görüşündedirler.

İkinci alt probleme ilişkin bulgular ve yorumlar.

Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın geneli ve uygulanmasına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

Araştırma kapsamında belirlenen bu alt probleme ilişkin veriler araştırmacının geliştirdiği yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak,

öğretmenler ile görüşmeler yapılarak elde edilmiştir. Görüşmelerden elde edilen veriler aşağıda sunulmuştur.

Tablo 18

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Öğrencilerin Bilişsel Gelişimine Etkisine İlişkin Görüşleri

Temalar	F
Analitik düşünme becerileri	7
Pratik düşünme ve çözüm üretme	11
Çok boyutlu düşünme	3
Konsantrasyonu arttırma	2

Tablo18’de görüldüğü gibi zeka oyunları dersinin öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirdiğini söyleyen öğretmenlerin frekans değeri 7 dir. 11 öğretmen ise zeka oyunları dersinin öğrencilerin pratik düşünme ve çözüm üretme becerilerini geliştirdiği yönünde görüş bildirmiştir. Katılımcı öğretmenlerin 3’ü öğrencilerin çok boyutlu düşünme becerisini desteklediğini ve geri kalan 2 öğretmen ise bu dersin öğrencilerin konsantrasyon becerisini arttırdığını araştırmacıya iletmışlerdir.

Görüşme yapılan öğretmenlerden bazıları görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö3...*Özellikle üst düzey düşünme becerileri üzerinde (analitik düşünme) çok etkisi olduğunu düşünüyorum.*

Ö8...*Pratik düşünme ve çözüm üretme becerisi kazandırıyor.*

Ö11...*İlgisi olan, oyun sürecinde kendini bulan çocuk kazanımları içselleştiriyor. Böylelikle bilişsel gelişim üzerinde olumlu etkiler gözlemleniyor.*

Ö15...*Öğrencinin analitik düşünme, strateji geliştirme, ileri görüş ve özgüvenini ciddi anlamda destekliyor.*

Ö17...*Öğrencilerin bir problem karşısında farklı bakış açısı kazanması yorum ve yordama yeteneklerinin artması pratik düşünme ve farklı yollar arama konusunda katkı sağladığını düşünüyorum.*

Ö21... *Bilişsel gelişimini arttırdığı kanaatindeyim çok boyutlu düşünebilme ve soyut düşünebilme becerileri üzerinde etkili oluyor.*

Ö22... *Çocukların sayı, şekil, renk gibi kavram bilgileri edinme, gruplama, sıralama, uygulama, analiz, sentez ve değerlendirme becerini geliştirerek zihni aktif ve zinde tutar, planlı davranma, çok yönlü düşünmeyi sağlar. Pek çok oyun odaklanma ve konsantrasyonu gerektirdiği için günümüz çocuklarının temel problemi olan odaklanamama sorununu da bertaraf eder.*

Öğretmenler, Zeka Oyunları dersinin öğrencilerin bilişsel gelişimine olumlu katkıda bulunduğunu ve farklı yönlerden öğrencinin bilişsel gelişimini desteklediğini savunmuşlardır. Özellikle bu dersin öğrencilerin üst düzey becerilerini geliştirdiği yönünde araştırmacıya görüş bildirmişlerdir.

Tablo 19

Öğretmenlere Göre Öğrencilerin Zeka Oyunları Dersini Seçme Nedenleri

Temalar	F
Dersi eğlenceli bulmaları	9
Zeka ve kapasitelerini geliştirmek istemeleri	7
Dersin ilgi çekici olduğunu düşünmeleri	5
Aile veya okul tarafından seçilmesi	2

Tablo 19’de görüldüğü gibi öğretmenlerin 9’u yüksek frekans değeri olarak öğrencilerin dersi eğlenceli olduğunu düşündükleri için seçtiklerini belirtmiştir. 7 öğretmen ise öğrencilerin kendilerini zeka ve kapasite olarak geliştirmek istedikleri için bu dersi seçtiklerini ve 5 ‘i ise dersi ilgi çekici buldukları için seçtiklerini ifade etmiştir. Bunlara ek olarak öğretmenlerden 2’si ise dersi kendilerinin seçmediğini ya okul tarafından ya da aile tarafından seçildiğini araştırmacıya iletmışlerdir.

Görüşme yapılan öğretmenlerden bazıları öğrencilerin dersi eğlenceli olduğu için seçtikleri yönündeki görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö1...*Oyun oynama algısı ile geliyorlar. Kurallar üzerinde durmak istemeyen öğrenciler zamanla kendilerini geri çekerken; içsel disipline sahip öğrenciler bu derste kendini buluyor ve hızla gelişim gösteriyorlar.*

Ö3...*Yoğun tempo ders çalışmanın yanısıra keyifli vakit geçirmek istemeleri.. asıl güzel olan yanı da bu zaten onlar yalnızca oyun oynadığını zannederlerken aslında çok daha fazlası ekleniyor gelişimlerine...*

Ö5...*Başlangıçta bilgileri yokken sadece oyun oynanacak bir ders diye düşünüp seçiyorlar. Bir sonraki yıl ise gerçekten hoşlandıkları için seçiliyor bu ders.*

Ö10...*Dersleri daha eğlenceli geçirme düşüncesiyle seçiyorlar.*

Ö12...*Eğlenerek öğreniyorlar başarı duygusunu tadıyorlar ve bunu sosyal hayatlarına diğer branşlara taşıyorlar.*

Ö14...*Eğlenceli, tatlı bir rekabet ortamı oluşturuyor, yenmek ve yenilmek duygularını eğlenerek öğreniyorlar.*

Görüşme yapılan öğretmenlerden bazıları da öğrencilerin dersi, kendi zeka ve kapasitelerini geliştirmek için seçtikleri yönündeki görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö17...*Farklı zeka oyunları öğrenip problem çözme, dikkat, zeka olarak kendilerini geliştirmek için seçiyorlar.*

Ö19...*Diğer derslerden farklı görmeleri, zihinsel gelişimlerine katkısı olacağını düşünmeleri dersi seçmelerinde etkili oluyor düşüncesindeyim.*

Görüşme yapılan öğretmenlerin diğer bir kısmı da öğrencilerin bu dersi ilgi çekici buldukları için seçtikleri yönündeki görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö20...*Oyunlar ve yarışmalar ilgi çekici geliyor olabilir.*

Ö21...*İçinde ilgi alanlarına yönelik oyunlar mevcut.*

Görüşme yapılan öğretmenlerin geri kalanı ise öğrencilerin bu dersi bilinçli olarak seçmediği, ya okul ya da aile tarafından seçildiği yönündeki görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö22...Öncelikle seçmeli ders olduğu için Anne-Baba etkisi ile seçiyorlar. Ayrıca yarışma heyecanını yasama ve kendi zekasını gösterme çabası da etkili oluyor tabi seçmelerinde.

Ö23...Okulların bazılarında seçmeli dersler öğrencilerin değil idarenin kontrolünde oluyor. Öğrenciler seçmeseler de idare dersi zorunlu seçmeli yapabiliyor.

Bu görüşler ele alındığında öğrencilerin genelinin dersi eğlenceli olduğu için seçtikleri görülmektedir. Bunun sebebi, dersin isminin içinde “oyun” kelimesinin geçmesi olabilir. Zeka oyunları ile daha önce tanışmış olan öğrenciler de bu dersin kendilerine katacaklarının farkında olarak dersi seçtikleri görülmektedir. Zeka oyunları kişinin kendine olan özgüvenini geliştirdiği için öğrenci “bu dersi aldığım zaman daha zeki olacağım” düşüncesine sahip olabilir.

Tablo 20

Öğretmenlerin Programda Yer Alan Kazanımlar Hakkındaki Görüşleri

	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
3a. Kazanımlar hedeflene kazanımlara uygun mudur?	f	%	f	%	f	%	f	%
	15	65,21	4	17,39	3	13,04	23	100
3b. Kazanımlar diğer derslerin kazanımları ile ilişkisi açısından uygun mudur?	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
	f	%	f	%	f	%	f	%
	10	43,47	8	34,78	5	21,73	23	100
	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
3c. Kazanımlar öğrenci ilgi ihtiyaç ve seviyesine uygun mudur?	f	%	f	%	f	%	f	%
	17	73,91	6	26,08	0	0	23	100

Tablo 20’de görüldüğü gibi öğretmenlerin “Evet” ve “Kısmen” cevapları birlikte düşünüldüğünde frekans değeri 19 olan kısmı zeka oyunları dersinin kazanımlarının hedeflenen kazanımlara uygun olduğunu belirtmiştir. Frekans değeri 18 olan kısım, dersin kazanımlarının, diğer derslerin kazanımları ile ortak noktalarının bulunduğunu, 23 tanesi öğrencinin ilgi, ihtiyaç ve seviyesine uygun olduğunu belirtmiştir.

Görüşme yapılan öğretmenlerden bazıları görüşlerini şu şekilde diler getirmişlerdir;

Ö1...*Bence kağıt üstünde her şey uygun. Ama sahada uygulanabilirliğinde sıkıntılar olabiliyor.*

Ö2...*Kazanımlar yeterli olsa bile bu dersin okul yönetimince yeterince dikkate alınmaması bu kazanımları öğrencilere aktarmak ve pekiştirmek konusunda süreç kesintiye uğruyor. Yeni sınav sisteminin kazanımlarına baktığınızda bu dersin ne kadar önemli ve gerekli olduğunu anlıyorsunuz.*

Ö4...*Diğer derslerdeki başarıları düzeylerine olumlu katkı sağlayacağını düşünüyorum.*

Ö5...*Kazanımlar diğer derslerle uyumlu olabilecek durumdadır fakat ders saati yeterli değildir.*

Ö13...*Öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına uygundur.*

Ö17...*Seviyelere ayrılmasına göre öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına oldukça uygun olduğunu düşünüyorum.*

Ö18...*Programda yer alan kazanımlar öğrencilerin ihtiyaç seviyelerine çok uygun, hedeflenen kazanımlar ve diğer derslerin kazanımları ile doğrudan ilişki içerisinde.*

Ö20...*Diğer derslerle herhangi kazanım ilişkisi bulamadım ancak öğrencinin yorum ve strateji yeteneğini geliştirdiği için uzun vadede öğrenciye her alanda hız katacağı kanaatindeyim.*

Ö21...*Kazanımlar uygun fakat yetersiz olduğunu düşünüyorum.*

Öğretmenlerin araştırmacı ile paylaştıkları görüşlere bakıldığında geneli kazanımların genel anlamda uygun olduğunu fakat bir kısmı da kazanımların uygun ama yetersiz olduğunu belirtmiştir. Bunun yanında öğretmenlerin bir kısmı ise kazanımların uygun olduğunu ancak bu kazanımlara ulaşmak için haftalık ders saatinin yetersiz olduğunu araştırmacıya iletmışlerdir.

Tablo 21

Öğretmenlerin Programa Eklenmesi veya Çıkarılması Gerekli Olan Kazanımlara İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Programa eklenmesi gereken kazanımlar	Vardır	15
	Yoktur	8

Tablo 21’de de görüldüğü gibi frekans değeri 15 olan yani öğretmenlerin büyük bir kısmı zeka oyunları dersine eklenecek kazanımların var olduğunu araştırmacıya iletmişlerdir.

Görüşme Yapılan öğretmenlerden Zeka Oyunları Dersi programına eklenecek kazanımların var olduğu görüşünü bildirenler görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö1...*Programa eklenmesi gereken oyunların tarihsel gelişimleri konusunda başlangıç seviyesinde etkinlik, video, ilgi çekici bir hikayenin etkili olacağını düşünüyorum. Kazanımlar konusunda bazı oyunların başka dersler ile ilişkisi konusunda ne gibi katkıları sağlayacağı belirtilebilir. Bilgiyi nerede nasıl kullanacağı konusunda vurgu yapılabilir. Diğer derslerde zeka oyunları konusunda öğrendiklerini proje geliştirmek için ne amaçla kullanılır gibi...*

Ö2...*Kademelere göre ekleme yapılabilir.*

Ö3...*Programa eklenmesi gereken kazanımlar mutlaka vardır. Çünkü yelpaze çok geniş ve çocukların hayal dünyası da buna çok müsait.*

Ö4...*Zaman yönetimi konusunda eksikler olduğuna inanıyorum.*

Öğretmen görüşleri doğrultusunda, öğretmenlerin büyük çoğunluğunun (15) programa eklenecek kazanımların olduğu görüşünde oldukları görülmektedir. Öğretmenlerden bazıları dersin kazanımlarının ortaokul seviyesindeki tüm öğrenciler için kademeli olarak verilmesi gerektiğini düşünmektedirler. Zeka Oyunları Dersi öğretim programında sınıf seviyeleri ayrı ayrı ele alınmamış 5.,6.,7. Ve 8. Sınıf öğrencileri için ortak kazanımlar belirlenmiştir. Bunlara ek olarak bazı öğretmenler öğrencilerin zeka oyunları vasıtası ile zaman yönetimi konusunda iyi bir

seviyeye gelebileceklerini ve bunun da kazanımlara eklenmesi gerektiğini bildirmişlerdir.

Tablo 22

Öğretmenlerin Programın Geliştirdiği Becerilere İlişkin Görüşleri

Temalar	F
Algısal beceriler	20
Sosyal beceriler	13
Zihinsel beceriler	21

Tablo 22’de görüldüğü gibi öğretmenlerin frekans değeri 21 olan büyük çoğunluğu zeka oyunları dersinin öğrencilerin zihinsel becerilerini zihinsel yönde geliştirdiği yönünde görüş bildirmişlerdir. Frekans değeri 20 ile ifade edilen kısım algısal becerileri, 13 öğretmen ise sosyal becerilerini geliştirdiği yönünde görüş bildirmişlerdir.

Görüşme yapılan öğretmenlerden bir kısmı görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö2...*Farklı bakış açısı, çok yönlü düşünme, sabırlı olma, kontrol etme gibi becerileri destekler.*

Ö7...*Hızlı ve pratik düşünme becerisi kazandırıyor.*

Ö9...*Bilişsel gelişimini olumlu anlamda desteklemekte olup sosyal açıdan da bireylere katkı sağlamaktadır.*

Ö10...*Kendini ifade edebilme, bireysel ve grup oyunlarına katılım sağlayabilme, bilişsel düşünme becerilerinin gelişimi, psikomotor gelişimlerde gözle görülür şekilde ilerleme belirlediğim durumlar vardı.*

Ö12...*Kendine güven geliyor, başarabilmenin verdiği gurur ve mutluluk yaşanıyor. Hayatta her zaman kazanmak değil kaybetmenin varlığı ile karşı karşıya gelerek, yenilme duygusunu hazmetmeyi öğreniyor. Malum bizler çocuklarımıza kolay kolay hayır demediğimiz için ve dünyayı onlara cennet gibi sunmaya çalıştığımız için çocuklar bu durumla ilk karşılaştıklarında*

afallasalar da hayatta bu gibi durumların varlığını da kabullenip daha hazır hale geliyorlar. Bununla baş edebilmeyi öğreniyorlar.

Ö15...*Analitik düşünme, sabırlı olma, yapamasa da vazgeçmemek, hoşgörülü olmak, detaycı olmak, ileri yönelik düşünme becerilerini geliştiriyor.*

Ö17...*Problemi farklı yönleriyle ele almasını sağlar. Odaklanma ve dikkatini doğru yönlendirme konusunda destekler.*

Ö18...*Kendisiyle yarışma, soyut düşünme, farklı açılardan çok boyutlu ve aynı zamanda bütüncül düşünme becerileri kazandırıyor.*

Ö20...*Çocuk oyunla sosyalleşir ve topluma uyum sağlar. Hayata atılmadan önce iyiyi, kötüyü, doğruyu, yanlış, başarı ve başarısızlığı oyunla deneyimler. Çocuk, oyun oynarken karar verme, hafızada tutma, stratejik düşünme, gözlem yapabilme, akıl yürütme, problem çözme, kavrama, uygulama, analiz-sentez ve değerlendirme gibi zihinsel becerilerini de geliştirme imkanı bulur. Yapılan araştırmalar, oyun yoluyla öğrenen çocuklarda uzun vadeli başarı için kritik olan sosyal ve duygusal becerilerin geliştiğini göstermiştir.*

Öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda, öğrenciler zeka oyunları dersi ile çok yönlü düşünme, analitik düşünme, hızlı ve pratik düşünme, soyut düşünme gibi bilişsel becerilerin yanı sıra farklı bakış açıları geliştirme, problemi farklı yönleriyle ele alma, dikkatini doğru yönlendirme, bütüncül düşünme, ayrıntılara dikkat edebilme gibi algısal becerilerini ve sabırlı olma, kendini ifade edebilme, grup oyunlarına katılabilme, hoşgörülü olma, pes etmeme gibi sosyal becerileri de kazanırlar. Bu becerilerin kazanılmasının onların hem akademik hem de sosyal yaşantılarında olumlu geri dönüşleri olacağından zeka oyunları dersinin kazandırdığı becerilerin öğrencilerin topluma yararlı birey olmasında oldukça büyük bir katkısı olduğunu söylemek mümkündür.

Tablo 23

Öğretmenlerin Programa Eklenmesi veya Çıkarılması Öngörülen Becerilere İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Programa eklenmesi gereken beceriler	Vardır	14
	Yoktur	9

Tablo 23’de görüldüğü gibi katılımcı öğretmenlerin frekans değeri 14 olan büyük çoğunluğu programa eklenecek başka becerilerin de olduğunu ifade etmişlerdir.

Görüşme yapılan öğretmenlerden bazılarının görüşleri şu şekildedir;

Ö1...*Öğrencilerin de zeka oyunlarda öğrendiklerini uygulayabilecekleri projeler geliştirmeleri sağlanabilir. Çünkü asıl bilgiyi sentezlemek ve bundan sonuç çıkarmak öğrenmeyi kolaylaştırıyor, pekiştiriyor.*

Ö2...*Grup oyunlarına daha fazla yer verilmesi gerektiğini düşünüyorum. Günümüz çocukları maalesef bireyselliği çok fazla ön plana aldıkları için grup olarak hedefe ulaşma algısını kazanabilmiş değiller.*

Ö3...*Mutlaka eklenmesi gerekenler vardır. Çocuklar sınır tanımaz. Onların penceresinden bakarak düşünmek lazım.*

Görüşmelerden elde edilen verilere göre, zeka oyunları dersi öğretim programına eklenebilecek becerilerin varlığı öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu (14) tarafından onaylanmıştır. Öğretmenler, öğrencilerin projeler geliştirerek derste öğrendikleri bilgiyi sentezleyip sonuçlar elde edebileceklerini söylemişlerdir. Burada projeden kasıt her öğrencinin dersin alındığı yıl sonunda kendilerinin geliştirdiği bir oyun olabilir. Zeka Oyunları dersini alan her öğrenci birçok zeka oyunları türünü görüp öğretmenin öğrettiği stratejiler dışında kendi çözümü ile ilgili farklı birçok strateji geliştirir. Bu geliştirdiği stratejiler ile de farklı oyunlar tasarlayıp kendi özgün oyununu ortaya çıkarabilir.

Tablo 24

Öğretmenlerin Programdaki Etkinliklerin Yeterliliğine İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Programda yer alan etkinlikler	Yeterli	6
	Yetersiz	15

Tablo 24’de yer alan verilere göre katılımcı öğretmenlerin frekans değeri 15 olan kısmı programda yer alan etkinliklerin yetersiz olduğunu, başka etkinliklerin de eklenmesi gerektiğini araştırmacıya bildirmişlerdir.

Tablo 25

Öğretmenlerin Programdaki Etkinliklerin Uygulanmasına İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Programda yer alan etkinliklerin tamamını	Uyguluyorum	19
	Uygulamıyorum	4

Tablo 25’de görüldüğü gibi öğretmenlerin frekans değeri 19 olan büyük bir kısmı programdaki etkinlikleri tam olarak uyguladıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 26

Öğretmenlerin Programdaki Etkinliklerin Uygulanması İle İlgili Yaşanan Sorunlara İlişkin Görüşleri

Temalar	f	Alt temalar	F
Uygulama esnasında sorun yaşadım	18	Malzeme yetersizliği	16
		Haftalık ders süresinin yetersizliği	15
		Kalabalık sınıflarda programın uygulanma zorluğu	7
		Kazanım zaman uyumsuzluğu	18
Uygulama esnasında sorun yaşamadım	6		

Tablo 26’da da görüldüğü gibi öğretmenlerin büyük çoğunluğu etkinliklerin uygulanmasında çeşitli sorunlar yaşamaktadır.

Tablo 27

Öğretmenlerin Etkinliklerin Uygulanması Sırasında Materyal Kullanımına İlişkin Görüşleri

Temalar	Alt temalar	F
Etkinliklerin uygulanması sırasında materyal kullanımı	Kullanıyorum	5
	Kullanmıyorum	2
	Kullanmak istiyorum fakat yetersiz	16

Tablo 27’de görüldüğü gibi katılımcı öğretmenlerin büyük çoğunluğu ders sırasında materyal kullanmak istediğini fakat bu anlamda imkanların kısıtlı olduğunu ve materyal kullanamadığını araştırmacıya iletmiştir. Frekans değeri 5 ile ifade edilen kısım materyalleri kendi imkanları ile bir şekilde temin ederek ders sırasında materyal kullandığını ifade etmiştir.

Katılımcı öğretmenlerin bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö3...*Yeterli materyalimiz bulunmuyor. Kendimiz imkanlar ölçüsünde yapmaya çalışıyoruz.*

Ö6...*Etkinlikler güzel, 5.sınıfta öğretilenler iyi 6. sınıfta kısa tekrar ve daha yenileri olmalı çeşitlilik açısından. 7. sınıfta kısa tekrar yenileri vs diye gitmeli. Yeni oyunlara da yer verilmeli. Sürekli yenileri çıkıyor takibi zor ama imkansız değil. Bilmediğim etkinlikleri uygulamıyorum. Bildiğim etkinliklerin hepsinin materyalini alıyorum. Çocuklara videodan öğrettikten sonra mutlaka materyalle oynatıyorum.*

Ö8...*Etkinlikleri kitaptan da yardım alarak uyguluyorum. Ancak bazı oyunların açıklama yönergelerini az ve karışık buluyorum. Daha fazla kaynak konusunda sıkıntı yaşıyorum. Fazlasını isteyen öğrencilere yeterli destek veremiyorum. Yenilenen oyunlar ya da eklenen oyunlar konusunda dönütü yeterli bulmuyorum. Okul yönetimi zeka oyunları konusunda yeterli desteği vermediği için yarışma düzenleyemiyorum. Soru bulmada ve hazırlamada gerekli doküman bulamıyorum.*

Ö11...*Önerilen etkinliklere birebir bağlı kalıp uygulayamıyoruz. Materyal kullanıyoruz.*

Ö13...*Etkinlikler sırasında materyal kullanıyorum. Materyal temin etmekte sorunlar yaşayabiliyorum. Etkinliklerin tamamını materyal durumuna göre uyguluyorum. Etkinlikler gayet güzel ve öğrencilerin ilgisini çekmekte olup ders saatinin artırılması ve zorunlu olması çok daha iyi olur.*

Ö15...*Materyal sıkıntısı oluyor. Etkinlikleri tamamlıyorum. Matematik dersinde proje ödevi olarak zeka oyunlarını seçip kendilerinin hazırlayıp gelmelerini oyunu öğretip anlaşmalarını istiyorum. Böylece materyal sorununun bir kısmını halletmeye çalışıyorum.*

Ö19...*Çoğunluğu nu uygulayabiliyorum. Materyal yetersizliğini yaşıyorum. En büyük sorun ise seçmeli olmasına rağmen herkesin derse gelmesi ve kalabalık sınıflar. Evet materyal kullanmaya çalışıyorum.*

Ö23...*Uygulama seviye farklılıkları olabiliyor. Örneğin 5. sınıf öğrencisi için 6x6 sudoku o hafta verilen uygulama. Fakat bazı öğrenciye bu zor gelirken hatta kimisi oyunu dahi anlayamazken kimi öğrenci çok basit bulabiliyor. Bu durumda diğerine oyunu öğretmeye çalışırken öteki sıkılmaya başlıyor. Bu da hem öğretmenin işini zorlaştırıyor hem de verimi düşürüyor. Bunun için programda sadece o hafta hangi oyunun oynanacağını bilgisi verilmesinden ziyade kolay orta ve zor seviyelerde hazır örneklerin de olması öğretmene çok yardımcı olur.*

Öğretmenlerden alınan görüşler doğrultusunda, genel olarak etkinliklerin anlaşıldığı ve öğretmenler tarafından da uygulandığı söylenebilir. Ancak öğretmenler etkinlikleri uygularken karşılaştıkları birtakım sorunlardan söz etmişlerdir. Bu sorunlardan en önemlisi verilen etkinlik ile ilgili materyallerinin olmayışıdır. Maalesef okullarda zeka oyunları konusunda yeterli sınıf ortamlarının ve materyallerin olmayışı hem dersi anlatılmasında hem de uygulama sırasında aksaklıklara neden olmaktadır. Öğrenciler materyal ile anlatılan oyunları daha hızlı ve kolay anlarken materyal kullanılmadan anlatılan oyunlar öğrenci tarafından zor olarak algılanmakta ve verimli bir şekilde öğrenme sağlanamamaktadır.

Ayrıca öğretmenler etkinlikleri uygulamak için yeterli zamanlarının olmayışı konusunda da görüş bildirmişlerdir. Zeka Oyunları dersi seçmeli ders olarak haftada bir saat olarak uygulanmakta ve bu süre öğretmenin ancak konuyu anlatmasına olanak vermekte ve etkinlik yapması için yeterli olmamaktadır. Bir sonraki hafta da aradan zaman geçtiği için konuyu tekrar hatırlatıp etkinliğe geçinceye dek tekrar ders süresi tamamlanmaktadır. Buna bir de kalabalık sınıf ortamları eklenince öğretmenin işi daha da zorlaşmaktadır.

Tablo 28

Öğretmenlerin Programda Yer Alan Konulara İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Programda yer alan konular	Yeterli	17
	Yetersiz	5

Tablo 28’de görüldüğü gibi katılımcı öğretmenlerden frekans değeri 17 olan büyük bir kısım programda yer alan konuları yeterli bulmuş ve herhangi bir ekleme yapılmasına gerek olmadığını araştırmacıya iletmiştir. 5 kişi ise ekleme yapılabileceği yönünde görüş bildirmiştir.

Görüşme yapılan öğretmenlerden bazıları görüşlerini şu cümleler ile aktarmıştır;

Ö1...*Mekanik oyunlara daha çok yer verilmesi gereklidir.*

Ö4...*Şimdiki sınav sisteminde gördüğüm kadarıyla kartlı sorular, mantık soruları fazla bu konulara ağırlık verilebilir. Şimdiye kadar su doku, futoshiki, kart sıralama soruları MEB kaynaklı yeni sınav sisteminde soru olarak çıktı. Dersin bu yönleri daha fazla vurgulanırsa öğrenciler, veliler ve idare de dersin diğer derslere ve sınava katkısını benimser diye düşünüyorum.*

Ö7...*Direk şu konu eklenmelidir diye bir düşüncem yok fakat değişen müfredatlar sürekli olarak takip edilerek, güncellemeler sıklıkla yapılmalıdır.*

Öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda genel anlamda çoğunun (17) programdaki konuları yeterli gördüğü söylenebilir. Ancak öğretmenlerden bazıları zeka oyunları dersinin diğer dersleri ve öğrencinin öz becerilerini desteklediğini düşündüğü için programın içeriğindeki konuların güncel müfredat değişikliklerine göre her yıl tekrar düzenlenmesi gerektiğini araştırmacıya iletmişlerdir. Bu sayede öğrenciler, veliler ve okul idaresi bu dersin gerekliliği konusunda fikir birliğine varacaktır.

Tablo 29

Öğretmenlerin Programda Yer Alan Değerlendirme Etkinliklerine İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Programda yer alan değerlendirme etkinlikleri	Yeterli	4
	Yetersiz	19

Tablo 29’da görüldüğü gibi katılımcı öğretmenlerin büyük çoğunluğu değerlendirme etkinliklerini uygun ve yeterli bulmamaktadır. Öğretmenlerin bir kısmı bu dersin değerlendirmesi için yazılı sınav yapılması yerine turnuva vb alternatif yöntemler kullanılabileceğini belirtirken, bir kısmı herhangi bir değerlendirme etkinliğini kullanmadan kendi gözlemleriyle öğrencileri değerlendirdiğini ifade etmiştir. Öğretmenler genel görüş olarak bu dersin not ile değerlendirilmesinin uygun olmadığı kanaatlerini dile getirmişlerdir.

Görüşme yapılan öğretmenlerin bir kısmı görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö1...*Yazılı yapıyorum fakat derse karşı ilgi ve çabalarını daha çok göz önünde bulunduruyorum.*

Ö7...*Değerlendirme etkinlik ölçeklerini oluşturup bu şablon göre yapmaya çalışıyorum.*

Ö8...*Değerlendirme etkinlikleri yeterli ve uygulanabilir şekilde. Özel durumu olan öğrencilerde basitleştirerek uyguladığımız oluyor.*

Ö14...*Sınav ile değerlendirme yerine öğrencilere her dönem sonunda turnuva yapılması daha doğru olur diye düşünüyorum.*

Ö17...*Sınıf ve yaş seviyelerine göre ayrılmış halde olması gerektiğine inanıyorum.*

Ö18...*Değerlendirmeyi sınav uygulayarak yapıyorum fakat sınav yapılmaması yani bu dersin not amacı gütmemesi gerektiğini düşünüyorum.*

Ö22...*Yazılı yaparak ve ders içi gözlem, verilen soruların kontrolü şeklinde çok yönlü bir değerlendirme yapıyorum.*

Ö23...Değerlendirmeyi sınav olarak yapmıyorum. Önceliğim gözlemlemek, diğer ders sınavlarındaki değişiklikleri öğretmenlerle istişare ederek farklılıklarını bulmaya çalışıyorum.

Öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda, programın önerdiği sınav ile ölçme etkinliğinin gerekli olmadığı, bunun yerine sene sonu turnuvaları, ders içi gözlemler vs gibi alternatif değerlendirme yöntemleri ile bu dersin değerlendirilmesi uygun görülmüştür. Öğretmenler, bu dersin değerlendirmesinin not ile olmasının öğrencinin ilgisini ve verimini düşüreceği fikrine varmışlardır. Hatta bazı öğretmenler, sınav ile değerlendirme yapmadığını bunun yerine öğrencinin genel durumunu gözlemleyerek ve diğer derslerdeki başarısını da takip ederek değerlendirme yaptığını araştırmacıya iletmışlerdir. Bütün bunlar bir arada düşünüldüğünde programa öğretmenlerin sene sonunda uygulayabilecekleri genel turnuvaların eklenmesi uygun olabilir.

Öğretmenlerin Zeka Oyunları dersi öğretim programının Planlama Açısından, Uygulama ve etkinlikler açısından, Değerlendirme açısından, Fiziksel Öğrenme çevresi açısından, Öğrenme Açısından uygulamalarına ilişkin Görüşleri aşağıda verilen tablo da belirtilmiştir.

Tablo 30

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programının Diğer Derslerden Farklı Olan Yönlerine İlişkin görüşleri

Temalar	F
Tüm sınıf kategorilerinde kazanımların aynı olması	19
Eğlenceli olması ve oyun içermesi	17
Öğrenci merkezli olması	20
Öğrencilerin yeri geldiğinde rakip yeri geldiğinde takım olması	11
Daha esnek olması	18
Daha fazla materyal içermesi	18
Öğrencinin diğer derslerdeki kapasitesini artırır	15

Tablo 30 incelendiğinde öğretmenlerin çoğunluğunun (20), zeka oyunları dersi öğretim programının diğer derslerden farkının öğrenci merkezli olması olduğu

görüşünü aktarmışlardır. Zeka Oyunları dersinde diğer derslerden farklı olarak öğrencinin ilgisi ve merakı ön planda olmakta ve programda öğretmen yalnızca öğrencilere rehberlik etmektedir. Oyunları anlatıp belli stratejileri verdikten sonra öğretmenin görevi bitmekte, yeni stratejiler geliştirerek o oyun hakkındaki sorulara çözüm bulma işi öğrenciye verilmektedir. Bu konuda bazı öğretmenler görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö1...*Öğrenci istekli olmadığında kesinlikle başarı sağlayamayacağımız bir ders. Çünkü diğer derslere oranla öğrencinin daha aktif olması gerekiyor. Son olarak kesinle dikkat, istek vb şeylerin öğrencide olması gerekiyor.*

Ö3...*Öğrenci temelli ve süreç içeren bir ders olması açısından diğer derslerden oldukça farklı ve eğlenceli olduğunu düşünüyorum.*

Ö5...*Tüm yıl boyunca her çocuk yaşı ve gelişim düzeyine uygun oyunlar öğrenmektedir. Okulumuzda öğretilen bu oyunlar ile yaş gruplarına göre belli aralıklarla turnuvalar düzenlenmektedir. Bu turnuvalar da çocukların kendilerine olan güveni artar. Zekâ oyunları yüksek konsantrasyon gerektirdiğinden, kişilerin dikkat ve konsantrasyon seviyelerini artırır. Ve düzenlediğimiz bu turnuvalar çocuklar da arkadaşlığı, paylaşmayı, rekabeti yaşayarak öğrenmelerini sağlar.*

Görüşme yapılan öğretmenlerden 19'u ise kazanımların tüm sınıf kategorilerinde aynı olması Zeka Oyunları dersini diğer derslerden farklı kılar görüşünü araştırmacıya iletmıştır. 18 kişi ise öğretim programının diğer derslere göre daha esnek olduğunu belirtmiş ve yine 18 öğretmen de dersin diğer derslere göre daha fazla materyal içerdiğini iletmıştır. Bu konularda görüş bildiren öğretmenler görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö10...*Tüm sınıf kategorisinde kazanımların aynı olması diğer derslerden farklı bir özelliktir.*

Ö11...*Daha esnek bir program. Dersin adında oyun var. Öğrenme ve başarıma kendini gösterme isteği yaratıyor öğrencilerde. Deşarj oluyorlar ve ders içinde hareket edebilme özgürlükleri var.*

Ö14...*Diğer derslere kıyasla daha rahat bir sınıf ortamı gerekiyor. Grup çalışmaları da olduğu için sınıfta aşırı gürültü olabiliyor. Sınıf yönetimi açısından zor bir ortam da oluşturuyor elbette. 20 den fazla öğrencinin olduğu*

sınıflarda oyunları hem öğretmek hem de sonrasında rehberlik etmek zor oluyor.

Ö17...*Diğer derslere göre materyaller daha ön planda, bazı oyunların materyalle anlatılması hem oyunun daha kalıcı öğrenilmesini hem de kısa sürede anlatabilmeyi sağlıyor.*

Görüşmeye katılan öğretmenlerden 17'si dersin diğer derslere göre daha eğlenceli olduğunu ve oyun içerdiği için öğrencilerin derste daha mutlu olduklarını ifade etmişlerdir. 15 öğretmen ise bu dersin aslında diğer derslerden farklı olduğu kadar öğrencilerin diğer dersler de başarılı olmasına da oldukça katkı bulunduğunu ifade etmişlerdir. Bu öğretmenlerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö19...*Aslında her açıdan bir Sosyal yada Türkçeden farklı bir ders bana göre. Oyunlarla, eğlendirerek, yaşatarak öğrenme daha yoğun gerçekleşiyor.*

Ö20...*Uygulama etkinlik çeşitleri daha fazla olması diğer derslerden farklı bir özellik. Zeka Oyunları dersi aslında hem eğlendirirken diğer derslere de oldukça katkı sağlıyor.*

Ö21...*Bütün bir yıl boyunca bütün kazanımların oyunlar eşliğinde yapılması ve diğer dersleri de desteklemesi olumlu yönde bireylerin gelişmesine katkı sağlıyor.*

Ö22...*Diğer dersler daha sıkıcı geliyor öğrencilere. Bu ders öğrencilerin aktif, öğretmenin pasif olduğu ve tek branş üzerinden değil bir çok branşı ilgilendirdiği için öğrencilerin diğer derslerde de başarılı olmasına katkı sağlıyor. Yani bir çok zeka türüne hitap ettiği için bir oyunda aktif olmayan öğrenci diğer oyunda harikalar yaratabiliyor.*

Görüşme yapılan öğretmenlerden 11'i ise zeka oyunları dersinde diğer derslerden farklı olarak öğrencinin her zaman bireysel olmadığını kimi zaman bireysel olarak arkadaşıyla rekabet ederken kimi zaman da takım olup birbirlerinin yanlışlarını düzelttiklerini, takım olmayı öğrendiklerini ifade etmiştir. Bu konuda görüş bildiren öğretmenler görüşlerini şu şekilde iletmışlerdir;

Ö23...*Çocukların bir yarış içinde değil de kimi zaman ekip kimi zaman rakip olarak ilerlemeleri onlara çok büyük heyecan ve istek katıyor. Yarışmak*

yerine ekip olarak çalışıp sona en hızlı şekilde ulaşmak birlik beraberlik sağlamak gelecekleri adına çok büyük bir yatırım olduğunu düşünüyorum... Birbirinin eksiklerini tamamlamak yardımlaşmak çocuklara verebileceğimiz en güzel eğitim olduğunu düşünüyorum...

Öğretmenlerin iletlediği bu görüşler doğrultusunda, zeka oyunları dersinin diğer derslerden çok farklı yönlerinin bulunduğunu ve başlı başına bir branş dersi değil de öğrencileri birey olarak çok yönlü geliştiren bir ders olduğunu söylemek mümkündür. Öğrenciler aslında oyun oynarken ve eğlenirken birçok açıdan gelişip farklı yetenekler kazanmaktadırlar. Öğretmen ise bu sürece yalnızca rehberlik etmekte ve öğrencilerin gelişimlerini izlemektedir.

Tablo 31

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinde Oluşan İletişim ve Etkileşim ile ilgili Görüşleri

Temalar	Alt temalar	f
Öğrenci-Öğrenci Etkileşimi	Arttırıyor	23
	Değişiklik yok	0
	Azaltıyor	0
Öğretmen-Öğrenci Etkileşimi	Arttırıyor	20
	Değişiklik yok	3
	Azaltıyor	0
Öğrenen-Çevre/Materyal Etkileşimi	Arttırıyor	22
	Değişiklik yok	1
	Azaltıyor	0

Tablo 31 incelendiğinde, zeka oyunları dersinde öğrenciler arasındaki etkileşimin arttığı hakkında katılımcı öğretmenlerin tamamının pozitif yönde görüş bildirdiğini söyleyebiliriz. Öğretmen – Öğrenci arasındaki iletişim ve etkileşim konusunda ise öğretmenlerin yine çoğunluğu(20), etkileşimin ve iletişimin arttığı yönünde geri kalanlar(3) ise öğretmen-öğrenci ilişkilerinde bir değişiklik olmadığını araştırmacıya bildirmişlerdir. Bunların yanında öğrenen ile çevre/materyal arasında da yine etkileşim ve iletişimin fazla olduğu görüşünde olanlar katılımcı öğretmenlerin

22 sini oluşturmaktadır. Bu konuda görüşlerini ileten öğretmenlerin ifadeleri şu şekildedir;

Ö1...Öğrenci, öğretmen, materyal, çevre unsurları birçok yönden birbirini etkilemektedir.

Ö2...Çocuklar bu derste kendilerini daha rahat ifade edebiliyorlar ve hem arkadaşlarıyla hem de öğretmenleriyle daha çok iletişim ve etkileşimde bulunuyorlar.

Ö7...Öğrenciler bu derste zeka oyunları çözdükçe kendilerine güvenleri arttığı için çevreleriyle iletişimlerinde de daha rahat oluyor ve kendilerini daha iyi ifade ediyorlar. İletişim ve etkileşimi artıran burada özgüven bana göre...

Ö9...Yine diğer derslere kıyasla tabiki öğrenci - öğrenci etkileşimi en üst seviyede. Öğretmen - öğrenci ilişkisinde çok fark olduğunu söyleyemem. Öğretmen rehber durumunda.

Ö10...Her yönde gelişimin çok hızlı olduğu ve bireylerin birbirlerinden de öğrenebildiği bir ortam olması etkili iletişim ve öğrenmeyi desteklemektedir.

Ö11...İletişim her geçen gün güçleniyor. Çocukların gözünde her şeyi çözebilen biri olarak görünmek gerçekten etkileyici bir durum oluyor. Öğrencilerin kendi arasındaki bağı da güçlendiriyor.

Ö13...İletişim konusunda mükemmel bir ders. Matematiği sevmeyen öğrenciyi bu derste gözlerinin içi gülerken dersin tadını çıkarırken görebiliyorsunuz. Öğrenciler arası iletişimi de öğrenci -öğretmen iletişimini de sağlıyor.

Ö16... Bire bir karşılıklı oyun ortamı samimiyeti ve iletişimi artırıyor. Öğretmen öğrenci mesafesi biraz azalıyor.

Ö17...Sınıf mevcutları az olduğu takdirde iletişim daha sağlıklı olacaktır. Teknoloji ve Tasarım derslerinde sınıf mevcudu 25 i geçince 2 ye bölünüyor. Birebir eğitim gerçekleşiyor.

Ö19... Pozitif bir etkileşim söz konusu tüm taraflar açısından...

Ö20...Bahsedilen tüm etkileşim alanlarında ciddi anlamda etkileşimi arttıran bir uygulama. Sadece fiziksel değil aynı zamanda bilişsel. Yeri geliyor oyunda

tıkandığınız bir nokta için yanınızdaki kişiyle eşgüdümlü fikir alışverişinde bulunuyorsunuz yeri geliyor onun ne düşündüğünü anlayıp üstüne bir de strateji geliştiriyorsunuz. Bunlar her türlü etkileşimi arttıran şeyler...

Ö21...*Çocukların gelişiminde katkıda bulunan zeka oyunları onların konuşma iletişim kurma gibi özelliklerini de geliştirmektedir. Oyunu öğrenirken soru sormayı, ikili oyunların da iletişim de katkısı olduğunu düşünüyorum.*

Öğretmenlerin görüşleri incelendiğinde zeka oyunları dersinin hem öğrencilerin birbiri arasındaki iletişimi hem de öğrenci – öğretmen ilişkisini olumlu yönde etkilediği söylenebilir. Öğrencilerde zeka oyunları “zor” algısı yarattığından derste öğretilen konuları anlayıp öğrendikçe ve tabi soruları da çözdükçe kendine güven duygusu gelişmekte ve bu da toplum içinde kendini ifade etmesini olumlu etkilemektedir. Bunun yanında derste işbirliği içinde öğrenme de ön planda olduğundan öğrenciler birbirlerine yardımcı da olmakta ve belli paylaşımlarda bulunmaktadır. Ayrıca programda bulunan ve birden fazla kişi ile oynanan oyunlarda öğrenciler ister istemez etkileşimde bulunmakta ve kimi zaman kazanma kimi zaman kaybetme duygusunu tadarak kendi özbenliklerinde olan sivri yönlerini de törpülemiş olacaktırlar. Bu açılardan bakıldığında dersin hem öğrenciler hem de öğretmen açısından iletişim ve etkileşimi olumlu yönde etkilediği açıktır. Öğrenciler ders sırasında çokça materyal kullanmakta ve kimi zaman kimi oyunlar için materyallerini kendileri tasarlamaktadırlar.

Tablo 32

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersini Seçen ve Seçmeyen Öğrenciler Arasındaki Farklılıklara İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Bilişsel Açıdan	Farklılık var	23
	Farklılık yok	0
Öğrenme Açısından	Farklılık var	22
	Farklılık Yok	2
Düşünme Becerileri ve Eleştirel Düşünme Açısından	Farklılık var	23
	Farklılık Yok	0
Yaratıcı Düşünme Açısından	Farklılık Var	22
	Farklılık yok	1
Problem Çözme Açısından	Farklılık Var	23
	Farklılık Yok	0
Sosyal Açıdan	Farklılık Var	22
	Farklılık Yok	1

Tablo 32 incelendiğinde, görüşmeye katılan öğretmenlerin, zeka oyunları dersini seçen öğrencilerde gözlemledikleri gelişimin seçmeyen öğrencilere göre oldukça farklı olduğu göze çarpmaktadır. Öğretmenler dersi alan öğrencilerde üst düzey becerilerin fark edilir oranda geliştiği yönünde görüş bildirmişler ve bu görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö3...*Bu dersi alan öğrencilerin almayanlara göre yorum yapma kabiliyetlerinin daha çok geliştiğini düşünüyorum.*

Ö4...*Bu dersi seçen öğrenci daha özgüvenli, araştırmacı yönü gelişmiş, sosyal yönü güçlü bir öğrenci oluyor.*

Ö7...*Dersi alan öğrenciler almayanlara göre daha kolay problem çözebiliyorlar. Çözümler kısa sürede oluyor. Sorumluluk alabiliyorlar. Daha fazla sosyalleştiler.*

Ö8...*Kendilerini mutlu hissediyorlar. Zor soruları çözdüklerinde kendilerini inançlarını ve güvenlerini pekiştiriyorlar. Lgs sınavında futosiki bilen bir*

öğrencimin soruyu diğer bilmeyen öğrencilere göre daha hızlı çözdüğünü söylediğinde ki mutluluğu çok güzeldi. Hem de bir matematik sorusunda.

Ö11...*Kesinlikle farklı gelişimler gözlemleniyor... Farklı düşünme kolay yoldan sonuç odaklı çalışma kendine göre stratejilerle başarıya ulaşma yapabilmenin vermiş olduğu özgüven... Mesela ilk başta oynamaya çekinen öğrencinin bir sonraki seferlerde kendine güvenip kendiliğinden girişken bir şekilde ileri atılması, oyunu kaybettiğinde ağlayan bir çocuğun bir sonraki seferlerde bu durumla başa çıkmayı öğrenip nasıl daha iyi olurum için gösterdiği çaba ve artık ağlamıyor olması bunlar hep kişilik açısından karakter açısından farklılık yaratan şeyler...*

Ö13...*Kesinlikle seçenler daha iyi oluyor. En basta seçen hayata farklı bir açıdan bakmaya hazır olduğunu zaten gösteriyor. Onun dışında oyunlar gerek bireyler anlamında kendi sınırlarını zorlamayı gerek iki kişi bir olup bir oyunun sınırlarını zorlamayı veya gerek karşılıklı ortak bir oyunda birbirlerinin sınırlarını zorlamayı deneyimliyorlar. Bunlar öğrencilere harika bir gelişim ortamı sunuyor.*

Ö17...*Evet farklılıkları olduğunu düşünüyorum. Farklı düşündüklerini, problemleri çözerken tek yol değil çoklu düşünmeyi öğrendiklerini, pratik düşünme, vazgeçmeme ve süreklilikleri olduğunu görüyorum.*

Katılımcı öğretmenlerin görüşleri incelendiğinde, öğrencilerin bu dersten seçmeyenlere göre daha fazla kazanım elde ederek önde olduklarını söylemişlerdir. Bunun yanında bu dersin okullarda çok popüler olduğunu ve öğrencilerin genel olarak seçmek istediklerini de araştırmacıya iletmışlerdir. Bunların yanında öğrencilerin fazla hırslarından egolarından da oyunlar vasıtası ile arındıklarını ve akranlarına göre daha olgun duruş sergilediklerini gözlemlemişlerdir.

Tablo 33

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersi ile Diğer Dersler Arasında İlişki Kurulup Kurulamayacağına İlişkin Görüşleri

13a. Zeka Oyunları dersi uygulama ve etkinlikleri ile diğer ders içeriklerine göre oyunlar üretilebilir mi?	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
	F	%	f	%	f	%	f	%
	21	91,3	1	4,3	1	4,3	23	100
13b. Bu oyunlar diğer derslerin öğretilmesine katkı sağlar mı?	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
	F	%	f	%	f	%	f	%
	22	95,6	1	4,3	0	0	23	100

Tablo 33 incelendiğinde görüşmeye katılan öğretmenlerin frekans değeri 21 olan büyük kısmı zeka oyunları dersi etkinlikleri ile diğer derslerin içeriklerine göre oyunlar tasarlanabileceğini ve geri kalan 2 tanesi ise bunun tam anlamıyla mümkün olmayacağını bildirmişlerdir. Bu etkinliklerin diğer derslerin öğrenilmesine katkı sağlayıp sağlamayacağı sorulduğunda ise kesinlikle katkı sağlayacağı yönünde görüş bildirmişlerdir. Öğretmenlerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö2...*Kesinlikle üretilebilir. Matematik öğretmeni olarak kesinlikle kendi branşıma büyük katkı sağlar.*

Ö6...*Kendi adıma Sosyal dersimde uygulamaya çalışıyorum ve daha verimli oluyor dersim.*

Ö9...*Belki bir kaç dersin somutlaştırılması açısından etkinliklerle ve oyunlarla katkıda bulunulabilir lakin tüm dersler için uygun olacağını düşünmüyorum.*

Ö11...*Öğrencilerin oyun tabanlı öğrenme konusundaki istek ve gelişimleri dikkate alındığında öğrenmeyi olumlu anlamda etkileyeceğine inanıyorum. Oyun algısında olan çocuk, farkında olmadan içsel öğrenme güdülerini derse katılıyor. Sınıf içi etkinliklerde temel derslerin öğretilmesinde uyguladığımda, başarı oranlarının ve eğlenerek öğrenme algılarının arttığını somut olarak gözlemledim.*

Ö15...Üretilebilir ve kesinlikle çok daha kolay ve üst seviyede öğrenim sağlanabilir. Çünkü çocuk dünyaya geldiği anda ilk kendi kendine olmak üzere hep oyun üzerine öğrenmeye baslar.

Ö16...Olabilir. Yani olsa muhteşem olur. Kalıcı öğrenme ve dersten keyif alma dönütü olur.

Öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda, dersler ile ilgili böyle bir uygulamanın yapılmasının öğrencilerin öğrenmesi üzerinde çok etkili olacağı görüşüne varılabilir. Öğretmenlerin de ifade ettiği gibi çocuklar bebeklik dönemlerinden itibaren her şeyi gerek tek başlarına gerekse de etrafındakilerle oyun oynayarak öğrenir ve kendilerini geliştirirler. Oyun, her yaştan bireyin sevdiği ve keyif aldığı bir eylem olduğu için bilgilerin bireye oyun ile aktarılmasının da daha da kalıcı olacağına şüphe yoktur.

Tablo 34

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Zorunlu Ders Olmasına İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	f
Zeka Oyunları Dersi zorunlu ders olmalı mı?	Evet	23
	Hayır	0

Tablo 34'den de görüldüğü gibi katılımcı öğretmenlerin tamamı zeka oyunları dersinin zorunlu ders olması gerektiği görüşünü savunmuşlardır. Katılımcı öğretmenlerin bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö5...Kesinlikle zorunlu ders olmalı. Hatta tüm öğretmenlerimiz de bu dersi tatmalı.

Ö6...Kesinlikle alınmasından yanayım. Yeni neslin daha analitik düşünmesi isteniyorsa bu ders zorunlu olarak müfredata alınmalı.

Ö9...Günlük yaşam becerilerinin iyileştirilmesi, günümüzün en büyük eksikliği olan iletişim becerisini desteklemesi ve çocuklarımızın akademik başarılarına olumlu katkı sağlaması açısından zorunlu olmasını isterim.

Ö10...*Kesinlikle zorunlu olmalıdır. Çünkü hem akademik hem de sosyal - kültürel ve -sportif dersleri de olumlu anlamda desteklemektedir.*

Ö12...*Kesinlikle ilkokul 3. Sınıftan itibaren zorunlu hale getirilmesini destekliyorum.*

Ö13...*Ders temel ve ileri seviye şeklinde iki kur olabilir. Temel seviye zorunlu ileri seviye seçmeli ders olabilir. Bence bu şekilde daha uygun olur. Çünkü oyunların kattığı çok boyutlu düşünme problem çözme gibi becerileri her öğrenci edinmiş olur en azından böyle bir şeyle tanışmış olur. Ama ileri seviye oyunları hiç ilgisi olmayan birine oynatmak çok kulağa hoş gelmiyor.*

Ö15...*Kesinlikle zorunlu olmalı bir öğrencinin algı düzeyini arttırmadan bilgi yükleyemezsiniz öğrenme hevesinde olmadan öğretemezsiniz zeka oyunları güzel bir zemin hazırlayacaktır diğer alanlara da...*

Ö22...*Materyal temin edilip sınıf sayıları az olacaksa kesinlikle zorunlu olmalı. Kuru bir sınıf ve kalabalık ortamlarda hiçbir anlamı olmaz.*

Öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda, dersin birey için kazanımları çok fazla olduğundan bu dersin zorunlu olması gerektiği düşüncesinde oldukları anlaşılmaktadır. Öğrenciler bu ders ile sadece oyunlar öğrenmiyor aynı zamanda hayata hazırlanıyorlar ve öğrenme için zihinlerinde güzel bir zemin oluştuğu için diğer öğrenecekleri bilgileri de çabucak içselleştiriyorlar. Bu noktada aslında öğrencilerin zihnini ekilmeye hazır topraklara benzetmek doğru olur. Zeka Oyunları dersi bu toprakları verimli ürünler yetiştirmek için kaliteli hale getiriyor. Öğretmenlerden bazıları bu dersin temel ve ileri seviye olarak iki ayrı şekilde verilmesinin daha uygun olduğu görüşünü bildirmişlerdir. Temel seviye zorunlu, ileri seviye ise seçmeli olacak şekilde planlanmasının daha uygun olacağı ve en azından temel seviyeyi her öğrenci alarak bu dersle tanışmış olmasının kendi için çok faydalı olacağı görüşünü bildirmişlerdir. Değişen dünya standartlarına uygun bireyler yetiştirilmek isteniyorsa zeka oyunları dersinin bireyin temel ihtiyacı olduğu görüşü tüm öğretmenler tarafından benimsenmiştir.

Tablo 35

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersini Verecek Öğretmenlerin Seçiminde Dikkate Alınması Gereken Ölçütlere İlişkin Görüşleri

Temalar	f
Mutlaka ders ile ilgili eğitim almış öğretmenler seçilmeli	23
Öğretmenin dersi anlatma kabiliyeti gözetilmeli	12
Öğretmenin zeka oyunlarına ilgi duyuyor olması gerekli	21
Empati yeteneğinin gelişmiş olması gerekli	16
Liderlik vasfı olan öğretmenler seçilmeli	10
Yalnızca akıl oyunları dersi verecek öğretmen seçilmeli	11
Matematik öğretmenleri seçilmeli	9

Tablo 35 incelendiğinde, öğretmenlerin tamamının bu dersi verecek öğretmenin kesinlikle zeka oyunları konusunda eğitim almış öğretmenlerden seçilmesi gerektiği yönünde görüş bildirdikleri görülmektedir. Öğretmenlerin bir kısmı ise (21) dersi verecek olan öğretmenin zeka oyunlarına ilgi duyan öğretmenler tarafından verilmesinin öğrenciler açısından daha faydalı olacağını bildirmişlerdir. Bu konuda görüş bildiren öğretmenlerden bazıları görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö4...*Zeka oyunları kursuna gitmiş öğretmenleri bu derse atamalılar. Mesela bizim okulumuzda hangi öğretmenin seçmeli dersi az ise zeka oyunlarını ona veriyorlar.*

Ö7...*Herkes bu dersi vermemeli... Mutlaka zeka oyunları kursu almış olmalı bu dersi verecek öğretmenin.*

Ö10...*Bu dersin kazanımlarına uyan ve eğitimini alan öğretmenlerden seçilmeli. Boş geçmesin diye sadece sudoku bilen öğretmenler dersi vermemeli ve dersin bir sudoku çözme dersi olma yolunda giden imajı düzeltilmeli.*

Ö11...*Öğretmenin eğitim almış olmasına ve derse hakim olmasına bakılmalıdır.*

Ö12...*Öncelikle öğretmenin mutlaka bu eğitimi almış olması gerekiyor. Hangi oyunun hangi kazanıma hitap ettiğini, hangi ölçme değerlendirmenin nasıl yapılacağını detaylı olarak bilinmesi gerekiyor.*

Ö14...*Zeka oyunları dersini bunun kursunu almış öğretmenlere vermeleri gerekli. Ama maalesef okullarda genelde matematik ve fen bilimleri hatta teknoloji tasarım dersi öğretmenlerine veriliyor. Bunun eğitimini almayan öğretmen de yıl boyu sudoku, mangala ve kelime oyunu oynatıyor maalesef.*

Ö15...*İstekli ve ilgili öğretmenler görevlendirilmeli zira her öğretmenin ilgi alanına girmeyebilir. Zaten istekli öğretmen de bir şekilde zeka oyunları eğitimi almıştır diye düşünüyorum.*

Ö17...*Zeka oyunları eğitimi almış kişileri seçmeliler. Geçmişte matematik ve Türkçe öğretmenlerini derslere sokup, yıl boyunca gazetelerin verdiği sudokuları çözdürdüler.*

Görüşme yapılan öğretmenlerden frekans değeri 16 olan kısım, zeka oyunları dersi verecek olan öğretmenlerin empati yeteneğinin gelişmiş olması gerektiği yönünde görüş bildirirken, frekans değeri 12 olan kısım dersi anlatma kabiliyetlerinin gözetilmesi gerektiği yönünde görüş bildirmiştir. Bu konuda görüş bildiren öğretmenler görüşlerini şu şekilde iletmışlerdir;

Ö18...*Zekâ oyunları dersinin anlatımı, akıcı hale getirilmesi ve uygulaması çok önemli. Öğretmende bu özelliklerin aranması gerekiyor.*

Ö20...*Her şeyden önce insan olarak düşünüp çocuklarla empati halinden hiç çıkmaması gerekir onun ihtiyacı olan şeylere yönelik her çocuk ile ayrı ayrı onu anlayarak yola başlamak çok önemli. Çünkü her çocuk farklıdır...*

Görüşme yapılan öğretmenlerden frekans değeri 11 olan kısım, bu dersi verecek olan öğretmenlerin yıl boyunca yalnızca zeka oyunları dersine girmesini ve mümkünse kendi branşı ile ilgili derslere girmemesinin daha uygun olacağı yönünde görüş bildirirken, frekans değeri 10 olan kısım liderlik vasfı olan öğretmenlerin, frekans değeri 9 olan kısım ise matematik öğretmenlerinin seçilmesinin daha uygun olduğu görüşünü iletmışlerdir. Bu öğretmenlerden bazıları görüşlerini şu şekilde iletmışlerdir;

Ö21...*Zeka oyunları dersindeki materyalleri kullanacak öğretmenlerin, zeka geliştirme ve zeka-akıl oyunu materyallerini kullanma konusunda uzman olmaları gerekmektedir ve sadece zeka oyunlarına girmesi gerekir başka bir branşı olmamalı çünkü araştırmaya ve kendini geliştirmeye vakit bulamayacağı için faydalı olacağını düşünmüyorum.*

Ö23...*Bu ders, öncelik matematik öğretmenleri tarafından ve bu konuda eğitim alan öğretmenler tarafından verilmeli düşüncesindeyim.*

Katılımcı öğretmenlerin görüşleri incelendiğinde, öğretmenler öncelikle bu ders konusunda eğitim almanın bir öncelik olduğu konusunda hemfikirlerdir. Bir kısım öğretmen ise bu dersi verecek olan öğretmenlerin bu alana ilgi ve merak duyması çok önemlidir şeklinde bir görüş açıklamışlardır. Aslında ilgi ve merak bu konuda eğitim alma konusunda öğretmenleri teşvik eden duygular olduğu için bu iki öncül birlikte düşünülebilir. Ayrıca bu dersi veren öğretmenin mümkünse yalnızca bu ders hakkında görevlendirilmesinin kendi branşı ile ilgili bir uğraş içine girmeden kendini bu alanda daha fazla geliştirmeye çalışmasının önemli olduğu düşüncesindedirler. Bir kısım öğretmenler ise bu dersi matematik öğretmenleri vermeli diye bir fikir sunmuştur. Ancak başka bir kısım, eğitim almadığı halde sırf matematik ya da fen öğretmeni olduğu için bu dersi onlara verdirmek yanlışır şeklinde görüş bildirmiştir.

Sonuç olarak genel yargıya bakılırsa, öğretmenin zeka oyunları alanına merak duyması ve bu alanda kendini geliştirmek adına eğitim almış olması zeka oyunları dersini verecek öğretmen vasfı için çok önemli rol oynamaktadır.

Tablo 36

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Özyeterliklerine Katkısına İlişkin Görüşleri

Temalar	f
Sınıf yönetimi konusunda katkı sağladı	20
Disiplinler arası ilişki kurmada büyük katkı sağladı	21
Okul ortamında, bu dersi verdiğim için saygınlık kazandım	12
Öğretmen olarak yeteneklerimin farkına varmamı sağladı	17
Pratik düşünme ve faydalı çözümler üretme konusunda mesleki beceriler kazandırdı	19
Mesleğime olan heyecanım arttı	14
Öğrencilerimi daha iyi tanımamı ve onlara doğru yaklaşmamı sağladı	13

Tablo 36'da görüldüğü gibi, öğretmenlerden frekans değeri 21 olan kısmı zeka oyunları dersinin mesleki açıdan disiplinler arası ilişki kurmalarına faydalı

olduğu şeklinde görüş bildirmiştir. Katılımcı öğretmenlerden 20'si bu dersi vermelerinin sınıf yönetimi konusunda kendilerine büyük katkı sağladığını, 19'u mesleki açıdan pratik düşüncelerini ve hızlı çözümler üretme konusunda kendilerini desteklediğini, 17 öğretmen kendi yeteneklerinin farkına varmasını sağladığını, 14'ü mesleki heyecanının arttığını ifade etmişlerdir. Ayrıca görüşme yapılan öğretmenlerin 13'ü bu ders sayesinde öğrencilerini daha iyi tanıdıklarını ve onlara doğru şekilde yaklaşmalarını sağladığını araştırmacıya iletmış, 12 tanesi ise bu dersi vermeye başladıktan sonra okul ortamında hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin kendisine saygı duyduklarını ve bu yüzden mesleki motivasyonunun arttığını ifade etmiştir. Öğretmenler görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö2...*Bu ders, öğrencilerimin dikkatini nasıl çekebileceğim konusunda ufkumu açtı.*

Ö4...*Diğer ders öğretmenleri tarafından bu soruyu sen çözersin demeleri, üstün zekalı öğrencilerin benden ders almak istemeleri müthiş bir mesleki motivasyon sağlıyor.*

Ö5...*Diğer dersleri anlatış tarzımda, öğrenciyi daha aktif hale getirme konusunda ve güdüleme konusunda bana olumlu katkıları olduğunu hissediyorum.*

Ö7...*Yeteneklerimin farkına varmış oldum. Öğrencilere dikkat problemi yaşadıklarında neler yapabilirim öğrendim. Bu ders sayesinde her öğrenciyi yapılan etkinliklerle muhakkak bir seviyeye getirebileceğimi öğrendim.*

Ö8...*Dersler arasında, içeriğini değiştirerek kullandım oyunları. Sözel olarak ifade edilmesi gereken çok oyunu sayısal beceri gerektiren derslerde kullandım. Disiplinler arası ilişki kurmada çok büyük faydalar sağladığını düşünüyorum.*

Ö9...*Çözüm odaklı çalışıyorum. Beynim ister istemez öyle işliyor. Bir problemle daha önce karşılaştığımda saatlerce düşündüğümü göz önünde bulundurursak ve şimdiki pratik düşünme ve sonuca ulaşmalarımı düşünecek olursak kesinlikle çok fazla şey kattığını söyleyebilirim.*

Ö11...*Öncelikle mesleki heyecanımı arttırdı yeni şeyler öğrendiğim için de araştırma ve kendimi geliştirme imkanı sağladı.*

Ö13...Öğrencileri düşündürüp sebep sonuç ilişkilerini kurdurabilmek, yarış içerisine sokup motive etmek, planlı ve disiplinli çalışmayı öğretmek, hedef oluşturmak, ... vb. birçok açıdan mesleki kazanım sağladı.

Ö16...Branşıma katkı sağladı, öğrencilerle olumlu yönde iletişimim arttı, kaliteli zaman geçiriyor ve mutlu oluyorum yaptığım işten...

Ö17...Özellikle çocuklara yaklaşımımı değiştirdi her birinin farklı algısı olduğunu, öğrenmede farklılıkların olduğu çocuğun kendini tanıması ve öğretmenin bunları keşfetmesini ve çözümler üretmesini sağlıyor.

Görüşme sonuçları ele alındığında, zeka oyunları dersinin öğretmenlere mesleki açıdan birçok şey kattığını söylemek mümkündür. Bunlardan en önemlisi de aslında öğrencileri daha iyi tanımak ve onlara nasıl yaklaşacağını bilmektir. Çünkü bir öğretmen açısından en önemli ayrıntı aslında budur. Öğrencilerini iyi tanıyıp onların kişisel farklılıklarının farkına vardığında vereceği bilgileri de onlara göre planlayıp sunma imkanı elde eder ve onlarla daha iyi iletişim kurar. Tüm bunların sonucunda mesleki doyum elde eder ve yaptığı işten keyif almaya başlar. Görüşme sırasında öğretmenlerin tespitleri de bu çerçevede olmuştur. Bunlara ek olarak bir öğretmenin bu dersten alacağı en büyük kazanımlardan birinin de disiplinler arası ilişki kurmasını sağlaması olarak ifade edilebilir. Aslında zeka oyunları dersini başlı başına bir ders olarak kabul etmenin yanında, öğretmenlerin de çokça ifade ettikleri gibi, başka derslerin öğretimi konusunda uygulamalar ve etkinlikler ile ayrı bir ufuk açtığını da söylemek mümkündür.

Tablo 37

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Eksik Yönlerine İlişkin Görüşleri

Temalar	F
Sınıf mevcudunun kalabalık olması	19
Ders ile ilgili eğitimi olmayan öğretmenlerin derse girmesi	21
Okulda zeka oyunları dersi için herhangi bir sınıf veya donanımın olmaması	20
Zeka Oyunları ders saatinin az olması	17

Tablo 37 incelendiğinde öğretmenlerin frekans değeri en yüksek olan (21) kısmı yine ders ile ilgili eğitim almamış öğretmenlerin derse girmesinin bu dersin eksik bir yönü olduğunu iletmişlerdir. Katılımcı öğretmenlerin 20'si uygun sınıf ortamlarının olmayışından, 19'u sınıfın zeka oyunları dersi için kalabalık olmasından 17'si ise ders saatinin yetersizliğinden memnun olmadıklarını dile getirmişlerdir. Öğretmenler görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö1...*Okulun fiziki yapısı nedeniyle zeka oyunları sınıfımız yok. Dolayısıyla materyal de yok. Zeka oyunları kursu alan öğretmenlerimizin kendi branş dersleri yoğun olduğu için seçmeli zeka dersini başka öğretmenler veriyor.*

Ö2...*Eğitim almayan öğretmenlere ders verilmesi, idarenin dersi üst sınıflara el altından dersi aldırarak istememesi, dönem içerisinde yeterli yarışma düzenleyecek yer ve kaynak bulamamak.*

Ö9...*Sistemli ve planlı şekilde yapılmaması ile birlikte bu sertifikaya hakim olmayan öğretmenler tarafından geliş güzel şekilde yapılması oldukça olumsuz sonuçlar getiriyor.*

Ö13...*Materyal eksikleri ve gereken önemin verilmemesi. Belki imkanlar sınırlı olmasından kaynaklanıyor tabi ama bu yönler eksik geliyor...*

Ö17...*Sınıfların kalabalık oluşu ve herkesin derse girme zorunluluğu (kaynaştırma öğrencilerinin de derse girmeleri)*

Ö22...*Sınıf küçük ve ders saati yetmiyor. Tam oyunları açıyorsunuz anlatıyorsunuz çocuklar başlıyor 10 dakika sonra hadi çocuklar oyunları toplamamız lazım zil çalacak demek zorunda kalıyoruz.*

Bu görüşler incelendiğinde öğretmenlerin geneli okullarda sınıf ortamlarının bu ders için yetersiz olduğunu, materyallerin eksik olduğunu, ders saatinin az olduğunu, bu ders ile ilgili herhangi bir eğitim almamış öğretmenlerin derse girdiğini ifade etmişlerdir. Bu tespitler de zeka oyunları dersinin henüz okullarda etkili bir şekilde verilemediğini göstermektedir.

Tablo 38

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersinin Etkili Bir Şekilde Uygulanmasına Yönelik Önerileri

Temalar	F
Zorunlu ders olmalı	21
Okullarda bu ders için uygun sınıf ortamları oluşturulmalı	21
Okul yönetimine bu dersin etkililiği hakkında yeterli bilgi verilmeli	19
Bu ders ile ilgili hizmet içi eğitimler arttırılmalı	20
Eğitim almayan öğretmenlerin derse girmesi engellenmeli	22
Ders saati arttırılmalı	19
Zeka Oyunları dersi öğrencilerin verim alması açısından sabah saatlerine alınmalı	4
Okullar ve öğretmenler arasında ayda bir toplantılar düzenlenerek fikir alışverişinde bulunulmalı	8
Velilere zeka oyunları hakkında seminerler verilmeli	7

Tablo 38 incelendiğinde, öğretmenlerin frekans değeri 21 olan büyük bir kısmı bu dersin zorunlu ders olmasını ve okullarda bu ders için uygun eğitim ortamlarının düzenlenerek materyal eksikliğinin giderilmesi gerektiğini iletmışlerdir. Öğretmenlerin 22'si eğitim almayan öğretmenlerin bu dersi vermemesi gerektiğini ve 20'si bu ders ile alakalı hizmet içi eğitimlerin artması gerektiğini dile getirmişlerdir. Ayrıca bu dersin okullarda verilmesine engel olan okul yönetimlerini ders hakkında ve kazanımları hakkında bilgilendirmek gerektiğini düşünen ve ders saatinin arttırılması gerektiğini düşünen öğretmenlerin frekans değeri ise 19 dur. Öğretmenlerden 8'i bu ders hakkında ayda bir toplantı düzenlenerek okullar ve öğretmenler arasında bilgi alışverişinin sağlanmasını ve bu şekilde de dersin veriminin arttırılmasının önemli olduğunu, 7'si bu ders hakkında velileri bilinçlendirmek adına seminerler düzenlenmesinin faydalı olacağını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerin 4'ü ise zeka oyunları dersinin sabah saatlerine alınmasının öğrencilerin algılaması ve daha fazla verim alması açısından faydalı olacağını araştırmacıya iletmışlerdir. Öğretmenler görüşlerini şu şekilde dile getirmişlerdir;

Ö1...*Okullarda mutlaka zeka oyunları sınıfları ve atölyeleri olmalı...*

Ö2...*Ders saatinin artırılması, zeka oyunları sınıflarının oluşturulması ve materyallerin öğretmen değil okul ya da bakanlık tarafından sağlanması daha etkili olacaktır.*

Ö3...*Okullar ve eğitimciler arasında ayda 1 sıklıkla düzenlenecek paylaşım günleri yapılmalı, yazılı raporlar ile dönemlerin değerlendirilmesi sağlanabilir.*

Ö4...*Bu ve bunun gibi programların daha etkili bir şekilde uygulanabilmesi için veli odaklı aynı zamanda işbirliği içerisinde ilerlemek çok önemli...*

Ö5...*Etkili olması için velileri bilinçlendirmek gerekiyor. Öğretmen, yönetici ve velilere seminerler, aileye zeka oyunları ile ilgili etkinlikler yapmak bu oyunların katkısını anlatmak ve isteklerini arttırmak gerekiyor.*

Öğretmen görüşleri incelendiğinde, zeka oyunları dersinin etkili şekilde uygulanması için başta okullarda bu ders için hem eğitimli bir öğretmen grubu hem de donanımlı sınıflar gerekmektedir. Velilerin, idarelerin ve öğrencilerin bu konuda bilinçlendirilmesi ve bu dersin sağladığı katkılar ile ilgili bilgilendirilmesi sağlanmalıdır. Tüm bunlar yapıldığı takdirde okullarda zeka oyunları dersi daha etkili bir şekilde işlenecek ve öğrenciler de bu dersten daha çok verim alacaklardır.

Tablo 39

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı için Önerilen Haftalık Ders Saati Süresine İlişkin Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Programı uygulamak için öngörülen haftalık ders saati	Yeterli	6
	Yetersiz	17

Tablo 39 incelendiğinde, görüşme yapılan öğretmenlerin büyük çoğunluğu (17) zeka oyunları dersinin ders saatinin yetersiz olduğu görüşünü bildirmişlerdir. Öğretmenlerden bazıları bu konudaki görüşlerini şöyle dile getirmişlerdir;

Ö2...*Yeterli değil. Çünkü diğer dersleri ve yaşamı da olumlu etkilediği için ders saatinin arttırması doğru olur.*

Ö5...*Seçmeli ders olaksa yeterli, ancak zorunlu ders haline gelirse sınıf seviyelerine ve kazanımlara uygun şekilde planlanması çok daha faydalı olacaktır.*

Ö11...*Mümkün olduğunca artırılmalı çünkü bu uygulamaları ana derslerin içerisinde bulundurduğumuzda çok daha eğlenceli ve verimli olacağını düşünüyorum...*

Ö14...*Artırılmalı kesinlikle. Diğer derslere de faydası olacaktır.*

Ö23...*Yeterli değil seçmeli olduğu için saatleri çok az ve ara uzayınca takibi ve sürekliliği azalıyor, çoğu çocuğa ulaşılmadığı için zorunlu ders olup saatlerin artırılması gerektiğini düşünüyorum.*

Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular Ve Yorumlar

Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın geneli ve uygulanmasına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?

Araştırma kapsamında belirlenen bu alt probleme ilişkin veriler araştırmacının geliştirdiği yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak, öğrenciler ile görüşmeler yapılarak elde edilmiştir. Görüşmelerden elde edilen veriler aşağıda sunulmuştur.

Tablo 40

Öğrencilerin Zeka Oyunları Dersini Seçme Nedenleri

Temalar	f
Eğlenceli olduğu için	93
İlgimi çektiği için, merak ettiğim için	36
Okul yönetimi ya da veli seçtiği için	31
Boş geçeceğini düşündüğüm için	48
Zeka Oyunlarını sevdiğim için	74
Zekamı geliştirmek için	100
Toplam	382

Tablo 40'a göre, öğrencilerin, frekans değeri 100 olan büyük bir kısmı bu dersin zekasını kuvvetlendireceği ve geliştireceğini düşündüğü için seçmiş, 93 kişi bu dersti eğlenceli bulduğu için seçmiş ve 74 öğrenci ise bu dersti sevdiği için seçtiğini

araştırmacıya iletmıştır. Bu görüşleri bildiren bazı öğrenciler düşüncelerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö27...*Bu dersi seçtim çünkü, bu ders çok eğlenceli ve oynadığımız oyunlar zekamı güçlendiriyor.*

Ö33...*Bu dersi seçtim çünkü, derslerimde ve hayatımda bana çok yardımı oluyor.*

Ö37...*Hem eğlenceli hem de geliştirici olduğu için seçtim.*

Ö41...*Hem oyun oynayıp hem de yeni şeyler öğreniyoruz bu yüzden seçtim.*

Ö50...*Çünkü zeka oyunları dersi dikkat gerektiriyor ve bu nedenle yeni sistemdeki soruları anlama kapasitemizi geliştiriyor.*

Ö63...*Zeka oyunlarının bana faydalı olduğunu düşündüğüm için seçtim.*

Ö94...*Derslerimde başarılı olmak ve sınav stresimi kontrol altına almak için seçtim.*

Ö118...*Bulmacaları çözmek çok zevkli, zekamı geliştiriyor ve daha zinde oluyorum.*

Ö139...*İnsanlara yararlı olduğunu bildiğim için ve bilimi önemsemişim için seçtim.*

Ö157...*Yeni oyunlar öğrenmek, olaylara farklı yönlerden bakabilmek ve kendimi geliştirmek için seçtim.*

Ö168...*Zeka oyunlarını çözmek hem zihnimi açıyor, hem stresimi alıyor. Bir yandan da düşünürken eğlenmemi sağlıyor.*

Ö185...*Bana katkı sağladığı için seçtim. Artık gireceğimiz sınavlarda sorulan sorularda MEB bizden akıl yürütmemizi istiyor ve zeka oyunları dersi bu konuda ön plana çıkıyor.*

Ö209...*Hem dikkat eksikliğimi önlemek için, hem de daha becerikli, mantığını kullanan biri olmak için seçtim.*

Ö246...*Hem boş zamanlarımı değerlendirebileceğim faydalı bir hobim olsun diye hem de derslerime katkı sağlasın diye seçtim.*

Ö257...*Hem kendi kapasitemi öğrenmek hem de geliştirmek için seçtim.*

Ö289...*Geçen sene de bu dersi seçmiştim ve bu dersi çok sevmiştim. O yüzden bu sene yine seçtim ve seçimimden mutluyum.*

Ö295...*Zeka oyunu oynamayı sevdiğim için seçtim.*

Öğrencilerin frekans değeri 48 olan kısmı bu dersin boş geçeceğini düşündüğü için, 36'sı ilgisini çektiği ve merak ettiği için bu dersi seçtiğini belirtmiştir. 31 öğrenci ise bu dersin kendi seçimi olmadığını ya okul idaresi tarafından zorunlu seçmeli olarak belirlendiğini ya da anne-babasının seçimi olduğunu iletmiştir.

Tablo 41

Zeka Oyunlarının Neler Kazandırdığı ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Temalar	f
Yeni oyunlar öğrenmemi sağladı	93
Derslerimde başarılı olmamı sağladı	28
Daha hızlı, mantıklı, pratik düşünme becerimi geliştirdi.	27
Zekamı geliştirdi	26
Zamanımı faydalı bir şekilde değerlendirmemi sağladı	24
İletişim becerimi arttırdı, sosyal yönümü güçlendirdi	23
Karar verme mekanizmamı geliştirdi	22
Hayal gücümü geliştirdi	21
Farklı bakış açıları kazanmamı sağladı	17
Dikkat ve odaklanma becerimi arttırdı	14
Stratejik düşünme becerimi geliştirdi	12
Daha hırslı olmamı sağladı	11
Kelime hafızamı geliştirdi	9
Herhangi bir katkı sağlamadı sadece eğlenceliydi	55
Toplam	382

Tablo 41 incelendiğinde, öğrenciler zeka oyunları dersi ile ilgili kazanımlarını dile getirirken çoğunluğu (93) yeni oyunlar öğrendiklerini ve bunun onları mutlu ettiğini ifade etmişlerdir. Görüşme yapılan öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö14...*Evet zeka oyunları bana katkı sağladı. Bilmediğim akıl oyunlarını öğrenerek beynimin daha çok gelişmesine katkı sağladı.*

Ö23...*Evet katkı sağladı. Bize verilen bilgiler sayesinde farklı oyunlarda örneğin satrançta çok farklı yöntemlerle mat etmeyi, bir sudoku sorusunu farklı açılardan çözmeyi öğrendim.*

Ö47...*Zeka oyunları dersi bana çok şey kazandırdı. Daha önce adını bile duymadığım oyunları çok iyi öğrendim ve artık canımın sıkıldığı her zaman yapacak bir aktivitem var, bu yüzden hiç sıkılmıyorum.*

Ö58...*Evet çok şey kazandırdı. Bir sürü bilmediğim oyun öğrendim ve bunları çevremdeki herkese anlatıyorum.*

Görüşmeye katılan öğrencilerin 28'i zeka oyunları dersi sayesinde diğer derslerinde daha başarılı olduğunu, 27'si daha hızlı, pratik ve mantıklı düşünme becerisinin geliştiğini, 26'sı zekasının geliştiğini, 24'ü zamanı etkili kullanmasına katkı sağladığını, 23'ü sosyal açıdan geliştiğini ve çevresiyle daha iyi iletişim kurduğunu, 22'si karar verme konusunda kendisini geliştirdiğini, 21'i hayal gücünü desteklediğini, 17'si olaylara bakış açısını genişlettiğini ve farklı bakış açıları kazandığını, 14'ü dikkat ve odaklanma becerisini arttırdığını, 12'si stratejik düşünme becerilerini geliştirdiğini, 11'i hırslı olmasını sağladığını, 9'u ise kelime hafızasını geliştirdiğini ifade etmişlerdir. Buna karşın 55 öğrenci ise bir şey kazandırıp kazandırmadığından emin olmadığını araştırmacıyailetmişlerdir. Bu öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekildeiletmişlerdir;

Ö69...*Evet kattığını düşünüyorum. Stresim eskiye göre çok azaldı kendime güvenim arttı ve bu sayede derslerimde daha başarılı olmamı sağladı.*

Ö87...*Matematik dersim önceden kötüydü fakat zeka oyunları öğrenmeye başlayınca matematik notlarım düzeldi. Artık en başarılı olduğum ders matematik.*

Ö99...*Derslerime çok faydası oldu. Özellikle sayısal derslerimde daha hızlı düşünmemi ve anlamamı sağladı. Önceden sayısal derslerim çok kötüydü.*

Ö106...*Evet bana önemli şeyler kattı. Mantık-muhakeme sorularında baya yol katettirdi ve derslerime katkı sağladı.*

Ö119...*Zeka oyunlarının bana birçok şey kattığını düşünüyorum. Bunların en önemlisi ise soru çözerken işimi çok kolaylaştırması, zeka oyunları sayesinde artık çok hızlı soru çözüyorum çünkü çabuk anlıyorum.*

Ö152...*Evet zeka oyunları sayesinde daha mantıklı ve hızlı çözüm yolları buluyoruz.*

Ö171...*Evet düşünüyorum. Hem eğleniyorum hem de zekam geliyor.*

Ö193...*Zeka oyunlarını çözerken eğleniyorum. Zamanımı daha faydalı kullanabilmemi sağladı. Boş zamanlarımda televizyon izlemektense bu oyunları oynuyorum. Bence çok faydalı...*

Ö216...*Evet kazandırdı. Örneğin; ben önceden toplum içinde düşüncelerimi rahatça ifade edemezken şimdi daha rahat bir şekilde iletişim kurabiliyorum. Çevremdeki insanlara da bunu kazandırmaya çalışıyorum.*

Ö244...*Evet, zeka oyunları dersi arkadaşlarımla aramdaki bağı güçlendirdi. Çünkü yeri geldiğinde takım olup birlikte karar alabiliyoruz.*

Ö263...*Evet. Ben zeka oyunları dersinin bana düşünme becerisi kattığını düşünüyorum. Bu da benim daha doğru karar vermemi sağladı.*

Ö294...*Elbette ki kattı. Mesela çok yönlü düşünmemi sağlayarak olayları daha güzel değerlendirmemi sağladı.*

Ö305...*Evet katkı sağladı. Zeka oyunları dersi sayesinde daha küçük ayrıntıları görmeye başladım. Dikkat ve odaklanma becerimi arttırdı.*

Ö318...*Evet düşünüyorum. Dikkat eksikliğim vardı ve sınavlarda hep dikkat eksikliğinden puan kaybediyordum. Artık daha iyi odaklanabiliyorum ve hızlı algılayabiliyorum.*

Ö349...*Evet. Zeka oyunlarının bana en büyük faydası bilmediğim kelimeleri öğrenmek ve bu sayede kelime hafızamı geliştirmektir.*

Ö368...*Hayır bana bir şey kazandırdığını düşünmüyorum. Genelde boş geçiyor.*

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde genel anlamda zeka oyunları dersinden aldıkları kazanımların farkında olduklarını görüyoruz. Zeka oyunları dersinin adındaki “zeka” kelimesinin öğrencilerde yarattığı algı, onların bu dersi

başardıklarında büyük bir özgüvene dönüşüyor. Öğrenciler bu dersi başardıklarında zeki olduklarını ve birçok şeyi başarabileceklerini düşündüklerinden toplum içindeki duruşları da farklılaşıyor. Bu sayede sosyal becerileri, ders başarıları, bakış açıları, dikkat ve odaklanma becerileri gibi birçok konuda kendilerini geliştiriyorlar. Bunun yanında bazı okullarda zeka oyunları dersi isim olarak var olmasına rağmen farklı sebeplerden ders yapılamamasından dolayı öğrencilerin de bu dersten kazanımlarının olmadığı görülmektedir. Bazı okullarda da ders olarak uygulanmasına rağmen öğretmenin bu konuda herhangi bir eğitimi olmadığı için öğrencilere tam olarak ne anlatacağını bilmediğinden programdaki konuları aktaramamasından kaynaklı öğrenci memnuniyetsizliği de görülmektedir.

Tablo 42

Zeka Oyunları Dersinin Okul Dışındaki Faydaları ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Temalar	f
Okul dışında bir faydası olup olmadığına emin değilim	71
Zeki bir insan olmamı sağladı	53
Birçok oyun öğrendim	53
Aile bağlarımı kuvvetlendirdi, ailemle paylaşım aracım oldu	46
Boş zamanlarımı değerlendirmeme katkı sağladı	34
Hayatta karşılaştığım sorunları daha kolay çözebiliyorum	32
Çok yönlü düşünme ve karar verme kapasitemi, odaklanmamı arttırdı	27
Daha sabırlı olmamı sağladı	23
Hafızamın daha güçlü olmasını sağladı	22
Gözlem yeteneğimi geliştirdi	21
Toplam	382

Tablo 42 incelendiğinde, öğrencilerin frekans değeri 53 olan kısmı, zeka oyunları dersinin okul dışında oyun kültürünü geliştirmesine katkı sağladığını, 27'si çok yönlü, pratik düşünebildiğini ve odaklanma kabiliyetinin geliştiğini, 53'ü zeki bir insan olduğunu hissettiğini ve toplum içerisinde böyle kabul gördüğünü, 32'si hayatta karşılaştığı sorunlar karşısında çaresiz kalmayıp pratik ve hızlı çözüm ürettiğini, 46'sı ailesiyle öğrendiği oyunları oynadığı için aile bağlarının

kuvvetlenmesine katkı sağladığını, 34'ü boş zamanlarına değer kattığını, 21'i gözlem yeteneğinin geliştiğini, 22'si hafızasının daha kuvvetli olduğunu, 23'ü daha sakin ve sabırlı olmasını sağladığını ifade etmişlerdir. 71 öğrenci ise zeka oyunları dersinin okul dışında bir fayda sağlayıp sağlamadığından emin olmadıklarını ifade etmişlerdir. Öğrenciler düşüncelerini şu cümlelerle ifade etmişlerdir;

Ö85...*Zeka oyunları dersi sayesinde günlük hayatımda daha sakin ve sabırlı biri olmaya başladım. Çünkü oyunlar sabrı öğretiyor.*

Ö138...*Zeka oyunlarını öğrendikten sonra boş zamanlarım artık sıkıcı değil eğlenceli bir hale geldi. Televizyon ve internet ile vakit geçirmektense faydalı bir aktivite yapmış oluyorum.*

Ö165...*Zeka oyunları sayesinde tatilde ve toplu arkadaş buluşmalarında daha güzel vakit geçiriyoruz.*

Ö297...*Öğrendiğim oyunları evde ailemle oynadığım için aile bağlarımız kuvvetlendi. Ailemdeki herkesin gelişmesine de katkı sağlamış oluyorum.*

Ö238...*Önceden arkadaşlarımla buluştuğumuzda ekranda oyun oynarken şimdi ise birlikte zeka oyunları oynuyoruz.*

Ö261...*Olaylar karşısında hızlı karar vermeden düşünerek hareket etmemi sağladı.*

Ö276...*Karşılaştığım problemlere daha hızlı ve mantıklı çözümler bulabilmemi sağladı ve bir sorun ya da problemin de birden fazla çözümünün olabileceğini...*

Ö344...*Çok yönlü bakabilmeyi ve bir adım atarken o adımın doğru olup olmadığını düşünebilmeyi kazandırdı.*

Ö363...*Çalıştığım dersi veya okuduğum kitabı daha iyi anlamaya başladım.*

Ö380...*Farklı oyunları öğrenip, okul dışında turnuvalara katılıp çok faydalı tecrübeler edinmemizi sağladı.*

Öğrencilerin görüşlerine göre, zeka oyunları dersinin onların hayatlarında önemli noktalara dokunduğunu söylemek mümkündür. Görüşme yapılan öğrenciler aynı zamanda gönüllü olarak da katıldıkları için fikirlerini içtenlikle dile getirmiş ve bu dersin kendilerine kattıkları konusunda çok emin cevaplar vermişlerdir.

Tablo 43

Zeka Oyunları Dersinin Uygulanışı ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Temalar	F	Alt temalar	F
		Konu çeşitliliğinin olmaması	78
		Laboratuvar ve materyal eksikliği	52
		Kalabalık sınıflarda programın uygulanma zorluğu	29
		Haftalık ders saatinin yetersiz olması	25
Uygulamada eksiklikler var	234	Yeteri kadar turnuva vb organizasyonun yapılmaması	17
		Ders kitabının olmaması	12
		Basitten zora ilkesinin uygulanmayışı	11
		Zorunlu değil seçmeli ders olması	10
Uygulamada eksiklik yok, yeterli	104		
Herhangi bir fikrim yok	44		

Tablo 43 incelendiğinde öğrencilerin genelinin (104) dersin uygulanışından memnun olduğunu, herhangi bir ekleme yapılmasının gerekli olmadığını ifade etmişlerdir. 234 öğrenci ise dersin uygulamalarında eksiklikler olduğunu ifade etmiş ve bu eksiklikleri dile getirmişlerdir; Öğrencilerden 78'i derste hep aynı konuların işlendiğini ve konu çeşitliliğinin olmadığını, 52'si okulda zeka oyunları ile ilgili herhangi bir laboratuvar ya da sınıfın olmadığını ve ders ile ilgili materyallerin de olmadığını, 29'u sınıfların kalabalık olduğunu ve çok gürültü olduğu için dersin tam anlamıyla işlenemediğini, 25'i haftalık ders saatinin yetersiz olduğunu ve artırılması gerektiğini, 17'si turnuva vb organizasyonların yapılmadığını, 12'si ders ile ilgili kaynak bir kitabın olmadığını, 11'i basitten zora ilkesinin uygulanmadığını ve yeterince pratik yapılmadığını, 10 kişi dersin zorunlu olmasının daha iyi olacağını araştırmacıya iletmışlerdir. 44 öğrenci ise bu konuda herhangi bir fikre sahip olmadıklarını belirtmişlerdir.

Bu öğrencilerden bazıları görüşlerini şu cümlelerle ifade etmişlerdir;

Ö56...*Bence ülkemiz zeka oyunlarını önemsemiyor. Yani hiç katkı sağlanmıyor. Halbuki zeka oyunları bence çok önemli bir ders. Okullarda bu ders için uygun odalar ve bu odalarda da birçok materyal olmalı.*

Ö91...Uygulama olarak güzel ama oyunlarla ilgili daha çok araç gereç olmasını isterdim.

Ö100...Uygulanışı bence güzel, öğretmenimiz de gayet iyi ama daha elverişli bir alan olsa çok daha güzel olurdu.

Ö125...Uygulanışı gayet iyi fakat devlet okullarında uygulamalı öğretim için yeterli imkan yok. Materyal konusunda çok sıkıntı yaşıyoruz uygun bir sınıf da yok.

Ö152...Sınıf kalabalık olmasa ve gürültü olmasa daha güzel uygulama olabilirdi. Sınıf kalabalık olunca öğretmenimiz de yeterince ilgilenemiyor bizimle. Materyal konusunda da sıkıntı çekiyoruz.

Ö183...Biz çoğu zaman oyunun önce anlatımı ardından uygulamasını yaparak ders işliyoruz. Öğretmenimiz kendi imkanlarıyla bize materyal getirip uyguluyordu. Devletimiz zeka oyunları konusunda daha çok destek olursa bu ders daha güzel olabilir.

Ö217...Herkes evden oyun getiriyor ve ders süresinde bu oyunları oynuyoruz. Bunun dışında başka bir uygulama yapmıyoruz. Bu da sıkıcı olabiliyor.

Ö256...Zeka oyunları dersi çok güzel bir ders ama ders saati yetersiz. Öğretmenimiz oyunu anlatana kadar biz anlayıncaya kadar ders bitiyor uygulama yapmaya zaman kalmıyor.

Ö284...Zeka oyunlarına ilginin daha çok artmasını isterdim. Çünkü birçok kişinin zeka oyunları ile tanışmasını çok isterim. Bu ders anaokulundan itibaren herkese verilmeli. Çünkü bize katacağı çok şey var.

Ö300...Daha farklı oyunlar da öğrenecek daha iyi olabilirdi. Bir de sık sık turnuvalar düzenlense daha güzel olurdu.

Ö331...Dersin uygulamasında eksiklikler çok. Öğretmenimiz derste kitap okutuyor ve hiç birlikte bişey yapmıyoruz. Bu da eğlenceli olmuyor.

Ö352...Güzel bir ders ama daha fazla grup etkinliği yapsak daha güzel olurdu. Birden fazla kişi ile oynanan oyunlar veya sınıf içi turnuvalar mesela...

Öğrencilerin görüşlerine baktığımızda, dersin uygulanışı ile ilgili sıkıntılar olduğu görülmektedir. Okullarda öncelikle öğretmenlerin bilgi yönünden yeterli donanıma sahip olmamasından yaşanan aksaklıklar olup bir de okulun fiziksel imkanları ile ilgili problemler bulunmaktadır. Öğrenciler bu dersin materyal ile daha eğlenceli olacağı kanaatindedirler. Çoğunluğun söylediği sıkıntılar daha çok materyal eksikliği üzerine sorunlardan oluşmaktadır. Bunun dışında sürekli aynı konuyu işlediklerini söyleyen öğrenciler de vardır. Bu problem de belki öğretmenin yeterli donanıma sahip olmamasından kaynaklanıyor olabilir.

Tablo 44

Programın İçeriği Hakkındaki Öğrenci Görüşleri

5a. Konuları anlamakta güçlük yaşıyor mu?	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
	f	%	F	%	f	%	f	%
	101	26,4	64	16,8	217	56,8	382	100
5b. Konular ilgi çekici mi?	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
	f	%	F	%	f	%	f	%
	243	63,6	51	13,3	88	23,1	382	100

Tablo 44 incelendiğinde, öğrencilerin genelinin konuları anlamakta güçlük yaşamadığını (217) ve konuları ilgi çekici bulduğunu (243) söyleyebiliriz. Bazı öğrenciler bu dersi ilgi çekici buldukları için seçtiklerini ancak dersin boş geçtiğini ve herhangi bir konu işlenmediği için de içerik hakkında bir fikirleri olmadığını araştırmacıya iletmışlerdir. Bazı öğrenciler de başta anlamakta zorlandıklarını ancak zaman geçtikçe ve pratik yaptıkça daha iyi anladıklarını ifade etmişlerdir.

Bu öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö11...Yaşımıza ve seviyemize uygun konular işleniyor. Herhangi bir konuyu anlamakta güçlük çekmiyorum. Öğretmenimiz görsel materyaller kullandığı için de daha çok ilgimi çekiyor.

Ö34...Anlamakta zorluk çekmiyorum. Konular hoşuma gidiyor ve çözerken eğleniyorum.

Ö47...*Sınıf çok kalabalık olduğu için illaki anlamadığım yerler oluyor fakat çoğu konuyu anlıyorum.*

Ö59...*Konu işlemiyoruz ders genelde boş geçiyor. Bu yüzden de bu ders ilgimi çekmiyor.*

Ö77...*İşlenen konular çok güzel olmasa da iyi sayılır. Konuları anlamakta bazen güçlük çekiyorum. İşlenen konular ilgimi çekiyor.*

Ö83...*Zeka oyunları bana ilk zamanlar zor geliyordu ama öğretmenim sayesinde hepsini kolaylıkla öğrendim ve kendimi turnuvalarda da test etme şansım oldu.*

Ö110...*Zorlanmıyorum. Öğretmenimiz örnek gösterdikten sonra hemen yapıyorum. Çok zevkli bir ders. İlgimi o kadar çok çekiyor ki hemen çözüp bitirmek istiyorum.*

Öğrencilerin görüşlerine göre, zeka oyunları dersi genel olarak eğitim almış olan öğretmenlerin öğrencileri açısından zevkli geçerken herhangi bir eğitim almadan bu dersi veren öğretmenlerin öğrencileri açısından boş ve sıkıcı geçmektedir. Öğrenciler aslında bu dersi merak ederek seçmekte ancak kimi öğrenci aradığını bulurken bir kısmı da hayal kırıklığına uğramaktadır. Başta konuları anlamak öğrenciler için zor olsa da bol pratikten sonra anlaşılır hale gelmektedir.

Tablo 45

Zeka Oyunlarının Diğer Derslere Olan Katkıları ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Temalar	f
Evet derslerimin tamamına olumlu etki ediyor	158
Diğer derslerime katkı sağlayıp sağlamadığından emin değilim	123
Matematik dersine katkı sağlıyor	82
Olumlu yönde etki ediyor fakat yeterli değil	19
Toplam	382

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde, büyük çoğunluğun(158) zeka oyunlarının derslerine katkı sağladığı hususunda aynı fikirde oldukları

görülmektedir. Bunun yanında katılımcıların bir kısmı da diğer derslerine katkı sağlayıp sağlamadığı konusunda herhangi bir fikri olmadığını araştırmacıya iletmişlerdir. 82 öğrenci matematik dersine katkı sağladığı konusunda görüş bildirirken 19 öğrenci de derslerini olumlu etkilediğini ama yeterli bulmadıklarını ifade etmişlerdir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde iletmişlerdir;

Ö1...*Çok fazla katkısı var bence mesela denemelerde zeka oyunları dersinde öğrendiğimiz konulara benzer problemler çıkıyor ve kolayca çözebiliyoruz. Bence zeka oyunları dersi beni olumlu yönde etkiliyor.*

Ö5...*Evet, olumlu etkilediğini düşünüyorum. Diğer derslerde ve sınavlarda konuları ve sorulan soruları hızlı anlamama ve dikkatimi toplamama yardımcı oldu.*

Ö24...*Çok olumlu yönde etkilediğini düşünüyorum. Özellikler yeni sistemdeki sorular aynı zeka oyunları dersinde öğrendiğim konulara benziyor.*

Ö49...*Şimdiki LGS sistemindeki soruların nerdeyse %70'i mantık muhakeme sorularından oluşuyor. Zeka oyunları bize mantık muhakemeyi, hızlı düşünmeyi öğrettiği için derslere katkı sağlıyor ve olumlu yönde etkileniyoruz.*

Ö67...*Daha pratik düşünmeyi öğrettiği için diğer derslerdeki konuları daha iyi anlıyor ve çıkan soruları daha kolay çözüyorum.*

Ö86...*Zeka oyunları dersinin zihin açıcı bir ders olduğunu düşünüyorum. Dolayısıyla diğer derslerimi olumlu yönde etkilediği kesin.*

Ö123...*Evet katkısı oluyor. Hem odaklanmaya yardım ediyor hem de farklı düşünme becerisi kazanmamızı sağlıyor.*

Ö149...*Kesinlikle katkı sağlıyor. Zeka oyunları dersini seçmeden önce sabahları gergin ve sinirli kalkardım. Şimdi güler yüzlü ve mutlu kalkıyorum. Zor işleri başarabiliyorum duygusunu geliştiriyor ve bu da beni mutlu ediyor. Derslerimde de daha iyi notlar almaya başladım.*

Ö187...*Aslında öbür derslere katkısı yok ama motivasyonumuzu artırıyor.*

Ö190...*Fazla etkisi yok sadece uğraştırıcı oyunlar olduğu için derslerde de sabır duygumuzun gelişmesini sağlıyor.*

Ö222...*Evet olumlu bir şekilde etkiliyor. Sayısal yönden matematik dersi gibi derslerde işlem sorularında çok zorluk çekmemeye başladım. Bu yüzden matematiğimin geliştiğini düşünüyorum.*

Ö259...*Olumlu yönde etkiliyor. Matematiksel oyunları oynarken matematiğim daha çok geliyor. Önceki sınav notlarıma göre daha güzel notlar alıyorum artık.*

Ö284...*Olumlu yönde katkısı var ama dersi tam olarak işlemediğimiz için çok faydasını göremiyoruz.*

Öğrencilerin görüşleri doğrultusunda, zeka oyunları dersinin öğretmenler tarafından verimli işlendiği sınıflarda öğrenciler dersteki kazanımları elde ettikçe diğer derslerinde de olumlu yönde etkileniyorlar. Fakat dersin verimli olarak işlenmediği sınıflarda öğrenciler zeka oyunları dersinin tam olarak nasıl bir ders olduğunu bilmedikleri için ne işe yaradığı konusunda da bir fikir belirtmiyorlar. Okullarda zeka oyunları dersine genellikle matematik öğretmenleri girdiği için ve derste matematiksel oyunlar öğrettikleri için öğrencilerin bazıları da matematiksel becerilerinde katkı sağladığı yönünde görüş bildirmişlerdir.

Tablo 46

Zeka Oyunları Dersinde En Sevilen Uygulamalara İlişkin Öğrenci Görüşleri

Temalar	f	Alt temalar	f
En Sevdiğiniz Uygulamalar Nelerdir?	382	Kağıt üzerinde çözerek oynanan oyunlar	157
		Grup olarak oynanan oyunlar	97
		Materyal kullanılarak oynanan oyunlar	89
		Herhangi bir uygulama yapılmıyor	39

Tablo 46 da görüldüğü gibi görüşme yapılan öğrencilerin geneli (147) kağıt üzerinde oynanan oyunlardan keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin 82'si grup olarak oynanan oyunları, 59'u ise materyal kullanılarak öğretilen ve oynanan oyunları daha çok sevdiklerini ifade etmişlerdir. Grup oyunları oynamaktan keyif alan öğrenciler ile materyal kullanılarak oynanan oyunları seven öğrenciler birlikte

düşünüldüğünde, öğrencilerden frekans değeri 186 olan kısım genel olarak derste materyal kullanımını daha çok sevmekte ve görsellik eklenince dersin daha keyifli olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrencilerden 39'u ise derste herhangi bir çalışma yapılmadığını ve derslerin genellikle boş geçtiğini ya da kitap okuduklarını araştırmacıya iletmişlerdir.

Görüşme yapılan öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö56...*Yapılan uygulamalardan en çok sudokuyu seviyorum çünkü çok eğlenceli ve geliştirici olduğunu düşünüyorum.*

Ö82...*Yapılan uygulamalardan en çok kelime oyunlarını seviyorum. Hem kelime dağarcığımızı geliştiriyor hem de çok eğlenceli ve farklı olduğunu düşünüyorum.*

Ö111...*Zeka Oyunları dersinde yapılan etkinliklerden en çok sevdiklerim ABC Bağlamaca, Sudoku, Piramit, Kendoku ve Apartmanlar oyunları. Çünkü hepsi çok eğlenceli...*

Ö161...*Zeka oyunları dersinde en çok 3 boyutlu cisimler ile ilgili yapılan etkinlikler hoşuma gidiyor. Çünkü bakış açımı çok geliştiriyor.*

Ö175...*Hemen hemen yaptığımız tüm çalışmaları sevdim. Materyal sıkıntımız olduğu için daha çok kağıt üzerinde olan oyunları oynuyoruz ama hepsi çok eğlenceli...*

Ö196...*Aslında hepsi çok eğlenceli. Yani hepsi çok hoşuma gidiyor. Çünkü birisinin baskısı olmadığı zaman daha eğlenceli oluyor herşey. Zeka oyunlarını kimse ders olarak görmese daha eğlenceli geçerdi.*

Ö227...*Sudoku ve mayın tarlası oyununu çok seviyorum. Çünkü uğraşmak ve bulmaya çalışmak beni çok mutlu ediyor ve bence çok geliştiriyor.*

Ö254...*Sudoku çeşitleri, Abc Kadar Kolay, Apartmanlar, Amiral battı, Abc Bağlamaca vb oyunları yani kağıt üzerinde oynanan oyunları daha çok seviyorum.*

Ö249...*Kolaydan zora olarak dağıtılan etkinlikler hoşuma gidiyor. Uygulamalı etkinlikler de çok keyifli oluyor çünkü arkadaşlarımızla oynuyoruz.*

Ö272...*Zeka oyunları dersinde yapılan grup çalışmalarını daha çok seviyorum. Çünkü arkadaşlarımla birlikte bir oyunu oynamak daha eğlenceli oluyor.*

Ö299...*Arkadaşlarımla karşılıklı olarak oynadığım oyunlar daha çok hoşuma gidiyor. Çünkü arkadaşlarımla aramdaki ilişkiyi daha çok kuvvetlendiriyor. Bir de öğretmenimle oynadığım oyunlar da çok hoşuma gidiyor. Bunun sebebi de oyunlar sayesinde öğretmenimle arkadaş gibi oluyorum.*

Ö328...*Materyal kullanılan oyunları daha çok seviyorum çünkü kağıt üzerinde oynarken yanlış yapınca silmek çok zaman alıyor.*

Ö353...*Materyallerle oynamak çok hoşuma gidiyor. Çünkü oyun oynarken birşeylere temas ederek oynamak çok zevkli geliyor.*

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde genellikle derste yapılan etkinliklerden keyif aldıkları görülmektedir. Dersi zaten çok sevdikleri için öğretmenleri derste nasıl bir etkinlik yaparsa yapsın öğrenciler bu uygulamalardan keyif alıyorlar. Öğrencilerden bazıları kağıt üzerinde çözmekten bazıları ise materyal kullanılarak oyunları oynamaktan daha çok keyif aldıklarını araştırmacıya iletmışlerdir. Burada da elbette öğretmen faktörü çok etkilidir. Öğretmen ne kadar bilgi sahibi ise öğrencileri o derece farklı oyun ve materyallerle tanıştıracaktır. Dolayısıyla öğrencilerin görüşlerinden de aslında öğretmenlerinin ne kadar bilgi sahibi olduğu anlaşılabilmektedir. Genellikle diğer derslerde arkadaşlarıyla bir paylaşımda bulunamadıkları için zeka oyunları dersinde grup olarak oynanan oyunları ve turnuvaları daha çok sevdiklerini ifade etmişlerdir.

Tablo 47

Zeka Oyunları Dersinde Araç-Gereç Kullanımı ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Tema	Alt Temalar	f
Materyal Kullanılıyor	Materyal ile oynananları seviyorum	127
	Kağıt üzerinde çözmeyi seviyorum	73
Materyal Kullanılmıyor	Materyal ile oynananları seviyorum	83
	Kağıt üzerinde çözmeyi seviyorum	55
Her iki uygulamayı da seviyorum	Materyal kullanılıyor	25
	Materyal kullanılmıyor	19

Tablo 47 incelendiğinde öğrencilerin geneli (127), kendi imkanları ile de olsa sınıfa materyal getirildiğini ve materyal ile öğrenmekten ve oynamaktan daha fazla keyif aldıklarını araştırmacıya iletmışlerdir. Buna karşın öğrencilerin 73'ü ise materyal kullanmalarına rağmen kağıt üzerinde oynanan oyunlardan daha fazla keyif aldıklarını ifade etmişlerdir. 138 kişi, ders sırasında herhangi bir materyal kullanamadıklarını ifade etmişler ve bunlardan 83'ü "Materyal kullanılsaydı daha keyifli olurdu" demiş, kalan 55 kişi ise kağıt üzerinde oynamanın daha keyifli olduğunu araştırmacıya iletmışlerdir. Öğrencilerin 44'ü ise her iki şekilde yapılan uygulamadan da keyif aldıklarını söylemişlerdir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö9...*Zeka oyunları dersinde zaman zaman materyal kullanmaya çalışıyoruz ve materyallerle oynamak daha keyifli bence. Keşke imkanlarımız daha fazla olsa ve bu ders için daha fazla materyal alabilsek.*

Ö55...*Derste materyal kullanamıyoruz. Öğretmenimiz elinden geldiğinde sınıfa materyal getirmeye çalışıyor ama yeterli olmuyor. Materyalle oynanan oyunları daha çok seviyorum.*

Ö63...*Evden kendi oyunlarımızı getirip derste oynuyoruz bazen ve bu çok keyifli oluyor.*

Ö174...*Zeka oyunları dersinde materyal kullanıyoruz ara sıra ama ben kağıt üzerinde bireysel olarak oynanan oyunlardan daha çok hoşlanıyorum.*

Ö255...*Okulumuzda sadece birkaç grup oyunun materyali bulunuyor. Mangala ve satranç gibi. Onun dışında materyal yok bu ders ile ilgili. Bu yüzden kullanamıyoruz ama kağıt oyunları da gayet eğlenceli.*

Ö376...*Her iki türlü de bu dersi seviyorum. Materyalimiz az da olsa var ama ben kağıt üzerinde de materyal ile de zeka oyunu oynamayı çok seviyorum.*

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde, materyal kullanımını tercih eden öğrencilerin sayısının daha fazla olduğu görülmektedir. Görsel materyallerin kullanımı anlamayı kolaylaştırırken aynı zamanda öğrencilerin birbiriyle etkileşim içinde olması da iletişim becerilerini kuvvetlendirme açısından önemlidir.

Tablo 48

Zeka Oyunları Dersindeki Öğretmen-Öğrenci İlişkileri Hakkındaki Öğrenci Görüşleri

Tema	Alt Temalar	F
Ders sırasındaki Öğretmen-Öğrenci ilişkisi	Oldukça iyi	287
	Normal	95

Tablo 48 incelendiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun (287), zeka oyunları dersinde öğretmenleri ile olan ilişkilerinin oldukça iyi olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrencilerin 95'i ise ilişkilerinin normal öğrenci-öğretmen ilişkisi gibi olduğunu ve bir farklılık olmadığını araştırmacıya iletmışlerdir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö71...*Zeka oyunları dersinde öğretmenimle kurduğum ilişki çok iyi çünkü soruların çözümlerini birlikte tartışarak buluyoruz. Öğretmenimle daha etkili iletişim kurabiliyorum.*

Ö93...*Öğretmenimizle olan iletişimimiz gayet güzel. Çünkü oyun oynarken öğretmenimizle öğrenci-öğretmen ilişkisi değil de arkadaş ilişkisi kuruyoruz.*

Ö102...*Öğretmenimiz ders sırasında hepimiz ile ayrı ayrı ilgilenmeye çalışıyor. Oyunları anlatırken hep birlikte çok eğleniyoruz.*

Ö136...*Öğretmenimle olan ilişkiyi gayet iyi olarak değerlendiriyorum. Çünkü herhangi birşeyi yapamadığımızda bize yardım ediyor ve tekrar tekrar anlatarak anlamamızı sağlıyor. Dersi çok eğlenceli anlatıyor.*

Ö174...*Zeka oyunları dersinde öğretmenimizle daha sık iletişim kurabiliyoruz ve daha samimi olabiliyoruz.*

Ö187...*Öğretmenim ihtiyaç duyduğum her an hemen yanımda oluyor ve bu da benim özgüvenimi artırıyor.*

Ö214...*Öğretmenimizle ilişkimizi seviyorum. Bize sert davranmıyor, bizim için elinden geleni yapıyor. Bunun için ona teşekkür ediyorum.*

Ö263...*Öğretmenimizle bu derste diğer derslere göre daha samimi oluyoruz. Çünkü birlikte oyun oynuyoruz.*

Ö295...Öğretmenimizle iletişimimiz öyle güzel ki bu bizi derse bağımlı hale getiriyor. Ne zaman yapamadığımız soru olsa şakalar yaparak eğlenceli bir şekilde bize anlatıyor ve birlikte çözüyoruz.

Ö310...Öğretmenimiz bize sadece tahtadan zeka oyunları açıp yapmamızı istiyordu. O yüzden herhangi bir iletişimimiz yoktu.

Ö355...Öğretmenimizle daha çok soru-cevap şeklinde bir iletişimimiz var fotokopi dağıtıp çözmemizi istediği için pek fazla iletişim kuramıyoruz.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde, görüşmeye katılan öğrencilerin öğretmenleri ile ilişkilerinin genel olarak iyi olduğu görülmektedir. Öğrenciler öğretmenleriyle bu derste daha sık iletişim kurdukları ve zaman zaman da öğretmenleriyle oyun oynadıkları için ilişkilerinin diğer derslere göre daha samimi olduğunu ifade etmektedirler.

Tablo 49

Zeka Oyunları Dersindeki Öğrenci-Öğrenci Etkileşimi Hakkındaki Öğrenci Görüşleri

Temalar	Alt temalar	f
Öğrenci-Öğrenci Etkileşimi	Çok iyi	275
	Değişiklik yok	90
	Kötü	17

Tablo49 incelendiğinde, öğrencilerin çoğunluğunun (275) zeka oyunları dersinde arkadaşları ile olan ilişkilerini “çok iyi” olarak değerlendirdiği görülmektedir. Görüşmeye katılan öğrencilerin 90’ı ilişkilerinde diğer derslere göre bir değişiklik olmadığını belirtmiş, 17 kişi ise iletişimlerinin olmadığını araştırmacıya iletmiştir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde iletmişlerdir;

Ö1...Zeka Oyunları dersinde grup çalışmaları yapıyoruz ve yaptığımız çalışmalar iletişimimizi olumlu etkiliyor. Birbirimizi dinlemeyi, paylaşarak öğrenmeyi sağlıyor.

Ö22...Arkadaşlarımla kimi zaman rekabet içinde oluyor kimi zaman takım oluyorum. Kazanmak için uğraşıyoruz ama kazanamadığımızda birbirimizi kırmıyoruz.

Ö56...Bir soruyu işbirliği ile daha çabuk çözebiliyoruz. Çok yönlü düşünme becerimizi geliştiriyoruz.

Ö69...Arkadaşlarımla diğer derslere göre daha çok iletişim halindeyiz ve çok eğleniyoruz. Yepyeni arkadaşlıklar edindim.

Ö152...Maalesef herhangi bir iletişimimiz yok. Çünkü birlikte hiçbir şey yapmıyoruz. Herkes kendi başına öğretmenin verdiği kağıdı çözmeye çalışıyor.

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde, genelinde ders sırasında arkadaşları ile daha fazla iletişim kurduğunu ve daha çok şeyi paylaştıkları ve birbirlerine yardımcı oldukları için arkadaşlık bağlarının kuvvetlendiğini ifade ettikleri görülmektedir. Bazı öğrenciler ise ilişkilerinde diğer derslere göre bir değişiklik olmadığını ve sadece normalde de samimi oldukları arkadaşları ile iletişim kurduklarını ifade etmişlerdir. Geri kalan öğrenciler ise ders sırasında bireysel etkinlikler ağırlıklı olduğu için ve öğretmen sınıf içinde konuşmaya da izin vermediği için arkadaşları ile pek iletişim kuramadıklarını araştırmacıya iletmışlerdir.

Tablo 50

Zeka Oyunlarının Zorunlu Olup Olmaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Tema	Alt Temalar	f
Zeka Oyunları Dersi zorunlu ders olmalı mı?	Evet	144
	Hayır	238

Tablo 50 incelendiğinde öğrencilerin büyük çoğunluğunun (238), zeka oyunları dersinin seçmeli ders olarak kalmasını ve zorunlu ders olmamasını talep etmişlerdir. 144 öğrenci ise bu dersin zorunlu ders olması gerektiği görüşünü araştırmacıya iletmışlerdir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde iletmışlerdir;

Ö43...Hayır zorunlu ders olmamalı çünkü herkes zeka oyunlarını sevmeyebilir.

Ö75...Bence hayır olmamalı. Çünkü bu dersi başarabilmek için sevmek gerekli.

Ö109...Bence olmamalı. Gönüllülük esasına dayalı olmalı ve öğrenciler zorlanmamalı diye düşünüyorum. Çünkü o zaman severek oynamazlar. Bu yüzden de verim alamazlar.

Ö272...Hayır bu dersi isteyenler seçmeli yoksa derse gelip konuşup bizi rahatsız ederler ve çözmemize engel olurlar.

Ö283...Evet zorunlu ders olmalı çünkü bu sadece bir ders değil hayatta karşılaştığımız sorunlara da kolay çözüm bulabilmemizi sağlıyor.

Ö309...Bu oyunlar sürekli oynandığı zaman beyni geliştiriyor. Zaten zevkli bir ders, bence her okulda zorunlu olmalı.

Ö353...Evet zorunlu olmalı çünkü diğer derslerimize de oldukça fazla katkı sağlıyor.

Ö362...Bence zorunlu ders olmalı çünkü öğrencilerin dersler dışında oyuna da ihtiyaçları var. Bu ihtiyacımızı zeka oyunları ile gideriyoruz.

Ö381...Evet zorunlu ders olmalı. Çünkü artık ezbere dayalı olmayan ve düşünmeye, uygulamaya dayalı bir eğitim sistemimiz var. Bu ders beynimizi nasıl daha iyi kullanabileceğimizi öğretiyor.

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde, zeka oyunları dersinin zorunlu ders olmasındansa seçmeli olarak kalmasını isteyen öğrencilerin sayıca fazla olduğu görülmektedir. Bu öğrenciler bu dersin isteksiz yapılamayacağı konusunda görüş birliğindedirler. Bazı öğrenciler ise bu dersin kendilerini çok yönlü geliştirdiğini bu yüzden de dersin kesinlikle zorunlu olması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Tablo 51

Programı Uygulamak için Öngörülen Haftalık Ders Saati ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Tema	Alt Temalar	f
Programı uygulamak için öngörülen haftalık ders saati	Yeterli	228
	Yetersiz	154

Tablo 51 de de görüldüğü gibi, öğrencilerin büyük çoğunluğu (228), zeka oyunları dersi haftalık ders saatinin öngörüldüğü şekilde iki saat olarak uygulanmasının daha uygun olduğu görüşünü bildirmişlerdir. Geri kalan 154 kişi ise haftalık ders saatinin programı uygulamak için yetersiz kaldığını ve artırılması gerektiğini araştırmacıya iletmışlerdir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö51...*Bence haftalık ders saati yeterli. Çünkü diğer derslerimize de vakit kalması gerekiyor.*

Ö75...*Haftada iki saat yeterli bence. Arttırılırsa bu kadar eğlenceli olmayabilir.*

Ö89...*Haftada iki saat yeterli olmuyor. Öğretmenimiz bize bir oyunu anlatana ve biz onu kavrayana kadar zaten ders bitiyor ve uygulamaya hiç vakit kalmıyor. Bir sonraki hafta da öğretmenin konuyu tekrar hatırlatması gerekiyor ve vakit kaybı oluyor.*

Ö119...*Kesinlikle arttırılmalı matematik ve fen gibi haftada dört saat olmalı çünkü zeka oyunları dersi diğer derslerimizi daha kolay kavramamıza da katkı sağlıyor.*

Tablo 52

Programın Sonunda Uygulanan Ölçme Araçları Hakkındaki Öğrenci Görüşleri

Tema	Alt Temalar	f
Programın sonunda değerlendirme aracı olarak sınav yapılması	Yararlı	114
	Yararsız	268

Tablo 52’de de görüldüğü gibi zeka oyunları dersinde uygulanan ölçme araçları öğrencilerin büyük çoğunluğu (268) tarafından yararsız bulunmaktadır. 114 öğrenci ise yapılan değerlendirmelerin yararlı olduğu görüşündedir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmişlerdir;

Ö1...*Zeka oyunları dersinde sınav uygulanması çok yararsız bence. Çünkü çalışılacak bir şey yok ve çözemediğimiz zaman düşük not alıyoruz bu da ortalamamızı düşürüyor.*

Ö15...*Sınav uygulanmaması gerekiyor bence, bunun yerine sene sonunda sınıf içi turnuvalar düzenlenip herkesin performansına göre öğretmenin not vermesi daha uygun olurdu. Çünkü herkes bu dersi başaracak diye bir şey yok. Bazen sevmesine rağmen başaramayabiliyor insan.*

Ö26...*Evet yapılan değerlendirmeler çok yararlı çünkü kendi seviyemi görmüş oluyorum.*

Ö34...*Keşke sınav uygulanmasa zaten bütün derslerde sınav oluyoruz.*

Ö45...*Sınavlar bizim o konuyu anlayıp anlamadığımızı görmek için yapıyor ancak bazen o konuyu anlasak ve bilsek de sorulan soruyu çözemeyebiliyoruz. Bu nedenle yararlı olup olmadığı konusunda kararsızım.*

Öğrenci görüşleri ele alındığında öğrencilerin hali hazırda kullanılan ölçme araçlarından memnun olmadıkları anlaşılmaktadır. Öğrenciler zeka oyunları dersinde sınav dışında başka eğlenceli uygulamalar yapılarak değerlendirilmeyi daha uygun bulduklarını ifade etmişlerdir.

Ulusoy, Ç.A., Saygı,E. ve Umay, A. (2017) Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi dergisinde yayınladıkları “İlköğretim Matematik Öğretmenlerinin Zeka Oyunları Dersi ile İlgili Görüşleri” adlı makalelerinde, öğretmenlerin görüşlerini iletirken sene sonunda turnuva yarışma vb etkinliklerin yapılmasının hem öğrencinin kendi seviyesini görmesi açısından hem de bu tür etkinliklere birlikte hazırlanıldığı için takım olma ve işbirlikli çalışma ortamı sağlandığı için öğrencilerin motivasyonlarını arttıracaklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 53

Zeka Oyunları Dersinin Etkili Uygulanabilmesine İlişkin Öğrenci Görüşleri

Temalar	F
Sınıf içi, okul geneli ya da okullar arası turnuvalar düzenlenebilir	84
Oyun çeşitliliği artırılabilir	69
Görsel materyaller çoğaltılabilir	66
Ders saati artırılabilir	57
Bu ders için ayrı bir sınıf olmalı ve öğrenci görüşleri alınabilir	41
Ders kitabı olmalıdır	34
Sınıf mevcudu azaltılabilir	31
Toplam	382

Tablo 53’de görüldüğü gibi, öğrencilerin büyük çoğunluğu (84), turnuvaların düzenlenmesini, 69’u öğretilen oyunların daha fazla çeşitlendirilmesini, 66’sı görsel materyallerin derste daha çok kullanılmasını, 57’si ders saatinin artırılmasını, 41’i bu ders için ayrı bir sınıf düzenlenmesini ve bu konuda öğrenci görüşlerinin alınmasını, 34’ü ders ile ilgili bir kitap olmasını, 31’i ise sınıf mevcutlarının daha az olmasını istediklerini ifade etmişlerdir.

Öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde araştırmacıya iletmışlerdir;

Ö28...*Dersin işlenişinden genel olarak memnunum ama daha çok turnuva düzenlense daha güzel olurdu diye düşünüyorum. Hem ne kadar ilerlediğimizi görmüş oluruz.*

Ö37...*Zeka oyunları dersinde hep aynı oyunları çözüyoruz ya da oynuyoruz. Biraz daha oyun çeşidi olsa daha güzel olurdu.*

Ö68...*Hep kağıt üzerinde soru çözdürüyor öğretmenimiz, arkadaşlarımızla oynayacağımız oyunlar olsa daha iyi olurdu.*

Ö81...*Bence ders saati yetersiz daha oyunu tam anlayamadan ders bitiyor ve aklımız oyunlarda kalıyor.*

Ö94...*Bu ders için ayrı bir sınıfımız olmalı bazı okullarda varmış ama bizim okulda yok.*

Ö116...*Bence ders kitabı olmalı böylelikle sırasıyla tüm oyunları öğrenebilir ve çözebiliriz.*

Ö217...*Bazı arkadaşlarımız ders sırasında sınıfta çok gürültü yapıyorlar ve bu dersten bir şeyler öğrenmek isteyenlere engel oluyorlar.*

Öğrencilerin görüşleri incelendiğinde her birinin ders ile ilgili çok güzel önerilerde bulundukları görülmektedir. Öğrencilerin geneli bu dersi sevmekte ve kendilerine faydası olduğunu düşünmektedirler. Bu yüzden de dersin daha etkili işlenmesi konusunda güzel önerilerde bulunmaktadırlar.



Bölüm 5

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu bölümde, araştırmanın bulgularından elde edilen sonuçlara, bu sonuçların alanyazın esas alınarak tartışılmasına ve sonuçlar doğrultusunda yapılan önerilere yer verilmiştir.

Sonuç, Tartışma

2012-2013 eğitim- öğretim yılında uygulanmaya başlanan Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı hakkında öğretmen ve öğrenci görüşlerini almayı amaçlayan bu araştırmada, 53 zeka oyunları dersi öğretmenine uygulanan anket, 23 zeka oyunları dersi öğretmeniyle yapılan görüşmeler ve 382 ortaokul öğrencisiyle yapılan görüşmeler sonucu elde edilen veriler aracılığıyla aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Öğretmenler kazanımları; açık ve anlaşılır olması, kendi içinde tutarlı olması, öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun olması, öğrencilerin ihtiyaçlarına yönelik olması, D1,D2 ve D3 olarak düzeylere ayrılması yönlerinden uygun bulmuşlardır. Bunun yanı sıra öğretmenler kazanımların, öğrencilerin duygusal ve psikomotor gelişim düzeylerine uygun olduğu konusunda da görüş bildirmişlerdir. Aynı zamanda görüşme sırasında, programın içeriğinin öğrencilerin bilişsel gelişimini destekleyip desteklemediği sorulduğunda öğretmenlerin çoğunluğunun bu programın öğrencilerin bilişsel gelişimine katkı sağladığı yönünde görüş bildirdiklerini söyleyebiliriz. Fakat öğretmenlerin çoğunluğu haftalık ders saatinin bu kazanımlara ulaşmak için yeterli olmadığını ifade etmişlerdir. Son olarak da, programın kazanımlarının kapsamının biraz daha geliştirilebileceğini ifade etmişlerdir.

Öğretmenlerin Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın içerik boyutuna ilişkin görüşleri incelendiğinde genel olarak olumlu olduğu söylenebilir. Öğretmenler içeriği; kazanımlar ile tutarlı, her zeka türü ve yeteneğe uygun olması, basitten zora ilkesine göre düzenlenmiş olması, öğrenci ihtiyacına uygun olduğunu düşünmektedir. Bununla birlikte öğretmenler disiplinler arası ilişkilendirmenin programda mevcut olduğunu ancak uygulama düzeyinde yeterli düzeyde olmayışını bir eksiklik olarak belirtmişlerdir. Bunun yanında öğretmenler programdan

ıkarılmasını istedikleri herhangi bir konunun olmadıđını ama programa eklenebilecek bařka konular da olduđunu ifade etmiřlerdir.

Öđretmenlerin Zeka Oyunları Dersi Öđretim Programı'nın öđretme- öđrenme sürecine iliřkin görüşleri incelendiđinde genel olarak olumlu olduđu söylenebilir. Öđretmenler programda zorluk seviyelerinin bulunmasının öđrenci seviyesine hitap etmeyi kolaylařtırdıđını ve bu sayede her seviyeden öđrenciye rahatlıkla ulařabildiklerini ifade etmiřlerdir. Aynı zamanda programdaki konuların matematik dersi konularını da desteklediđi ve bu sayede öđrencilerin matematiksel becerilerinin artacađı yönünde görüş bildirmiřlerdir. Öđretmenler programda verilen etkinliklerin yetersiz olduđunu ve verilen etkinliklerin uygulanması konusunda yeterli bilgi verilmediđini ve bu konuda sıkıntı yařadıklarını arařtırmacıya iletmiřlerdir. Öđretmenlerin görüşlerine göre programda yer alan konular öđrenciler arasındaki iletiřim ve etkileřimi destekleyecek nitelikte olup zeka oyunlarının öđretimi için keyifli bir öđrenme ortamı oluřturduđunu ifade etmiřlerdir.

Öđretmenler programın kendilerine yönlendirici ve rehber rolü yüklediđini fakat kalabalık sınıf mevcutları, laboratuvar ve malzeme yetersizliđi, ders süresinin yetersizliđi gibi sebeplerle öđretmen merkezli bir öđretim gerekleřtirmek zorunda kaldıklarını belirtmiřlerdir.

Öđretmenlerin Zeka Oyunları Dersi Öđretim Programı'nın becerilerine iliřkin görüşleri incelendiđinde, becerilerin açık ve anlařılır olduđu, programda verilen öđelerin becerilere uygun olduđu, programın matematiksel becerileri geliřtirmesinin yanı sıra sosyal becerilerin geliřimine de katkısı olduđu, becerilerin ünitelere göre ayrı ayrı ele alınmasının uygunluđu ve programın becerileri geliřtirmeye katkısının ok olduđu yönünde görüş bildirmiřlerdir. Bunun yanında öđretmenlere görüşme sırasında programa eklenmesini istedikleri becerilerin olup olmadıđı sorulduđunda ođunluđu eklenebilecek becerilerin bulunduđunu ifade etmiřtir. Öđretmenler, zeka oyunlarını seen öđrencileriyle semeyen öđrencileri arasında da anlamlı bir farklılık olduđu yönündeki görüşlerini iletmiřlerdir.

Öđretmenlerin Zeka Oyunları dersi Öđretim Programı'nın ölçme deđerlendirme öđesine iliřkin görüşleri incelendiđinde, önerilen ölçme araçlarının kazanımları ölçmeye uygun olduđunu ancak yetersiz olduđunu ifade etmiřlerdir. Öđretmenlerin görüşlerine göre, programda önerilen ölçme araçları açık ve anlařılır,

öğrenci düzeyine uygun, öğrenci gelişimini izlemek için uygundur ancak bu ölçme etkinliklerinin yapılması zaman açısından olanaklı değildir. Öğretmenler bu derste sınavla değerlendirme yapılmasından çok turnuva veya öğretmenlerin ders sürecindeki gözlemleriyle yapacağı değerlendirmeler şeklinde yapılabileceğini, önemli olanın bu dersin not ile değerlendirilmesi değil öğrencinin bu dersten keyif alması olduğunu ifade etmişlerdir. Bu sayede öğrencinin not kaygısı olmayacak, hem işbirliğini hem de rekabeti öğrenecektir. Görüşme formunda da değerlendirme ile ilgi soruya öğrenciler benzer cevaplar vermişlerdir.

Öğretmenlerin Zeka Oyunları dersi Öğretim Programı'nın uygulanabilirliğine ilişkin görüşleri incelendiğinde programın uygulanabilir olduğunu, programın kendilerine yeterince rehberlik ettiğini ve programın esnek oluşunun uygulamalarını kolaylaştırdığını ifade etmişlerdir. Bunların yanı sıra bazı öğretmenler zeka oyunları dersi sırasındaki kalabalık sınıf mevcudu ve sınıfın heterojen gruplardan oluşuyor olmasının uygulamayı zorlaştırdığını ifade etmişlerdir. Öğretmenler bu derse ait yeterince kaynak ve materyale ulaşamadıklarını ve bunun da uygulamada ciddi aksaklıklara sebep olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler ile yapılan görüşmelerde programın öğrenci merkezli olduğunu ve diğer derslerden farklı olarak öğrencinin istekli olmasının zeka oyunları dersinde daha önemli olduğunu vurgulamışlardır. Öğretmenler bu derste kendilerine biçilen rolün daha çok rehberlik etmek olduğunu belirtmişlerdir. Aynı zamanda öğretmenin öğrencileri tanımalarının da çok önemli olduğunu ve ancak bu şekilde onlara göre etkinlikleri ve seviyelerine uygun çalışmaları sunabileceklerini ifade etmişlerdir. Sınıfların fiziki şartlarının bu dersin uygulanması için yetersiz olduğunu ve zeka oyunları dersi için ayrı sınıfların düzenlenebileceğini ifade etmişlerdir.

Öğretmenler ile yapılan görüşmelerde öğretmenler bu dersin zorunlu olması gerektiğini, öğrencileri çok yönlü geliştirdiği ve diğer derslerine de katkı sağladığı için zorunlu ders kategorisinde yer almasının uygun olacağını düşünmektedirler. Bazı öğretmenler bu dersin temel seviye ve ileri seviye olarak düzenlenmesini ve temel seviyenin zorunlu olurken ileri seviyenin isteğe bağlı tutulmasını tavsiye etmişlerdir.

Öğretmenlerin özellikle üzerinde durduğu bir başka nokta ise bu dersi verecek öğretmenin kesinlikle eğitim almış öğretmenlerden seçilmesi konusudur. Okullarda çoğunlukla bu ders hakkında herhangi bir eğitim almamış öğretmenlerin

görevlendirilmesini uygun bulmamaktadırlar. Çünkü eğitim almamış öğretmen kendisi de bilgi sahibi olmadığı için programın yürütülmesi konusunda maalesef eksik kalmakta ve buna bağlı olarak da öğrenciler bu dersten herhangi bir kazanım elde edemediği gibi bu dersi seçtiğine de pişman olmaktadır.

Öğretmenler bu dersin kendilerine mesleki açıdan da çok şey kattığını ifade etmişlerdir. Daha pratik düşünmelerine olanak sağladığı, kendi branşlarında öğretmek istedikleri konuları oyunlar vasıtası ile daha etkili anlattıkları ve oyun oynayarak öğrencileri ile ilişkilerinin daha da kuvvetlendiğini iletmışlerdir.

Öğrencilerle yapılan görüşme sonuçları incelendiğinde öğrencilerin programın kazanımları ile ilgili, genel olarak bu dersi zeka kapasitelerini arttırmak amacıyla seçtikleri, zeka oyunları dersinin onlara diğer derslerinde başarı sağladığı ve aynı zamanda sosyal becerilerini de kuvvetlendirdiği düşüncesinde oldukları görülmektedir.

Öğrencilerin Zeka Oyunları Öğretim Programı'nın içerik ögesine ilişkin görüşleri incelendiğinde, konuları anlamakta sorun yaşamadıklarını ve dersin ilgilerini çektiğini ifade etmişlerdir. Öğretmenlerinin etkinlikleri basitten zora doğru bir yol izleyerek planladıklarını bu sayede konuları daha iyi anlayıp ilgili soruları daha iyi çözebildiklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler genellikle materyal kullanılarak işlenen derslerden zevk aldıklarını ve materyal kullanımının arkadaşları ile iletişim kurmalarına vesile olduğunu bu sayede de iletişimlerinin kuvvetlendiği ve arkadaşlık bağlarının kuvvetlendiğini ifade etmişlerdir.

Öğrencilerin Zeka Oyunları Öğretim Programı'nın öğrenme – öğretme sürecine ilişkin görüşleri incelendiğinde, zeka oyunlarının matematik dersine katkılarının çok olduğunu, diğer derslerde de anlama hızlarının geliştiğini ifade etmişlerdir. Öğrenciler derste yapılan etkinliklerden genel anlamda memnun olduklarını ama farklı uygulamaların yapılmasının da dersin daha zevkli olması açısından uygun olacağını ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler öğretmenlerinin genel olarak kendilerine kağıt üzerinde sorular verip çözmelerini istediğini ve bu yüzden bu derste ne öğretmeni ile ne de arkadaşları ile iletişim kurmadığını ifade etmiştir. Öğrencilerden bir kısmı ise zeka oyunları dersinde oyun oynamalarının hem arkadaşları ile hem de öğretmenleri ile iletişimlerini kuvvetlendirdiğini ifade etmişlerdir. Ayrıca öğrenciler sınıf ortamının zeka oyunları dersini işlemeye pek

uygun olmadığını, bu ders için bir sınıf oluşturulmasının dersi daha keyifli hale getireceğini ifade etmişlerdir.

Öğrencilerin Zeka Oyunları Öğretim Programı'nın becerilerine ilişkin görüşleri incelendiğinde zeka oyunlarının kendilerine bir çok beceri kazandırdığını ve bu sayede özgüvenlerinin de arttığını ifade etmişlerdir. Öğrenciler, önceden daha uzun sürelerde bir konuyu anlarken artık çok daha hızlı ve pratik düşünebildiklerini, sorunlara problemlere daha kolay çözüm bulabildiklerini, daha sabırlı olduklarını fark ettikleri için dersin kendilerine farklı beceriler kattığını düşünmektedirler.

Öğrencilerin Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın ölçme değerlendirme etkinliklerine ilişkin görüşleri incelendiğinde, dersin değerlendirilmesi amacıyla daha çok sınav yapıldığını ve bu uygulamadan memnun olmadıklarını ifade etmişlerdir. Çünkü konuyu her ne kadar anlamış olsalar da sınavda sorulan sorunun seviyesine göre soruyu çözemediklerini ifade etmişlerdir. Öğrenciler dersin değerlendirme etkinliği olarak sınav yerine sınıf içi veya okul içi turnuvalar düzenlenmesinin kendi seviyelerini görmeleri açısından daha faydalı olduğu görüşündedirler.

Öğrencilerin Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı'nın uygulanabilirliğine ilişkin görüşleri incelendiğinde, sınıf mevcudunun kalabalık olmasının ve bazı öğrencilerin sadece not kaygısı ile bu dersi seçmiş olmasının dersin işlenişinde aksaklıklara sebep olduğunu ifade etmişlerdir. Derse merakı olmadan seçen öğrencilerin bir şeyler öğrenmek isteyen öğrencilerin öğrenme sürecine zarar verdiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca öğrenciler bu dersle ilgili bir ders kitabının olması gerektiğini iletmışlerdir. Öğrencilerin geneli zeka oyunları dersinin seçmeli ders olarak kalmasını daha uygun bulduklarını ve bu sayede sadece istekli öğrencilerin bu dersi seçeceklerini düşünmektedirler. Ayrıca haftalık ders saati konusunda, öğrencilerin çoğunluğu haftada iki saat zeka oyunları dersi olmasının yeterli olduğunu, ders saatinin uzatılmasına gerek olmadığını ifade etmişlerdir.

Öneriler

Bu bölümde bu araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda sunulan önerilere ve yapılabilecek yeni araştırmalara yönelik önerilere yer verilmektedir.

Araştırma sonuçlarına yönelik öneriler.

1. Programın kazanımları gözden geçirilerek eklemeler yapılabilir. Kazanımların ortaokul seviyesindeki öğrenciler için kademeli olarak verilmesi,

Zeka Oyunları dersi alan öğrencilerin zaman yönetimi konusunda iyi bir seviyeye geldikleri göz önünde bulundurularak, kazanımlara eklenmesi önerilebilir.
2. Öğretim programı hazırlanırken farklı bölgelerdeki öğrenme ortamlarının fiziki ve ekonomik koşulları göz önünde bulundurularak, ulaşılması basit ve ekonomik olan malzemeler ile farklı ortamlarda yapılabilecek etkinlik örneklerine yer verilmelidir ve bu etkinlikler uygulayıcıya programda net olarak ifade edilmelidir.
3. Öğretmenlere zeka oyunları programı ile ilgili çeşitli alan uzmanları tarafından uygulamalı etkinliklere de yer verilen, uzun süreli ve etkili hizmet içi eğitimler verilmelidir.
4. Herhangi bir eğitim almamış olan öğretmenlere bu dersi verme görevi verilmemelidir.
5. Öğretmenlere örnek teşkil etmesi açısından öğretme- öğrenme sürecine ve ölçme- değerlendirme sürecine yönelik daha fazla etkinlik örnekleri öğretim programına eklenmeli ve etkinliğin nasıl yapılacağı açıklanmalıdır.
6. Öğretim programını uygularken öğretmenlere rehber niteliğinde bir öğretmen kılavuz kitabı hazırlanabilir.
7. Öğrencilerin faydalanabilecekleri, konu içeriği zengin bir ders kitabı ve yeni öğrendiği bilgileri pekiştirmek için ders kitabı ile birlikte kullanacakları bir öğrenci çalışma kitabı hazırlanabilir.
8. Araştırma bulguları sınıf mevcutlarının fazla olduğunu göstermektedir. Zeka oyunları dersinde sınıftaki öğrenci sayısının öğretmenin seçeceği öğretim yöntemini belirlemede önemli bir faktör olduğu düşünüldüğünde; sınıf mevcutları azaltılarak, yeniden düzenlenmelidir.
9. Öğretim programının daha etkili uygulanabilmesi için her okulda zeka oyunları sınıfları oluşturulmalı ve materyal eksiklikleri giderilmelidir.

10. Programa ölçme değerlendirme ile ilgili farklı formlar eklenerek, belirli aralıklarda sınıf içinde ve okul içinde turnuvalar yapılabilir.
11. Öğrenciler, eğitim aldıkları bu branşta profesyonel seviyeye gelmeleri için okul yönetimi ve öğretmenleri tarafından uluslararası turnuvalara girmeye teşvik edilmeli ve okullarda bu turnuvalara yönelik takımlar oluşturulmalıdır.
12. Üniversitelerin eğitim fakültelerinde zeka oyunları eğitimleri verilebilir. Öğretmen adayları bu branş hakkında mezun olmadan önce bilgi sahibi olup hem mesleki hayatlarında hem de kendi branşlarını öğretirken bu oyunlardan faydalanabilir.

Yapılacak yeni araştırmalara yönelik öneriler.

1. Araştırma sadece Ankara ilini kapsamaktadır. Benzer çalışmalar farklı illerde de yapılarak programın ne derece uygulandığı tespit edilebilir.
2. Araştırmada sadece öğretmen ve öğrenci görüşleri alınmıştır. Yapılacak benzer bir uygulama için velilerin, okul yöneticilerinin, eğitim uzmanlarının görüşleri alınarak tekrarlanabilir.
3. Araştırma 2012 Ortaokul Zeka Oyunları Dersi Öğretim Programı ile sınırlıdır. Benzer çalışmalar farklı sınıf düzeyleri için de uygulanabilir.
4. Ülkemizde uygulanan zeka oyunları dersi öğretim programı ile başka ülkelerde uygulanan zeka oyunları dersi öğretim programları arasındaki benzerlik ve farklılıklar karşılaştırılabilir.

Kaynaklar

- Balcı, A. (2013). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Başaran, İ. E. (2008). *Türk eğitim sistemi ve okul yönetimi*. Ankara: Ekinoks Yayınevi.
- Bilen, M. (1998). *Planlamadan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Bloom, B.S. (1995). *İnsan nitelikleri ve okulda öğrenme*. (Çev. Durmuş Ali Özçelik). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Bottino, R.M. & Ott. M.(2006). *Mind games, reasoning skills and the primary school curriculum. Italy: Learning Media & Technology*, 31(4), 359-375. <https://www.researchgate.net/publication/248955712>
- Büyükkaragöz, S. (1997). *Program geliştirme "kaynak metinler"*. Konya: Kuzucular Ofset
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. & Demirel, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş. (2019). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı : İstatistik, araştırma deseni, spss uygulamaları ve yorum*. (25. Baskı) Ankara :Pegem Akademi Yayınları.
- Çalışkan, N ve Karadağ, E. (2014). *Eğitimde drama: teorik temelleri ve uygulama örnekleri*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Çepni, S. (2001). *Araştırma ve proje çalışmalarına giriş*. Trabzon: Celepler Matbaacılık.
- Demirel,Ö.(2012). *Eğitimde program geliştirme:Kuramdan uygulamaya*.(18.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Demirel, Ö. (2004). *Öğretimde planlama ve değerlendirme : öğretme sanatı*.(7.Baskı) Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- 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, H. (1997). *Eğitimde program ve öğretim tasarımı*. Ankara: Önder Yayıncılık

- Ekiz, D. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Erden, M. (1998). *Eğitimde program değerlendirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ertürk, S. (2013). *Eğitimde program değerlendirme*. Ankara: Edge A.
- Fer, S.(2011). *Öğretim tasarımı*. (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fidan, N. (1986). *Okulda öğrenme ve öğretme*. Ankara: Kadioğlu Matbaası.
- Fitzpatrick, J.L., Sanders, J.R. ve Worthen, B.R. (2004). *Program evaluation alternative approaches and practical guidelines*. Boston: Pearson Education Inc.
- Gall, M. D. , Gall, J. P. ve Borg, W.R. (2003). *Educational research. (seventh edition)*.USA : DMC&Company.
- Haladayna, T. M.(2004). *Developing and validating Multiple-choice test items. (Third edition)*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar ilkeler teknikler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Küçükahmet, L. (1995). *Eğitim programları ve öğretimi "öğretim ilke ve yöntemleri"*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Küçükahmet, L. (2009). *Program geliştirme ve öğretim*. Ankara: Nobel Yayın.
- Metin, M. (2014). Kuramdan uygulamaya: eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi
- MEB (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zeka Oyunları Dersi (5., 6., 7., 8.sınıflar) Öğretim Programı*.
- Ornstein A. C. ve Hunkins, F. P. (1993). *Curriculum: foundations, principles, and issues*. New Jersey: Prentice Hall.
- Ornstein, A.C. & Hunkins, F.P. (2016). *Eğitim programı*. (Çev. Asım Arı). Konya: Eğitim Yayınevi
- Özçelik, D. A. (2014). *Eğitim programları ve öğretim*. Ankara: Pegem A
- Posner, A. (1995). *Analyzing the curriculum*. Second Edition. McGraw-Hill Inc.
- Senemoğlu, N. (2013). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya*.(23.Baskı). Ankara: Yargı Yayınevi.

- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. G. (2013). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sönmez, V. (2015). *Program geliştirmede öğretmen el kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Stake, R. E. (1967). The Countenance of educational evaluation. Teachers College Record. April, 68, 7.
- Stufflebeam, D.L. (1971). *Educational evaluation and decision making*. Itasca, IL: F. E. Peacock.
- Stufflebeam, D.L. (1983). The CIPP model for program evaluation. In G. F. Madaus, M. Scriven, & D. L. Stufflebeam, (Eds.), *Evaluation Models: Viewpoints On Educational And Human Services Evaluation*. (Pp. 117-141). Boston: Kluwer-Nijhoff.
- Şeb, G., Serin, N.B.(2017). KKTC’de satranç eğitimi alan ve almayan ilköğretim ve ortaokul öğrencilerinin problem çözme becerilerine yönelik algıları. *International Journal of New Trends in arts,sports & Science Education*-2017,volume 6, issue 3.
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: Theory and Practice*. New York: Harcourt, Brace and World.
- Tanrıöğen, A. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Variş, F. (1996). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Alkım
- Yavuzer, H. (1997) *Çocuk eğitimi el kitabı*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yüksel, İ. ve Sağlam, M. (2012). *Eğitimde program değerlendirme*. Ankara: Pegem A.

EK – A : Öğretmen Anket Formu

Yönerge

Değerli Meslektaşım,

Bu anket, Zekâ Oyunları Dersi Öğretim programının, öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmada görüşleriniz büyük önem taşımaktadır. Araştırma sonuçları, yüksek lisans tez çalışması için kullanılacaktır. Anket formunda sizlerden istenilen, katıldığınız görüşe (X) işareti koymanızdır. Anket maddelerini cevaplarken gösterdiğiniz içtenlik ve yardım için şimdiden teşekkür ederim. İstedığınız zaman anketi doldurmaktan vazgeçebilirsiniz. Vereceğiniz cevaplar ve kişisel bilgileriniz araştırma dışında hiçbir yerde farklı bir amaçla kullanılmayacaktır.

Sümeysra Hesna ÇALIŞKAN

Hacettepe Üniversitesi Eğitim
Fakültesi
Eğitim Bilimleri Bölümü
Eğitim Programları ve Öğretimi
Anabilim Dalı Yüksek Lisans
Öğrencisi

Kişisel Bilgiler

NOT: Kişisel bilgileriniz sadece çalışmanın sınıflandırma aşamasında kullanılacaktır.

1. Branşınız:

2. Meslek Kıdeminiz:

0-5 yıl () 6-10 yıl () 11-15 Yıl () 16 ve üzeri ()

3. Bu ders için aldığınız eğitimler (Varsa belirtiniz) :

4. Kaç yıldır bu dersi veriyorsunuz?

5 Yıl () 4 Yıl () 3 Yıl () 2 Yıl () 1 Yıl () 1 Yıldan Az ()

A. UYGULANABİLİRLİK (Program, Sınıf Ortamı, Öğretmen, Öğrenci Açısından)

		TAMAMEN KATILIYORUM	KISMEN KATILIYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORM	HIÇ KATILMIYORUM
1	Program uygulanabilir niteliktedir.					
2	Program öğretmene yeterince rehberlik etmektedir.					
3	Programın esnek olması uygulamayı kolaylaştırır.					
4	Kalabalık gruplar uygulamayı zorlaştırabilir.					
5	Heterojen gruplar uygulamayı zorlaştırabilir.					
6	Ders için ayrılan haftalık ders saati yeterlidir.					
7	Dersin işlenişi için materyaller yeterlidir.					
8	Bu derse ait farklı güvenilir kaynaklar bulunmamaktadır.					
9	Sınıfın fiziki şartları dersin uygulanması açısından önemlidir					
10	Öğretmenin konuya hâkim olması ve zekâ oyunlarına merak duyması gereklidir.					
11	Uygulayıcının öğrencileri tanınması önemlidir.					
12	Program net ve anlaşılırdır.					

B. KAZANIMLAR AÇISINDAN

		TAMAMEN KATILIYORUM	KISMEN KATILIYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORUM	HİÇ KATILMIYORUM
1	Kazanımlar açık ve anlaşılır biçimde ifade edilmiştir.					
2	Kazanımlar kendi içinde tutarlıdır.					
3	Programda öğrencilere kazandırılması amaçlanan kazanımlar ile programın genel amaçları tutarlıdır.					
4	Kazanımlar öğrencilerin bilişsel gelişim düzeylerine uygundur.					
5	Kazanımlar öğrencilerin duygusal gelişim düzeylerine uygundur.					
6	Kazanımlar öğrencilerin psikomotor gelişim düzeylerine uygundur.					
7	Kazanımlar öğrencilerin ihtiyaçlarına yönelik hazırlanmıştır.					
8	Haftalık ders saati kazanımlara erişmek için uygundur.					
9	Kazanımlar günlük yaşamla ilgili iletişim becerilerini kazandıracak niteliktedir.					
10	Kazanımların D1, D2, D3 düzeyinde tasarlanması uygundur.					
11	Kazanımların daha anlaşılır şekilde ifade edilmesi gerekir.					
12	Kazanımların kapsamı geliştirilebilir.					

C. İÇERİK AÇISINDAN

		TAMAMEN KATILYORUM	KISMEN KATILYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORUM	HİÇ KATILMIYORUM
1	Sözel, Hafıza, Strateji Oyunları Vs. şeklinde sınıflandırılması her zekâ türüne, beceri ve yeteneğe hitap etmesi açısından önemlidir.					
2	Programdan çıkarılması gerektiğini düşündüğüm konular yoktur.					
3	Programa eklenmesi gerektiğini düşündüğüm konular yoktur.					
4	Programın içeriği diğer derslerle ilişkilendirilebilir niteliktedir.					
5	İçerik, öğretim ilkelerine (öğrenciye görelilik, basitten zora, yakından uzağa vb.) göre düzenlenmiştir.					

D. ÖĞRETME-ÖĞRENME SÜREÇLERİ AÇISINDAN

		TAMAMEN KATILIYORUM	KISMEN KATILIYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORM	HİÇ KATILMIYORUM
1	Zorluk seviyeleri olması her öğrenci seviyesine hitap etmeyi kolaylaştırır.					
2	Bazı oyunların matematik dersi konularına katkı sağladığı söylenebilir.					
3	Programda önerilen etkinliklerin uygulanması ile ilgili yeterli bilgi verilmiştir.					
4	Programda yer alan oyunlar öğrenciler arası iletişim ve etkileşimi sağlayacak niteliktedir.					
5	Programda yer alan oyunlar zekâ oyunlarının öğretimi için zevkli bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır.					

E. BECERİLER AÇISINDAN

		TAMAMEN KATILIYORUM	KISMEN KATILIYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORM	HİÇ KATILMIYORUM
1	Beceriler açık ve anlaşılırdır.					
2	Programda verilen öğeler becerilere uygundur.					
3	Matematiksel becerileri kazandırmasının yanı sıra sosyal becerilere de katkısı olur.					
4	Becerilerin ünitelere göre ayrı ayrı yer alması uygundur.					
5	Programın becerileri geliştirmeye katkıları çoktur.					

F. ÖLÇME DEĞERLENDİRME ÖĞELERİ AÇISINDAN

		TAMAMEN KATILIYORUM	KISMEN KATILIYORUM	KARARSIZIM	KATILMIYORM	HIÇ KATILMIYORUM
1	Programda önerilen ölçme değerlendirme araçları (kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarı, gözlem, öz değerlendirme ve grup değerlendirme araçları) kazanımları ölçmeye uygundur.					
2	Programda önerilen ölçme değerlendirme etkinlikleri açık ve anlaşılırdır.					
3	Önerilen ölçme değerlendirme etkinlikleri öğrenci düzeyi için uygundur.					
4	Önerilen ölçme değerlendirme teknikleri, öğrencinin gelişimini izlemek için uygundur.					
5	Ölçme değerlendirme tekniklerini uygulamak zaman açısından olanaklıdır.					
6	Kazanma-kaybetme, oyunu oynayıp oynayamama gibi bir değerlendirme yapılabilir.					
7	Ölçme ve değerlendirme ile ilgili formlar eklenebilir.					
8	Ölçme değerlendirme olmamalı ama sene sonunda yarışmalar düzenlenebilir.					
9	Bu dersin herhangi bir sınavla değerlendirilmemesi gerekir.					
10	Ölçme değerlendirme yapılması çok uygun değildir, sadece öğrencilerin seviyeleri belirlenebilir.					
11	Öğrencinin dersi sevmesi ve bu derste mutlu olması ölçme değerlendirme kriteri için yeterlidir.					
12	Öğrenci not kaygısı olmadığında hem işbirliğini hem de rekabeti öğrenecektir.					

EK – B: Öğretmen Görüşme Formu

Yönerge

Değerli Meslektaşım,

Bu görüşme formu, Zeka Oyunları Dersi Öğretim programının, öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi amacıyla hazırlanmıştır. Araştırmada görüşleriniz büyük önem taşımaktadır.

Araştırma sonuçları, yüksek lisans tez çalışmam için kullanılacaktır. Görüşme sorularını cevaplarken gösterdiğiniz içtenlik ve yardım için şimdiden teşekkür ederim.

Sümeysra Hesna Çalışkan

Hacettepe Üniversitesi

Eğitim Fakültesi

Eğitim Bilimleri Bölümü

Eğitim Programları ve Öğretimi

Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi

1. Zeka Oyunları dersinin öğrencinin bilişsel gelişimi üzerindeki etkisi hakkında ne düşünüyorsunuz?
2. Sizce öğrencilerin zeka oyunları dersini seçme nedenleri nelerdir?
3. Programda yer alan kazanımlara ilişkin görüşleriniz nelerdir?
Hedeflenen kazanımlara uygunluk
Diğer derslerin kazanımları ile ilişkisi
Öğrenci ilgi ihtiyaç ve seviyesine uygunluk
4. Sizce programdan çıkarılması veya programa eklenmesi gereken kazanımlar var mıdır? SONDAJ SORUSU: Varsa nelerdir? Neden?
5. Bu program, sizce öğrencilere ne tür beceriler kazandırıyor?
6. Sizce programdan çıkarılması veya programa eklenmesi gereken beceriler var mıdır? SONDAJ SORUSU: Varsa nelerdir? Neden?

7. Öğretim sürecinde programın önerdiği etkinlikler konusunda neler düşünüyorsunuz?

SONDAJ SORULARI:

Önerilen etkinliklerin tamamını uyguluyor musunuz?

Sorunlar yaşıyor musunuz? Varsa sorunlarınız nelerdir?

Etkinlikler sırasında materyal kullanıyor musunuz?

8. Sizce programın içeriğinden çıkarılması veya içeriğe eklenmesi gereken konular var mıdır? SONDAJ SORUSU: Varsa nelerdir? Nedenleri ile açıklayabilir misiniz?

9. Programda önerilen değerlendirme etkinlikleri hakkında ne düşünüyorsunuz? SONDAJ SORUSU: Değerlendirme etkinliklerini nasıl gerçekleştiriyorsunuz?

10. Zeka Oyunları dersi öğretim programını değerlendirdiğinizde diğer derslerinizden farklı gördüğünüz uygulamalar nelerdir?

Planlama Açısından

Uygulama ve etkinlikler açısından

Değerlendirme açısından

Fiziksel Öğrenme çevresi açısından

Öğrenme Açısından

11. Zeka oyunları dersinde oluşan iletişim ve etkileşim konusunda neler söyleyebilirsiniz?

SONDAJ SORULARI:

Öğretmen – Öğrenci etkileşimi

Öğrenci - Öğrenci etkileşimi

Öğrenen – çevre/materyal etkileşimi

12. Zeka Oyunları dersini seçen öğrencilerinizde gözlemlediğiniz gelişimin, seçmeyen öğrencilerinizin gelişiminden farklı olduğunu düşünüyor musunuz?

SONDAJ SORULARI:

Neden?

Bilişsel açıdan

Öğrenme açısından

Düşünme becerileri açısından (Eleştirel düşünme açısından, Yaratıcı düşünme açısından, Problem çözme açısından)

Sosyal açıdan (Katılım, Etkileşim, Sorumluluk alma, İşbirliği)

Duygusal açıdan (Gündülenme)

13. Sizce zeka oyunları dersi uygulama ve etkinlikleri ile diğer derslerin içeriklerine göre oyunlar üretilebilir mi?

SONDAJ SORUSU: Bu, diğer derslerin daha iyi öğrenilmesine katkı sağlar mı?

Neden?

14. Zeka oyunları dersinin zorunlu dersler arasında olması konusundaki görüşleriniz nelerdir?

SONDAJ SORUSU: Neden?

15. Okulunuzdaki yönetimin Zeka Oyunları dersi öğretmen seçiminde nelere dikkat etmesi gerektiğini düşünüyorsunuz?

SONDAJ SORUSU: Neden?

16. Öğretmen olarak bu ders size neler kazandırdı?

SONDAJ SORULARI:

Zeka Oyunları dersi mesleki açıdan sizi nasıl etkiledi?

Planlamada

Uygulamada

Değerlendirmede

Öğretmen Özelliklerinde

17. Okulunuzda verilen zeka oyunları dersinin sizce eksik yönleri nelerdir?
18. Bu programın daha etkili bir şekilde uygulanmasına ilişkin hangi önerilerde bulunabilirsiniz?
19. Sizce Zeka Oyunları dersi ders saati yeterli mi yoksa arttırılmalı mı?

SONDAJ SORUSU: Neden?

EK – C: Öğrenci Görüşme Formu

- 1) Zeka oyunları dersini neden seçtiniz?
- 2) Zeka Oyunları dersinin size bir şeyler kattığını düşünüyor musunuz? Eğer kazandırdı ise size ne gibi bir fayda sağladı?
- 3) Zeka Oyunları dersinin okul dışında size nasıl bir faydası olduğunu düşünüyorsunuz?
- 4) Zeka Oyunları dersinin uygulanışı hakkında ne düşünüyorsunuz? Daha neler olmasını isterdiniz?
- 5) Zeka Oyunları dersinde işlenen konular hakkında ne düşünüyorsunuz? (Konuları anlamakta güçlük çekiyor musunuz? İşlenen konular ilginizi çekiyor mu?)
- 6) Zeka Oyunları dersinin diğer derslerinize olan katkısı ile ilgili görüşleriniz nelerdir? olumlu yönde etkilediğini düşünüyor musunuz?
- 7) Zeka Oyunları dersi etkinliklerinde en çok hangi çalışmalar hoşunuza gidiyor? (Neden?)

8) Zeka Oyunları dersinde çeşitli araç gereçler kullanılıyor mu? Eğer kullanılıyorsa, ne tür araç ve gereçler kullanılıyor? (Hoşunuza gidiyor mu?)
Daha çok materyalle oynanan oyunlardan mı yoksa kağıt üzerinde oynanan oyunlarından mı hoşlanıyorsunuz?

9) Zeka Oyunları dersi sırasında öğretmeninizle olan iletişiminizi nasıl değerlendiriyorsunuz?

10) Zeka Oyunları dersi boyunca arkadaşlarınızla olan iletişiminizi nasıl değerlendiriyorsunuz?

11) Sizce zeka oyunları dersi zorunlu ders olmalı mı? (Neden?)

12) Sizce zeka oyunları dersi ders saati yeterli mi yoksa arttırılmalı mı? (Neden?)

13) Zeka Oyunları dersi sonunda öğretmeninizin yaptığı değerlendirmelerin (sınavlar vs.) yararlı olduğunu düşünüyor musunuz? (Neden?)

14) Sizce dersin daha etkili, zevkli vb. olması için neler yapılabilir?

EK - D: Etik Komisyonu Onay Bildirimi



Hacettepe Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Tez Çalışması Etik Komisyon İzin Muafiyeti Formu*



Hacettepe Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Başkanlığına

14 / 05 / 2019

Tez Başlığı /
Konusu: SINGAPUR MATEMATİK ÖĞRETİMİ PROGRAMININ ÖĞRENCİLERİN ERIŞİMİ
VE ÖZ YETERLİK ALGILARINA ETKİSİ

Yukarıda başlığı/konusu gösterilen tez çalışmam:

1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır,
2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmaması gerektirmektedir.
3. Beden bütünlüğüne müdahale içermemektedir.
4. Gözlemsel ve betimsel araştırma (anket, ölçek/skala çalışmaları, dosya taramaları, veri kaynakları taraması, sistem-model geliştirme çalışmaları) niteliğinde değildir.

Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullar ve Komisyonlarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre tez çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Komisyondan/Kuruldan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.


SÜMEYRA HESNA ÇALIŞKAN
(Öğrencinin Adı Soyadı, İmzası)

Öğrenci Bilgileri

Adı Soyadı	SÜMEYRA HESNA ÇALIŞKAN
Öğrenci No	
Ana Bilim Dalı	EBB
Programı	EPÖ
Statüsü	☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora ☐ Bütünleşik Dr.

Danışman Görüşü ve Onayı

Danışmanlığını yürüttüğüm yukarıda başlığı yazılı olan tez çalışmasına 16 Mart 2018 tarihinden önce başlanmış olması nedeniyle etik kurul kararı gerekmediğini düşünmekteyim. Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Doç.Dr. Esed YAĞCI
(İmza)
(Danışmanın Adı Soyadı)

*Bu form sadece 16 Mart 2018 tarihinden önce önerisi sunulan tez çalışmalarında kullanılabilir. 16 Mart 2018 tarihinden sonra sunulan tüm tez önerileri için Etik Komisyonu izni gerekmektedir.

EK-E: Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününi kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

20.12.2019
(İmza)
Ad SOYADI
Sümeyra Hüsna Çalıkan

EK-F: Yüksek Lisans Tez Çalışması Orijinallik Raporu

20/12/2019

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Başkanlığına,

Tez Başlığı : ORTAOKUL ZEKA OYUNLARI DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMINA İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Yukarıda başlığı verilen tez çalışmamın tamamı (kapak sayfası, özetler, ana bölümler, kaynakça) aşağıdaki filtreler kullanılarak **Turnitin** adlı intihal programı aracılığı ile kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Rapor Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı	Gönderim Numarası
20/12/2019	149	236,526	20/09/2019	%25	1237384468

Uygulanan filtreler:

1. Kaynaklar hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan eder, gereğini saygılarımla arz ederim.

Ad Soyadı: SÜMEYRA HESNA ÇALIŞKAN
Öğrenci No.: N12221045
Ana Bilim Dalı: EĞİTİM BİLİMLERİ
Programı: EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM
Statüsü: ☒ Y.Lisans ☐ Doktora ☐ Bütünleşik Dr.

İmza

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
DOÇ. DR. ESED YAĞCI

EK-G: Thesis Originality Report

20/12/2019

HACETTEPE UNIVERSITY
Graduate School of Educational Sciences
To The Department of Institute of Educational Sciences

Thesis Title : THE OPINIONS OF TEACHERS AND STUDENTS ABOUT MIND GAMES CURRICULUM

The whole thesis that includes the *title page, introduction, main chapters, conclusions and bibliography* section is checked by using **Turnitin** plagiarism detection software take into the consideration requested filtering options. According to the originality report obtained data are as below.

Time Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defense	Similarity Index	Submission ID
20/12/2019	149	236,526	20/09/2019	%25	1237384468

Filtering options applied:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Educational Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

Name Lastname: SÖMEYRA HESNA ÇALIŞKAN

Student No.: N12221045

Department: Institute Of Educational Sciences

Program: Curriculum and Instruction

Status: ☒ Masters ☐ Ph.D. ☐ Integrated Ph.D.

Signature



ADVISOR APPROVAL

APPROVED
DOÇ. DR. ESED YAĞCI



EK-H: Yayımlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- o Enstitü/Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihinden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- o Enstitü/Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- o Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

...20.12...1.2019
(imza)
Öğrencinin Adı SOYADI
Simeya Hana Çalısın

"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"

(1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tez erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metodların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3 şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ay ertelenmek üzere tez erişime açılması engellenebilir.

(3) Madde 7.1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerde ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolleri çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlerle ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir

* Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

